

**«Креолизованность текста инструкции к настольной игре как залог ее дидактической эффективности»  
(на примере англоязычных инструкций)**

Выполнила:

Студентка 1522д группы

*Киян Валерия Александровна*

Научный руководитель:

канд. филологических наук, доцент

*Кулакова Татьяна Александровна*

## Актуальность темы

Актуальность темы обусловлена появлением большого количества настольных игр, направленных на развитие ребенка. Самим играм посвящено множество работ исследователей от образования, однако такой компонент игры как инструкция остается без должного внимания. Следует отметить, что при помощи максимально хорошо продуманной инструкции возможно добиться высокого уровня заинтересованности ребенка в игре и, соответственно, дальнейшего его гармоничного развития.

## Объект и предмет исследования

**Объектом исследования** является креолизированный текст и его основные характеристики.

**Предметом исследования** является инструкция к настольной игре как представитель класса креолизированных текстов (на примере англоязычных игр).

## Цель исследования

**Цель** – изучение характеристик инструкции к настольным играм, относящихся ее к креолизированным текстам и тем самым выступающих залогом ее дидактической эффективности как мотивационного инструмента при обучении английскому языку.

## Задачи исследования

Цель исследования определяет постановку следующих **задачи:**

1. изучить теоретические основы проблематики креолизованных текстов;
2. сформировать понятийный аппарат исследования;
3. выявить особенности инструкций к настольным играм, подтверждающие их принадлежность к данному типу текста;
4. проанализировать функции инструкций к настольным играм и определить какие их компоненты позволяют выполнять эти функции максимально эффективно;
5. определить значимость инструкции к настольной игре в развитии мотивации и интереса учащихся к изучению английского языка.

## Основные понятия

**Креолизованный текст** – текст, фактура которого состоит из двух негомогенных частей: вербальной (языковой/речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык) (Сорокин, Тарасов 1990: 180-181).

**Поликодовый текст** – текст, в котором естественный языковой код сочетается с кодом какой-либо иной семиотической системы (изображение, музыка и т.п.) (Ейгер 1974: 107).

Коммуникативно-когнитивной установкой (единой темой, раскрываемой вербальными, иконическими и другими паралингвистическими средствами) автор задает целостность креолизованного текста.

Между изобразительной и вербальной частью существуют синсемантические отношения, что означает, что вербальная часть не существует отдельно от изобразительной части; она либо ориентирована на изображение, либо отсылает к нему, а изображение, в свою очередь, является обязательным элементом текста (Габидулина 2011: URL).

Следовательно, в креолизованных текстах вербальный и визуальный компоненты неразрывно связаны.

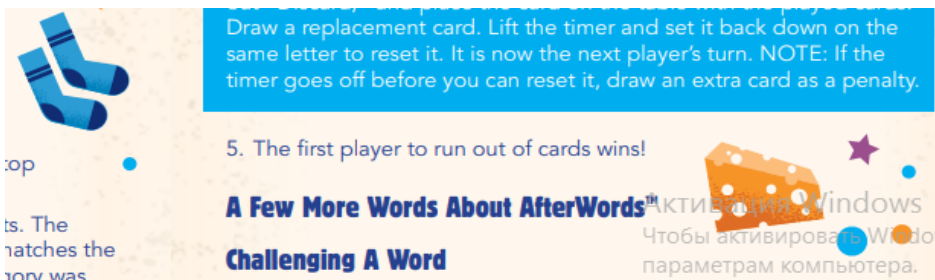
Неразрывная связь компонентов и их логичная связь позволяют донести информацию до реципиента более эффективно.

# Инструкцию к настольной игре креолизованным текстом делают:

## 1. Изображения и иллюстрации.

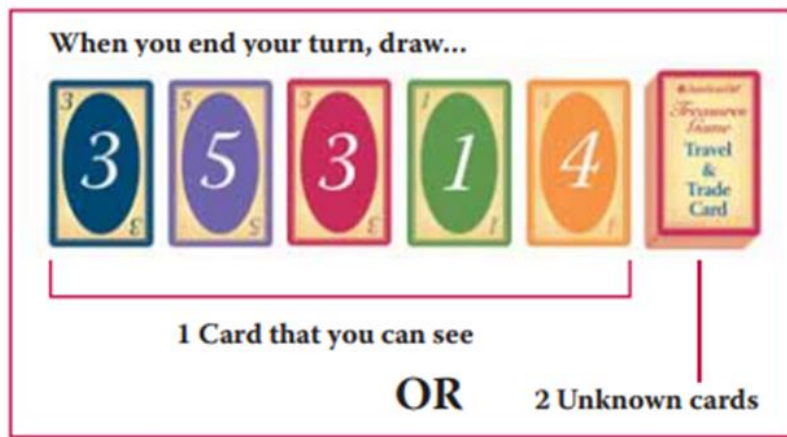


Фрагмент инструкции  
игры «Children»



Фрагмент инструкции  
игры «After Words»

## 2. Схемы, графики и таблицы.



**Фрагмент инструкции  
игры «American Girl»**

A game is played over 6 to 12 rounds, each of which are divided into turns. There are as many turns per round as there are players.

2 players	12 rounds	2 turns per round
3 players	10 rounds	3 turns per round
4 players	8 rounds	4 turns per round
5 players	6 rounds	5 turns per round

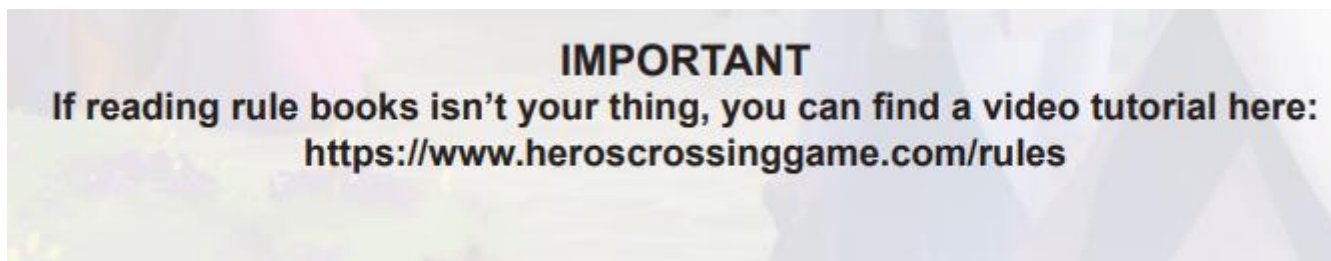
**Фрагмент инструкции  
игры «Genoa»**



Поликодовый текст от креолизованного отличается содержанием ссылки на видео или аудио материал (QR-код).

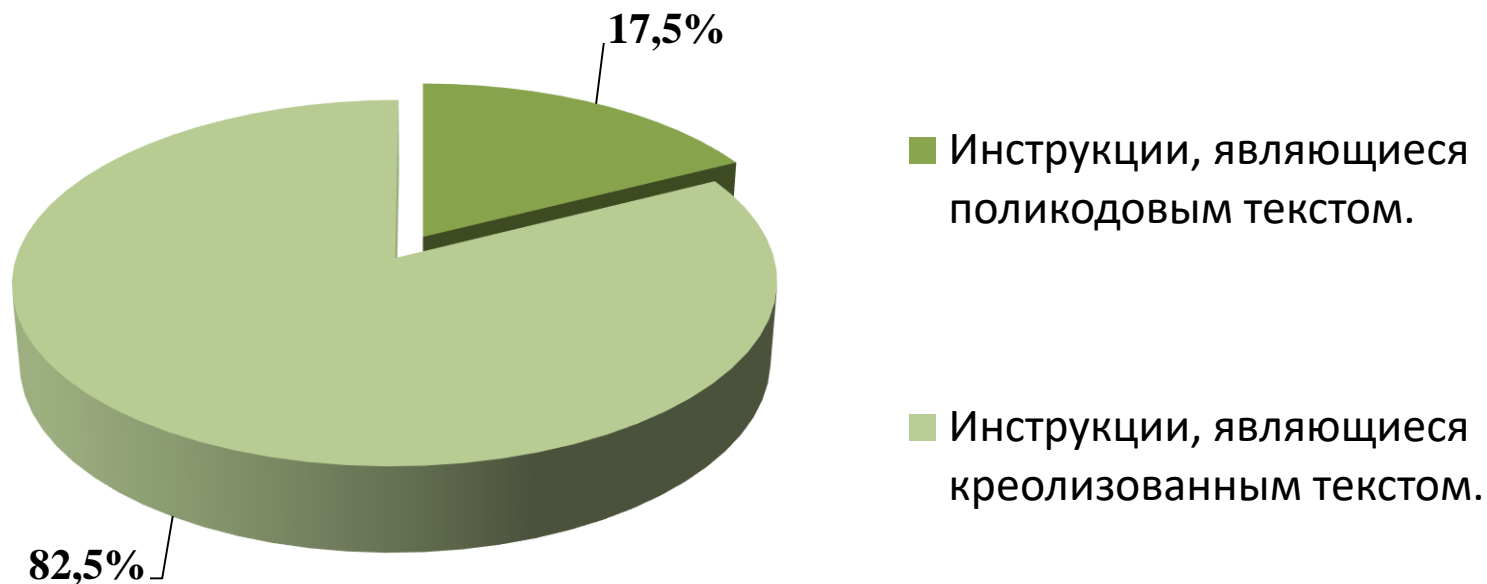


**Фрагмент инструкции игры «Children»**



**Фрагмент инструкции игры «Hero's Crossing»**

## Соотношение креолизованных и поликодовых текстов



Следовательно, большая часть инструкций к настольным играм за счет наличия изображений, графиков, таблиц и отсутствия QR-кода является креолизованным текстом.

**За счет наглядности и наличия невербальных компонентов креолизованная инструкция к настольной игре осуществляет:**

1. Психологическую адаптацию участников игрового процесса, настраивает их на позитивный и расслабленный рабочий ритм.



**Фрагмент инструкции игры «Game of the States»**

## 2. Развитие эстетических чувств.



**Фрагмент инструкции игры «Dwarven Smithy»**

3. Развитие умений выполнять пошаговые действия и следовать правилам.

- ▶ 1. Deal the Travel Cards.
- ▶ 2. Draw a Transportation Counter from the face down stack.
- ▶ 3. Draw additional Transportation Counters.
- ▶ 4. Plan the travel routes.
- ▶ 5. Move the Elf Boots.
- ▶ 6. Finish the round.

### Фрагмент инструкции игры «Elfenland»

*The ghost can move through the floor, through the ceiling, and through walls.*

*The ghost may not move from room 6 to room 20 and not from room 6 to room 1.*

### Фрагмент инструкции игры «Ghost Chase»

4. Ознакомление с культурой, географией и историей страны изучаемого языка.



**Фрагмент инструкции игры «Diplomacy»**

♠ FRIEDRICH is a strategy game based on the wondrous turning point of the Seven Years War. Seven nations are assigned to four players (in a three player game, one player plays both “Elisabeth” and “Pompadour”) like this:

Player	Colour	Nations	
Frederick	blue/light-blue	Prussia	Hanover
Elisabeth	green/light-green	Russia	Sweden
Maria Theresa	white/yellow	Austria	Imperial Army
Pompadour	red	France	

**Фрагмент инструкции игры «Friedrich»**

## 5. Расширение словарного запаса.

### Passenger token placement rules:

- Tokens must all fit within ONE section of the plane (i.e. no passengers may be in the aisles).
- Patterns and cards may be rotated to be placed in any direction, but may not be placed in a mirror-image fashion from what is pictured on the card.
- For Aisle, Middle and Window cards, players may place passengers in ANY space in the stated column.

**Фрагмент инструкции игры «Overbooked»**



## 72 Travel Cards

10 x



Unicorn

10 x



Troll Wagon

10 x



Elfcycle

10 x



Magic  
Cloud

10 x



Giant  
Pig

12 x



Raft

Фрагмент инструкции игры «Elfenland»

В связи с тем, что современный человек живет в знаково-символическом мире, и старается этот мир ассимилировать, потребность в обычных вербальных текстах (без невербальных компонентов) значительно снизилась.

Люди воспринимают информацию по-разному, и именно креолизованный текст, объединяя в себе различные коды, оказывает комплексное и эффективное воздействие на людей с разным типом чувствительности относительно канала передачи информации.

Креолизованный текст инструкции к настольной игре обладают высоким лингводидактическим потенциалом. Именно такая инструкция является наиболее эффективной в донесении информации (а именно правил игры) до ребенка. Она способна развивать эстетические чувства, замотивировать на изучение иностранного языка, а также повысить уровень владения им.



## **Список источников практического материала**

1. «American Girl» 2007 Mattel Games
2. «Dwarven Smithy» 2018 Flatworks Coming
3. «Children» 2016 Quirky Engine Entertainment
4. «Diplomacy» 2008 Avalon Hill
5. «Elfenland» 2000 Rio Grande Games
6. «Friedrich» 2004 Rio Grande Games
7. «Game of the States» 2005 Hasbro Games
8. «Genoa» 2009 Filosofia Editions
9. «Ghost Chase» 2001 Rio Grande Games
10. «Goosebumps» 2015 Columbia Pictures Industries, Inc
11. «Hero's Crossing» 2017 One Method Monkey LLC
12. «Monsters Menace America» 2005 Wizards of the Coast, Inc.
13. «Overbooked» 2017 Randomskill Games