

**Активные методы обучения,  
ролевые имитационные игры на  
уроках  
китайского языка**

Если нормальный ребенок ни в одном предмете не достиг успехов, если у него нет любимого предмета или занятия, значит школа не выполнила своей задачи.

В.А. Сухомлинский

Свою задачу вижу в том, чтобы добиться положительной мотивации китайского языка через развитие интереса к нему.

Специалисты пришли к выводу, что модель, в которой воспитывающий взрослый (педагог, родитель) – субъект педагогического процесса, а ребенок – объект, неизбежно приводит к невротизации, психопатии детей, формированию у них «двойной морали» (для «себя» и «для дяди») и к устойчивому неприятию взрослых, контролирующих овладение образовательной парадигмой «знания-умения-навыки» (ЗУМ).

Образование может выполнить свою роль только тогда, когда получит доступ к сокровенным интересам личности, глубинным сторонам общественного бытия, а для этого необходимо паритетное общение.

- По мнению М.И.Лисиной, у человека существует самостоятельная потребность в общении, т.е. не сводимая к другим потребностям (например, к потребности в пище и тепле, во впечатлениях и активности) - ... потребность в общении состоит в стремлении к познанию самого себя и других людей.

Ролевые имитационные игры называются активными методами обучения потому, что позволяют погрузить обучающихся в активное контролируемое общение, где они проявляют свою сущность и могут взаимодействовать с другими людьми. Благодаря активной форме участия в играх достигается высокий уровень запоминания событий, имевший место в игре, что соответствует данным психологии, согласно которым у человека остается в памяти приблизительно 10% из того, что он слышит, 50% - из того, что он видит и 90% - из того, что он делает.

«Образование осуществляется играми бессознательно, хотя и эффективно, - считает А.Чеккини, - что в любом случае не означает «без труда»: в игре вы потеете, стараетесь вовсю, переносите стресс; но эти усилия были выбраны свободно: нельзя заставить играть, так же, как заставить учиться».

Игра позволяет заинтересовать учащихся творческой деятельностью, которая в дальнейшем обернется интересом к изучению китайского языка.

Описание игр, которые могут послужить для пополнения разнообразия учительского арсенала активных средств обучения.

Уже в начале первого года обучения включаю в урок игру «Такси».



18/02/2011 13:18

Цель игры: проверка пройденного материала.

На листе бумаги пишу буквы (или слова). Хорошо, чтобы они были расположены хаотично и их было не менее 10 – 12. В каком-то месте листа рисую гараж. Буквы (слова) – это адреса. Пассажир (один из учеников) говорит адрес (называет букву или слово), а таксист (ученик у доски) едет по указанному адресу – проводит линию от гаража до буквы или слова. Побывав по всем адресам, таксист еще должен вернуться в гараж. «Такси» можно трансформировать в «Аэропорт».

Внимание, особенно младших школьников, неустойчиво, они быстро утомляются. Вызывать положительные эмоции, которые ведут к улучшению усвоению материала и на какое-то время освободить учащихся от умственного напряжения поможет игра в «Кошки – мышки».



18/02/2011 13:16

Для этого необходимо превратиться в кошку или мышку (сказать: «我是猫» «我是老鼠»).

Ученики надевают на голову шапочку, изображающую кошку или мышку и «превращаются» в животных. Сначала сама подаю команды, а затем учащиеся подают команды. «Дети – животные» их выполняют:

到黑板前面来    出来    进来    开门    关门    擦黑板    и т.д.

Или другая игра «Будем честными». Отдаю команды, и все ученики выполняют их:

洗手    洗脸    洗头    洗耳朵    и т.д.

При введении нового лексического материала и его закреплении использую игрушки и предметные картинки. Приношу на урок игрушку, например, обезьянку, и прошу учащихся похлопать в ладоши и посчитать столько, сколько попросит обезьянка (五, 七, 九    и т.д.)

# Игра «КОШКИН ДОМ»

...



18/02/2011 13:15

Учащиеся с удовольствием достают из «Кошкиного дома» предметные картинки и называют слова по-китайски.

# Игра «В зоопарке»

...



18/02/2011 13:33

Сообщаю учащимся, что в зоопарке кто-то поменял таблички с названиями животных, находящихся в клетках. Необходимо установить таблички правильно.

Названия предметов одежды лучше запоминаются, когда ученики сами одевают куклу и проговаривают эти слова (использую куклу из картона с комплектом одежды).

При изучении темы «Части тела», предлагаю учащимся нарисовать мышку, клоуна и т.д. Дети рисуют и при этом проговаривают слова 头 眼睛 鼻子 耳朵 手 脚 尾巴 и т.д.

«Укрась елочку»

У доски искусственная елочка. Предлагаю украсить ее разноцветными шарами. Учащиеся поочередно вешают на елочку разноцветные шары. При этом проговаривают цвет шара. Эту игру включаю при изучении темы «Название цвета».

Предлагая учащимся игру «Отправляемся в путешествие», тренирую речевой образец 我看见... и лексику по теме «Животные». Учащиеся рассматривают животных в «подзорную трубу» и называют животных по-китайски.

# «Волшебный магазин»

...



18/02/2011 13:13



18/02/2011 13:11

В эту игру можно поиграть при изучении тем «Фрукты и овощи», «Учебные принадлежности», «Одежда» и т.д. При этом закрепляем выражения 我喜欢...我要买...多少錢... 一共多少錢... 给我...

В играх такого типа мы имеем дело с двумя – тремя речевыми образцами, повторяющимися многократно. Поэтому с точки зрения организации словесного материала, такая игра - не что иное, как словесные упражнения, но превращая обычные словесные упражнения в игру, мы избегаем скуки, рассеивания внимания, создаем эмоционально комфортную обстановку, повышаем интерес к изучению языка.

С другой стороны, ситуация игры – это отражение ситуации реальной жизни. Таким образом, мы создаем возможность повторения речевого образца в условиях, приближенных к реальному речевому общению. Игра, таким образом, способствует снятию тревожности и готовит учащихся к речевому общению.

В игровой форме можно провести речевую разминку.

## «Найди начало и конец слова»

Учащимся предлагаются карточки, состоящие из двух половинок. Ученикам нужно собрать из них слова

sheng	xue	→	xuesheng
shi	lao	→	laoshi
ban	hei	→	heiban
生	学	→	学生
师	老	→	老师
板	黑	→	黑板

## Игра «Память»

Учащимся раздаются карточки с числами (например, от 4 до 10), но у одних числа написаны иероглифами, 四 五 六 七 八 九 十, а у других – цифрами 10 9 8 7 6 5 4. Задача учеников – найти свою пару. Те, кто нашел первым друг друга, - выигрывает.

Второй вариант.

Ученики группы делятся на 2 команды. На доске две колонны чисел:

1 6

2 5

3 7

4 9

5 8

Каждая команда пишет иероглифы наперегонки рядом с этими числами. Затем команды проверяют друг у друга правильность написания. Выигрывает команда, допустившая меньше всего ошибок.

Уверена, что если на уроке учитель даст возможность учащимся двигаться, улыбаться и не будет тащить их за собой, то они будут сами стараться, будут учить язык.

Активные методы обучения приносят удовольствие от процесса познания.

Спасибо за  
внимание!