

III Всероссийский с международным участием научно-образовательный форум преподавателей китайского языка «Китайский компас»

УДК 372.881.1

А.И. БУЕНЦОВА, М.И. ВАРАКИНА
(Самара)

ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКИХ НАВЫКОВ НА ЗАНЯТИЯХ ПО КИТАЙСКОМУ ЯЗЫКУ ПРИ ПОМОЩИ МЕТОДА ГЕЙМИФИКАЦИИ

Ставится задача разработать примеры игровых упражнений, которые могут быть использованы на занятиях по китайскому языку, направленных на эффективное развитие лексического навыка. Для проведения предложенного Вашему вниманию исследования были использованы методы анализа и синтеза. Результаты данной работы могут послужить методической и практической базой для дальнейшего более глубоко изучения заявленной в работе темы.

Ключевые слова: китайский язык, формирование лексического навыка, модель PPP, геймификация, игровые упражнения, интернет-ресурсы.

ANASTASIYA BUENTSOVA, MARGARITA VARAKINA
(Samara)

FORMATION OF LEXICAL SKILLS AT CHINESE CLASSES USING THE GAMIFICATION METHOD

The article aims to develop the examples of the game exercises that can be used at the Chinese classes, focused on the effective development of the lexical skills. The methods of analysis and synthesis were used to carry out the study, presented to your attention. The results of this work can serve as the methodological and practical basis for the further deeper study of the topic, stated in the work.

Key words: Chinese language, lexical skill formation, PPP model, gamification, game exercises, Internet resources.

Лексический навык – это «автоматизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и в соответствии с нормами сочетания с другими единицами в продуктивной речи, а также автоматизированное восприятие и ассоциирование со значением в рецептивной речи» [1, с. 133].

Многие отечественные ученые в своих работах рассматривали понятие лексический навык и способы его формирования на занятиях иностранного языка.

Так, Е.Н. Соловова в своем курсе лекций писала, что «знать слово означает знать его форму, значение и употребление» [9, с. 21].

Также лексический навык рассматривал в своих работах Е.И. Пассов. Ученый утверждал, что существует шесть стадий формирования лексического навыка, которые представлены ниже:

- 1) восприятие слова в процессе его функционирования; создается звуковой образ слова, т. е. в процессе первой стадии происходит восприятие слова непосредственно в его функционировании;
- 2) осознание значения этого слова;
- 3) имитация слова, его повторение в изолированном виде (вне контекста) или в контексте предложения;
- 4) обозначение, направленное на самостоятельное называние объектов, определяемых словом;
- 5) комбинирование, создание связи между словами;
- 6) свободное употребление слова в разных контекстах [8, с. 121].

Изучив подходы иностранных ученых [12, с. 90], мы берем во внимание модель PPP (Presentation, Practice, Production).

1. Этап презентации (Presentation) представляет из себя введение нового материала, на базе которого будет строиться занятие или курс занятий. В связи с тем, что в нашей работе мы рассматриваем формирование лексического навыка, приведем способы семантизации новой лексической единицы.

Самым простым и эффективным способом семантизации можно считать перевод слова на родной язык. Существуют слова, которые носят абстрактный характер, т. е. их трудно показать или изобразить; некоторые слова являются синонимичными и могут отличаться определенной коннотацией, поэтому в данных случаях перевод дает четкое и однозначное определение вводимой лексической единицы.

Языковая догадка или угадывание значения слова через контекст также может являться одним из способов семантизации слова. Важно помнить, что контекст в данном случае должен быть однозначным, а работа обучающихся с текстом должна быть контролируема преподавателем. В противном случае, лексика может быть неправильно трактована обучающимися, что впоследствии вызовет трудности с ее употреблением.

Говоря о начальных этапах обучения иностранного языка, можно выделить визуализацию как один из распространенных методов семантизации. Широкое его применение обуславливается тем, что на начальном этапе обучения большинство слов имеют предметное значение, которое можно изобразить тем или иным способом. Визуализация может представлять из себя не только изображение определенного предмета, но и звукоподражание или действие.

На более продвинутых этапах обучения, когда словарный запас обучающихся уже довольно широк, можно использовать синонимы или антонимы для объяснения новой лексической единицы. При работе с синонимами также важно помнить о коннотативных различиях синонимичных пар.

2. Этап практики (Practice) включает в себя ряд языковых упражнений, которые обучающиеся выполняют для отработки определенной темы. Упражнения такого типа должны иметь единственно правильный вариант ответа и не предполагать вариативность ответов.

Работая с лексикой, важно понимать, на что будут нацелены конкретные упражнения. Как мы уже определили, знание лексической единицы означает знать ее форму, которая включает в себя и графическую и звуковую, а также значение и употребление.

Упражнения на запоминание графической формы слова могут представлять из себя задания на вставку пропущенных букв, поиск слов в сетке, кроссворд, анаграмму и др.

Звуковая форма слова может быть отработана путем многократного прочтения сначала вслед за преподавателем или аудиозаписью, затем индивидуально. Также хоровая отработка может быть представлена разными способами, например, громко/тихо, быстро/медленно.

Задания на отработку значения и употребления новой лексики также должны быть тщательно отобраны. Следует понимать, чтобы студенты не испытывали трудность при выполнении таких упражнений, следуют придерживаться принципу доступности (от простого к сложному). Так, можно начать работу с лексикой, выполняя задания на распределение слов по категориям или классификации их по какому-либо критерию. Далее могут быть упражнения на сопоставление слова и картинки/перевода/определения/ синонима/антонима и т. д. К более трудным упражнениям можно отнести заполнение пропусков в тексте или задания на множественный выбор.

3. Этап воспроизведения (Production) имеет продуктивный характер, т. е. обучающиеся на данном этапе работы выполняют упражнения на создание собственного текста, письменного или устного. Результатом такой работы может быть монологическое или диалогическое высказывание, письменная работа в виде сочинения или эссе. Главным условием таких заданий является использование изученных лексических единиц в новых или аналогичных контекстах.

Чтобы занятия, направленные на развитие лексического навыка, не были монотонными и утомительными для студентов, необходимо использовать неоднотипные задания, а также применять различные игровые технологии. Такие приемы можно использовать на одном из этапов занятия (этап презентации, практики, воспроизведения). Используемые на занятиях игры могут быть индивидуальными или же рассчитаны на парную или групповую работу.

На этапе усвоения новых слов необходимо учитывать следующие критерии:

- 1) определить будет ли данная лексическая единица входить в активный словарный запас обучающегося (речь) или в пассивный (чтение);
- 2) использовать различные виды семантизации;
- 3) использовать различные виды проверки понимания слова (перевод, картинка, контекст);
- 4) изучать слова не в разрыве от контекста;
- 5) проводить связь между изученными словами и жизненным опытом обучающегося;
- 6) слова должны соответствовать возрасту и интересам обучающихся;
- 7) должны быть использованы все четыре анализатора (слуховой, зрительный, речедвигательный, моторо-графический)

Сам термин «геймификация» появился сравнительно недавно. Впервые его употребил профессор Эссекского университета Ричард Бартл в 1980-х гг., который определял геймификацию как превращение чего-то, что не является игрой, в игру. Однако более широкое употребление термин приобрел в 2003 г. и был связан с именем британского программиста Ника Пеллинга, который под геймификацией понимал процесс использования игрового мышления и игровой динамики для привлечения аудитории и решения поставленных задач.

В своей монографии Карл Капп рассматривал геймификацию как «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование», а также «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [10, с. 10].

Изучив вышеперечисленные работы, мы сформулировали свое определение понятия «геймификация в образовательном процессе» – это использование игровых методик и компьютерных технологий, а также их адаптация в образовательную среду с целью вовлечения обучающихся в учебный процесс, повышения мотивации обучающихся и уровня сформированности языковых навыков.

Рассуждая о геймификации в нашей работе, мы будем говорить о трех основных элементах, которые, по нашему мнению, включает в себя данный термин:

- 1) использование игровых форм (настольная игра, крестики-нолики и др.) для выполнения языковых упражнений;
- 2) использование интерактивных интернет-платформ (Wordwall, Quizlet и др.);
- 3) использование уже существующих учебных игр (снежный ком, ролевые игры и др.).

Игры на лексических занятиях несут в себе большой потенциал, т. к. они создают неформальную обстановку, что способствует лучшему усвоению изучаемого материала. Также они способны мотивировать и вовлечь учащихся в процесс обучения, т. к. являются динамичными, несут в себе соревновательный элемент, а также могут быть реализованы в различных формах деятельности. Однако, важно помнить, что игровых элементов не должно быть слишком много, т. к. в противном случае занятие может утратить свой образовательный характер. Чтобы провести сбалансированное занятие, преподавателю необходимо комбинировать игровые задания с более традиционными.

В нашем исследовании в рамках занятия, посвященному развитию лексического навыка, студентам предлагалось изучить существительные на тему «Профессии», которые представлены ниже:

- 1) 老师 lǎoshī
- 2) 学生 xuéshēng
- 3) 大夫 dàifu
- 4) 医生 yīshēng
- 5) 职员 zhíyuán
- 6) 律师 lǚshī
- 7) 工人 gōngrén
- 8) 农民 nóngmín
- 9) 护士 hùshi
- 10) 警察 jǐngchá

Работу с данными лексическими единицами мы разделили на три этапа: презентация, практика и воспроизведение. Элемент геймификации был введен только на этапе практики.

Первый этап работы состоял в введении данных лексических единиц, который происходил посредством визуальной семантизации. Студентам были продемонстрированы картинки, изображающие разные профессии со словами (иероглиф и пиньинь). Студентам нужно было догадаться, что означает данная лексическая единица. Вся работа происходила совместно с преподавателем. Во время ознакомления с карточками студентам также было необходимо многократно повторить предложенные слова за преподавателем разными способами (быстро/медленно; тихо/громко) Студентам также было рекомендовано записывать новые слова за преподавателем в тетрадь вместе с переводом.

Этап практики слов на тему «Профессии» включал в себя комплекс упражнений с внедрением игровых элементов и интернет-технологий. Для того чтобы студенты запомнили правописание данных иероглифов, им предлагалось поработать с платформой “汉子笔顺” [14], которое пошагово демонстрирует порядок правописания черт каждого иероглифа (см. рис. 1).



Рис. 1. 汉子笔顺

После многократного написания иероглифов, студенты были разделены на две команды для участия в викторине. Суть игрового задания заключалась в том, что на экране демонстрировалась картинка с пиньинь, для обозначения конкретной профессии и два варианта написания иероглифов (см. рис. 2 на с. 8). Студентам нужно было выбрать правильный вариант иероглифической записи слова. Соответственно, за каждый правильный ответ, команда получала один балл. После окончания игры, иероглифы выводились на экран, и студентам нужно было прокомментировать, какими графемами или чертами они отличаются.

Для отработки звуковой формы слова студенты еще раз выполняли групповое задание в виде многократного повторения новых лексических единиц за аудиозаписью или преподавателем. После чего, им предлагалось поработать в парах или в группах из трех сыграть в настольную игру, которую можно представить в виде распечатанного поля или в виртуальном формате на платформе Miго [11] (см. рис. 3 на с. 8). В качестве заданий у студентов были карточки с новыми и ранее изученными словами (иероглиф и пиньинь). Студенты должны были бросать кубик, после чего открывали карточку и читали написанное слово. Если студент прочитал слово верно, у него было право хода, если нет, то он его пропускал. Правильное чтение студента проверял не только его партнеры по игре, но и также преподаватель, который следил за ходом работы.



Рис. 2. Wordwall

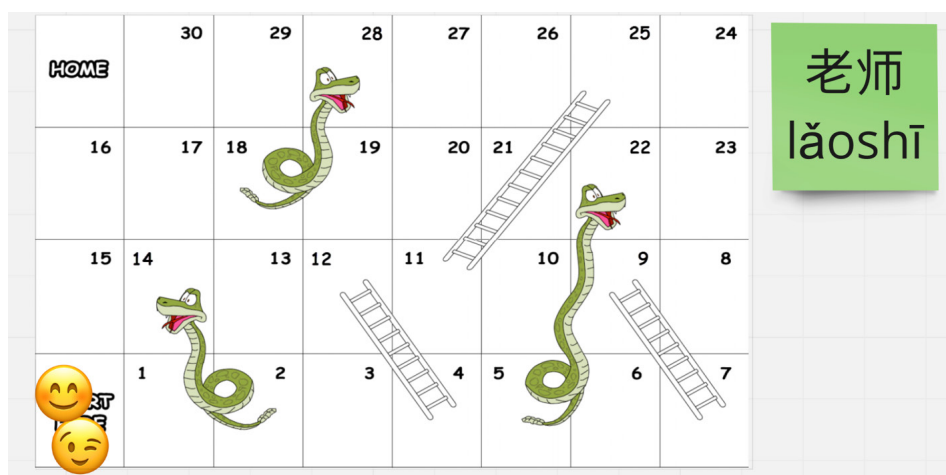


Рис. 3. Miro

Для отработки значения слов студентам были продемонстрированы картинки с изображением профессий и с вопросом – 他做什么工作? (tā zuò shén me gōng zuò). Студенты должны были ответить – 他/她是... (tā shì ...)

Весь рассмотренный нами комплекс игровых упражнений и интернет-платформ можно представить в виде следующей таблицы (см. табл.).

Таблица

Комплекс игровых упражнений

Цель игры	Название задания	Интернет-платформа
Отработка графической формы слова	1) запись иероглифа в тетрадь при помощи интерактивного приложения; 2) викторина	汉子笔顺 [14] Wordwall [13]
Отработка звуковой формы слова	1) многократное повторение за преподавателем 2) настольная игра	Miro [11]
Отработка значения слова и употребления	викторина	Wordwall [13]

Последний этап был посвящен использованию новых лексических единиц в определенном контексте. Студентам было предложено написать 3 предложения о профессии своего родственника. Например:

我妈妈是 (wǒ māmāshi)

我爸爸是 (wǒ bàbāshi)

我哥哥/弟弟/姐姐/妹妹是 (wǒ gēge/dìdi/jiějie/mèimeishi)

我奶奶是 (wǒ nǎinaishi)

我爷爷是 (wǒ yéyeshi)

На основании всего вышеизложенного, мы бы хотели сделать вывод о том, что наряду с традиционными заданиями, на занятиях по китайскому языку, направленных на развитие лексического навыка, очень эффективно могут использоваться и игровые упражнения.

Литература

1. Азимов Э.Г., Шукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Изд-во ИКАР. 2009.
2. Вербак К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса / пер. с англ. Александры Кардаш. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
3. Кочергин И.В. Очерки лингводидактики китайского языка. 2-е изд., испр. и доп. М.: АСТ: Восток-Запад. 2006.
4. Майсюк Ю.Л. Использование геймификации при обучении иностранному языку в вузе // Практика преподавания иностранных языков на факультете международных отношений БГУ: электрон. сб. Вып. IX. 2019. С. 94–97.
5. Масловец О.А. Китайский язык (2–11 классы): Примерная программа для учащихся общеобразовательных учреждений. М.: Восточная книга, 2012.
6. Масловец О.А. Китайский язык 2–11 классы. Методика обучения китайскому языку в средней школе. М.: Восточная книга. 2012.
7. Орлова О.В., Титова В.Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томск. гос. пед. ун-та. 2015. № 9(162). С. 60–64.
8. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Основы коммуникативной теории и технологии иноязычного образования: методическое пособие для преподавателей русского языка как иностранного. М.: Русский язык. Курсы, 2010.
9. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс лекций: пособия для студентов пед. вузов и учителей. М.: Просвещение, 2005.
10. Kapp K., Blair L., Mesch R. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. San Francisco: Wiley, 2013.
11. Miro: [сайт]. URL: <https://miro.com/ru/>.
12. Spratt M., Pulverness A., Williams M. The TKT Course. Module 1, 2 and 3. Cambridge: Cambridge university press, 2011.
13. Wardwall: [сайт]. URL: <https://wordwall.net>.
14. 汉子笔顺: [сайт]. URL: <https://www.hanziwu.com>.