



# «СОВРЕМЕННЫЕ СПОСОБЫ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ НА ПРИМЕРЕ СЛОВАРЯ ГЕЙМЕРОВ»

*ГБОУ ШКОЛА №2070*

*КЛАСС: 11 «А»*

*ВЫПОЛНИЛА: ЗУБОВА ЮЛИЯ*

*НАУЧНЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ: МЕТТЫЕВА А.В.*



# АКТУАЛЬНОСТЬ



## ЦЕЛЬ

Изучить слова, образованные при помощи АЯ,  
и проследить, какие используются способы  
словообразования на современном этапе развития РЯ  
и не нарушаются ли языковые нормы ИЯ.

# ЗАДАЧИ

1. *Сбор лексики из словарей геймеров.*
2. *Выявление количества англицизмов.*
3. *Изучение способов словообразования.*
4. *Распределение англицизмов по способам словообразования.*
5. *Количественный сравнительный анализ единиц по способам словообразования.*
6. *Составление списка слов, в которых выявлено несовпадение произношения или прямого значения, и их количественный анализ.*
7. *Анкетирование учащихся 7-10 классов с целью выявления частотности употребления лексических единиц и выявления среди них наиболее “опасных” с точки зрения нарушения нормы английского языка.*
8. *Провести повторное анкетирование – на основе ранее полученных данных составить задание на рефлекссию и самокоррекцию.*
9. *Заключение.*

# ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

- Понятия “словообразование” и “геймер”.
- Способы словообразования в английском языке со всеми примерами в виде имеющихся собранных единиц.

## ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

- ❑ **Анализ** всех примеров, распределённых по способам словообразования.
- ❑ Проведение **опроса и анализ** полученных результатов.
- ❑ Разработка **корректирующих упражнений**

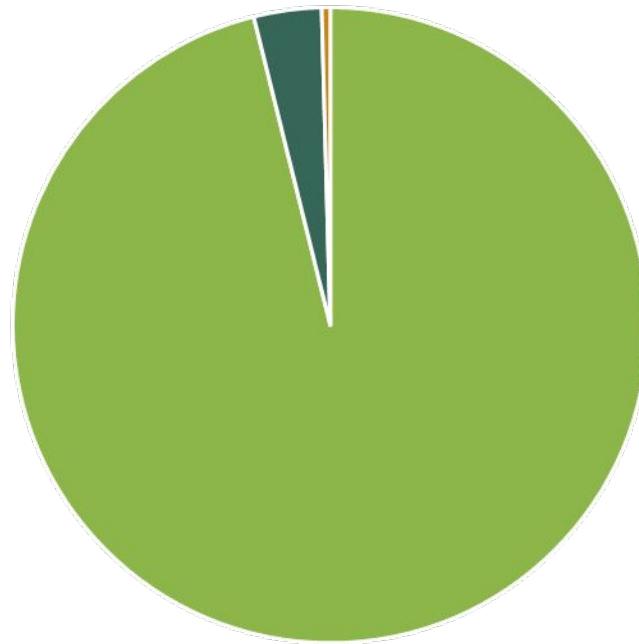
# ОБЗОР ИСТОЧНИКОВ

1. Горшков П.А. «Сленг хакеров и геймеров в интернете».
2. Структурно-семантические особенности языка хакеров и геймеров. //Вестник МГОУ (раздел лингвистика). Выпуск 3 - М., 2007.

1. 4itachok.ru
2. cheloveknauka.com
3. gamer-info.com
4. gameinonline.com
5. gramota.ru
6. lurkmore.to
7. mmoglobus.ru
8. nsportal.ru
9. proektsmr.ru

10. sites.google.com
11. slang.site
12. studexpo.ru
13. www.emu-land.net
14. www.endie.ru
15. www.referat911.com
16. www.textologia.ru
17. www.wikipedia.org

# АНГЛИЦИЗМЫ В СЛОВАРЕ ГЕЙМЕРОВ



■ Англицизмы    ■ Русские слова    ■ Заимствование из немецкого языка



# ПРИМЕРЫ

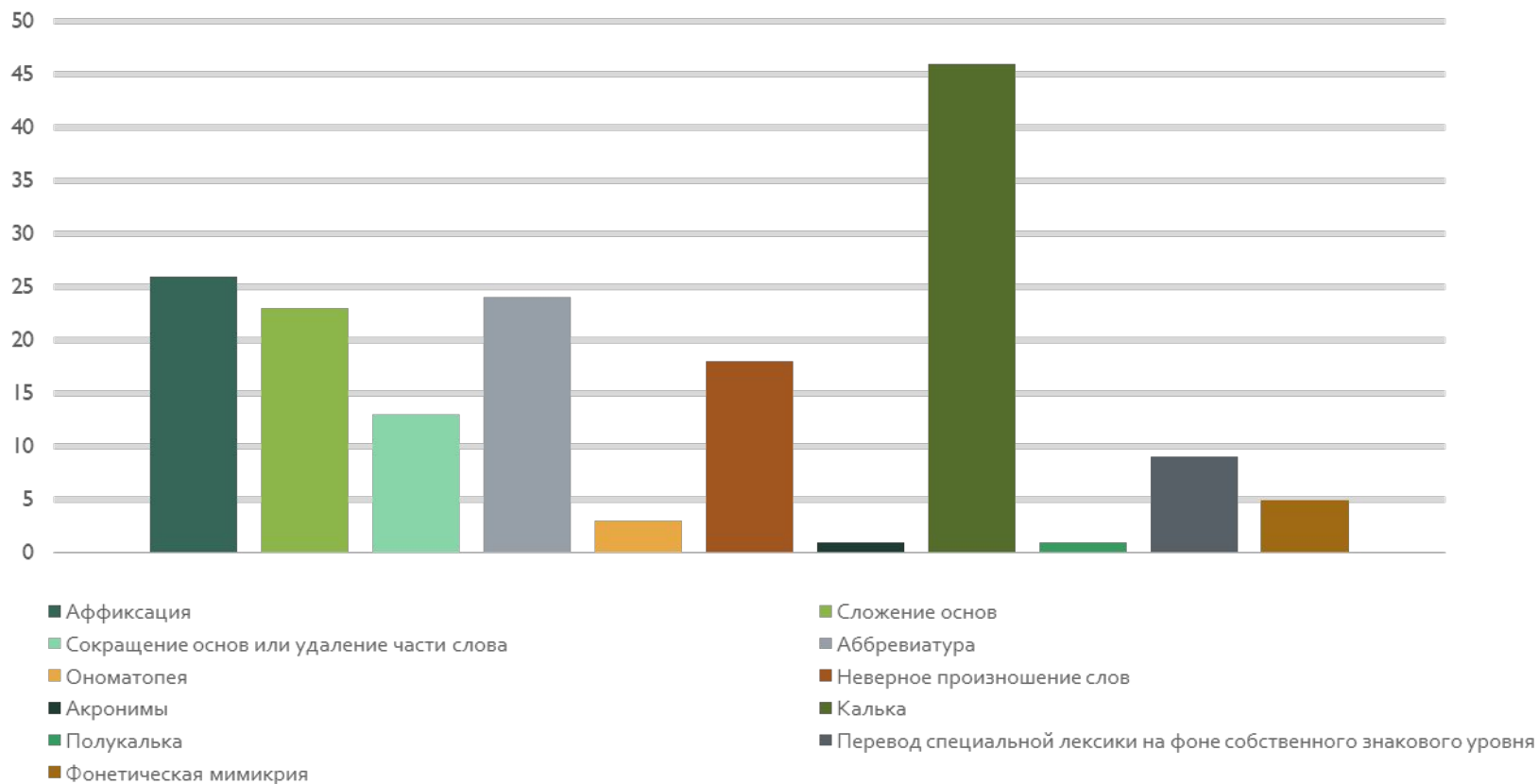
## Русские слова

- бомж
- вагон
- выпиливание
- движок
- таблетка
- пасхальные яйца/пасхалки
- сало
- шаровар(ы)

## Немецкое слово

- шпилить (нем. spielen - играть)

# СПОСОБЫ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ АНГЛИЦИЗМОВ В СЛОВАРЕ ГЕЙМЕРОВ



# НЕСОВПАДЕНИЕ С ЯЗЫКОВОЙ НОРМОЙ

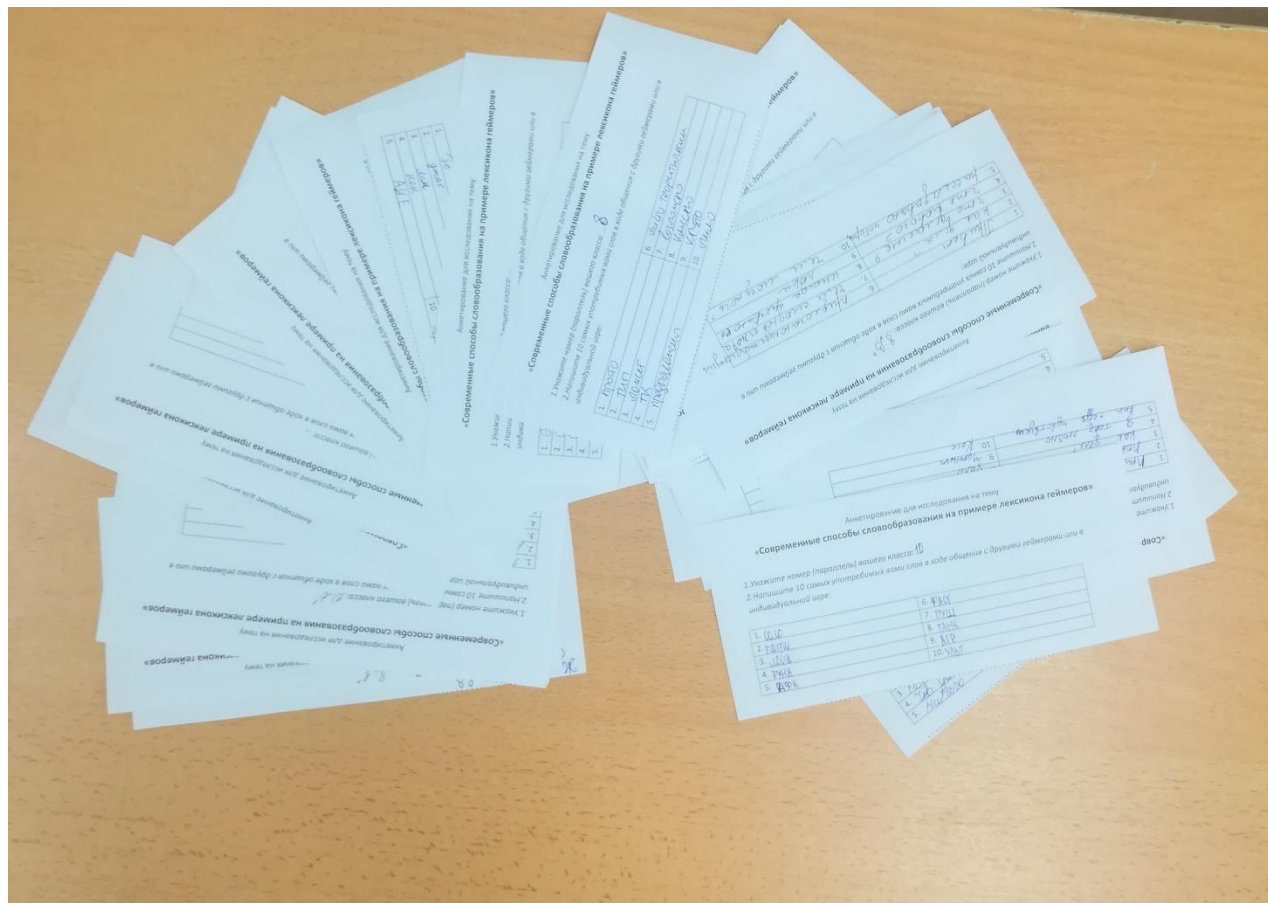
□ несовпадение произношения (грубое искажение):

**аддон** — от add-on; **антаг** — от untag; **бинд** — от bind; **гамать** — от game; **го** — от go; **дамаг** — от damage; **флуд** — от flood; **мапа** — от map; **гринд** — от grind; **каребир** — от carebear; **повнер** — от power; **спавн** — от spawn; **чар** — от character; **евент** — от event; **лабель** — от label; **мессаг** — от message; **сай** — от say; **гвард** — от guard;

□ несовпадение со значением исходного слова:

**button** — батон, **shareware** — шаровары, **windows** — виндовоз; **drivers** — дрова; **петушок** — P90 (вид оружия).

# АНКЕТИРОВАНИЕ №1



# АНКЕТИРОВАНИЕ №1

■ Наиболее употребимые слова:

1. раш - 2 чел.
2. вайп - 1 чел.
3. зерг - 1 чел.
4. спаун - 1 чел.
5. фаст - 1 чел.
6. агриться - 1 чел.
7. АФК - 1 чел.
8. грифер - 1 чел.
9. скилл - 1 чел.
10. юзать - 1 чел.

# НЕСОВПАДЕНИЕ С ЯЗЫКОВОЙ НОРМОЙ

- несовпадение произношения (грубое искажение):

**аддон** — от add-on; **антаг** — от untag; **бинд** — от bind; **гамать** — от game; **го** — от go; **дамаг** — от damage; **флуд** — от flood; **мапа** — от map; **гринд** — от grind; **каребир** — от carebear; **повнер** — от power; **спавн** — от spawn; **чар** — от character; **евент** — от event; **лабель** — от label; **мессаг** — от message; **сай** — от say; **гвард** — от guard;

- несовпадение со значением исходного слова:

**button** — батон; **shareware** — шаровары; **windows** — виндовоз; **drivers** — дрова; **петушок** — P90 (вид оружия).

# НЕСОВПАДЕНИЕ С ЯЗЫКОВОЙ НОРМОЙ

- несовпадение произношения (грубое искажение):

**бинд** — от bind; **гамать** — от game;  
**го** — от go; **дамаг** — от damage; **флуд** — от flood;  
**гринд** — от grind; **спавн**  
— от spawn; **евент** — от event;  
**мессаг** — от message; **гвард** — от guard;

- несовпадение со значением исходного слова:

**button** – батон; **shareware** – шаровары; **drivers**  
– дрова

## “ОПАСНЫЕ” СЛОВА

- несовпадение произношения (грубое искажение):

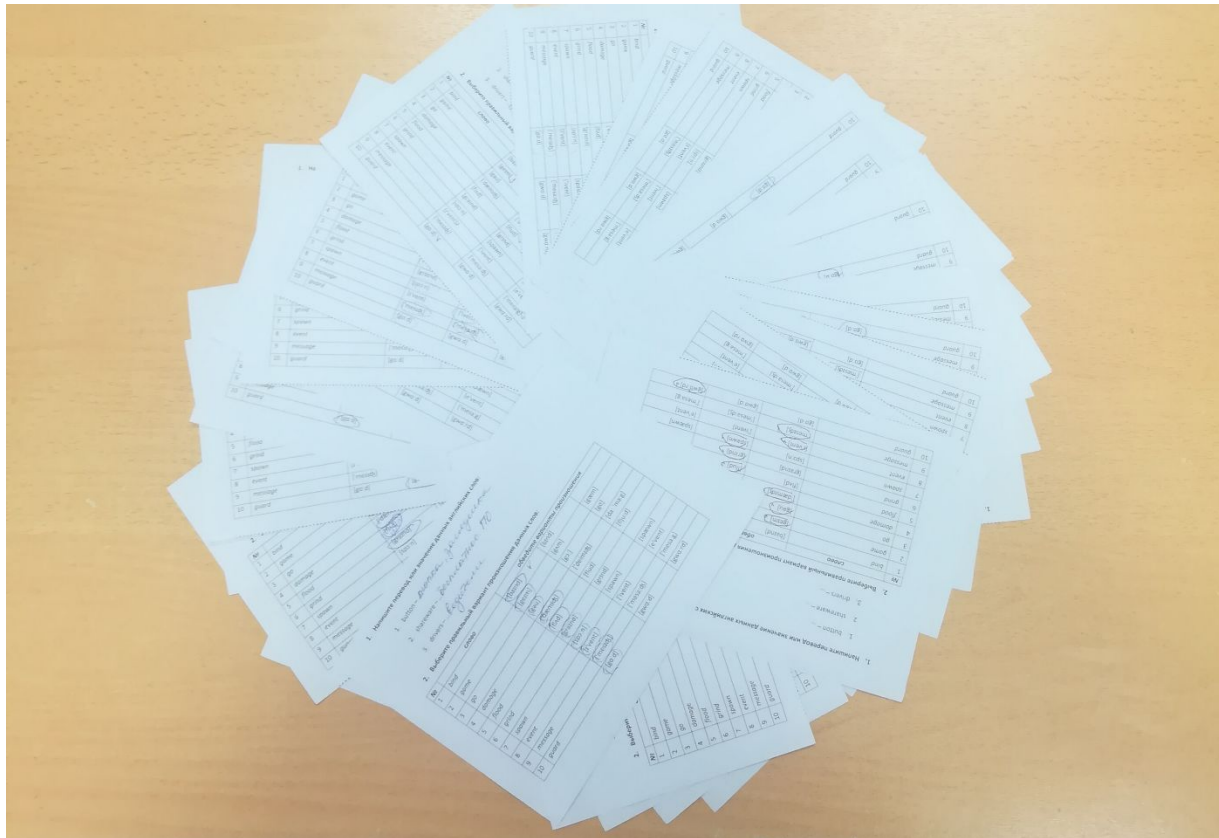
**бинд** — от bind; **гамать** — от game; **го** — от go; **дамаг** — от damage; **флуд** — от flood; **гринд** — от grind; **спавн** — от spawn; **евент** — от event; **мессаг** — от message; **гвард** — от guard;

- несовпадение со значением исходного слова:

**button** — батон; **shareware** — шаровары; **drivers** — дрова.



# АНКЕТИРОВАНИЕ №2



## АНКЕТИРОВАНИЕ №2

### - ЗАДАНИЯ НА РЕФЛЕКСИЮ И САМОКОРРЕКЦИЮ

1 – задания на перевод и выбор звучания слова

2 – ознакомление с верными вариантами сразу же после выполнения задания

## АНКЕТИРОВАНИЕ №2

### 1. ЗАДАНИЯ НА ПЕРЕВОД И ВЫБОР ЗВУЧАНИЯ СЛОВА:

#### 1. Напишите перевод или значение данных английских слов:

1. button – ...
2. shareware – ...
3. drivers – ...

## АНКЕТИРОВАНИЕ №2

### 2. ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ВЕРНЫМИ ВАРИАНТАМИ СРАЗУ ЖЕ ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ:

#### 1. Ознакомьтесь с точными значениями слов ниже:

1. **button** – 1) кнопка (управления), 2) заглушка; пуговица; завёртка (дверей, окна), 3) букса, 4) диск, тарелка (клапана)...
2. **shareware** – условно-бесплатное ПО (предоставляется бесплатно на короткий срок, по истечении которого пользование необходимо оплачивать, или с другими оговорками)
3. **drivers** – 1) водители, извозчики, 2) ведущие элементы передачи (устройства, получающие энергию непосредственно от двигателя и приводящие в движение другие части механизма), 3) драйвера (программы, контролирующие работу периферийных устройств), 4) клюшки (для гольфа) ...

# АНКЕТИРОВАНИЕ №2

## 1. ЗАДАНИЯ НА ПЕРЕВОД И ВЫБОР ЗВУЧАНИЯ СЛОВА:

### 2. Выберите правильный вариант произношения данных слов:

№	слово	обведите варианты произношения		
1	<i>bind</i>	[baɪnd]	[bɪnd]	
2	<i>game</i>	[geɪm]	[gʌm]	[gæm]
3	<i>go</i>	[gəʊ]	[gɔ:]	[go]
4	<i>damage</i>	['dæmɪdʒ]	['deɪmɪdʒ]	[da: 'ma:g]
5	<i>flood</i>	[flʌd]	[flud]	[flju:d]
6	<i>grind</i>	[graɪnd]	[grɪnd]	
7	<i>spawn</i>	[spɔ:n]	[spawɪn]	[spæwn]
8	<i>event</i>	[ɪ'vent]	['ɪvent]	[e'vent]
9	<i>message</i>	['mesɪdʒ]	['mesa:dʒ]	['mesa:g]
10	<i>guard</i>	[gɑ:d]	[gwa:d]	[gwa:rd]

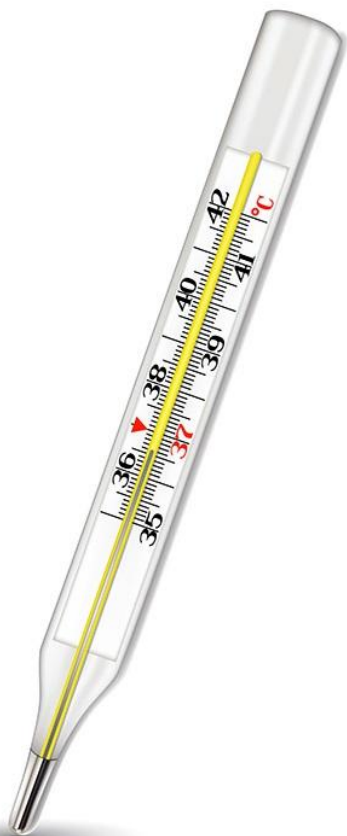
## АНКЕТИРОВАНИЕ №2

### 2. ОЗНАКОМЛЕНИЕ С ВЕРНЫМИ ВАРИАНТАМИ СРАЗУ ЖЕ ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ:

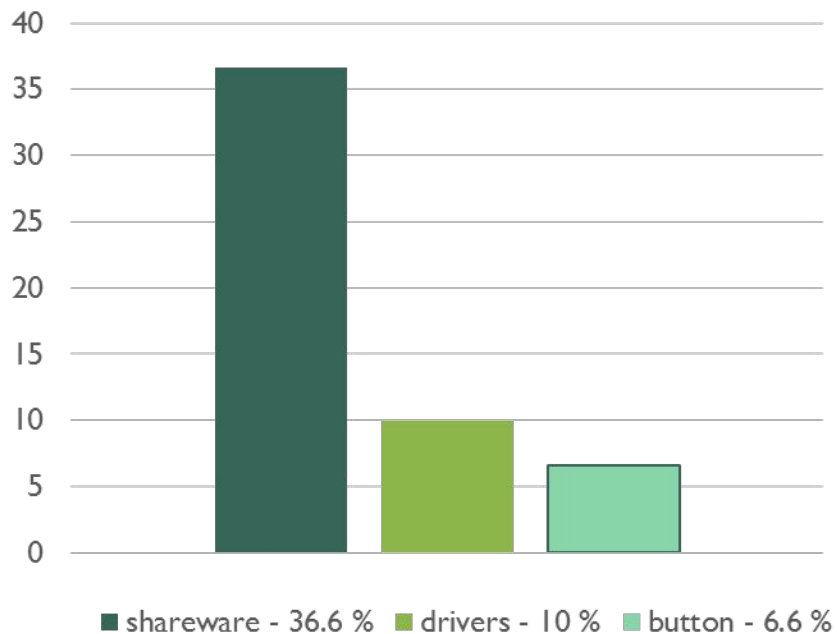
2. Правильными являются все первые варианты звучания.

Легко ли было догадаться?

№	слово	правильные варианты произношения		
1	<i>bind</i>	[ <u>baɪnd</u> ]		
2	<i>game</i>	[ <u>geɪm</u> ]		
3	<i>go</i>	[ <u>gəʊ</u> ]		
4	<i>damage</i>	[ <u>'dæmɪdʒ</u> ]		
5	<i>flood</i>	[ <u>flʌd</u> ]		
6	<i>grind</i>	[ <u>graɪnd</u> ]		
7	<i>spawn</i>	[ <u>spɔːn</u> ]		
8	<i>event</i>	[ <u>ɪ'vent</u> ]		
9	<i>message</i>	[ <u>'mesɪdʒ</u> ]		
10	<i>guard</i>	[ <u>gɑːd</u> ]		

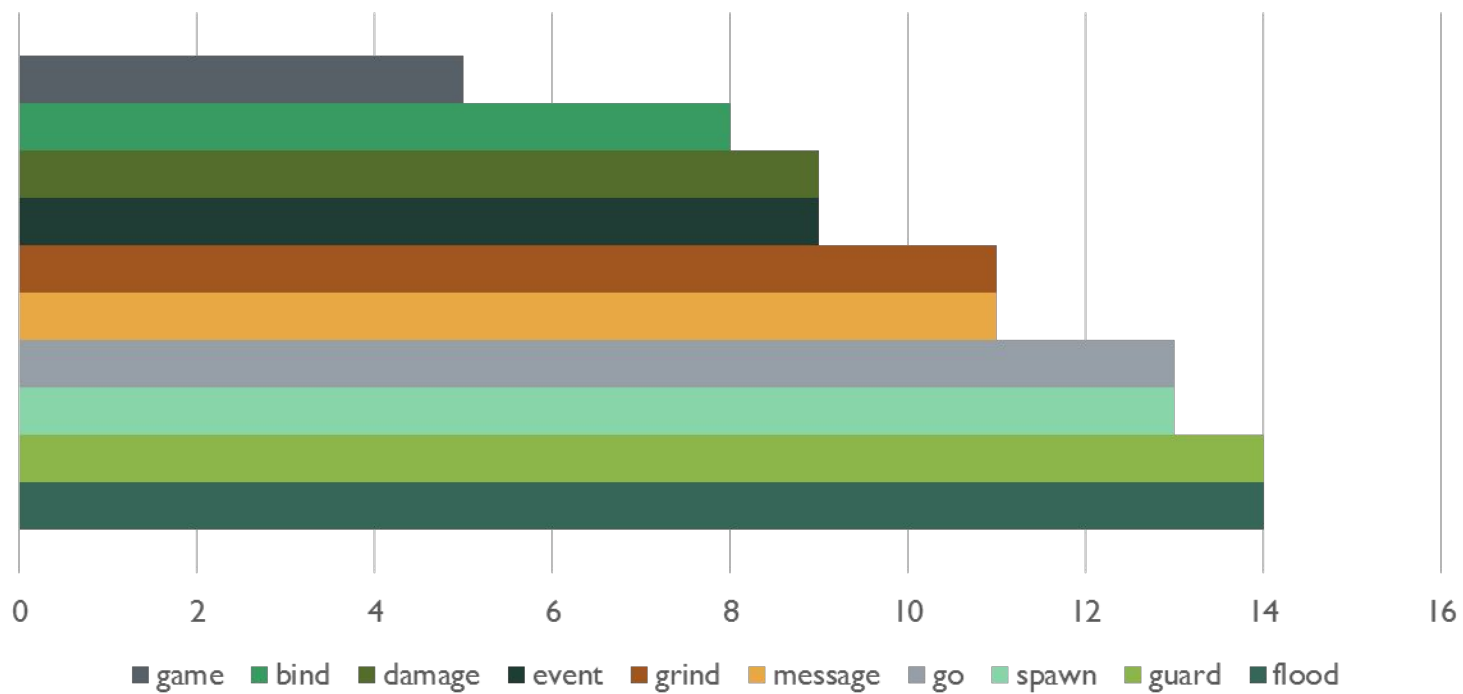


## Неверная семантизация



АНКЕТИРОВАНИЕ №2  
РЕЗУЛЬТАТЫ

## Неверное произношение



АНКЕТИРОВАНИЕ №2  
РЕЗУЛЬТАТЫ



## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- В ходе нашей работы мы проанализировали лексикон геймеров и выделили самый распространённый способ словообразования – калькирование, при этом такие слова заимствуются вместе с произношением и написанием, каждый звук замещается в соответствии с тем звуком, который подходит в русском согласно фонетическим законам.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- Для выявления слов, действительно вызывающих затруднения, нами было проведено анкетирование, состоящее из двух этапов: сначала выявление наиболее распространённой лексики, а затем в ходе последующего анкетирования на основе ранее полученных результатов собрали данные, где и в чём в большей степени нарушаются языковые нормы иностранного языка. Наибольший процент ошибочного перевода пришёлся на слово *"shareware"* и неверного произношения на слова *"flood, guard, spawn, go, message, grind"*. С целью возможной коррекции опрошенным учащимся были даны специальные задания.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

- ❑ Несмотря на явление заимствования, многие слова и понятия употребляются неверно, что безусловно влияет на развитие языка как родного, так и иностранного. По итогам нашего исследования получилось, что проблемы затрагивают больше фонетический аспект языка, что нашло отражение как в способе словообразования, так и в вариантах употребления. Данный факт ведёт к деградации языка, обеднению словарного запаса родной речи самих носителей, вследствие чего языки утрачивают свою уникальность.

---

THX 4 YOUR ATTENTION!



GAME  
OVER  
CONTINUE?