

managed to realize their interest in their hometown, share the results of their work, demonstrate the level of their upbringing in the course of completing the project task and demonstrating the results. The video is available at <https://www.youtube.com/watch?v=RSze45Jo5Ps>.

Литература

1. Давыдов, В. В. Теория развивающего обучения / Рос. Акад. образования, Психологический ин-т, Междунар. Ассоциация «Развивающее обучение». — М.: ИНТОР, 1996. — 544 с.
2. Лазарев, В.С. Проектная деятельность учащихся как форма развивающего обучения // Психологическая наука и образование. - 2015. - Том 20. - № 3. - С. 25–34.
3. Полат, Е. С. Метод проектов: история и теория вопроса / Школьные технологии. – 2006. - № 6 – С. 43 – 47.

Кубарич А.М.,

кандидат филологических наук, доцент
кафедры иностранных языков
АГГПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск);

Ступкина М.В.,

старший преподаватель
кафедры иностранных языков
АГГПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск);

Ющенко О.Б.,

старший преподаватель
кафедры иностранных языков
АГГПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск);

Яковлева Е.С.,

старший преподаватель
кафедры иностранных языков
АГГПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск),
учитель иностранного языка
МБОУ «Гимназия №2» (г. Бийск)

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИЕРОГЛИФИЧЕСКОМУ ПИСЬМУ

Аннотация Данная статья посвящена проблемам обучения иероглифики на уроках китайского языка. В работе рассматриваются особенности формирования навыка иероглифического письма, описывается, как игровые технологии влияют на процесс обучения, представлены примеры игр.

Ключевые слова: иероглифическое письмо, преподавание китайского языка, игровые технологии.

Иероглифическое письмо - это одна из самых сложных систем письменности, отличающаяся своей уникальной структурой. Из-за его типологических особенностей зачастую в процессе усвоения и использования возникают определенные трудности, среди которых можно выделить: совмещение идеографического и фонетического способов записи лексических единиц, большое количество базовых графических элементов, а также их широкая вариативность в составе иероглифического знака. Все это требует пристального внимания к проблемам методики обучения иероглифики, в том числе и к организации учебного процесса

Обучение иероглифической письменности предполагает особый алгоритм деятельности по формированию соответствующих навыков и умений, которые делятся на две группы. Первая группа – это чисто моторные (начертательные) навыки. Вторая же – лексические навыки, где объектом усвоения является графико-звуко-смысловой комплекс, который может быть сформирован в памяти только путем создания соответствующих ассоциативных связей с помощью регулярно повторяющихся, организованных особым образом учебных действий, т.е. упражнений. Но не все упражнения могут оказаться достаточно эффективными для формирования навыка иероглифического письма. Например, бесполезно требовать от учащихся на начальном этапе обучения заучивания иероглифа путем его многократного прописывания. Так как китайский язык – образный, то больший интерес у детей вызовет именно демонстрация знаков на карточках или интерактивной доске в виде образов [3].

В целом, использование различных информационных материалов (карточек, схем) и компьютерных технологий на уроках способствует упрощению процесса усвоения и запоминания иероглифов. Но в разы эффективнее других методов подачи языкового материала и наиболее интересными для учащихся оказываются различные игры.

Игры на уроках китайского языка помогают формированию позитивного отношения к языку, творческих процессов в сознании, дают возможность разнообразить и облегчить процесс обучения. Педагоги-психологи утверждают, что для лучшего освоения иероглифов требуется повторять их примерно 60 раз. Но механический метод запоминания не всегда приводит к хорошим результатам, тогда на помощь и приходят разнообразные иероглифические игры.

Изучение китайских иероглифов не представляется возможным без овладения такими базовыми компонентами, как черты и графемы. Игра «Иероглифическое лото» направлена на изучение, запоминание и повторение этих самых графем. Игра может быть и командной, и индивидуальной. В начале учащиеся совместно с учителем просматривают определенный ряд графем, читают их и называют значения. Для первого раунда достаточно взять 20 наиболее употребительных графем (口 日 田 人 大 小 火 月 力 刀 女 子 手 木 目 水 山 川 白 土). Далее их количество может быть увеличено до 100. Участникам игры раздаются карточки с графемами для ознакомления, а у ведущего в руках остаются карточки с изображением соответствующих понятий и явлений. Далее ведущий вытягивает одну картинку и показывает ее всем. Та команда (игрок), у кого находится карточка с соответствующей графемой, должны отложить ее в сторону. Победителем оказывается тот, у кого не останется карточек. «Иероглифические загадки» способствуют развитию логики и пониманию структуры знаков китайской письменности. Задача: разгадать загадку и записать получившийся иероглиф.

1. 可中?
2. 口里元
3. 我没有, 他有, 天没有, 地有
4. 坐没有人
5. 人有他大, 天没有他大, 你也认识他, 他是谁?

Не стоит забывать и про игры, направленные на тренировку зрительной памяти, развитие ассоциативного мышления и воображения. Например, «Иероглифические пазлы». Детям раздаются иероглифы, разрезанные на части. Можно взять больше иероглифов, но разрезать их на меньшее количество «пазл», или же наоборот. Побеждает тот, кто первым правильно соберет все иероглифы [1]. В игре «Повтори» класс делится на несколько команд, каждой и которых раздается листок и ручка. Ведущий вытягивает карточки, на которых изображен новый иероглиф с картинкой к нему (пр. иероглиф 苹果 и рисунок яблока). Задача учащихся: за определенное время изучить иероглиф, запомнить его и по памяти воспроизвести. Поначалу, может показаться, что игра довольно простая,

но большое количество карточек и использование коротких фраз усложняют ее. Победителем становится команда, которая правильно повторила наибольшее число иероглифов. В игре «Угадай-ка» иероглиф «прячется» за пустой карточкой. Затем учитель показывает лишь его часть и предлагает учащимся узнать его по очертаниям и дописать.

Всеми известная игра «Снежный ком», направленная на запоминание и проверку усвоения ранее изученных слов, относящихся к одной тематике, например, «Животные», «Семья» или «Еда», может иметь и иероглифическую направленность. Правила игры не отличаются от привычных, за одним исключением: учащимся нужно не только запомнить слова и их последовательность, но и записать их. Популярная игра «Крокодил» может занять учащихся любого возраста. Школьник получает карточку со словом и, не говоря ничего вслух, он должен жестами показать его, а остальные должны отгадать и правильно записать на доске. В игре «Рисунки» учитель показывает одному из учащихся определенную карточку, слово на которой он должен представить в виде рисунка на доске, или наоборот, глядя на рисунок написать иероглифы, обозначающие нарисованные предметы.

Обучение иероглифическому письму – это довольно сложный и трудоёмкий процесс, который требует напряженной работы как от учащихся, так и учителя. Поэтому применение различного рода игр дает возможность не только ускорить этот процесс, но и сделать его гораздо проще и интереснее.

Литература

1. Власюк, Д. Г. Игровые методы обучения китайскому языку / Д.Г. Власюк. – URL: <https://www.confucius-institute.ru/conferences/the-reports-of-the-seminars/588/> (дата обращения: 16.04.2022). – Текст : электронный.
2. Дёмина, Н. А. Методика преподавания практического китайского языка / Н. А. Демина. – Москва: Восточная литература, 2006. – 88 с.
3. Лагер, Н. Б. Обучение иероглифическому письму в методике преподавания китайского языка / Н. Б. Лагер // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. - № 2. - 2006. - С. 60-66.

Кубарич А.М.,

кандидат филологических наук,
доцент кафедры иностранных языков
АГТПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск);

Ступкина М.В.,

старший преподаватель
кафедры иностранных языков
АГТПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск);

Ющенко О.Б.,

старший преподаватель
кафедры иностранных языков
АГТПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск);

Яковлева Е.С.,

старший преподаватель
кафедры иностранных языков
АГТПУ имени В.М. Шукшина (г. Бийск),

учитель иностранного языка
МБОУ «Гимназия №2» (г. Бийск)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АУТЕНТИЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ПРИ СОВЕРШЕНСТВОВАНИИ НАВЫКА АУДИРОВАНИЯ НА УРОКЕ КИТАЙСКОГО ЯЗЫКА

Аннотация. В статье раскрывается понятие аудирования, аутентичные материалы. Обозначена проблема восприятия учениками аутентичной речи в условиях отсутствия языковой среды, а также перечислены принципы, в соответствии с которыми должен быть подобран учебный материал, чтобы максимизировать погружение ученика в языковую среду в рамках урока.

Ключевые слова: аудирование, аутентичные материалы, иностранная речь, восприятие.

Навык аудирования является неотъемлемой частью формирования коммуникативной компетенции, которая в свою очередь является основной при изучении иностранного языка. Ключевой задачей данного навыка является совершенствование владения иноязычной устной речью. Овладение навыком аудирования, является одним из сложнейших процессов в обучении. И многим ученикам он дается тяжелее всего, так как аудирование задействует сложные психофизиологические механизмы в процессе восприятия речевого потока на слух. Во многом отсутствие навыка аудирования является причиной неправильного произношения и языкового барьера у обучаемых.

Именно поэтому в основные задачи педагога, зачастую выносит поставить и развить грамотный навык аудирования у учеников. Для того чтобы они могли воспринимать на слух иностранную речь, в лучшем варианте - речь носителя.

Чтобы подробно рассмотреть понятие аудирование, обратимся к работе Teaching Aural English изданной в 1930 году, где американский психолог Д. Браун определил аудирование как рецептивный вид речевой деятельности, который представляет собой одновременное восприятие и понимание речи на слух. Говоря о степени всестороннего понимания устной информации, аудирование, согласно классификации И.Л. Бима, можно разделить на три вида:

1. Аудирование с осознанием основного содержания услышанной информации;
2. Аудирование с полным осознанием услышанной информации;
3. Аудирование с частичным осознанием услышанной информации [2, с. 52].