

УДК 372.881.1

А.С. КАХОВИЧ
(a.kakhovich@mail.ru)

Волгоградский государственный социально-педагогический университет

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИЕРОГЛИФИКЕ*

*Анализируются процесс обучения иероглифике с точки зрения мотивированности учащихся.
Выявляется наиболее продуктивный и занимательный для учащихся
подход к изучению иероглифов.*

Ключевые слова: *иероглифика, методика, обучение иероглифике,
дидактические игры, обучение китайскому в школе.*

Китайский язык, безусловно, стал весьма популярным в изучении, количество желающих познать один из самых древнейших языков в мире стремительно растет. Как следствие, увеличивается количество мест, где преподаётся этот язык как основное или дополнительное образование.

Система китайского письма своеобразна, трудна в усвоении и использовании, разительные отличия от алфавитной системы требуют пристального внимания к вопросам методики обучения иероглифическому письму.

Эффективное преподавание китайского языка не представляется возможным без постоянного поиска новейших путей побуждения учащихся к познавательной деятельности, т. к. не все родители и учащиеся осознают объем работы, который необходимо выполнить самостоятельно при освоении китайского языка, а большая часть ответственности за освоение языка чаще всего ложится на педагога, с чем нам пришлось столкнуться во время работы с учащимися 5-го класса МОУ «Гимназия № 3 Центрального района Волгограда».

Следовательно, учителю важно применять такие методические приемы, которые бы побуждали школьников, подвели их к самостоятельным поискам, выводам и обобщениям. В этот момент на помощь приходят игровые приемы и дидактические игры на уроках.

Педагогу необходимо ставить себе целью разработку комплекса дидактических игр, направленных на изучение и усвоение иероглифики и лексики и/или применение уже существующих игр.

В процессе преподавания иероглифики предполагается, что будет произведен подробный анализ структурных уровней системы китайского письма (черта – графема – иероглиф), схематичное изучение структуры иероглифа, понимание значения и роли составляющих его элементов (детерминатив – фонетик) и устойчивые соотношения между такими понятиями как знак – звучание – значение [1].

Нами были рассмотрены причины основных тенденций, которые способствуют снижению мотивации в изучении иероглифики среди обучающихся на начальном уровне. По мнению Си Фанли, методиста в области обучения иероглифики к основным причинам снижения или в отдельных случаях полного отсутствия мотивации к изучению иероглифики у учащихся относят несколько причин [3]:

– учащиеся задействованы и вовлечены в обучение большого количества дисциплин. Учитывая тот факт, что обучение китайскому языку начинается в 5-м классе, то у учащихся не хватает достаточного количества амбиций, концентрации внимания и силы воли для того, чтобы овладеть иероглифическим письмом;

– использование преподавателем методов, которые не соответствуют качеству обучения. К сожалению, в настоящий момент обучающиеся значительно «технологичнее» многих преподавателей, как и преподаватели в связи с высокой загруженностью не имеют возможности для разработки уникальных подходов в изучении языка. Таким образом процесс обучения становится монотонным и однообразным;

* Работа выполнена под руководством Бударинной Ж.С., старшего преподавателя кафедры межкультурной коммуникации и перевода ФГБОУ ВО «ВГСПУ».

– с учетом психологических особенностей учащихся возраста обучения, нехватка терпения и концентрации играет особенную роль в освоении иероглифических упражнений.

Данные причины и отсутствие подходящих методик существенно снижают интерес к изучению китайского языка.

На основе вышеизложенных причин было установлено, для того чтобы повысить уровень мотивации к изучению китайской иероглифики и сформировать базовые знания, необходимо найти правильные подходы к побуждению познавательной деятельности у учащихся путем применения дидактических игр на уроках китайского языка.

Технологии и методы проведения учебного занятия являются важной частью при определении качества подготовки учащихся.

В данном вопросе на начальном этапе обучения иероглифике помогут игровые технологии.

Существенным признаком, отличающим педагогическую или дидактическую игру, является наличие четко поставленной цели в рамках изучения материала и педагогического результата как следствие. Дидактические игры всегда имеют четкую цель в учебно-познавательном процессе.

Следовательно, дидактические игры в значительной степени влияют на позитивную самореализацию личности, что увеличивает степень качества обучения, а также является основным мотивом общего развития. Активизируется познавательный интерес, улучшается степень запоминания.

Подобрав ряд дидактических игр, мы решили провести исследование на предмет того, какие из них получают наибольший отклик учащихся, и какие из них будут наиболее эффективными. В результате было установлено, что дидактические игры способствуют повышению активности учащихся на уроках. Кроме того, командные игры формируют чувство ответственности, направленность на конечный результат.

Данный формат, актуален на среднем этапе обучения в процессе закрепления лексического материала. Закрепление или тренировка является неотъемлемой частью процесса усвоения лексики. Процесс познания лексики через дидактические игры является более увлекательным процессом в отличие от механического способа прописывания иероглифов. Китайская методическая школа считает, что данный способ является более эффективным.

В процессе поиска подходящих игр мы обращали внимание на их соответствие ряду требований. Во-первых, игра должна быть актуальна для закрепления и проверки пройденного материала, т. к. именно эти этапы обучения пользуются наименьшей популярностью среди учащихся. Во-вторых, хронометраж игры не должен превышать 15–20 мин., чтобы позволить учителю разнообразить наполнение урока. В-третьих, игра должна органично вписываться в изучаемую тему. Наконец, игра должна сплачивать, объединять участников.

Проанализировав большое количество дидактических игровых технологий, мы пришли к выводу, что далеко не все из игр не удовлетворяют сформулированному требованию «повышение мотивации к иероглифическому письму». Таким образом, нами были созданы игры, которые, на наш взгляд, соответствуют вышеописанному требованию, а главное – вызывают познавательный интерес у детей. Хотелось бы отметить, что игры являются универсальными для любой темы.

Одной из самых простых в исполнении игр является **дидактическая игра «Волшебная палочка» 魔杖 (mó zhàng)**.

Цель игры: закрепить пройденный материал на уроке китайского языка

Задачи дидактической игры:

Обучающая: закрепление пройденного материала по теме “我的家”.

Развивающая: заинтересовать учащихся для дальнейшего изучения китайского языка и иероглифики.

Воспитательная: способствовать взаимодействию учащихся и взаимодействию с одноклассниками, (работа в команде); научить работать согласно установленными учителем правилами.

Данную игру лучше проводить после изучения новых иероглифов и графем.

Педагог Волшебной палочкой рисует изученные новые иероглифы в воздухе (можно стоять лицом или спиной – для облегчения).

Учащиеся по очереди или командами отгадывают иероглиф и называют соответствующее слово.

Еще одна эффективная игра – **дидактическая игра «Волшебный мешочек» 魔术袋(mó shù dài)**.

Цель: закрепление пройденного материала.

Задачи:

Обучающая: закрепление пройденного материала по теме “你喜欢什么”.

Развивающая: заинтересовать учащихся для дальнейшего изучения китайского языка, в частности иероглифики.

Воспитательная: способствовать взаимодействию учащихся и взаимодействию с одноклассниками, (работа в команде); научить работать, согласно установленными учителем правилами.

Вариант 1.

Учитель заранее раскладывает карточки с уже изученными иероглифами в мешочек. Количество карточек соответствует количеству учащихся.

Каждый ученик, не глядя, выбирает карточку в мешочке.

Далее все должны выполнить следующие задания:

- назвать слово на русском и китайском языках;
- написать предложение с данным иероглифом.

Вариант 2.

Учитель заранее кладет карточки с написанными на русском или китайском языке словами.

Далее учащиеся ищут соответствующий иероглиф и составляют с ним предложение.

Дидактическая игра «Найди нужное» “找到正确的” (zhǎo dào zhèng què de) может использоваться в начале урока и в конце.

Цель: закрепление пройденного материала.

Задачи:

Обучающие: закрепление пройденного материала, формирования навыка письма “我的房间”.

Развивающие: заинтересовать учащихся для дальнейшего изучения китайского языка и иероглифики.

Воспитательные: способствовать взаимодействию учащихся и взаимодействию с одноклассниками (работа в команде); научить работать, согласно установленными учителем правилами.

На столе лежат карточки с иероглифами.

Учитель называет слово на русском или китайском языке, а учащиеся должны найти соответствующий иероглиф и написать его на доске.

Игровая ситуация «Веселые картинки» “欢快的画面” (huān kuài de huà miàn).

Цель: активация запоминания пройденного материала.

Задачи:

Обучающая: закрепление пройденного материала, формирование навыка письма.

Развивающая: заинтересовать учащихся для дальнейшего изучения китайского языка и иероглифики.

Воспитательная: способствовать взаимодействию учащихся и взаимодействию с одноклассниками, (работа в команде); научить работать, согласно установленными учителем правилами.

Класс делится на 2 команды.

На столе педагога лежат 2 стопки карточек с картинками.

Каждый член команды берет карточку со стола и пишет нужный иероглиф на своей половине доски, возвращается на место и передаёт мел (фломастер) следующему члену команды как эстафетную палочку.

Победу в игре одерживает команда, которая быстрее и правильнее всех справится с испытанием.

Школьный курс китайского языка, предлагаемый современными стандартами образования, обладает внушительным потенциалом, целью которой ставится возможность максимально эффективного формирования универсальных учебных действий учащихся в процессе освоения основной образовательной программы курса, иными словами достижения школьниками метапредметных образовательных результатов [2].

Данная цель позволяет нам сделать вывод, что дидактические игры на уроках иностранного языка несут и играют значительную роль в мотивации детей и дают им немалую познавательную нагрузку. Проведение уроков с применением дидактических игр и стандартных заданий, предлагаемых УМК, помогает ученикам поддерживать повышенную мотивацию, быть на уроке заинтересованными, мотивированными и внимательным. Нельзя не отметить, что применение учителем дидактических игр позволяет детскому или подростковому коллективу сплотиться в целях выполнения поставленной учебной задачи и для закрепления пройденного на уроке материала.

В перспективе хотелось бы отметить реализацию данных игр с использованием информационно-коммуникативных технологий, которые на данный момент являются двигателем процесса изучения иностранных языков (китайский язык) не только в качестве дополнительных форм, но и в качестве эффективного способа усвоения материала на уроках.

Литература

1. Волков К.В. Современные методики обучения китайскому языку: анализ практического опыта // Международный журнал экспериментального образования. 2017. № 4-2. С. 96–99. [Электронный ресурс]. URL: <http://expeducation.ru/ru/article/view?id=11445> (дата обращения: 16.11.2019).
2. Козлова Е.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников // Начальная школа. 2004. № 11. С. 49–55.
3. 万云英 (Си Фанли) “初入学儿童学习汉字的记忆特点” (Начальный курс обучения детей с учетом развития памяти) // 心理学报. 1962. 第03期. 219–230. 页.
4. 王亚莉. 轻松学中文. 第4册. 北京: 北京语言大学出版社 · 2007. 190页.
5. 王亚莉. 轻松学中文. 练习册. 第4册. 北京: 北京语言大学出版社 · 2007. 190页.

ANASTASIYA KAKHOVICH

Volgograd State Socio-Pedagogical University

DIDACTIC GAMES AS A MEANS OF TEACHING OF HIEROGLYPHICS

*The article deals with the teaching of hieroglyphics from the point of students' motivation.
There is revealed the most productive and entertaining approach
to the studying of hieroglyphics for students.*

*Key words: hieroglyphics, teaching methods, teaching of hieroglyphics,
didactic games, teaching of Chinese language at school.*