Развитие у первоклассников языковой чувствительности к морфеме

Выражение *языковая чувствительность* принадлежит Л.И. Айдаровой и стоит в ряду таких названий проявления феномена языковой способности, как *дар слова, языковое чутье, языковое чувство, языковая информация, языковая догадка.*

В методике русского языка как области научного знания обозначен принцип развития чувства языка, который предполагает учет освоения ребенком языка, его законо­мерностей «на подсознательном уровне» (Л.П. Федоренко). В новых проектах образовательных стандартов по русскому языку в начальной школе реализация развиваю­щей функции обучения связывается также с развитием языкового чутья. В самом общем понимании языковое чутье есть проявление индивидуальных особенностей языковой способности, данной человеку от рождения. Корни возникновения языкового чутья в развитии ребенка (впрочем, и взрослого тоже) наиболее четко раскрыты в трудах Н.И. Жинкина. Вслед за ним Л.И. Божович определяет языковое чутье «как неосознанное, нерасчлененное эмоцио­нальное обобщение речевого опыта ребен­ка, используемое в речи для регулирования и контроля правильности... которое возни­кает непроизвольно, как побочный продукт деятельности, направленной ...на овладение практикой речевого общения». Соответ­ственно языковое развитие в современной школе должно осуществляться преимуще­ственно с опорой на языковое чутье с посте­пенным формированием (по мере школьно­го образования) языковой и коммуника­тивно-культурной компетенций. Становле­ние языковой компетенции предполагает сознательное освоение знаний о языке как знаковой системе, обогащение словарного запаса и грамматического строя речи уча­щихся, формирование способности к ана­лизу и оценке языковых явлений и на этой основе повышения культуры речи.

Все эти задачи могут решаться при озна­комлении младших школьников с морфемикой и словообразованием, при этом важ­но, по моемумнению, развивать языковую чувствительность к морфеме как мини­мальной значимой части слова.

Эта работа может осуществляться уже в период обучения грамоте и составлять пропедевтический этап. Само название этапа — пропедевтический — указывает на его отнесенность к периоду обучения гра­моте как вводному в изучении языка, предваряющему его теоретическое изуче­ние посредством наблюдений над языко­вым материалом с последующим эмпири­ческим обобщением.

Для этого следует использовать зада­ния, основанные на таком проявлении языкового чутья, как словотворчество, от­ражающее попытки детей, во-первых, вос­полнить ограниченный словарный запас комбинированием известных им морфем, а во-вторых, реализовать свои игровые по­тенции на языковом материале. Надо от­метить, что с возрастом детское словотвор­чество затухает: в младшем школьном воз­расте развивается такое новообразование, как рефлексия, у детей появляется крити­ческое отношение к себе и своим речевым ошибкам. В связи с этим в обычной обста­новке дети начинают стесняться своих языковых экспериментов, а на побуждение к ним отвечают отказом («Не знаю», «Нас так не учили»). При этом и сами педагоги занимают неверную позицию: видят за словотворчеством детей нарушение рече­вых норм и при этом пытаются исправить речь детей.

Очевидно, в период обучения грамоте требуется создание специальных игровых проблемных ситуаций, в которых словот­ворчество было бы адекватным способом речевого поведения. Языковые игры в этом случае не только помогают осущест­влять преемственность с дошкольным об­разованием, но и позволяют решать учеб­ные задачи:

1) осваивать морфему как языковую единицу, выяснять правила и границы сло­вообразования (что приводит к почти ис­чезновению грамматических ошибок и ре­чевых неточностей);

2) порождают окказионализмы (детские неологизмы), имеющие экспрессивно-эсте­тическую окраску;

3) способствуют снятию «рефлексивно­го барьера» и развитию творческой актив­ности.

Соответственно языковые игры могут иметь различную направленность.

Прежде всего, языковым играм следует придать исследовательскую направлен­ность. Основной мыслительной работой ребенка должно стать исследование языко­вого материала, выделение языковых еди­ниц и правил их употребления. Такая «ква­зилингвистическая» деятельность хотя и напоминает деятельность лингвиста, но та­ковой не является, так как ребенок не дела­ет открытий в науке, а открывает «новое» для себя. Этому способствует вычленение морфемы как минимальной значимой еди­ницы слова, оперирование ею как при вос­создании уже существующих слов, так и при образовании окказионализмов.

Примером может служить игра «В снежки». Исходным выступает слово *снег,* а задание звучит следующим образом: «Слепи» свое «снежное» слово». Отталки­ваясь не столько от смысла слова, сколько от своих представлений о том, что можно лепить из снега, дети начинают подбирать родственные слова: *снеговик, снегурочка, снежная (баба).* В продолжение задания детям предлагается посоревноваться ко­мандами: какая из команд быстрее выстро­ит из придуманных «снежных слов» «снежную крепость». Соревновательный характер игры приводит к тому, что дети, добавив к корню *-снег-* все хранящиеся в речевой памяти аффиксы, прибегают к словотворчеству, например: «лепят» из «снега» семейку ежей *(снежонок — снеж­ный ежонок; снежата* — *много ежей; снежиха* — *мама* и т.п.).

Исследовательский характер языковой игры в период обучения грамоте, на мой взгляд, должен опираться на развитие иг­рающего мышления, творческого вообра­жения первоклассников. Этому могут спо­собствовать игры в форме «путешествий», имеющие сюжетно-ролевой характер. Воз­можностями для проведения такой игры располагает дидактический материал из азбуки «АБВГДейки» (авторы Л.Ф. Климанова, С.Г. Макеева), например, «На ост­рове Хохотании».

Попадая на остров в качестве путешест­венников, первоклассники должны решить целый ряд задач:

— Как следует обратиться к жителям этого *острова? Уважаемые...*

*(Хохотяне, хохотушки, хохотанцы.)*

*— Выбери для путешествия по острову одно предложенных средств передвижений* или построй (нарисуй) свое.

*(Смехолет, улыбкокат, смехоход, хохо­товоз.)*

*-* Придумай название диковинным животным этого острова:

«То ли лошадь,

*То ли слон,*

То ли сказочный дракон». *(Д. Хармс)*

*(Слонеконъ,* конеслон, драконь.)

— *Сочини свою потешку, небылицу.*

Если возникающие у детей *затруднения* при выполнении этого задания образуют «творческую паузу», задание по желанию может быть выполнено дома, в сотворчест­ве с родителями.