

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет иностранных языков

Выпускающая кафедра: кафедра германо-романской филологии и иноязычного образования

Набиева Анастасия Дмитриевна
МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Использование лексических игр как средства формирования навыков диалогической речи при обучении китайскому языку в условиях дополнительного образования детей

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование Направленность (профиль) магистерской программы: Инновационные технологии в иноязычном образовании

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Зав. кафедрой, канд. пед. наук, доцент Майер И.А.
«02» 12 2024г.

Руководитель магистерской программы:
канд. пед. наук, доцент Селезнева И.П.
«02» 12 2024г.

Руководитель:
канд. пед. наук, доцент Бедарева А.В.
«02» 12 2024г.

Обучающийся Набиева А.Д.
«02» 12 2024г.

Красноярск 2024

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. Теоретико-методологические основы использования лексических игр как средства процесса формирования навыков диалогической речи при обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей.....	8
1.1. Теоретические аспекты использования лексических игр в обучении иностранному языку.....	8
1.2. Исследование методологических подходов к применению лексических игр в дополнительном образовании детей и оценка их эффективности.....	17
1.3 Особенности использования лексических игр в формировании навыков диалогической речи и роль педагога в их организации и поддержке процесса обучения.....	42
ВЫВОДЫ ПО 1 ГЛАВЕ.....	51
ГЛАВА 2. Опытно-экспериментальная работа по развитию лексических навыков у обучающихся начальных классах.....	53
2.1. Анализ учебно-методического комплекса по китайскому языку.....	53
2.2. Описание эксперимента по использованию лексических игр в обучении китайскому языку в начальных классах.....	58
ВЫВОДЫ ПО 2 ГЛАВЕ.....	89
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	91
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ИСТОЧНИКОВ ЛИТЕРАТУРЫ.....	93
ПРИЛОЖЕНИЕ А.....	98
ПРИЛОЖЕНИЕ Б.....	104

Добавлено примечание ((ПВ1)): по идее в 2.1 всегда анализируем основной УМК, у Вас же наверняка есть какой-то учебник, вот и сделайте анализ

ВВЕДЕНИЕ

Сама идея формирования навыков диалогической речи с помощью игры существует давно. Сегодня принцип «учиться играя» становится не просто обязательным, но базовым элементом всей системы образования, в том числе в условиях дополнительного образования детей. Поэтому и появилась необходимость в его обозначении «образование плюс развлечение». Многие справедливо обращали внимание на эффективность использования игр в процессе обучения. В настоящее время проблема применения лексической игры в обучении иностранному языку широко освещается в отечественной и зарубежной методической литературе. Противоречие заключается в важности развития диалогической речи у обучающихся с недостаточным использованием лексических игр. Основная цель лексических игр в обучении – формирование навыков диалогической речи.

Проблемы формирования навыков диалогической речи иностранного языка с использованием занимательных материалов и игровых приемов обучения представлены в научных исследованиях многих отечественных ученых (Т.М.Михайленко, С.Т.Занько, Л.С. Выготский, Е.И. Пассов, А.В.Коньшева, И. А. Зимняя.). Так же стоит отметить работу зарубежного автора (L.Chen), который определил значимость дополнительного образования китайского языка и лексических игр на занятиях иностранного языка.

Объектом исследования является процесс развития диалогической речи на китайском языке обучающихся начальных классов

Предмет исследования – лексические игры как средство развития навыков диалогической речи при обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей.

Цель исследования – теоретически обосновать и эмпирически проверить эффективность использования лексических игр как средства развития навыков

Добавлено примечание ([ПВ2]): -

диалогической речи при обучении китайскому языку в условиях дополнительного образования детей.

Задачи исследования:

1. Проанализировать дефиниции понятия «навыки диалогической речи» в методической литературе.
2. Описать особенности процесса формирования навыков диалогической речи при обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей.
3. Выявить методический потенциал лексических игр как средства формирования навыков диалогической речи при обучении иностранному языку в начальной школе.
4. Разработать комплекс игровых заданий по формированию навыков диалогической речи обучающихся с использованием лексических игр в дополнение к УМК «Китайский язык. 4 класс». Авторы: Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй.
6. Провести опытно-экспериментальную работу по апробации комплекса игровых заданий по формированию навыков диалогической речи обучающихся с использованием лексических игр для 4 класса на базе Центра иностранных языков «Eпjou» (г. Красноярск).

В соответствии с поставленной целью была выдвинута следующая **гипотеза**: развитие навыков диалогической речи у обучающихся начальной школы будет более эффективным при применении в рамках дополнительного образования по иностранному языку элементов лексических игр, так как лексические игры создают условия для формирования у обучающихся необходимых диалогических навыков, которые помогут им свободно общаться на китайском языке

Теоретическую базу исследования составили работы ученых, раскрывающие вопросы обучения диалогической речи на иностранном языке [Е.И.Пассов, И.Л. Колесниковой, О.А. Долгиной], организации обучения иностранному языку в условиях дополнительного образования детей [И. А.

Зимняя, С. Иян, L.Chen] и применения лексических игр в обучении китайскому языку [С.Бай, А.А. Деркачем, Е.А. Маслыко, М.Ф. Строниним, С.Т.Занько].

Методы исследования:

- теоретические методы исследования: критический анализ литературы по проблеме исследования и обобщение результатов исследований, касающихся процесса формирования навыков диалогической речи в обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей;
- анализ нормативных документов;
- методы статистической обработки данных.

Научная новизна исследования заключается в раскрытии особенностей использования лексических игр для развития навыков диалогической речи обучающихся в дополнительном образовании и обучающихся начальной школы. В рамках исследования разработаны задания с использованием лексических игр в рамках дополнительного образования по китайскому языку, направленный на развитие навыков диалогической речи обучающихся 4 класса (в дополнение к УМК УМК «Китайский язык. 4 класс». Авторы: Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй).

Практическая значимость исследования заключается в возможности использования результатов исследования при обучении китайскому языку в дополнительном образовании.

Первая глава «Теоретико-методологические основы процесса формирования навыков диалогической речи при обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей» содержит анализ дефиниции понятия «навыки диалогической речи» в методической литературе и описание особенностей процесса формирования навыков диалогической речи при обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей.

Эта глава обращается к теоретико-методологическим аспектам использования лексических игр в обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей. Эта тема считается важной, поскольку

игровые методы обучения обладают значительным потенциалом для развития навыков диалогической речи у детей, особенно в контексте изучения иностранного языка.

В первом параграфе, посвященном теоретическим аспектам использования лексических игр, обсуждаются основы теоретического подхода к данной проблематике. Это включает анализ педагогических теорий, которые поддерживают эффективность игровых методов в образовании. Также здесь может быть представлен обзор литературы, подтверждающей влияние игр на процесс обучения иностранному языку.

Во втором параграфе рассматриваются методологические подходы к использованию лексических игр в дополнительном образовании детей. В параграфе включен анализ различных методик и стратегий, используемых в практике, и оценку их эффективности на основе доступных данных и исследований. Проводится сравнительный анализ различных методов и оценок их влияния на обучающий процесс.

В третьем параграфе внимание фокусируется на конкретных аспектах применения лексических игр для развития навыков диалогической речи у детей. Здесь обсуждается, какие именно игры могут способствовать развитию этих навыков, и как педагог может эффективно организовывать и поддерживать процесс обучения через игровые методы. Это включает обсуждение роли игровых сценариев, ролевых игр, коммуникативных упражнений и других форматов игр в этом процессе.

Итак, использование лексических игр в дополнительном образовании детей для формирования навыков диалогической речи при изучении иностранного языка имеет теоретические обоснования и методологическую базу, подтверждающую их эффективность. Педагог играет ключевую роль в организации и поддержке этого процесса, выбирая подходящие игры и адаптируя их под индивидуальные потребности учащихся. Такой подход может значительно обогатить образовательный процесс и способствовать более глубокому усвоению языка детьми.

Вторая глава исследования посвящена описанию опытно-экспериментальной работы по формированию навыков диалогической речи обучающихся на уроке китайского языка в 4 классе с использованием лексических игр и содержит анализ комплекса игровых заданий и упражнений по формированию навыков диалогической речи обучающихся с использованием лексических игр (в дополнение к УМК «Китайский язык. 4 класс». Авторы: Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй) на базе Центра иностранных языков «Enjoy» (г. Красноярск).

Методическую ценность для нас представляют результаты исследований А.А. Деркачем, Е.А. Маслыко, С.Бай, Ц. Чжоу, С. Иян, Ч. Фу: авторы в своих работах рассматривают игровые методы в обучении китайского языка.

Вторая глава исследования обращается к практической стороне использования лексических игр в обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей.

Для наилучшего развития и усовершенствования языковых и речевых навыков необходимо выбирать методики, которые приближают процесс обучения к реальной коммуникации. Один из таких подходов — использование игровых методов, а именно лексических игр, способствующих активной вовлеченности учащихся в общение и стимулирующих речевую активность.

ГЛАВА 1. Теоретико-методологические основы использования лексических игр как средства процесса формирования навыков диалогической речи при обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей

1.1. Теоретические аспекты использования лексических игр в обучении иностранному языку

Диалогическая речь, в соответствии с определением И.Л. Колесниковой и О.А. Долгиной, представляет собой процесс непосредственного общения, осуществляемого чередующимися репликами двух или более участников. Эта форма речи характеризуется тем, что каждый из участников поочередно выступает в роли говорящего и слушающего. Результатом такого общения является диалог или полилог, который может принимать форму группового обсуждения, дискуссии или свободной беседы [20].

Основная цель диалогической речи заключается в поддержании речевого взаимодействия между участниками. В ходе диалога происходит последовательное создание различных речевых актов, которые обладают разнообразным коммуникативным назначением. Эти речевые акты, объединенные общностью ситуации и темы общения, включают в себя обмен информацией и мнениями, стимулирование к действиям, выражение эмоциональной оценки, а также соблюдение норм речевого этикета.

При обучении диалогической речи представляется важным установить как конечную цель, так и промежуточные цели, соответствующие различным этапам обучения. Основная задача заключается в формировании основных диалогических умений и их последующем совершенствовании в различных учебно-речевых ситуациях.

В начальной стадии обучения необходимо сосредоточиться на формировании основных навыков диалогической речи. Этот этап предполагает ознакомление учащихся с основными правилами диалогического общения, а также развитие их умений ведения неподготовленного группового диалога и

тематической беседы. Важно проводить упражнения, которые помогут учащимся освоить вербальные и невербальные способы выражения мыслей, а также формировать умения в общении в различных образовательных ситуациях.

На более продвинутом этапе обучения уделяется внимание совершенствованию диалогических умений. Здесь учащиеся должны уметь более эффективно участвовать в речевом общении, проявлять гибкость и адаптивность в диалогических ситуациях. Для этого необходимо предусмотреть более сложные упражнения, которые требуют высокого уровня коммуникативных навыков и способствуют развитию языковой компетенции.

В методике обучения говорению выделяют два основных типа диалогов: свободные и стандартные, или типовые. В стандартных диалогах участникам присваиваются определенные социальные роли, такие как родитель – ребенок, учитель – ученик, продавец – покупатель. Эти роли четко определены заранее и ограничивают область речевого взаимодействия участников. К свободным диалогам относятся такие формы общения, как беседы, дискуссии, интервью, где общая логика разговора не фиксируется заранее и участники имеют большую свободу в выборе темы и направления разговора [11].

Однако граница между свободными и стандартными диалогами в реальном общении не всегда четко определена и может быть подвержена изменениям в ходе развития речевого общения. Такие разновидности диалогов могут легко трансформироваться в зависимости от изменений в речевой ситуации и контексте общения.

При обучении диалогической речи применяются те же методы и подходы, что и при обучении монологическому высказыванию. Однако следует учитывать требования итогового контроля и формировать тренировочные упражнения и задания таким образом, чтобы они моделировали аналогичные задания итогового контроля. Это позволит учащимся эффективно подготовиться к реальным ситуациям использования диалогической речи и успешно применять свои навыки в различных областях жизнедеятельности.

В соответствии с концепцией Л. С. Выготского, игра представляет собой деятельность, которая воссоздает социальные взаимоотношения между людьми вне прямой связи с утилитарными целями. Игра, таким образом, несет в себе глубокий потенциал для образовательного процесса, обогащая его не только социальными взаимодействиями, но и эмоциональными переживаниями [5].

Обучение с использованием игровых методов и технологий представляет собой результат интенсивных исследований и размышлений о том, как создать стимул для обучения, который не только заставит учеников прислушаться на уроке, но и зажжет в их сердцах пламя жажды знаний. Этот подход к образованию стремится сделать процесс учения светлым и радостным, избавив его от принуждения и напряжения.

При выборе игры необходимо ясно определить цели обучения, учитывая уровень подготовки класса, возраст учеников и степень их готовности к новым материалам. Эффективность лексических игр проявляется особенно ярко при уверенном понимании уровня подготовки класса к новому материалу.

Лексические игры представляют собой эффективный метод обучения, который подходит для всех возрастных групп в школах. Они могут быть внедрены на разных этапах урока иностранного языка. В начальной фазе они используются для закрепления пройденного материала и создания благоприятной атмосферы, а на более продвинутом этапе – для стимулирования и укрепления новых знаний.

Лексические игры отличаются от других игр своим фокусом на работе со словами и их значениями. В таких играх участники расширяют свой словарный запас, учатся использовать слова в разных контекстах, развивают навыки коммуникации и понимания языка. Лексические игры могут включать в себя задания на определение значений слов, составление предложений, ассоциативные цепочки, использование слов в контексте и другие активности, направленные на работу со словами.

В отличие от других видов игр, где могут использоваться разные элементы (например, физические действия, предметы и т. д.), в лексических играх

Добавлено примечание ((ПВЗ)): Так как понимаете лексические игры, чем они отличаются от других?

основной акцент делается на словах и их значениях. Это помогает участникам лучше понять и запомнить новые слова, а также научиться их использовать в речи.

Применение лексических игр представляет собой эффективный и управляемый метод обучения иностранному языку для педагогов. Для успешного внедрения этого метода необходимо соблюдать определенные принципы и правила.

Способы применения лексических игр варьируются в зависимости от поставленных целей и задач.

Лексические игры имеют ряд целей [12],[18]: ознакомление учеников с новой лексикой и их употреблением в реалистичных ситуациях, схожих с естественным общением; стимулирование мыслительной и речевой активности студентов, а также развитие их навыков выражения мыслей. Многие педагоги обратили внимание на высокую эффективность использования игр в образовательном процессе, такие как Пассов, Выготский, Коньшева, Вэй, Захарова, что вполне обосновано. В играх проявляются индивидуальные способности учащихся, а также их естественный интерес и активность. Лексические игры способствуют созданию природной коммуникативной среды, стимулирующей участие и активное участие учеников. Элемент соревнования, присутствующий в играх, мотивирует студентов стремиться к победе и улучшает их способности к запоминанию. Все это способствует более качественному усвоению изучаемого лексического материала [12].

Лексические игры, внедряемые в учебный процесс на занятиях по иностранному языку, как один из методов обучения, должны быть простыми, живыми и захватывающими, чтобы стимулировать интерес у учеников, способствовать усвоению нового языкового материала и закреплению предыдущих знаний. Игровая деятельность значительно облегчает учебный процесс, а хорошо спланированная и разнообразная игра является неотъемлемой частью образования. Лексические игры сосредотачивают внимание учеников на

Добавлено примечание ((ПВ4)): Ссылка на авторов

Добавлено примечание ((ПВ5)): Какие?

расширении и закреплении словарного запаса, а также научении использовать слова в реальных общественных ситуациях.

Изучение соответствующей литературы, представленной авторами А.А. Деркачем, Е.А. Маслыко и М.Ф. Строниним, раскрывает разнообразие подходов к классификации игр, обнаруживая их различные аспекты и функциональные особенности. Предлагаем рассмотреть несколько ключевых групп игр в контексте их учебного применения, а также рассмотреть классификации, предложенные другими выдающимися психологами и педагогами, такими как Н.П. Аникеева, Н.Д. Гальскова, Л.С. Выготский, С.Л. Рубинштейн и Д.Б. Эльконин.

Согласно А.А. Деркачу, игры могут быть классифицированы по следующим критериям [21]:

1. Учебные цели и задачи: игры, направленные на развитие языковых навыков, речевых умений или умений в общении.
2. Форма проведения: игры могут быть предметными, подвижными, сюжетными или ролевыми.
3. Способ организации: игры могут быть письменными или компьютерными.
4. Степень сложности: игры могут быть простыми или сложными.
5. Количественный состав участников: игры могут быть индивидуальными, парными, групповыми или коллективными.

Далее, Н.П. Аникеева предлагает следующую классификацию игр:

1. Игры-драматизации, основанные на исполнении сюжета, который не является строгим канонем.
2. Игры-импровизации, где участники знают основной сюжет, но развитие игры происходит в виде импровизации.
3. Игры на преодоление этапов, где каждый этап игры соответствует выполнению определенной познавательной задачи.
4. Деловые игры, в которых ситуации строятся для выявления функциональных связей и взаимоотношений [22].

С другой стороны, Н.Д. Гальскова разделяет игры на две крупные группы:

1. Подготовительные игры, направленные на формирование речевых навыков, такие как грамматические, лексические, фонетические и орфографические игры.

2. Творческие игры, цель которых - дальнейшее развитие речевых навыков и умений [1].

Проведение игр предполагает несколько этапов. В начале создается уютная атмосфера, чтобы подготовить учеников к целям игры, которые были заранее спланированы. Затем следует объяснение правил и условий игры, при этом необходимо ясно и доступно распределить роли каждому участнику. Во время игры учитель должен внимательно следить за каждым учеником, определяя их вклад в достижение целей игры и планируя будущие задачи. По завершении игры объявляются результаты, при этом выделяется положительное прогрессирование учеников в освоении материала. Также важно выделить активных участников и обозначить для себя слабые стороны в своей работе.

Одной из основных проблем в процессе изучения иностранного языка является запоминание новых слов. Для преодоления этой трудности эффективно применяются лексические игры, которые способствуют расширению словарного запаса учащегося без необходимости механического заучивания. Работа со словами на иностранном языке должна решать несколько задач: создавать обширный и активный словарный запас, предотвращать забывание изученных слов и обеспечивать их правильное и уместное использование в речи.

На уроках иностранного языка, методика закрепления лексического материала приобретает множество измерений, включая не только повторение упражнений из учебников, но и внедрение разнообразных игровых техник. Исторически сложившееся знание о потенциале обучающих игр подчеркивает их важность не только в рамках классной комнаты, но и внутри внеурочной активности, а также в домашних условиях, где учащиеся могут самостоятельно закреплять полученные знания.

Различные формы организации работы, такие как работа в парах, фронтальная деятельность и групповые занятия, играют важную роль в стимулировании активности и вовлеченности учащихся в процесс выполнения игровых заданий.

Работа в парах предоставляет возможность взаимопомощи и активизации интереса учеников. В рамках таких заданий один ученик выполняет задание, в то время как другой контролирует его ход, а затем роли меняются. Учитель должен обеспечить равноправие каждого участника и научить учеников приходить к взаимному согласию при выполнении задания. Это способствует развитию навыков сотрудничества, а также обеспечивает более эффективное освоение учебного материала.

Групповая работа считается одной из наиболее увлекательных и предпочтительных форм занятий среди школьников. В малых группах ученики могут наблюдать за действиями своих товарищей и самих себя, что способствует увеличению мотивации и активности в учебном процессе [13]. Кроме того, это разнообразие формата урока, что делает занятия более интересными.

Успешные ученики в группе могут выступать в качестве моделей для остальных, демонстрируя правильные подходы к выполнению заданий и развивая образцы речевого поведения. Задача учителя состоит в том, чтобы обеспечить баланс между учениками с разным уровнем знаний в каждой группе. Кроме того, большинство заданий должны быть спланированы таким образом, чтобы они могли быть выполнены максимальным количеством учеников, обеспечивая каждому возможность применить свои речевые навыки и умения, развивая их в процессе урока.

Анализ документов ФГОС по теме : «Игровая деятельность в образовательном процессе в системе ФГОС», позволяет выделить классификацию ключевых факторов, которые определяют форму игровой деятельности:

1. Уровень подготовленности учеников: Определение того, какая форма игры будет наиболее подходящей, зависит от уровня знаний и навыков учащихся.

Для более продвинутых студентов могут быть предложены более сложные игры, требующие глубокого понимания материала, в то время как для начинающих студентов может быть предпочтительна более простая и доступная форма игры.

2. Цель и задачи игры: Каждая игра имеет свои цели и задачи, поэтому важно выбирать форму, которая наилучшим образом соответствует целям, стоящим перед учителем. Например, если цель игры - повторение лексического материала, то форма игры должна быть спланирована таким образом, чтобы максимально стимулировать запоминание и активизацию этого материала.

3. Характер лексических единиц: В зависимости от того, какие конкретно слова или выражения включены в игру, учитель может выбирать форму игры, которая наиболее эффективно поможет ученикам усвоить этот лексический материал. Например, для изучения новых слов может быть полезна игра, в которой ученики должны использовать эти слова в контексте предложений или диалогов.

Место и время, отведенные для проведения игры, имеют важное значение в обучении. При первом ознакомлении с материалом игра может занимать от 15 до 20 минут, но по мере углубления знаний время на выполнение той же самой игры может сократиться до 5-6 минут. Однако важно помнить, что чрезмерное использование игр может привести к утомлению учащихся и потере интереса к уроку. Следовательно, необходимо находить баланс между использованием игр и других методов обучения, чтобы поддерживать мотивацию и эффективность учебного процесса.

Начальная школа представляет собой один из наиболее важных этапов в жизни обучающегося, где образовательная деятельность становится центральной частью его бытия. В этот период формируются и развиваются все аспекты психики ребенка, начинается систематическое воспитание и обучение. Очень важно, чтобы дети не чувствовали излишней нагрузки от школьной программы, и в этом помогает использование игровых методов. Через игру можно эффективно и доступно передавать новый материал, помогать его усвоению,

прорабатывать сложные моменты и делать занятия более интересными и мотивирующими для дальнейшего обучения английскому языку.

Внедрение игр в учебный процесс требует учета особенностей обучения иностранному языку на начальном этапе обучения. Ведь в этом возрасте формируются способности к разговорной практике на иностранном языке, что связано не только с изучением грамматики, фонетики и лексики, но и с освоением практических навыков и выражением эмоций через иностранный язык. Важно понимать, что дети в этот период еще не могут формировать собственные высказывания, но уже способны воспроизводить готовые речевые образцы, такие как стихи, скороговорки, песни и пословицы [14].

Таким образом, на начальном этапе обучения необходимо внимательно подходить к формированию у детей интереса к изучению иностранного языка и стимулировать их желание общаться на английском. Использование игровых методов в учебном процессе не только делает обучение более эффективным, но и способствует развитию коммуникативных навыков и формированию положительного отношения к изучаемому предмету.

Таким образом, в заключении параграфа можно сделать частные выводы:

1. Лексические игры представляют собой эффективный и привлекательный метод обучения иностранной лексике. Они не только стимулируют студентов, создавая возможность для активного участия в учебном процессе, но и способствуют развитию разговорной речи и уверенного выражения мыслей. Использование реалистичных ситуаций из повседневной жизни делает игры более привлекательными и эффективными. Лексические игры - это вид языковых игр, которые направлены на развитие словарного запаса и улучшение навыков коммуникации. Они основаны на использовании слов и выражений в различных контекстах и ситуациях. Лексические игры могут быть как индивидуальными, так и групповыми, и включать в себя разнообразные задания и упражнения. Лексические игры в сфере обучения иностранной лексике занимают высокое положение среди традиционных методов. Они стимулируют обучающихся, предоставляя им возможность вовлечься в учебный процесс,

Добавлено примечание ((ПВ6)): Нет четкого определения лекс игры в параграфе и выводах

Добавлено примечание ((ПВ7)): Плохо, что не сохраняете мои комментарии. Я уже писала, что параграф называется Теоретические аспекты использования лексических игр в обучении иностранному языку
А 3 стр пишете сразу о ДР. Нужно бы поменять по логике

который заранее разработан преподавателем. В таких играх основное внимание уделяется знакомству с новыми словами и их сочетаниями, зачастую сопровождаемыми иллюстрациями. Используя реалистичные ситуации из повседневной жизни, эти игры направлены на развитие разговорной речи, помогая студентам уверенно и грамотно выражать свои мысли.

Важным аспектом таких игр является использование уже изученного материала в учебном процессе. Особенно эффективно и привлекательно соревновательное начало в лексических играх. Сопернический дух мотивирует студентов, создает дружественный интерес к урокам иностранного языка, заданным преподавателем.

Кроме того, лексические игры вписываются в концепцию Л. С. Выготского, представляя собой деятельность, которая не только способствует усвоению материала, но и развивает социальные и эмоциональные навыки студентов. Соперничество в играх мотивирует учеников к активному участию и улучшает их способности к запоминанию.

1.2 Особенности использования лексических игр в формировании навыков диалогической речи и роль педагога в их организации и поддержке процесса обучения.

Диалогическая речь как форма коммуникации, осуществляемая чередующимися репликами участников с целью поддержания речевого взаимодействия. Основная задача диалогической речи - формирование и совершенствование диалогических умений в различных учебно-речевых ситуациях. Процесс обучения диалогической речи включает в себя два этапа: начальный, направленный на освоение основных навыков, и более продвинутый, направленный на совершенствование умений в речевом общении.

В процессе обучения иностранному языку одним из ключевых аспектов является формирование навыков диалогической речи. Для достижения этой цели применяются различные методы и техники, в том числе лексические игры,

Добавлено примечание ((78R7)): Не совсем понимаю куда его отнести и как поменять?

Добавлено примечание ((PW9R7)): Сначала пишем все о лексических играх, а потом уже о ДР, не нужно пока смешивать теор информацию

Добавлено примечание ((710R7)): поменяла

Добавлено примечание ((PW11)): Поменяйте 1.2 и 1.3.

Добавлено примечание ((PW12)): Вот здесь и пропишите то, что у Вас есть в начале 1.1

Добавлено примечание ((PW13)): И это не входило в задачи параграфа 1.1

которые активно внедряются в учебный процесс. Лексические игры представляют собой не только эффективный инструмент для усвоения новых слов и выражений, но и мощное средство для развития коммуникативных умений студентов. В данном контексте особенно важна роль педагога, который не только организует процесс обучения с использованием лексических игр, но и активно поддерживает студентов, создавая атмосферу доверия и мотивации. Этот подход способствует более эффективному усвоению материала и повышению интереса к изучению языка.

Диалог, в свою очередь, является одной из форм устного общения, которая выполняет несколько ключевых функций в процессе обучения иностранному языку. Он служит не только средством для обмена информацией и установления контакта, но и представляет собой основу для формирования навыков диалогической речи. В методической литературе выделяются три основных подхода к пониманию роли диалога: как средства изучения языкового материала, как формы организации учебного процесса и как одного из видов речевой деятельности, необходимого для овладения при обучении. В современной теории речевой деятельности диалог рассматривается как форма социального общения, способствующая взаимопониманию и сотрудничеству. Экстралингвистические черты диалога, такие как коллективность сведений, различия в оценке информации и активное использование жестов и мимики, отражают уникальные особенности этой формы коммуникации, которые необходимо учитывать при организации обучающего процесса. Важную роль в этом процессе играет педагог, который не только организует диалогические активности, но и поддерживает студентов в их развитии коммуникативных навыков.

В различных типах диалога происходит развитие специфических речевых умений, которые играют важную роль в формировании коммуникативной компетенции у обучаемых. Рассмотрим основные речевые умения в контексте различных типов диалогов.

1. Диалоги этикетного характера требуют умения начать, поддержать и завершить разговор вежливо, выразить поздравления, пожелания, благодарность, а также вежливо переспрашивать, выражать согласие или отказ.

2. Диалоги-расспросы предполагают умение запрашивать и сообщать фактическую информацию, переходить с роли спрашивающего на роль отвечающего, а также целеустремленно расспрашивать, проводить интервью.

3. Диалоги-побуждения к действию требуют умения обращаться с просьбой, предлагать советы, приглашения, делать предложения и объяснять причины своего решения.

4. Диалоги-обмен мнениями предполагают умение высказывать свою точку зрения, соглашаться или не соглашаться с мнением собеседника, выражать эмоциональные реакции на обсуждаемые темы и поддерживать собеседника эмоционально.

Иностранный язык, в контексте дополнительного образования, направлен на формирование коммуникативной компетенции, то есть способности и готовности общаться на изучаемом языке. Это подразумевает развитие коммуникативных умений, включая диалогическую речь, которая является одним из важных средств достижения данной компетенции. Осознанное формирование указанных речевых умений в ходе обучения способствует эффективному развитию языковой компетенции студентов.

Применение лексических игр в формировании навыков диалогической речи представляет собой многосторонний и многогранный процесс, который охватывает не только аспекты языкового обучения, но и социально-коммуникативные навыки учащихся. Рассмотрим более подробно, какие особенности и преимущества существуют при использовании лексических игр в контексте формирования навыков диалогической речи [2].

Активизация лексического материала:

Активизация лексического материала в контексте лексических игр - это процесс, при котором студенты не только учатся новым словам, но и активно

используют их в реальных ситуациях, что способствует более глубокому усвоению и лучшему запоминанию лексики.

Лексические игры предоставляют разнообразные методы для активизации лексического материала. Например, игра "Составьте историю" требует от участников использования определенного набора слов для создания рассказа или короткой истории. Это не только позволяет студентам применить изученные слова в практическом контексте, но и помогает им понять, как эти слова используются в реальной жизни.

Другой пример - игра "Кроссворд". В этой игре студенты должны заполнять кроссворд, используя определенные слова или выражения. Однако они должны объяснить смысл этих слов или использовать их в предложениях, чтобы получить право на заполнение клетки кроссворда. Это требует от них активного использования лексики в контексте, что помогает им лучше запомнить и понять значения слов.

Еще один метод активизации лексического материала - это игры на соответствие. Например, игра "Найди пару" или "Матчинг". В таких играх студентам предлагается соотнести слова или фразы с их определениями или синонимами. Это помогает им улучшить свой словарный запас и научиться использовать слова в различных контекстах.

Важно отметить, что лексические игры могут быть адаптированы под разные уровни языковой подготовки обучающихся в дополнительном образовании и под различные тематики. Например, для начинающих уровень игр может быть более простым, с использованием основных слов и выражений, в то время как для более продвинутых уровней могут быть предложены более сложные игры с более специализированным лексическим материалом.

Развитие коммуникативных навыков:

Развитие коммуникативных навыков через лексические игры играет ключевую роль в формировании у студентов уверенности в общении на иностранном языке, улучшении понимания собеседника и способности выражать свои мысли и идеи четко и логично. Давайте рассмотрим более

подробно, как лексические игры способствуют развитию коммуникативных навыков [3]:

1. Стимулирование диалога:

Лексические игры обычно предполагают взаимодействие между участниками. Например, в игре "Ролевая игра" студенты играют роли различных персонажей и вступают в диалог, имитирующий реальные ситуации. Это требует активного общения, выражения мнения и обмена информацией, что способствует развитию навыков диалогической речи.

Улучшение умения слушать и понимать собеседника:

Многие лексические игры требуют от участников внимательного прослушивания и понимания собеседника. Например, в игре "Телефон" учащиеся передают сообщение по кругу, и каждый должен повторить то, что услышал. Это улучшает навыки аудирования и способствует лучшему пониманию собеседника.

2. Умение выражать свои мысли и идеи:

Во многих лексических играх студентам приходится активно выражать свои мысли и идеи. Например, в игре "Обсуждение темы" каждый участник высказывает свое мнение по определенной теме и обсуждает ее с остальными участниками. Это помогает студентам научиться структурировать свои мысли и выражать их в письменной или устной форме.

Улучшение умения задавать вопросы и отвечать на них:

Многие лексические игры включают в себя задавание вопросов и ответы на них. Например, в игре "Викторина" ведущий задает вопросы, а участники должны дать правильные ответы. Это помогает студентам научиться формулировать вопросы и давать информативные ответы.

3. Развитие навыков невербальной коммуникации:

Некоторые лексические игры также могут способствовать развитию навыков невербальной коммуникации, таких как жесты, мимика и интонация. Например, в игре "Мимика" участники должны передать слово или фразу только

с помощью мимики и жестов, что помогает им лучше понимать невербальные сигналы и использовать их в коммуникации.

Повышение мотивации к обучению:

Лексические игры играют важную роль в обучении иностранному языку, поскольку они не только помогают усвоить новые слова и выражения, но и активно развивают коммуникативные навыки студентов. Одной из ключевых особенностей лексических игр является их способность создавать интерактивную и увлекательную атмосферу, что способствует повышению мотивации к обучению. Во время игры студенты вовлечены в процесс обучения настолько, что забывают о возможных трудностях и страхах перед изучением нового языка [4].

Взаимодействие между участниками игры способствует развитию навыков диалогической речи. Студенты вынуждены выражать свои мысли, обмениваться информацией, задавать вопросы и отвечать на них. Это тренирует их умение общаться на иностранном языке и повышает уверенность в себе в общении на нем.

Кроме того, лексические игры стимулируют соревновательный дух среди участников, что является дополнительным мотивирующим фактором. Когда студенты видят, что они могут достичь успеха и победить в игре, они стараются проявить лучшие усилия и активнее участвовать в учебном процессе.

Награды и поощрения за успешное выполнение заданий или победу в играх также способствуют повышению мотивации студентов. Это может быть как маленький приз или словесное похвалы со стороны преподавателя, так и баллы, которые затем могут быть обменены на какие-то награды или привилегии.

Стимуляция креативности и мышления:

Стимуляция креативности и мышления через лексические игры играет важную роль в обучении иностранному языку, поскольку она помогает студентам развивать навыки анализа, синтеза и применения полученных знаний в различных ситуациях.

Во-первых, лексические игры часто требуют от участников нестандартного мышления. Например, в игре "Ассоциации" студентам предлагается называть слова, ассоциирующиеся с изначально данной темой. Это требует от них придумывать новые и неожиданные связи между словами, что способствует развитию креативности.

Во-вторых, многие лексические игры предоставляют студентам возможность использовать свои знания в новых и нестандартных контекстах. Например, в игре "Построй предложение" участники должны использовать определенные слова для создания логически связанных предложений или историй. Это требует от них умения гибко применять свои знания и выражать свои мысли с помощью ограниченного набора слов.

Третье, лексические игры способствуют развитию творческого мышления. Например, игра "Рисунок словом" предполагает описание слова или фразы таким образом, чтобы другие участники могли угадать его. Это требует от студентов использования творческих приемов и воображения для передачи смысла слова или фразы.

Кроме того, многие лексические игры включают в себя элементы ролевых игр или имитации реальных ситуаций, что способствует развитию эмпатии и понимания различных точек зрения. Например, в игре "Ролевая игра" студенты играют роли различных персонажей и вступают в диалог, имитирующий реальные обстановки. Это помогает им лучше понимать мотивы и чувства других людей, что важно для развития их коммуникативных навыков.

Создание благоприятной обстановки для обучения:

Создание благоприятной обстановки для обучения через лексические игры является ключевым аспектом успешного языкового обучения. Эта обстановка включает в себя ряд элементов, которые способствуют учебному процессу и содействуют эффективному усвоению материала.

Во-первых, лексические игры создают атмосферу веселья и удовольствия во время обучения. Это помогает снять напряжение и стресс, которые могут

возникнуть в процессе изучения нового языка, и делает учебу более приятной и интересной для студентов.

Во-вторых, лексические игры способствуют установлению позитивных взаимоотношений между студентами и преподавателем. В процессе совместного участия в играх студенты чувствуют себя более комфортно и открыто общаются друг с другом и с преподавателем. Это способствует созданию дружественной и поддерживающей обстановки, которая стимулирует обучение и развитие.

Третье, лексические игры могут быть адаптированы под индивидуальные потребности и предпочтения студентов. Преподаватель может выбирать игры, которые соответствуют уровню знаний и интересам учащихся, что делает учебный процесс более персонализированным и привлекательным для них.

Кроме того, лексические игры предоставляют возможность учиться и развиваться в коллективе. Совместное решение задач и достижение целей в играх создает атмосферу взаимопомощи и взаимного уважения, что способствует формированию командного духа и укреплению взаимоотношений между участниками группы.

Наконец, лексические игры могут быть использованы для стимулирования активного участия студентов в учебном процессе. Привлекательные задания и игровые элементы мотивируют студентов к активному участию и способствуют повышению их вовлеченности в обучение.

Интеграция навыков:

Интеграция навыков в обучении языку через лексические игры представляет собой процесс объединения различных языковых умений и навыков, таких как чтение, письмо, аудирование и устная речь, для достижения целей обучения. Этот подход позволяет студентам не только усваивать отдельные компоненты языка, но и учиться использовать их в комплексе в реальных коммуникативных ситуациях.

Применение лексических игр для интеграции навыков позволяет студентам развивать все аспекты языка естественным и эффективным образом. Например, в игре "Истории с продолжением" студенты могут начать с чтения короткого

текста, а затем использовать его содержание для создания собственных историй или диалогов. Это позволяет им применять навыки чтения и письма, а также устной речи и творческого мышления в рамках одной игры.

Еще одним примером интеграции навыков является игра "Аудио-ассоциации". В этой игре студенты слушают аудиозаписи и ассоциируют их с определенными изображениями или словами. После этого они могут использовать полученную информацию для составления коротких текстов или устных рассказов, что позволяет им развивать навыки аудирования, письма и устной речи в одной и той же задаче.

Интеграция навыков также способствует более глубокому и осмысленному усвоению материала. Когда студенты используют языковые навыки в различных контекстах и ситуациях, они лучше понимают, как эти навыки взаимодействуют друг с другом и как они могут быть применены на практике. Например, когда они создают рассказ на основе аудиозаписи или текста, они не только улучшают свои навыки письма, но и развивают способность анализировать и интерпретировать информацию из разных источников.

Далее рассмотрим роль педагога в организации лексических игр в формировании навыков диалогической речи и поддержке процесса обучения.

Роль педагога в организации лексических игр в контексте формирования навыков диалогической речи и обучения иностранным языкам представляет собой сложный и многоаспектный процесс, требующий внимательного анализа педагогических методов и их воздействия на учебный процесс. В данном тексте рассмотрим роль педагога в организации лексических игр с учетом актуальных педагогических исследований и теорий, а также выделим ключевые аспекты, влияющие на эффективность данного метода обучения.

Педагогическая практика все больше признает значение игровых методов в обучении, особенно в контексте изучения иностранных языков. Лексические игры становятся важным инструментом для стимулирования активности учащихся, развития их коммуникативных навыков и усвоения новой лексики. В этом контексте роль педагога не только в организации игры, но и в создании

подходящей образовательной среды, стимулирующей мотивацию и активное участие студентов, становится ключевой.

Педагог должен обладать глубоким пониманием основных принципов обучения языку и психологии обучения, чтобы адаптировать игровые методики под конкретные потребности и характеристики своей аудитории. Это включает в себя учет возрастных особенностей, уровня языковой компетенции, а также индивидуальных предпочтений и стилей обучения учащихся.

Одним из ключевых аспектов роли педагога в организации лексических игр является создание мотивирующей образовательной среды, способствующей активному вовлечению студентов. Педагог должен уметь подбирать игры, которые будут интересны и актуальны для своей аудитории, а также способствовать развитию их языковых навыков. Это может включать в себя использование игр с элементами соревнования, ролевых игр, игр-головоломок и других форматов, способствующих разнообразию и динамике учебного процесса.

Кроме того, педагог должен обладать навыками эффективного фасилитирования игрового процесса. Он должен уметь структурировать игру, управлять временем и ресурсами, а также создавать условия для активного общения и взаимодействия между учащимися. Важно, чтобы педагог мог успешно управлять динамикой группы, обеспечивая равное участие всех студентов и создавая атмосферу взаимопонимания и сотрудничества.

После завершения игры педагог должен проводить анализ ее результатов и обратную связь с учащимися. Это позволяет выявить достижения и слабые места студентов, а также помогает им осознать свой прогресс и определить области для дальнейшего совершенствования. Такой подход способствует повышению мотивации и активизации обучающего процесса.

Таким образом, роль педагога в организации лексических игр в формировании навыков диалогической речи и поддержке процесса обучения иностранному языку является многогранной и ответственной. Педагог должен обладать комплексом профессиональных навыков, включая знание методик

обучения языкам, психологии обучения, навыки фасилитации и адаптации под индивидуальные потребности каждого ученика. Важно понимать, что успешная реализация лексических игр требует не только технической подготовки, но и педагогического мастерства, основанного на глубоком понимании процессов обучения и взаимодействия с учащимися.

В соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, результаты изучения предметной области «Иностранные языки» должны отражать развитие коммуникативной иностранной компетенции. Коммуникативная компетенция определяется как способность человека адекватно ситуации общения организовать свою устную и письменную речь; умение решать задачи общения на иностранном языке в различных сферах жизни - повседневной, учебной, профессиональной и культурной; использование языковых средств для достижения целей общения [23].

В рамках коммуникативной компетенции выделяют следующие элементы: "языковой (понимание языковой системы и умение применять это знание для восприятия речи других и выражения собственных мыслей); культурный; выразительный (знание способов формирования и выражения мыслей с использованием языка и способности применять их в общении); текстовый; тактический; корректирующий; функциональный" [24].

Для наилучшего развития и усовершенствования языковых и речевых навыков необходимо выбирать методики, которые приближают процесс обучения к реальной коммуникации. Один из таких подходов — использование игровых методов, способствующих активной вовлеченности учащихся в общение и стимулирующих речевую активность.

Ориентируясь на учебные планы по изучению китайского языка как второго иностранного, можно сказать, что развитие коммуникативных навыков включает в себя четыре основных аспекта речевой деятельности (говорение, аудирование, чтение, письмо). Языковая компетенция означает освоение новых языковых элементов (фонетических, орфографических, лексических,

грамматических) в соответствии с выбранными темами общения, а также усвоение знаний о языковых особенностях изучаемого языка и различных способах выражения мыслей на родном и иностранном языках [25].

Исходя из вышеперечисленных определений компетенций, для дальнейшего проведения эксперимента нами был выбран наиболее подходящий вид дидактических игр – коммуникативная игра: вид учебных заданий, основное назначение которых состоит в организации иноязычного общения в процессе решения поставленной коммуникативной задачи или проблемы, заключающейся в обмене информацией в ходе совместной речевой деятельности [26].

В китайской методике обучения китайскому языку как иностранному тоже используется игровой метод, и дидактические игры классифицируют следующим образом:

1. В книге Чжоу Цзяня "325 стратегий обучения китайскому языку" игры разнообразны, есть такие как : фонетические, иероглифические, лексические, грамматические, обучающие дискурсу и коммуникативные [27].

2. В работе "Исследование применения игрового метода в обучении китайскому языку как иностранному" Сюй Мучжу классифицирует игры на уроки пиньинь, лексики и грамматики [28].

3. Согласно работе Сы Ияна "Использование игр в обучении китайскому языку как иностранному" выделяются такие виды учебных игр как карточные, письменные, двигательные, спектакли, игры на запоминание, песни [29].

Из вышеупомянутых исследований можно заключить, что в методике обучения китайскому языку игры классифицируются по цели (например, грамматические, лексические) и по типу методики (например, карточные, песни или спектакли).

В своей работе о применении игрового метода в обучении китайскому языку как иностранному, китайский ученый Бай Сюэ выделяет фонетические, лексические, грамматические и речевые игры [28, с. 14].

Рассмотрим конкретные примеры игр, предложенные автором. Например, для фонетических игр Бац Сюэ упоминает "Бить мух" и "Бинго" [28, с. 14].

Для проведения первой игры нужны распечатанные карточки с пиньинем или иероглифами, которые прикрепляются к доске. Класс делится на две команды, каждая выбирает участника. Преподаватель называет слово на китайском или русском языке, задача учеников — быстрее показать нужное слово. Можно использовать мухобойку для большей атмосферности. Игра продолжается, пока не закончатся слова; побеждает команда с наибольшим количеством баллов. Эта игра развивает аудитивные и лексические навыки, память и реакцию, поддерживает активность учащихся и может быть полезна для расширения словарного запаса и изучения грамматики [28,с. 14].

Другая игра, предложенная Бай Сюэ, – "Бинго", она широко используется и в российской методике обучения. Для подготовки к этой игре студентам нужно создать сетку, автор предлагает использовать сетку из 25 клеток: 5 строк и 5 столбцов. Затем преподаватель объявляет тему, по которой обучающиеся должны заполнить сетку соответствующими словами. Затем преподаватель называет слова по данной теме, а обучающимся нужно вычеркнуть услышанные слова. Побеждает тот, кто первым соединит вычеркнутые слова в несколько строк. Эта игра развивает как фонетические, так и лексические навыки [28,с. 14].

Следующий тип игр, выделенный автором – это лексические игры. Примером такой игры Бай Сюэ приводит "Ты рисуешь – я угадываю". Студенты разделяются на команды по 4 человека, все команды выходят к доске. На доске преподаватель пишет слово или прикрепляет карточку со словом на китайском языке. Команды выбирают по одному игроку, который смотрит на слово, а остальные должны угадать его. Первый игрок, увидев слово, показывает его жестами следующему игроку, второй игрок передает это следующему и так далее, пока не дойдет очередь до последнего. Задача последнего игрока – угадать слово и назвать его. Особенность этой игры заключается в том, что она включает физический компонент и требует двигательной активности студентов.

Еще одной лексической игрой автор предлагает игру "Бомба", для которой понадобятся карточки со словами и несколько карточек с изображением бомбы. Студенты делятся на группы по 4 человека и по очереди выбирают карточки,

называя слово, которое на них написано. Если слово названо правильно, участник оставляет себе эту карточку, но если он выбирает карточку с бомбой, все его карточки возвращаются обратно. Преподаватель может остановить игру в любой момент, после чего подсчитываются карточки – побеждает тот, кто набрал больше всех карточек [28,с. 15].

Другие формы лексических игр, выделенные Бай Сюэ, включают грамматические упражнения. Например, игра "Карта" предназначена для изучения темы местоположения и городов. Преподаватель создает презентацию с картой города или района, где отмечены названия зданий. В ходе игры преподаватель указывает начальную точку и маршрут, а учащиеся должны назвать конечный пункт. Позже правила могут быть изменены так, чтобы учащиеся сообщали маршрут, при этом будут развиваться лексические навыки. Эта игра помогает усвоить грамматические конструкции с предлогами и послелогами [28,с. 15].

Еще одним примером грамматической и лексической игры является "Угадай возраст". Перед началом игры подготавливаются фотографии знаменитостей или персонажей, соответствующих интересам учащихся. Учащиеся разделяются на группы, выбирается один человек, который показывает фотографию и задает вопрос о возрасте. Другой участник команды предполагает возраст, а преподаватель дает подсказки "выше" или "ниже". Цель каждой команды – угадать возраст быстрее других [28,с. 15].

Последний тип педагогических игр для изучения китайского языка, выделенный автором, – это устные или разговорные игры. Одной из таких игр является "Аукцион". Для подготовки игры требуется коробка с предметами, которые будут выставляться на аукцион. Один учащийся выбирает предмет из коробки, рекламирует его и дает краткое описание. Остальные учащиеся делают ставки за предмет в виде количества ответов на уроке. Игра заключается в том, что учащиеся делают покупки на китайском языке. Другим примером разговорной игры является "Передай другому", где учащиеся передают предмет друг другу под музыку, и когда музыка останавливается, преподаватель задает

вопрос участнику с предметом в руках, связанный с изучаемой темой или грамматикой [28,с. 15].

Так, мы рассмотрели классификацию педагогических игр для обучения китайскому языку как иностранному языку в китайской методике и ознакомились с конкретными примерами.

Стоит уделить внимание работе L.Chen, который определил дополнительное образование по китайскому языку, как «образовательные программы и занятия, которые проводятся вне основной школьной программы и направлены на углубленное изучение китайского языка». Эти программы могут включать:

- Уроки языка: Занятия, сосредоточенные на грамматике, словарном запасе, чтении и письме.
- Культурные мероприятия: Изучение китайской культуры через музыку, искусство и традиции.
- Интерактивные методы: Использование игр, технологий и других активных методов обучения для повышения интереса и вовлеченности учеников.
- Дополнительные ресурсы: Использование учебных материалов, онлайн-платформ и приложений для самостоятельного изучения.

Он определил, что данные компоненты напрямую воздействуют на развитие диалогической речи и лучшему усвоению знаний на занятиях китайского языка в дополнительном образовании[45].

В свою очередь автор так же определил дополнительное образование детей как образовательные программы и занятия, которые проводятся вне основного школьного курса и направлены на углубленное изучение темы.

Он так же поддерживал инновационные подходы и игровые методы в изучении иностранного языка, такие как:

- Игровые методики: Использование игр для обучения языку, что помогает сделать процесс обучения более увлекательным.
- Технологии в обучении: Применение мультимедийных ресурсов и онлайн-платформ для создания интерактивной среды обучения.

- Кросс-культурные проекты: Вовлечение учеников в проекты, которые связывают изучение языка с культурными аспектами, что способствует более глубокому пониманию языка и культуры[45].

В отечественной методике обучения иностранным языкам такие игры, как пиктограммические, грамматические, лексические, фонетические, определяются как языковые игры, то есть вид игровых упражнений, предназначенных для формирования произносительных, лексических и грамматических навыков и тренировки в использовании языковых знаний на начальном, предкоммуникативном этапе овладения языком. К таким играм относятся игры с применением кроссвордов, ребусов, лото, игры с алфавитом, создание предложений с опорой на изображение и использование модели предложения и другие [26].

Языковые игры эффективны на ранних стадиях обучения языку и направлены на развитие языковой компетенции. Коммуникативные игры не только способствуют развитию грамматических и лексических навыков, но и обучают использованию этих навыков в реальной жизни, учитывая особенности функционирования грамматических структур и лексики в речи.

Цель коммуникативных игр заключается в организации общения на иностранном языке для решения коммуникативных задач. Эти игры активизируют усвоение материала в реальных речевых ситуациях, объединяя языковые, коммуникативные и деятельностные задачи. Коммуникативные игры стимулируют развитие речевых навыков через использование языкового материала в речевой деятельности [30, с.429].

Преимущества использования коммуникативных игр на уроках иностранного языка включают:

1. Эффективное формирование речевой компетенции через использование изученных лексических единиц и грамматических конструкций в речевой деятельности.
2. Моделирование ситуаций реального общения для стимулирования спонтанной речи учеников.

3. Повышение мотивации и познавательной активности учащихся благодаря интересной форме изучения нового материала.

4. Возможность включения соревновательного элемента для увеличения мотивации школьников.

5. Использование дополнительных образовательных материалов, таких как красочные анкеты и карточки с изображениями.

Следующий шаг — рассмотреть виды коммуникативных игр для обучения иностранному языку, их формы использования и применение на различных этапах урока.

Коммуникативные игры могут быть разделены на следующие категории [30, с.429-449]:

1. Игры, основанные на методе ранжирования;
2. Игры с целью создания различий в информации у учащихся;
3. Игры, включающие группировку и выбор из вариантов;
4. Игры на сопоставление и совместные действия;
5. Интервью;
6. Ролевые игры.

Так же стоит отметить, что коммуникативные игры могут проводиться в парах, группах или в формате работы со всем классом.

Коммуникативные игры могут быть использованы на разных этапах урока [30, с.429-449]:

1. В начале урока игры помогут ученикам включиться в учебный процесс, погрузиться в языковую среду и заинтересоваться новым материалом;

2. В середине урока игровой метод поможет усвоить новые знания, повторить материал и разрядить атмосферу, обеспечивая перерыв от стандартных заданий;

3. В конце урока игры могут использоваться для закрепления материала, контроля и рефлексии.

В нашем исследовании коммуникативные лексические игры были основным этапом урока, направленным на усвоение новых знаний, закрепление пройденного материала и систематизацию полученных знаний.

Кроме того, игровая деятельность на уроке выполняет определенные функции [31]:

1. Развлекательную (пробуждение интереса)
2. Коммуникативную (освоение диалектики общения)
3. Диагностическую (самопознание в процессе игры)
4. Игротерапевтическую (преодоление трудностей)
5. Самореализации (проявление способностей)
6. Межнациональную коммуникации (усвоение социокультурных ценностей)
7. Эстетическую (наслаждение от игровой деятельности)
8. Социальную (включение в систему социальных отношений)

Важно отметить, что выше перечисленные игры в свою очередь выполняют данные функции.

В современном образовательном процессе игровые технологии используются достаточно широко, особенно на уроках иностранного языка. Педагогическая игра является особым видом игры, и отличается тем, что педагог в начале игры ставит определенную цель. Педагогическим результатом игры и является достижение данной цели. При этом выделяются ролевые, имитационные, предметные, сюжетные, деловые и другие игры.

Т.М. Михайленко отмечает, что игровые технологии могут использоваться в следующих формах [32]:

- Самостоятельное использование игровых технологий, что предполагает, что игра выступает как основной инструмент обучения. В этом случае игра может быть использована для изучения нового материала, новой темы или главы учебника.
- Использование игровых технологий как технологии урока или его отдельного этапа. Например, игра может быть использована для актуализации

знаний учащихся перед изучением новой темы, для закрепления знаний после изучения темы или для контроля полученных умений и навыков.

- Использование игровых технологий как технологии организации внеурочной деятельности. Игра выступает как форма организации досуга учащихся и способ развития их творческих способностей.

Т.М. Михайленко [34] выделяет следующие преимущества игровых технологий в лингводидактике:

- Способствуют развитию памяти и внимания учащихся;
- Активизирует познавательную деятельность учеников, способствует развитию интереса к изучению предмета;
- Помогают сформировать определенные речевые умения и навыки;
- Помогает преодолеть пассивность учеников, включить их в работу.

Г.А. Фейзова, исследуя применение игровых форм и методов на уроках иностранного языка, называет следующие их преимущества [35]:

- Удовольствие от процесса деятельности мотивирует учащихся к дальнейшему обучению и развитию.
- Игра даёт детям положительные эмоции, помогает им развивать социальные навыки и умение работать в команде.
- Благодаря использованию игровых технологий учитель определяется затруднения, пробелы в знаниях у своих учащихся и сможет выстроить работу по их коррекции.
- Возможность осваивать общечеловеческие ценности, культуру стран, в которых говорят на изучаемом языке, что обогащает внутренний мир учащихся и формирует толерантное отношение к другим культурам.

В.Б. Копылова исследовала преимущества игровых технологий с точки зрения их влияния на мотивацию обучающихся. Она пришла к следующим выводам [33]:

- Во время игры учащиеся раскрывают свой потенциал, свои таланты и способности, демонстрируют полученные знания, умения и навыки, что повышает мотивацию в ней участвовать;

- Игра является средством сплочения школьников. Во время игры между учениками складываются отношения взаимопомощи, поддержки.

- Принимая участие в игре, ученики развивают свои коммуникативные навыки, навыки сотрудничества, решения возможных конфликтов и др.

- Каждая игра имеет цель и побуждает учащихся добиваться данной цели, что развивает у школьников мотивацию учиться, а также целеустремлённость и настойчивость.

- Во время игры учащиеся испытывают положительные эмоции, что способствует возникновению мотивации узнать новое.

- Благодаря успешному участию в игре у учащихся развивается познавательный интерес. Любые неудачи или поражения в игре не наказываются, что способствует формированию позитивного отношения к ошибкам и неудачам.

Перейдем к рассмотрению недостатков использования игровых технологий в лингводидактике. Так, Н.В. Шилова выделяет следующие недостатки игровых технологий [36]:

- Для проведения игр требуется тщательное планирование и подготовка, чтобы обеспечить эффективное использование времени на уроке.

- Достаточно сложно оценить результаты игры, так как необходимо учитывать множество факторов, таких как командная работа, творческий подход и индивидуальное участие.

- Подготовка материалов для игры может занять значительное время.

- В некоторых играх могут участвовать одни и те же ученики, что может привести к снижению мотивации у остальных участников.

В.С. Зайцев определил следующие недостатки игровых технологий в лингводидактике [32]:

- Подготовка игры требует длительных временных и ресурсных затрат, поэтому ее стоит использовать лишь тогда, когда другими методами и формами обучения не получается добиться поставленной цели.

- Использование игры на языковом уроке требует от учителя тщательной подготовки, опыта в данной деятельности.

- Во время участия в игре учащиеся могут быть заинтересованы в победе в игре больше, чем в освоении нового материала или закреплении изученного. Это может помешать достичь поставленной образовательной цели.

- Учитель может потратить много времени на объяснение правил игры или демонстрацию способов её выполнения, из-за чего учащимся может не хватить времени на качественное усвоение или закрепление материала.

- После активной и эмоциональной игры учащимся может быть сложно вернуться к учебной деятельности.

- Если соревновательный элемент в игре становится слишком сильным, это может привести к конфликтам между учащимися.

- Если игра вызывает негативные эмоции у учащихся, то это может повлиять на их отношения вне игры.

Далее стоит отметить, что мы также применяли игровые технологии в собственной практике обучения иностранному языку в начальных классах. Для формирования лексических навыков мы использовали предметную игру «东西和声音»: показывали учащимся предмет, а они называли его на китайском языке. Для отработки навыков устной речи так же использовали ролевую игру «我在干什么?»: один из учеников показывал действие, а другой называл его на китайском языке. Данную игру можно также провести по-другому: педагог показывает предмет, а дети пишут его название в тетрадах. Таким образом, можно отрабатывать навыки письменной речи учащихся. Основываясь на данном опыте, можем выделить следующие их преимущества и недостатки.

Преимущества:

- Обучение с помощью игр помогает сделать уроки иностранного языка более интересными и интерактивными.

- Ученики становятся более вовлеченными в процесс изучения нового языка.

- Различные игровые технологии помогают представить изучаемые слова и грамматические явления в контексте, что способствует их лучшему пониманию и запоминанию.

Недостатки:

- При чрезмерном использовании игр учащиеся будут больше сосредоточены на самой игре, чем на изучении языка.
- Требуется время, чтобы подготовить для учащихся качественную игру.

Подводя итог, можно сделать вывод о том, что игровые технологии, прежде всего, являются актуальным и важным элементом современного урока иностранного языка, помогают развитию памяти, внимания, познавательного интереса и активности учащихся. Главным недостатком использования игровых технологий в лингводидактике является то, что они требуют подготовки от учителя иностранного языка, а также не могут использоваться на каждом уроке. Однако при должной подготовке игры в обучении иностранному языку считаются не только увлекательными, но и познавательными.

Кроме того применять игровой подход можно через веб-ресурсы. XXI век назван веком компьютерных технологий. Происходит цифровизация общества, человеческой деятельности и человеческих отношений. Эти изменения затронули и такую сферу жизни человека, как образование. Например, появилось дистанционное обучение, получившее широкое распространение в российских школах в период пандемии COVID-19 (2020 год). Традиционные педагогические технологии также приобрели «дистанционный формат»: например, большое распространение получил веб-квест.

Слово «quest» в переводе с английского языка означает процесс длительного поиска чего-либо, например, счастья или вдохновения [43] либо попытка добиться чего-то или выполнить трудную задачу [44]. Уже в данных определениях прослеживаются основные признаки квеста: поиск чего-то, сложность и длительность данного процесса.

Веб-квест (web-quest) – это интерактивный вид образовательной деятельности, основанный на использовании информационных технологий. Веб-квесты обычно проводятся в режиме онлайн с использованием сети Интернет и включают в себя различные задания, такие как поиск информации, решение задач на память и логику, работа с текстом и изображениями.

Использование веб-квестов как педагогическая технология была связана с именем профессора университета в Сан-Диего Берни Джорджа. Он создал данную технологию еще в 1995 году, а впоследствии разрабатывал ее совместно с Томасом Марчем. Берни Джордж считал, что веб-квесты необходимы для формирования у учащихся навыков ориентироваться в потоках информации [37].

Рассмотрим структурные элементы веб-квеста, предложенные учёными (по Р.Р. Нурмиевой):

1) Начальный этап (введение). На этом этапе учащиеся готовятся пройти веб-квест, узнают от учителя, какой теме он посвящен, как называется. Учитель также представляет учащимся важность прохождения данного веб-квеста в рамках изучения той или иной темы, а также его преимущества.

2) Ориентирование (или задание). Цель данного этапа - объяснить учащимся смысл прохождения веб-квеста, условия его выполнения. Учитель совместно с учащимися формирует проблему, которую необходимо решить в процессе прохождения квеста, а также объясняет, в какой форме должны быть представлены результаты прохождения квеста.

3) Оснащение (или ресурсы). Учитель предоставляет учащимся ссылку на веб-квест, а также ссылки на другие необходимые ресурсы.

4) Сам веб-квест.

5) Оценивание, обсуждение результатов. На данном этапе учитель объясняет учащимся критерии оценки прохождения веб-квеста.

6) Рефлексия, подведение итогов. Учащиеся представляют результаты прохождения квеста, делятся своими впечатлениями, идеями и предложениями [38].

О.А. Ефанова, А.И. Лаврищев выделили виды веб-квестов, которые могут применяться в процессе обучения иностранного языка также и в дистанционном формате:

1. Поисковый квест – это тип веб-квеста, в котором учащимся предлагается найти информацию по определенной теме или проблеме. Они могут использовать различные источники информации, такие как ресурсы сети Интернет, учебную литературу, статьи, видео и т.д.

2. Квест-исследование – этот тип квеста требует от учащихся выявить учебную проблему, собрать данные, провести их обработку и анализ, сделать выводы.

3. Творческий квест - в этом типе квеста учащиеся могут проявить свои творческие способности. Результатом данного квеста является создание коллажей, поделок, рисунков и прочего и их описание на иностранном языке.

4. Игровой квест - этот тип веб-квеста предполагает использование онлайн-игр. Играя, учащиеся быстрее и легче запоминают новые иностранные слова, закрепляют пройденный грамматический материал, улучшают навыки чтения и др.

5. Загадки - данный тип веб-квеста включает в себя решение различных головоломок и загадок на иностранном языке.

6. Оценка-квест - используется для оценки знаний, умений и навыков учащихся. Он предполагает написание сочинений, решение грамматических заданий, создание компьютерных презентаций, составление монолога или диалога на иностранном языке и т.п. [40].

Л.В. Павлючевич, А.С. Батыкова выделяют следующие преимущества использования веб-квестов при обучении иностранного языка (в том числе и в дистанционном формате):

1) выполнение и прохождение веб-квестов не представляет трудность для учеников, для этого нужно лишь иметь доступ в Интернет;

2) возможность как индивидуального, так и группового прохождения веб-квеста. При групповом прохождении у учащихся развиваются навыки

иноязычного говорения, а также аудирования (они слушают других учащихся). Групповой формат отличается также тем, что более успевающие ученики могут помогать более слабым.

3) веб-квесты развивают умение критически мыслить, необходимое для изучения иностранных языков. В процессе дистанционного прохождения веб-квеста учащиеся не только ищут информацию, но и перерабатывают ее, устанавливают причинно-следственные связи.

4) веб-квесты повышают мотивацию учиться, часто сниженную у учеников, занимающихся в дистанционном формате. Прохождение веб-квеста для них – «нечто реальное и полезное, что ведет к повышению продуктивности» [39].

Многие учителя успешно используют веб-квесты в дистанционном обучении иностранному языку.

Так, Е.М. Шульгина составила собственный план проведения дистанционных веб-квестов по иностранным языкам для учащихся средней школы (7-9 класс).

Е.М. Шульгина называет подготовку к веб-квесту: овладение необходимым лексическим материалом, просмотр видео по теме урока и фиксация основных вопросов. Затем следует непосредственное прохождение веб-квеста: учащимся было дано 30 минут на поиск ответов на вопросы в группах (распределенных в залах сервиса Zoom) и их обсуждение. Последним этапом является представление результатов исследований каждой команды, их оценивание учителем и подведение итогов. Е.М. Шульгина отмечает, что благодаря веб-квесту учащиеся развивали аудирование, письмо, говорение и чтение, несмотря на то, что занятие проходило дистанционно [41].

Н.А. Фролова провела веб-квест по английскому языку в дистанционном формате для учащихся начальной школы. Он был посвящен теме «Animals» (动物) и был составлен с помощью сервиса «ВЗнания».

На первом этапе учащиеся выбирали для себя роль: «Farmer», «Zookeeper», «Vet» (农民, 动物园老板, 兽医诊所老板). Перед выбором роли они просматривали

видео, содержащее описание каждой роли. Это помогло детям погрузиться в тему и формировать навыки аудитория.

Второй этап – непосредственное прохождение веб-квеста. Он состоял из двух частей. Задания первой части представляли собой соотнесение изображения животного и его названия на английском языке; заполнение пропусков в словах, обозначающих названия животных; поиск спрятанных на картинках слов; соотнесение изображения животного и его названием, которое произносит диктор. Вторая часть подразумевала чтение небольшого текста и ответы на вопросы по нему, а третья содержала кроссворд и отгадывание загадок.

В конце прохождения веб-квеста учащимся было необходимо составить свой словарь с названиями животных. Последним этапом являлась оценка результатов прохождения веб-квеста учителем иностранных языков [42].

Таким образом, мы рассмотрели особенности использования веб-квестов при дистанционном обучении иностранного языка. Веб-квест проходит в режиме онлайн и включает в себя шесть структурных элементов. Он может быть использован на любом этапе обучения иностранному языку в дистанционном формате. Во время прохождения веб-квеста учащиеся улучшают свои коммуникативные навыки, развивают критическое мышление, у них повышается мотивация изучать иностранный язык.

1.3. Исследование методологических подходов к формированию лексических игр в дополнительном образовании детей и оценка их эффективности

В современном образовании важное место занимает поиск инновационных методов, способствующих эффективному обучению и развитию детей. Одним из таких методов являются лексические игры. Эти игры не только обогащают словарный запас обучающихся, но и способствуют развитию логического мышления, внимания, памяти и других когнитивных навыков.

Дополнительное образование детей ставит перед собой задачу не только передачи знаний, но и развития широкого спектра компетенций, включая языковые навыки. В этом контексте лексические игры выступают как эффективное средство, позволяющее сделать процесс обучения более увлекательным, мотивирующим и результативным.

Исследование методологических подходов к применению лексических игр в дополнительном образовании детей направлено на выявление оптимальных стратегий и методик внедрения таких игр в учебный процесс. Оно предполагает анализ различных типов лексических игр, их соответствие возрастным и психологическим особенностям детей, а также оценку их эффективности в контексте достижения образовательных целей.

Понимание того, какие именно игры наиболее эффективны и как их правильно внедрять в образовательный процесс, имеет важное значение для развития дополнительного образования. Поэтому данное исследование стремится не только выявить теоретические аспекты использования лексических игр, но и провести практическую оценку их эффективности на основе наблюдений, анализа результатов и обратной связи от учащихся и преподавателей.

И. А. Зимняя дала классификацию методологическим подходам к применению лексических игр в дополнительном образовании детей [10].

Методологические подходы [16,17]:

1. Игровой подход.

Игровой подход является одним из основных и наиболее эффективных методологических подходов к применению лексических игр в дополнительном образовании детей. Этот подход основан на убеждении, что обучение через игру не только делает процесс обучения более увлекательным и мотивирующим, но и способствует глубокому и долговременному усвоению материала.

Преимущества игрового подхода:

1. Мотивация и заинтересованность: Игровой подход в обучении привлекает внимание детей и стимулирует их участие в процессе обучения. Игры

создают положительную атмосферу и чувство удовлетворения от достижения целей, что поддерживает мотивацию к изучению языка.

2. **Активное участие:** Лексические игры требуют активного участия детей, что способствует более глубокому и осмысленному усвоению материала. В процессе игры дети не просто запоминают новые слова, но и активно применяют их, развивая навыки коммуникации и языкового взаимодействия.

3. **Интерактивность и социализация:** Игровой подход создает возможность для социального взаимодействия и сотрудничества между детьми. Многие лексические игры предполагают работу в группах или парами, что способствует развитию навыков командной работы, взаимопонимания и сотрудничества.

4. **Повышение эмоционального комфорта:** Игры создают благоприятную эмоциональную обстановку, в которой дети чувствуют себя комфортно и уверенно. Это особенно важно для детей, испытывающих страх перед обучением или имеющих трудности в изучении языка.

5. **Интеграция навыков:** Игровой подход позволяет интегрировать различные языковые навыки, такие как чтение, письмо, говорение и аудирование. В зависимости от конкретной игры дети могут практиковать различные аспекты языка, что способствует их комплексному развитию.

Примеры лексических игр, основанных на игровом подходе:

1. Игра "Подбери слово" - это увлекательное и познавательное занятие для детей, направленное на развитие их визуального и лексического восприятия, а также на запоминание новых слов. В ходе этой игры детям предлагается набор карточек с изображениями различных предметов или действий, а также карточки с соответствующими словами.

Цель игры заключается в том, чтобы правильно соотнести каждое изображение с соответствующим словом. Дети должны обратить внимание на детали изображений, анализировать их и выбирать подходящее слово из предложенных. Таким образом, игра способствует развитию навыков визуального восприятия и логического мышления.

Кроме того, "Подбери слово" является эффективным инструментом для обогащения словарного запаса детей. В процессе игры они знакомятся с новыми словами, связывая их с конкретными изображениями, что упрощает их запоминание. Постоянное повторение слов в контексте игры способствует их закреплению в памяти ребенка.

2. Игра "Составь слова" является прекрасным инструментом для развития языковых навыков у детей. В этой увлекательной игре детям предлагается набор букв или слогов, из которых они должны составить слова. Процесс составления слов стимулирует детское воображение и креативность, а также способствует улучшению навыков чтения и правильного произношения.

Одним из ключевых аспектов этой игры является подбор правильного порядка букв или слогов для образования смысловых слов. Дети должны проявить логическое мышление и умение анализировать звуковую структуру слова, чтобы успешно составить его из предложенных элементов. Этот процесс не только способствует запоминанию новых слов, но и развивает навыки работы с буквами и звуками в языке.

Важным аспектом игры является также участие в ней в группе. Дети могут совместно обсуждать и проверять свои слова, обмениваться идеями и подсказками. Такой коллективный подход к игре способствует развитию коммуникативных навыков, учебной кооперации и способности работать в команде.

Кроме того, игра "Составь слова" может быть адаптирована под разные уровни сложности и возрастные категории. Начиная с простых трехбуквенных слов для младших детей и заканчивая более сложными словами с участием сложных сочетаний звуков для старших школьников, игра может быть настроена так, чтобы соответствовать уровню подготовки каждого ребенка.

3. Игра "Словесные ассоциации" является увлекательным и познавательным занятием, способствующим развитию ассоциативного мышления у детей. В этой игре детям предлагается слово, и их задача - назвать ассоциируемые с ним слова или понятия. Такой подход к обучению позволяет

детям углубить свое понимание значения слова, а также расширить свой активный словарный запас.

Ключевым аспектом этой игры является способность детей находить связи между словами и понятиями на основе их семантической близости или ассоциативных связей. Например, если детям предложено слово "лес", они могут назвать такие ассоциируемые с ним слова, как "деревья", "звери", "природа" и т. д. Этот процесс развивает их способность к ассоциативному мышлению, учебному ассоциативному мышлению, расширяя свои ассоциации и восприятие мира.

Кроме того, игра "Словесные ассоциации" способствует активному включению детей в процесс обучения. Они могут делиться своими ассоциациями с другими участниками игры, обсуждать и объяснять свои выборы. Это развивает их коммуникативные навыки, способность выражать свои мысли и идеи, а также учиться слушать мнение других.

Игра также может быть адаптирована под разные уровни сложности и возрастные категории. Для младших детей могут использоваться более конкретные слова и простые ассоциации, в то время как для старших детей можно предложить более абстрактные понятия и сложные ассоциации.

2. Контекстуальный подход.

Контекстуальный подход является важным методологическим направлением в образовании, особенно при применении лексических игр. Он базируется на предположении, что изучение новых слов и выражений должно происходить в реальных ситуациях, в которых они могут быть использованы. В контексте дополнительного образования детей, контекстуальный подход помогает создать связь между учебным материалом и повседневной жизнью, что делает процесс обучения более эффективным и запоминающимся.

Принципы контекстуального подхода:

1. Интеграция с реальными ситуациями: Лексические игры, применяемые в контекстуальном подходе, должны быть связаны с реальными

ситуациями, которые могут встретиться детям в их повседневной жизни. Например, игры, моделирующие поход в магазин, посещение врача или разговор с незнакомым человеком, позволяют детям применять изучаемые слова и выражения в соответствующем контексте.

2. Аутентичные материалы: Важно использовать аутентичные материалы, такие как тексты из реальных книг, аудиозаписи, видеофрагменты или фотографии, которые позволяют детям видеть и слышать язык в его естественном контексте. Это помогает учащимся лучше понимать значение слов и выражений и применять их в правильном контексте.

3. Использование ролевых игр: Ролевые игры являются эффективным способом применения контекстуального подхода, поскольку они позволяют детям играть роли и ситуации из реальной жизни. Например, игра "Магазин" позволяет детям учить слова, связанные с покупками, общением с продавцом и т.д., в контексте реального магазина.

4. Создание аутентичных заданий: Задания в контекстуальном подходе должны быть аутентичными и имитировать реальные ситуации общения. Например, задание на составление диалога или письма с использованием изучаемых слов и выражений позволяет детям практиковать их в контексте коммуникации.

5. Интерактивное обучение: В контекстуальном подходе акцент делается на интерактивном обучении, которое предполагает активное участие детей в процессе обучения. Интерактивные задания и игры, в которых дети могут применять изучаемый материал на практике, способствуют более глубокому усвоению и пониманию.

Преимущества контекстуального подхода:

1. Более эффективное усвоение материала: Изучение слов и выражений в контексте реальных ситуаций помогает детям лучше понять и запомнить их значения и правильное использование.

2. Развитие коммуникативных навыков: Контекстуальный подход способствует развитию навыков общения и коммуникации, так как дети могут применять изучаемый материал на практике в реальных ситуациях.

3. Повышение мотивации: Использование игр и заданий, которые имитируют реальные ситуации, делает обучение более интересным и увлекательным для детей, что повышает их мотивацию к изучению языка.

4. Улучшение понимания культуры и обычаев: Контекстуальный подход позволяет детям не только учить язык, но и погружаться в культурное и социальное окружение страны, язык которой они изучают.

3. Дифференцированный подход.

Дифференцированный подход является важным методологическим принципом в образовании, который учитывает индивидуальные потребности, способности и особенности каждого ученика. В контексте применения лексических игр в дополнительном образовании детей, дифференцированный подход предполагает адаптацию обучающих материалов и заданий с учетом уровня знаний, интересов и стилей обучения каждого ребенка.

Принципы дифференцированного подхода:

1. Индивидуализация заданий: Для каждого ученика создаются индивидуальные задания, которые соответствуют его уровню языковых навыков и потребностям. Например, для детей с низким уровнем владения языком могут предлагаться более простые и наглядные игры, в то время как для продвинутых учеников могут быть разработаны более сложные и интеллектуальные задания.

2. Разнообразие методов обучения: Дифференцированный подход предполагает использование разнообразных методов обучения, чтобы учесть различные стили обучения учеников. Некоторые дети могут предпочитать визуальное обучение, поэтому для них подходят игры с картинками или видеоматериалами. Другие дети могут лучше учиться через аудиальное восприятие, поэтому для них могут быть разработаны игры с аудиозаписями или музыкальными элементами.

3. Группировка по уровню: Ученики могут быть разделены на группы в зависимости от их уровня владения языком, что позволяет проводить более целенаправленное обучение. Внутри каждой группы могут проводиться специально адаптированные игры и задания, которые соответствуют уровню знаний и потребностям участников.

4. Индивидуальные консультации и помощь: Для учеников, испытывающих трудности, предоставляется индивидуальная помощь и консультации со стороны преподавателя. Преподаватель может разработать дополнительные упражнения или игры, направленные на устранение слабых мест и поддержку индивидуального прогресса каждого ученика.

Преимущества дифференцированного подхода:

1. Учет индивидуальных потребностей: Дифференцированный подход позволяет учитывать разнообразные потребности и особенности каждого ученика, что способствует более эффективному обучению и повышает мотивацию к изучению языка.

2. Максимизация успехов: Поскольку задания и игры адаптируются к уровню каждого ученика, это помогает предотвратить чувство неуспеха и улучшить общие результаты обучения.

3. Развитие самостоятельности: Дифференцированный подход способствует развитию самостоятельности учеников, поскольку каждый из них имеет возможность работать в соответствии с собственными потребностями и темпом.

4. Повышение уровня мотивации: Поскольку ученики чувствуют, что обучение адаптировано к их уровню и интересам, это способствует повышению уровня мотивации и заинтересованности в процессе обучения.

Данные подходы являются универсальными для любой системы образования. В итоге, исследование методологических подходов к применению лексических игр в дополнительном образовании детей и оценка их эффективности позволяют сделать несколько ключевых выводов.

Во-первых, различные методологические подходы, такие как игровой подход, контекстуальный подход и дифференцированный подход, представляют собой эффективные стратегии обучения, способствующие глубокому и осмысленному усвоению лексического материала.

Во-вторых, каждый из этих подходов имеет свои уникальные преимущества. Игровой подход стимулирует мотивацию и активное участие, контекстуальный подход создает связь между учебным материалом и реальными ситуациями, а дифференцированный подход учитывает индивидуальные потребности каждого ученика.

В-третьих, эффективность применения лексических игр в дополнительном образовании детей зависит от грамотного выбора подхода и учитывает такие факторы, как возраст учеников, уровень владения языком, контекст обучения и цели обучения.

Можно сделать вывод о том, что методологические подходы к применению лексических игр в дополнительном образовании детей являются эффективными и способствуют развитию языковых навыков, мотивации к обучению и общему успеху учеников. Однако для достижения оптимальных результатов необходимо учитывать индивидуальные особенности и потребности каждого ученика, а также осуществлять постоянное развитие и совершенствование методологии обучения.

В заключении, следует отметить, что использование лексических игр играет значительную роль в формировании навыков диалогической речи у учащихся иностранных языков. Эти игры способствуют активному вовлечению студентов в учебный процесс, стимулируют коммуникативную активность и обогащают словарный запас. Однако успех в применении лексических игр зависит от профессионализма и творческого подхода педагога. Роль педагога в организации и поддержке процесса обучения через лексические игры неоценима: он не только выбирает подходящие игры, но и создает мотивирующую обучающую среду, эффективно управляет игровым процессом, обеспечивает обратную связь и адаптирует подходы к индивидуальным потребностям каждого

Добавлено примечание ((ПВ14)): Метод подходы не могут быть инструментами!

ученика. Таким образом, совместное усилие педагога и учащихся в использовании лексических игр способствует эффективному развитию навыков диалогической речи и обогащению языковых компетенций.

ВЫВОДЫ ПО 1 ГЛАВЕ

Глава 1 магистерской диссертации обращается к теоретико-методологическим аспектам использования лексических игр в формировании диалогических навыков в обучении иностранному языку в условиях дополнительного образования детей. Эта тема считается важной, поскольку игровые методы обучения обладают значительным потенциалом для развития навыков диалогической речи у детей, особенно в контексте изучения иностранного языка.

В параграфе посвященном теоретическим аспектам использования лексических игр, обсуждаются основы теоретического подхода к данной проблематике. Это включает анализ педагогических теорий, которые поддерживают эффективность игровых методов в образовании. Также здесь может быть представлен обзор литературы, подтверждающей влияние игр на процесс обучения иностранному языку.

Во втором параграфе рассматриваются методологические подходы к использованию лексических игр в дополнительном образовании детей. Это включает анализ различных методик и стратегий, используемых в практике, и оценку их эффективности на основе доступных данных и исследований. Проводится сравнительный анализ различных методов оценки их влияния на обучающий процесс.

В третьем параграфе фокусируются на конкретных аспектах применения лексических игр для развития навыков диалогической речи у детей. Здесь обсуждается, какие именно игры могут способствовать развитию этих навыков, и как педагог может эффективно организовывать и поддерживать процесс обучения через игровые методы. Это включает обсуждение роли игровых

Добавлено примечание ((ПВ15)): В процессе формирования ДР

сценариев, ролевых игр, коммуникативных упражнений и других форматов игр в этом процессе.

Итак, использование лексических игр в дополнительном образовании детей для формирования навыков диалогической речи при изучении иностранного языка имеет теоретические обоснования и методологическую базу, подтверждающую их эффективность. Педагог играет ключевую роль в организации и поддержке этого процесса, выбирая подходящие игры и адаптируя их под индивидуальные потребности учащихся. Такой подход может значительно обогатить образовательный процесс и способствовать более глубокому усвоению языка детьми.

ГЛАВА 2. Опытнo-экспериментальная работа по развитию лексических навыков у обучающихся начальных классах

2.1. Анализ учебно-методического комплекса по китайскому языку

Учебно-методический комплекс (УМК) «Китайский язык. 4 класс» представляет собой систематизированный ресурс для обучения китайскому языку в начальной школе. Авторы Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй создали материал, который соответствует современным требованиям образовательных стандартов и учитывает особенности восприятия языка детьми.

Структура УМК

УМК включает в себя учебник, рабочую тетрадь, методические рекомендации для учителей, а также аудиоматериалы и дополнительные ресурсы. Структура учебника организована по темам, что позволяет детям постепенно осваивать язык через практическое применение и активное взаимодействие.

1. Учебник: Содержит разнообразные упражнения, тексты и иллюстрации, которые помогают визуализировать изучаемый материал. Темы охватывают повседневную жизнь, культуру Китая и основные грамматические структуры.

2. Рабочая тетрадь: Предоставляет учащимся возможность закрепить пройденный материал через практические задания. Упражнения включают в себя как письменные, так и устные задания, что способствует развитию всех языковых навыков.

3. Методические рекомендации: Ориентированы на педагогов и содержат советы по организации учебного процесса, методам работы с детьми, а также рекомендации по использованию дополнительных материалов.

4. Аудиоматериалы: Включают записи носителей языка, что помогает учащимся развивать навыки аудирования и произношения.

Методические особенности

УМК ориентирован на коммуникативный подход, что подразумевает активное использование языка в различных ситуациях. Это достигается через:

Добавлено примечание ((ПВ16)): по идее в 2.1 всегда анализируем основной УМК, у Вас же наверняка есть какой-то учебник, вот и сделайте анализ

Добавлено примечание ((ПВ17)): не исправили

Добавлено примечание ((ПВ18)): весь параграф должен быть посвящен анализу УМК

- Игровые элементы: Включение игр и интерактивных заданий делает обучение более увлекательным и способствует лучшему усвоению материала.

- Проектная деятельность: Учащиеся могут работать над проектами, связанными с культурой Китая, что развивает их исследовательские навыки и интерес к изучаемому языку.

- Дифференциация заданий: УМК предлагает задания разного уровня сложности, что позволяет учитывать индивидуальные особенности каждого ученика.

Для анализа УМК «Китайский язык. 4 класс» авторов Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй и выявления недостатков в методологических подходах к развитию диалогических навыков, можно рассмотреть несколько аспектов:

1. Интерактивные методы: Важно включить больше интерактивных заданий, которые способствуют живому общению между учащимися. Это могут быть ролевые игры, диалоги на основе ситуационных задач, которые отражают реальную жизнь.

2. Использование технологий: Внедрение цифровых платформ для общения на китайском языке может усилить мотивацию и интерес учащихся. Например, использование приложений для языкового обмена или онлайн-чатов.

3. Проектная деятельность: Включение проектов, где учащиеся должны работать в группах и обсуждать темы на китайском языке, может развивать навыки диалога и сотрудничества.

4. Обратная связь: Регулярное предоставление обратной связи по диалогическим навыкам от учителя и сверстников поможет учащимся понимать свои ошибки и улучшать навыки.

5. Кросс-культурные элементы: Включение элементов китайской культуры в диалогические практики может сделать обучение более увлекательным и осмысленным.

6. Разнообразие форматов общения: Использование различных форматов общения (письменный, устный, аудиовизуальный) может помочь учащимся развить навыки в разных контекстах.

7. Фокус на слушание: Разработка упражнений, направленных на развитие навыков активного слушания, что является важной частью успешного диалога.

Эти подходы могут дополнить существующие методики и сделать процесс обучения более эффективным и интересным для учащихся.

Культурный контекст:

Одной из сильных сторон УМК является интеграция культурных аспектов Китая в процесс обучения. Это не только способствует расширению кругозора учащихся, но и формирует уважительное отношение к другой культуре. Темы о праздниках, традициях и быте китайского народа делают уроки более интересными и содержательными.

Эффективность УМК:

Анализ показывает, что УМК «Китайский язык. 4 класс» эффективно справляется с задачей формирования базовых навыков владения языком у младших школьников. Использование разнообразных методов и материалов способствует развитию всех четырех основных языковых навыков: аудирования, говорения, чтения и письма.

Одной из ключевых задач УМК является не только обучение языку, но и контроль за усвоением материала. В данном анализе рассмотрим формы организации контроля, наличие лексических игр и место практики речи в учебном процессе.

Формы организации контроля:

В УМК «Китайский язык. 4 класс» предусмотрено несколько форм контроля, которые помогают учителю оценить уровень усвоения материала учащимися:

1. Текущий контроль:

- Включает регулярные проверки знаний по каждой теме. Учебник содержит контрольные вопросы и задания после каждой главы, что позволяет учителю отслеживать прогресс учащихся.

- Задания разнообразны: от тестов до открытых вопросов, что позволяет оценить как запоминание фактов, так и понимание материала.

2. Промежуточный контроль:

- В конце каждого раздела проводятся контрольные работы, которые охватывают основные темы и грамматические конструкции.

- Эти работы помогают выявить слабые места в знаниях и скорректировать дальнейший процесс обучения.

3. Итоговый контроль:

- В конце учебного года предусмотрены итоговые тесты, которые позволяют оценить общий уровень владения языком.

- Итоговые задания включают в себя все аспекты: аудирование, чтение, говорение и письмо.

4. Самооценка и взаимопроверка:

- УМК включает задания, где учащиеся могут самостоятельно оценивать свои успехи, а также проводить взаимопроверку с одноклассниками.

- Это способствует развитию критического мышления и ответственности за собственное обучение.

Лексические игры:

Одной из сильных сторон УМК является использование лексических игр, которые делают процесс обучения более увлекательным и эффективным.

1. Разнообразие игр:

- В учебнике представлены различные лексические игры, такие как «Слова на тему», «Угадай слово», «Ассоциации», которые помогают учащимся запоминать новые слова и фразы.

- Игры включают элементы соревнования, что мотивирует детей активно участвовать в занятиях.

2. Цели и задачи:

- Лексические игры направлены на развитие словарного запаса, улучшение произношения и навыков аудирования.

- Они способствуют созданию позитивной атмосферы на уроках, что особенно важно для младших школьников.

3. Интеграция с другими видами деятельности:

- Игры могут быть интегрированы с другими видами деятельности, такими как чтение текстов или выполнение грамматических заданий, что позволяет учащимся применять изученные слова в контексте.

Практика речи занимает центральное место в УМК «Китайский язык. 4 класс».

1. Коммуникативный подход:

- УМК ориентирован на развитие коммуникативных навыков, что подразумевает активное использование языка в различных ситуациях.

- Учащиеся вовлекаются в диалоги, ролевые игры и обсуждения, что помогает им применять язык на практике.

2. Разнообразие заданий:

- В учебнике предусмотрены задания на развитие устной речи, такие как описание картинок, пересказ текстов и участие в диалогах.

- Эти задания направлены на развитие уверенности у детей при использовании языка.

3. Работа в парах и группах:

- УМК предлагает множество заданий для работы в парах и группах, что способствует взаимодействию между учащимися и улучшает их навыки общения.

- Совместная работа помогает детям учиться друг у друга, делиться опытом и развивать социальные навыки.

Разные издания УМК «Китайский язык» представляют собой эволюцию учебного материала с учетом изменений в образовательных стандартах и отзывов пользователей. Каждое новое издание включает в себя усовершенствования, направленные на повышение эффективности обучения.

1. Первое издание: Основное внимание уделялось введению в язык и культуру Китая. Учебник был насыщен иллюстрациями и простыми текстами, но отсутствовали некоторые современные методические подходы.

2. Второе издание: Включает более разнообразные задания и интерактивные элементы. Добавлены аудиоматериалы для улучшения восприятия на слух. Обновленный подход к грамматике позволил сделать её более доступной для детей.

УМК «Китайский язык. 4 класс» авторов Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй представляет собой качественный ресурс для обучения китайскому языку в начальной школе. Его структура, методические особенности и акцент на культурный контекст делают его актуальным и эффективным инструментом в образовательном процессе. Этот комплекс может служить основой для дальнейшего изучения языка и углубления знаний о культуре Китая.

2.2. Описание эксперимента по использованию лексических игр в обучении китайскому языку в начальных классах

Эксперимент проходил в сентябре 2024 года во время прохождения производственной практики на базе языкового центра «Enjoy» г.Красноярск. Опытная экспериментальная работа проводилась для 4 класса. Количество учащихся – 20 человек. Обучение проходило в соответствии с содержанием к УМК «Китайский язык. 4 класс» авторов Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй.

Целью экспериментальной работы было доказать теоретически обосновать и эмпирически проверить эффективность использования лексических игр как средства формирования навыков диалогической речи при обучении китайскому языку в условиях дополнительного образования детей. Для достижения поставленной цели был решен ряд задач:

Добавлено примечание ([ПВ19]): Вот и анализируйте его в 2.1

1. Разработать комплекс игровых заданий и упражнений по формированию навыков диалогической речи обучающихся с использованием лексических игр в дополнение к УМК «Китайский язык. 4 класс». Авторы: Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй.

2. Провести опытно-экспериментальную работу по апробации комплекса игровых заданий и упражнений по формированию навыков диалогической речи обучающихся с использованием лексических игр для 4 класса на базе Центра иностранных языков «Enjoy» (г. Красноярск).

В соответствии с данным учебно-методическим комплексом и календарно-тематическим планированием была определена актуальная для изучения тема: «中国的新年, 2024 年的象征是龙» как дополнение к УМК УМК «Китайский язык. 4 класс» авторов Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй. Нами было разработано методически рекомендованное дополнение к данному УМК.

Китайский Новый Год - один из самых важных праздников в китайской культуре, который отмечается не только в Китае, но и во многих других странах. Этот праздник имеет глубокие исторические корни, связанные с легендами о борьбе с мифическим монстром и обрядами проводов духов предков. В связи с этим, значительную роль в праздновании играют маскарады, пиршество и фейерверки. Также, новый год - это время для семейного объединения, обмена подарками и проведения ритуалов для привлечения удачи и процветания.

Именно поэтому темой урока стал Новый год в Китае символ 2024 года - дракону «中国的新年, 2024 年的象征是龙».

Данная тема включает в себя лексику, связанную с цветами 颜色, символом Китая 中国, 小龙 и традициями китайского нового года 红包.

Знакомство с темой занятия:

Преподаватель рассказывает о предании. Согласно ему под Новый год в Китае появлялся страшный дикий зверь. Звали его «Ниан». Он не давал прийти весне, приносил людям много бед и несчастий. Все его боялись и не знали, как

Добавлено примечание ((ПВ20)): Вот задачи

от него избавиться. В дальнейшем китайский народ придумал, как его прогнать. Есть один верный способ, чего Ниан больше всего боится.

根据一个古老的传说，除夕在中国出现了一只可怕的野兽。他的名字叫“年”。他不允许春天来临，给人们带来了许多麻烦和不幸。每个人都害怕他，不知道如何摆脱他。但后来中国人想出了如何把他赶走。有一个肯定的补救办法是年最担心的。

Обучающиеся смотрят видео презентацию.

После просмотра презентации педагог спрашивает как будет красный цвет «红色» и повествует о традиции китайского нового года.

Данная традиция, встречать Новый год в красном, сохранилась в Китае до сих пор. Всем обучающимся раздаются красные ленточки, чтобы ближе познакомиться с культурой Китая.

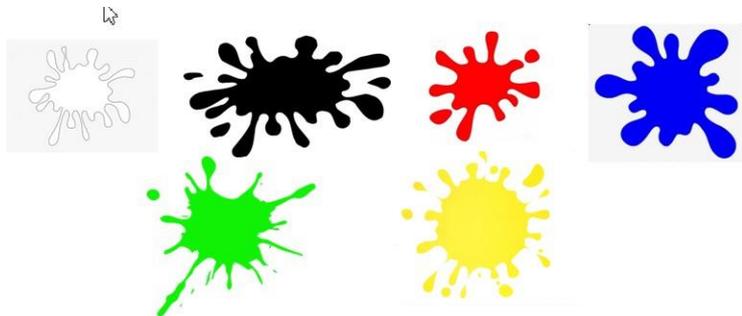
Педагог показывает картинку с чудовищем и просит придумать способ, чтобы его прогнать. Обучающиеся начинают хлопать в ладоши. Далее педагог объясняет, что громко кричать на Новый год, взрывать хлопушки, петарды, пускать фейерверки и салюты придумали именно в Китае. И создали первые хлопушки и петарды именно китайцы, а потом уже всем остальным странам эта традиция понравилась.

它是在中国发明的，用来喊新年，引爆鞭炮，鞭炮，燃放烟花。是中国人创造了第一批鞭炮和鞭炮，然后所有其他国家都喜欢这个传统。

Игра «Цвета»

Задание направлено на повторение ранее изученной лексики на тему цвета 颜色. С помощью презентации необходимо выполнить задание. На презентации есть цвета, нужно назвать их по порядку.

Добавлено примечание ((ПВ21)): ???



Добавлено примечание ([ПВ22]): Оформление рисунков и комментирование их по тексту обязательно

Рисунок 1 – 颜色

С использованием данной картинки, все обучающиеся повторяют несколько раз за педагогом цвета: 白色、黑色、红色、蓝色、绿色、黄色.

На следующем этапе мы используем метод физического реагирования, когда обучающиеся задействуют физическую активность для лучшего запоминания лексики. Задание заключается в том, чтобы хлопать в ладоши и называть 颜色.

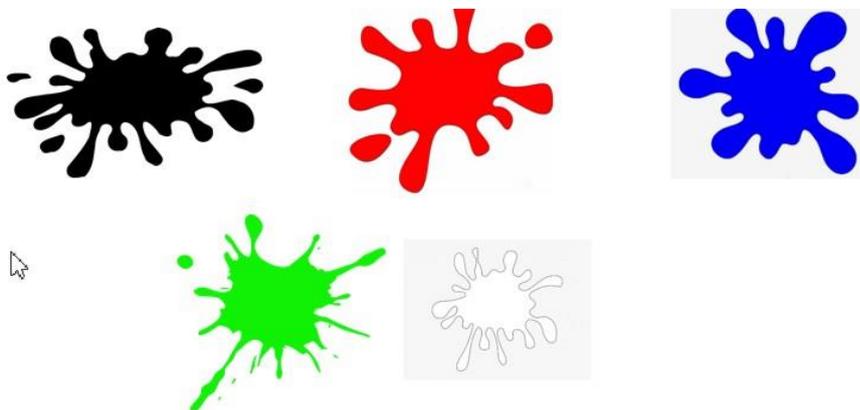


Рисунок 2 – 颜色

Следующий слайд, недостает одного цвета, необходимо назвать какого именно. В данном случае верный ответ- 黄色.

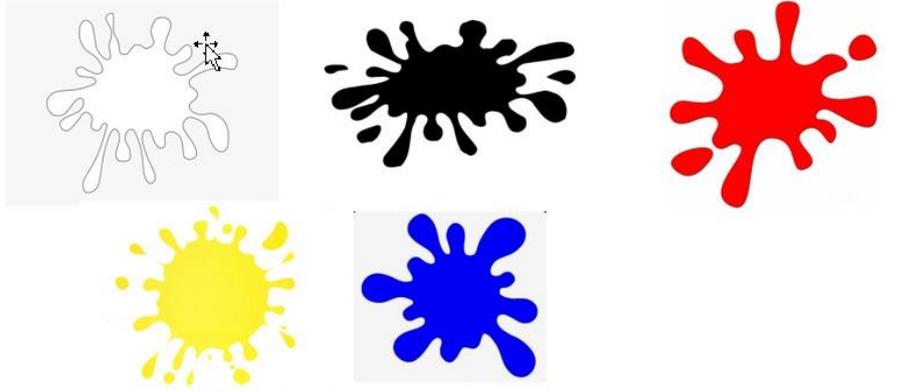


Рисунок 3 – 颜色

За каждый верный ответ обучающийся получает 1 балл, в конце урока все баллы суммируются и выставляется оценка. Максимальное количество баллов 6.

Обучающиеся разбиваются на пары и готовят диалог на тему «Цвета». Необходимо составить диалог с конструкциями 这是, 什么, 你呢. После подготовки выступают перед классом с этим диалогом.

Пример:

莉娜: 你好, 我叫莉娜, 你呢?

马利克: 你好, 我叫马利克, 认识你很高兴。

莉娜: 你喜欢什么颜色?

马利克: 我喜欢红色和白色, 你呢?

莉娜: 我喜欢这种颜色

马利克: 认识你很高兴, 再见。

莉娜: 再见

Игра на скорость

Обучающиеся должны ознакомиться с новыми словами в ограниченном времени. Преподаватель засекает секундомер, на ознакомление с лексикой и повторением пройденной дается 3 минуты, что развивает концентрацию и внимание у обучающихся.

新词:

害怕 hàipà бояться

年 nián год

节日 jiérì праздник

灯笼 dēnglóng фонарик

烟花 yānhuā фейерверк

怪物 guàiwù чудовище

装饰 zhuāngshì украшать

Обучающиеся делятся на пары и на скорость собирают карточки с лексикой и картинками. На каждого человека приходится по паре картинок и карточек с лексикой. Необходимо быстрее соперника собрать карточки, при этом все они спрятаны в аудитории. На данное задание выделяется 5 минут. Необходимо вложиться в предоставляемое время и выполнить задание первее соперника. После участники показывают результаты поисков, совмещают картинки и лексику и объясняют свой выбор, используя конструкцию 这是.



Рисунок 4 – Игра на скорость

Добавлено примечание ((ПВ23)): Пока не вижу в ОЭР ни одной игры!!!!



Рисунок 5 – Игра на скорость



Рисунок 6 – Фейерверк



Рисунок 7- Карточка

Пример:

这是烟花

这是灯笼

Максимальное количество баллов за задание- 3. Если обучающийся верно собрал карточки и картинки и опередил другого, правильно использовал конструкцию, то получает максимум баллов. Если обучающийся верно собрал карточки и картинки, но не опередил другого, правильно использовал конструкцию, то получает 2 балла. Если обучающийся карточки, допустив ошибки и не опередил другого, частично правильно использовал конструкцию, то получает 1 балл. Критерии формирования диалогической речи являются главным в оценивании задания, баллы выставляются в соответствии с критериями.

В результате, обучающиеся смогут развить диалогические навыки и скорость реакции. Так же сформируют умение работать в паре, потренируют память и внимание, навыки поиска информации в пространстве.

Данная игра способствует развитию коммуникативных навыков участников, так как им необходимо взаимодействовать в паре для выполнения задания; игра тренирует память и внимание, так как участникам нужно запомнить, где находятся карточки, и быстро их найти; игра развивает навыки поиска информации в пространстве, что может быть полезно в повседневной жизни. Можно усложнить задачу, добавив больше карточек или уменьшив время на выполнение задания; можно разнообразить игру, используя разные типы карточек (например, с текстом и картинками) или разные темы лексики. Данная диалогическая игра является эффективным способом развития коммуникативных навыков, памяти, внимания и навыков поиска информации в пространстве.

Игра «Китайский Новый год»

По прохождению данного задания, обучающиеся должны в паре составить рассказ о китайском новом годе, используя новую лексику. Для того, чтобы погрузиться в атмосферу праздника и лучше познакомиться с культурой другой

страны, им будет выдан реквизит: маски, конфетти, хонг бао (могут сделать самостоятельно из картона и бумаги), игрушки со знаками зодиака.

После получения задания участникам необходимо приступить к обсуждению, предложить свои идеи, выбрать наиболее интересные из них и разработать план вступления, дополнительно можно разработать иллюстрацию или макет сопровождающие выступление. Внутри пары обучающиеся самостоятельно определяют роли каждого обучающегося.



Рисунок 8 – Диалог



Рисунок 9 – Диалог

Пример 1:

琳娜：你好朋友。你知道那个害怕红色的人吗？

马丁：你好朋友。有谁会害怕红色吗？

马丁：是的，他的名字是年，意思是年。他非常害怕节日里的红色。

马丁：为什么？

马丁：年是一个来度假的怪物，他害怕红色，火和大声的噪音，所以中国人用红灯笼装饰房子，点燃烟花，玩得开心。

马丁：哇，我不知道了，那我们就用红灯笼来装饰房子吧。

Пример 2:

龙：你好怪物，你为什么来？

年：我每年都来。我会打破我道路上的一切！

龙：你做不到，我会打败你的。我用红色装饰房子。我知道你不喜欢红色。

年：我讨厌红色，我要走了

龙：明年我再送你走！

За верно грамматически и логически построенный рассказ, с использованием минимум 5 новых слов обучающийся получает 6 баллов. За верно логически построенный диалог с небольшими грамматическими ошибками, с использованием минимум 4 новых слов обучающийся получает 4 балла. За диалог с допущением грамматических ошибок и ошибок в логике, с использованием минимум 3 новых слов, обучающийся получает 2 балла. Максимальное количество баллов - 6.

Таким образом, за счет данной игры обучающиеся научатся фокусироваться на задании и смогут реализовать диалогические навыки применив свои творческие способности. Данная игра требует от них совместной работы, обмена информацией и поиска новых идей.

Эта диалогическая игра способствует развитию коммуникативных навыков участников, так как для выполнения задания им необходимо взаимодействовать в паре. Обучающиеся будут составлять рассказ о китайском Новом годе, используя новую лексику, что поможет им лучше запомнить слова и выражения.

Игра также тренирует память и внимание участников. Им нужно будет запомнить информацию о китайском Новом годе и использовать её в рассказе. Кроме того, участники должны будут быстро находить нужные слова и выражения, чтобы не отставать от партнёра по игре.

Ещё одним полезным навыком, который развивает эта игра, является поиск информации в пространстве. Обучающимся будет выдан реквизит, который поможет им погрузиться в атмосферу праздника и лучше понять культуру Китая. Это может быть полезно для развития интереса к другим странам и культурам.

Можно усложнить задачу, увеличив количество участников или уменьшив время на выполнение задания. Это поможет развить навыки быстрого принятия решений и работы в команде.

Разнообразить игру можно, используя разные темы лексики или разные типы заданий. Например, можно предложить участникам составить диалог на заданную тему или разыграть сценку из китайской жизни.

Можно использовать разные виды реквизита, чтобы создать более реалистичную атмосферу. Например, можно использовать традиционные китайские костюмы, музыкальные инструменты или еду.

Эта диалогическая игра является эффективным способом развития коммуникативных навыков, памяти, внимания и навыков поиска информации в пространстве. Она помогает обучающимся лучше запомнить новую лексику и погрузиться в культуру другой страны. Кроме того, игра может быть интересной

и увлекательной, что способствует повышению мотивации к изучению иностранного языка.

Игра «Дракон и чудовище»

Необходимо сформировать две команды, одна команда будет чудовищами 年, а другая драконам 龙. Данная игра направленная на развитие дидактических навыков, развитие скорости и воображения. В качестве дополнительных материалов используются маски чудовища и дракона, хлопушки и конфетти, игральные кости, это все создаёт атмосферу и помогает погрузиться в игровой мир.



Рисунок 10 – Дракон



Рисунок 11 – Чудовище

На доске преподаватель будет вести подсчет баллов, за каждый выигрыш – один балл. Каждый обучающийся получает по одному баллу, которые суммируются командой. Чья команда получила большее количество баллов, та и выиграла.

Данная игра включает в себя как командную работу, так и индивидуальную работу. При помощи жребия, каждый обучающийся получает определенную роль. Теперь перед ними встает задача добраться до финиша первым и выполнить верно все задания. Игра напоминает игру в настольную игру, только вместо фишек, главную роль выполняют обучающиеся. Для того, чтобы команда получила балл, один из дракона или чудовища должен прийти до финиша первым.

В начале игры обучающиеся с соответствующими ролями встают на пункт старта. Каждый кидает игральные кости и перемещается вперед в соответствии с числом, которое ему выпало. Например, если обучающемуся 龙 выпало 3, то он передвигается на шаг, где его ждет задание. Задания заключаются в следующем:

Рассказать какой цвет больше всего пугает чудовище?

什么颜色最让怪物害怕?

Какие цвета у фейерверка? Назвать минимум 5 цветов.

烟花的颜色是什么?

Почему дракон символ Китая?

为什么龙是中国的象征?

Чем нужно украсить дом, чтобы прогнать чудовище?

你需要用什么来装饰房子来赶走怪物?

Какие знаки зодиака вы знаете? Назвать минимум 3

你知道什么星座?

Какого цвета дракон в этом году?

今年的龙是什么颜色的?

Почему чудовище зовут «Ниан»?

为什么这个怪物叫"年"?

Нужно посчитать количество «Ниан» в комнате.

你需要计算房间里"年"的数量。

Нужно посчитать количество «Драконов» в комнате.

你需要计算房间里"龙"的数量。

При этом на некоторых этапах, есть «Бомбочки», которые могут подорвать игрока и отправить его на 2 хода назад, однако этого можно избежать если ответить на дополнительный вопрос от преподавателя. Но так же есть и «Подарки» на некоторых этапах, которые можно использовать против соперника. Если обучающемуся 龙 попало конфетти, он может воспользоваться им и отправить обучающегося 怪物 на один ход назад.

Игра «Обезьяна и кролик»

Необходимо сформировать две команды, одна команда будет обезьянками 猴子, а другая кроликами 兔子.

В начале игры обучающиеся с соответствующими ролями встают на пункт старта. Каждый кидает игральные кости и перемещается вперед в соответствии с числом, которое ему выпало. Например, если обучающемуся 猴子 выпало 3, то он передвигается на 3 шага, где его ждет задание.



Рисунок 12 – Обезьяна



Рисунок 13 – Кролик

При этом на некоторых этапах, есть «Бомбочки», которые могут подорвать игрока и отправить его на 2 хода назад, однако этого можно избежать если ответить на дополнительный вопрос от преподавателя. Но так же есть и «Подарки» на некоторых этапах, которые можно использовать против соперника. Если обучающемуся 兔子 попало конфетти, он может воспользоваться им и отправить обучающегося 怪物 на один ход назад.

Задания:

Рассказать какого цвета кролик?

兔子是什么颜色的?

Рассказать какого цвета обезьяна?

猴子是什么颜色的

Что такое «Хонг бао»?

什么是红宝?

Каким цветом «Хонг бао»?

红宝是什么颜色?

Нужно посчитать количество «Обезьян» в комнате.

你需要计算房间里"猴子"的数量。

Нужно посчитать количество «Кроликов» в комнате.

你需要计算房间里"兔子"的数量。

Игра «Панда и герой»

Необходимо сформировать две команды, одна команда будет пандами 熊猫, а другая героями 英雄.

В начале игры обучающиеся с соответствующими ролями встают на пункт старта. Каждый кидает игральные кости и перемещается вперед в соответствии с числом, которое ему выпало. Например, если обучающемуся 熊猫 выпало 3, то он передвигается на 3 шага, где его ждет задание.



Игра 14 – Панда



Рисунок 15 – Герой



Рисунок 16 – Герой

При этом на некоторых этапах, есть «Бомбочки», которые могут подорвать игрока и отправить его на 2 хода назад, однако этого можно избежать если ответить на дополнительный вопрос от преподавателя. Но так же есть и «Подарки» на некоторых этапах, которые можно использовать против соперника. Если обучающемуся 英雄 попало конфетти, он может воспользоваться им и отправить обучающегося 怪物 на один ход назад.

Задания:

Какого цвета панда?

熊猫是什么颜色的?

Какого цвета дракон?

龙是什么颜色的?

Кто такой «Ниянь»?

年是谁?

Чего «Ниянь» боится?

年怕什么?

Чем украшают дом на Новый год?

新年他们用什么装饰房子?

Какой твой любимый цвет?

你最喜欢的颜色是什么?

Посчитай количество «Панд» в классе.

计算班级中"熊猫"的数量

Посчитай количество «Героев» в классе.

计算班级中"英雄"的数量

Желательно, чтобы группы были организованы так, чтобы в каждой группе, состоящей из нескольких человек, обязательно был обучающийся с высоким уровнем успеваемости, средним и низким, при выполнении одного задания на группу, обучающиеся ставятся заведомо в такие условия, при которых успех или неуспех одного отражается на результатах всей группы.

Для оценки эффективности игры ведется подсчёт баллов на доске. Команда, которая получила большее количество баллов, выигрывает, что стимулирует участников к активной работе и стремлению к победе. Максимальное количество баллов 6, за каждое верно выполненное задание дается по 1 баллу.

Можно сделать выводы от том, что в данной игре важны навыки работы в группе и навык работы каждого обучающегося.

К навыкам в работе в группе можем выделить следующие: обучающиеся учатся работать в команде, развивается умение сотрудничать, формируется навык организованного выполнения заданий

В качестве рекомендаций по улучшению игры можно выделить следующие: успешность группы зависит от успешности каждого участника, развитие способности к анализу работы других, активное участие в учебном процессе

Данная игра направлена на развитие дидактических навыков, скорости реакции и воображения участников. Она способствует развитию коммуникативных навыков, так как участники должны взаимодействовать в паре для выполнения заданий.

Игра тренирует память и внимание, так как участникам необходимо запомнить информацию о ролях и выполнить задания правильно. Также игра развивает навыки поиска информации в пространстве, верно находить следующий ход. Критерии формирования диалогической речи являются главным в оценивании задания, баллы выставляются в соответствии с критериями.

Можно усложнить игру, увеличив количество участников или заданий. Разнообразить игру, используя разные типы заданий или темы лексики. Использовать разные виды реквизита для создания более реалистичной атмосферы, например змейку или специальную дорожку с рисунками как в настольной игре.

Данная диалогическая игра является эффективным способом развития различных навыков участников. Она помогает им лучше запомнить новую лексику, погрузиться в игровой мир и культуру Китая. Игра также способствует развитию коммуникативных навыков, воображения и скорости реакции. Она может быть интересной и увлекательной, что повышает мотивацию к изучению языка.

Такой подход к обучению полезен для развития дидактических навыков, так как он позволяет участникам лучше понять материал и запомнить его. Игра

также способствует развитию коммуникативных навыков и умения работать в команде.

Критерии оценивания диалогической речи по китайскому языку

HSKK (hànyǔ shuǐpíng kǒuyǔ kǎoshì) — экзамен на владение устной китайской речью. После его успешной сдачи так же выдается соответствующий сертификат. Это квалификационный экзамен на знание китайского языка, проводящийся китайским правительством для иностранцев.

Описание теста HSKK:

1. Устный тест HSKK оценивает способность к самовыражению на китайском языке.

2. Соответствует уровням I и II шкал владения китайским языком и уровню A CEFR.

3. Предназначен для студентов, изучавших китайский 2-3 часа в неделю в течение 1-2 семестров.

Структура экзамена:

1. Состоит из трех уровней: начального, среднего и высшего.

2. Задания включают ответы на вопросы, чтение текста, пересказ и описание изображения.

3. Экзамен проводится с использованием микрофона и наушников, без живого экзаменатора.

Начальный уровень HSKK:

1. Ориентирован на лиц, изучавших китайский менее года.

2. Необходимо знать не менее 200-300 слов.

3. Экзамен длится 17 минут и состоит из трех частей.

4. Первая часть: повторение 15 простых предложений за 7 секунд.

5. Вторая часть: ответы на 10 вопросов за 10 секунд.

6. Третья часть: развернутые ответы на два вопроса за полторы минуты.



Рисунок 17 – HSKK 1-2 уровни

- 第一部分
- 第 1-15 题：听后重复
- 第二部分
- 第 16-25 题：听后回答
- 第三部分
- 第 26-27 题：回答问题
- Měi tiān shuìjiǎo qián, nǐ huì zuò xiè shénme?
26. 每天睡觉前，你会做些什么？（1.5 分钟）
- Nǐ xǐhuan hé shéi yìqǐ qù lǚyóu? Wèi shénme?
27. 你喜欢和谁一起去旅游？为什么？（1.5 分钟）

Рисунок 18 – Задания к HSKK 1-2 уровни

Таблица 1 - Уровней HSKK, HSK

HSK	HSKK
1-2 уровень	Начальный
3-4 уровень	Средний
5-6 уровень	Высший

Для обучающихся в 4 классе уровень владения китайским языком является 1-2, именно поэтому мы ориентируемся на критерии оценивания диалогической речи ниже.

Таблица 2 - Критерии оценивания HSKK 1-2 уровни

HSKK 1-2 уровни	Критерии
Высший 9-10 баллов	кандидат способен верно, кратко и лаконично ответить на вопрос
Средний 7-8 баллов	кандидат способен верно ответить на вопрос, речь прерывается, повторяется, имеются грамматические ошибки
Начальный 5-6 баллов	ответ сформулирован непонятно, допущено множество ошибок

Нами была проведена опытно-экспериментальная работа на основе УМК «Китайский язык. 4 класс» авторов Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букалая А.М., Вэй Вэй по теме «Праздники» глава VII. ОЭР проводилась на базе языкового центра «Ецюю» г.Красноярск среди учащихся 4 класса среди 2 групп

из общего количества 12 человек. С группой 1 мы изучали материал исключительно опираясь на УМК, со 2 группой проводили эксперимент с использованием игрового метода для формирования диалогических навыков. Период проведения опытно-экспериментальной работы с 05.09.2024 по 15.09.2024.

УМК «Китайский язык. 4 класс» авторов Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй есть глава, которая посвящена праздникам, однако совершенно отсутствуют лексические игры, которые показывают хороший результат в развитии диалогических навыков. Именно поэтому так важно было включить данные игры в дополнение к УМК.

В процессе опытно-экспериментальной работы стояла задача выяснить, поможет ли применение игрового подхода для формирования диалогического навыка достичь лучших результатов.

На начальном этапе мы провели вводное тестирование для определения уровня диалогического навыка в обеих группах.

Добавлено примечание ((ПВ24)): На начальном этапе

Задание 1.

Составить в паре диалог на тему «Знакомство»

你好我叫琳娜。你呢?

你好琳娜。我叫李好。你几岁?

我是 11 岁。你呢?

我也是 11 岁。

认识你很高兴。

我也认识很高兴。

再见!

再见!

Задание 2.

Составить в паре диалог на тему «Рассказать о себе»

你好我叫琳娜。你呢?

你好琳娜。我叫李好。说说你自己吧。

我叫琳娜。我是 12 岁。我是学生。我喜欢中国。你呢？

我叫李好。我是 13 岁。我也是学生。我喜欢画画儿。谢谢你。再见。

谢谢。再见。

Задание 3.

Составить в паре диалог на тему «Хобби»

你好我叫琳娜。你呢？

你好琳娜。我叫李好。你有什么爱好？

我喜欢游泳，画画儿，打乒乓球。你呢？

我喜欢看电影，跑步，打篮球。

谢谢再见！

再见！

Таблица 3 - Результаты сформированности диалогического навыка на вводном тестировании

Результаты сформированности диалогического навыка	1 группа	2 группа
Усвоили тему полностью	1 человек 16,6%	2 человека 33,3%
Остались вопросы, которые требуют объяснения	3 человека 50%	2 человека 33,3%
Тему не поняли	2 человека 33,3%	2 человека 33,3%

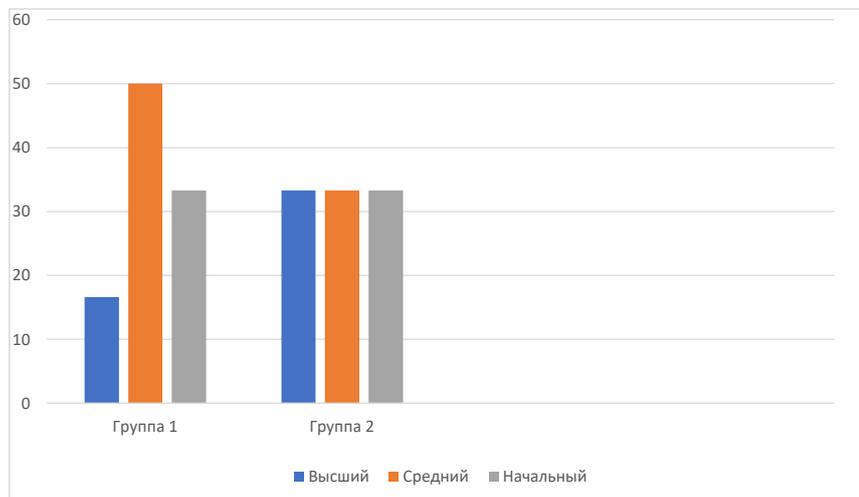


Рисунок 19 – Таблица Уровень сформированности диалогического навыка китайского языка на вводном тестировании

Таким образом, мы делаем выводы о том, что в обеих группах уровень диалогического навыка - средний, однако во второй группе те, кто усвоили тему полностью больше на 17%, те кто не поняли тему находятся в одинаковом процентном соотношении, в первой же группе у тех кому необходимы разъяснения больше на 17%, чем у 1й группы, и тех кто усвоили тему полностью больше на 17%.

После того как мы получили результаты вводного тестирования, на следующем этапе были разработаны учебно-методические рекомендации по формированию диалогических навыков у обучающихся. При разработке учитывались основные положения, рассмотренные в теоретических главах данной работы, а также анализ основных видов заданий, предлагаемых в УМК УМК «Китайский язык. 4 класс» авторов Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй. Занятия с использованием учебнометодических конспектов реализовались только при проведении экспериментальной группы. Для оценивания работы обучающихся при выполнении разработанных

заданий, был определен и составлен основной список критериев, представленных ниже.

Таблица 4 - Критерии оценивания заданий во время проведения опытно-экспериментальной работы

Критерии оценивания заданий во время проведения опытно-экспериментальной работы 2 группа	Оценка отлично	Оценка хорошо	Оценка удовлетворительно
Игра на скорость	Максимальное количество баллов за задание- 3. Если обучающийся верно собрал карточки и картинки и опередил другого,то получает максимум баллов.	Если обучающийся верно собрал карточки и картинки,но не опередил другого,то получает 2 балл.	Если обучающийся карточки,допустив ошибки и не опередил другого,то получает 1 балл.
Игра «Китайский Новый год»	За верно грамматически и логически построенный рассказ,с использованием минимум 5 новых слов обучающийся получает 6 баллов.	За верно логически построенный рассказ с небольшими грамматическими ошибками,с использованием минимум 4 новых	За пересказ с допущением грамматических ошибок и ошибок в логике,с использованием минимум 3 новых слов, обучающийся получает 2 балла.

		слов обучающийся получает 4 балла.	
Игра «Дракон и чудовище» Игра «Панда и герой» Игра «Обезьяна и кролик»	Максимальное количество баллов-6. На все вопросы был дан верный ответ, оценивается логика, грамматика и лексика. Учащийся опередил оперника	За верные ответы и выполненные задания можно получить 4 балла, если не опередил соперника	Обучающийся получает 2 балла, если были допущены ошибки в задании,не опередил соперника
Игра «Цвета»	Верно составлен диалог с нужными конструкциями,диалог понятен,речь без прерывания,лексика новая используется	Верно составлен диалог с нужными конструкциями,диалог понятен,но есть некоторые ошибки,речь с прерываниями,лексика новая используется	Диалог составлен с ошибками,частично используются необходимые конструкции,диалог совсем понятен,речь с прерываниями,лексика новая используется частично

Приведем пример критериев оценивания заданий на основе учебно-методической работы УМК «Китайский язык. 4 класс» авторов Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй по теме «Праздники» глава VII без использования игрового метода для развития диалогической речи.

Таблица 5 - Критерии оценивания заданий на основе учебно-методической работы УМК

Критерии оценивания выполненных заданий на основе УМК 1 группа	Оценка отлично 100-80%	Оценка хорошо 80-60%	Оценка удовлетворительно 60-40%
1.Прослушайте аудио и повторите выражения (упр.1, стр.120)	Безошибочно фонетически повторили выражения после аудио	Фонетически частично верно повторили выражения	Были выявлены грубые ошибки в фонетике во время повторения выражений
2.Придумать 5 предложений со словом 怎 么 и обсудите в паре,ответив на вопросы соседа (упр.5, стр. 125)	Предложения грамматически верные, оппонент верно понимает вопрос и логически верно отвечает,используя необходимую лексику по теме	Предложения частично грамматически верные, оппонент частично понимает вопрос и частично логически верно отвечает,используя необходимую лексику по теме	Предложения грамматически неверные, оппонент частично понимает вопрос и частично логически верно отвечает,обучающийся использует лексику,которая не соответствует теме занятия
3.Ответить на вопросы с 什 么 时 候,которые относятся к теме китайских праздников (упр.7,стр.126)	Предложения грамматически верные, оппонент верно понимает вопрос и логически верно отвечает,используя необходимую лексику по теме	Предложения частично грамматически верные, оппонент частично понимает вопрос и частично логически верно отвечает,используя	Предложения грамматически неверные, оппонент частично понимает вопрос и частично логически верно отвечает,обучающийся использует лексику,которая не

		необходимую лексику по теме	соответствует теме занятия
4.Прочитать вопросы,ознакомиться с картинками,ответить на вопросы исходя из изображений в учебнике (упр.6,стр.125)	Предложения грамматически верные, оппонет верно понимает вопрос и логически верно отвечает,используя необходимую лексику по теме, понимает соответствие вопроса и картинки	Предложения частично грамматически верные, оппонет частично понимает вопрос и частично логически верно отвечает,используя необходимую лексику по теме,частично понимает соответствие вопроса и картинки	Предложения грамматически неверные, оппонет частично понимает вопрос и частично логически верно отвечает,обучающийся использует лексику,которая не соответствует теме занятия, не понимает соответствие вопроса и картинки

6. 看图说话



lì lì zěn me guò shēng rì
丽丽怎么过生日?

bái é luó sī rén zěn me guò xīn nián
白俄罗斯人怎么过新年?



Рисунок 20 – Упражнение из УМК

Таким образом, после проведения занятий исключительно по УМК без игрового метода и занятия с игровым методом для развития диалогического навыка, можно проанализировать результаты.

Таблица 6 - Сравнительные результаты тестирования

Результаты сформированности диалогического навыка	1 группа	2 группа
Усвоили тему полностью	2 человека 33,3%	3 человека 50%
Остались вопросы, которые требуют объяснения	3 человек 50%	2 человека 33,3%
Тему не поняли	1 человека 16,6%	1 человек 16,6%

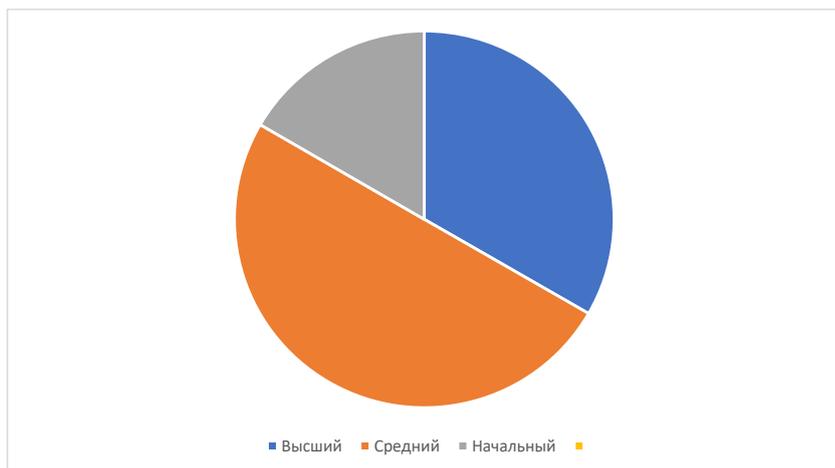


Рисунок 21 – Уровень сформированности диалогических навыков обучающихся 1 группы после проведения заданий с использованием УМК

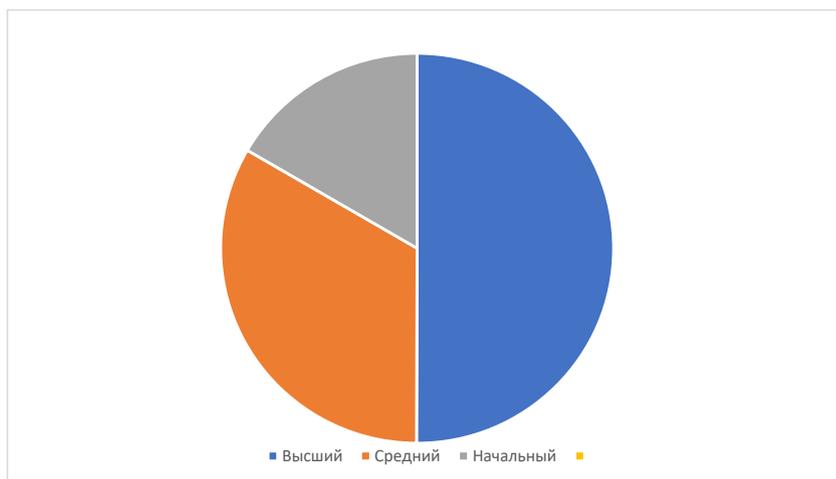


Рисунок 22 – Уровень сформированности диалогических навыков обучающихся 2 группе класса после проведения заданий с использованием лексических игр

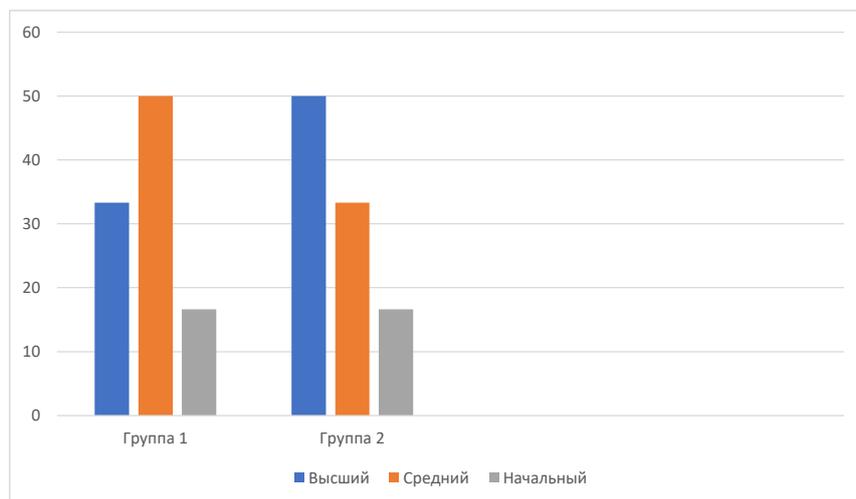


Рисунок 23 – Уровни диалогического навыка у 1 и 2 групп

В группе 1, где урок проводился исключительно на основе УМК, показатели в оценивании наблюдались немного ниже, как и заинтересованность в уроке. Однако обе группы хорошо справились с заданиями и показали средний уровень диалогических навыков по китайскому языку в развитии диалогической речи.

ВЫВОДЫ ПО 2 ГЛАВЕ

Кроме того, в группе, где проводился эксперимент был высокий уровень мотивации, так как обучающиеся повторяли и изучали лексику в игровой форме. Можно утверждать, что уровень заинтересованности в занятии в этой группе был выше, за счет игрового метода была отмечена заинтересованность и выше показатели в оценивании заданий. Так же стоит учитывать темп речи и наличие грамматических ошибок, на это стоит обратить внимание в будущем.

Во второй группе те кто усвоили тему полностью больше на 17%, те у кого остались вопросы, которые требуют объяснения меньше на 17%, чем у первой группы. Тему кто не поняли находятся на одном уровне и составят лишь 16,6%.

В результате, можно сказать, что уровень владения диалогическими навыками находится на среднем уровне. Это отличный показатель, так как лексические игры однозначно дают хороший результат в изучении материала. Однако стоит учитывать делать упор на грамматику, в связи с экспериментом были ошибки в этом блоке, именно поэтому важно учитывать этот фактор в дальнейшем.

УМК «Китайский язык. 4 класс» авторов Пониматко А.П., Молоткова Ю.В., Букатая А.М., Вэй Вэй представляет собой качественный ресурс для обучения китайскому языку в начальной школе. Однако в нем не хватает кросс-культурных элементов, мы учли это при создании заданий, не зря была выбрана основная тема «Китайский Новый год», обучающиеся не только познакомились ближе с этим праздником, но и погрузились в мир совершенно

противоположной культуры. Это однозначно придало мотивации и заинтересованности в изучении китайского языка. В современном мире упор делается не на заучивание слов а на более глубокое изучение. Кроме того, лексические игры особенно в начальных классах, дают возможность обучающимся более качественно и увлекательно подойти к занятиям, в нашем случае развить диалогическую речь на китайском языке.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение можно сделать вывод, что использование лексических игр по китайскому языку в начальной школе является эффективным методом развития диалогической речи у детей. Лексические игры помогают детям запоминать новые слова и выражения, а также учат их правильно использовать их в речи.

В процессе игры дети учатся общаться друг с другом, выражать свои мысли и чувства, слушать собеседника и реагировать на его реплики. Это способствует развитию навыков диалогической речи, которые необходимы для успешного общения в повседневной жизни.

При выборе лексических игр для развития диалогической речи необходимо учитывать возрастные особенности обучающихся, их интересы и уровень владения китайским языком. Игры должны быть разнообразными и увлекательными, чтобы поддерживать интерес детей к изучению языка.

Важно отметить, что использование лексических игр не должно заменять традиционные методы обучения китайскому языку, такие как чтение текстов, выполнение упражнений. Лексические игры должны дополнять эти методы и способствовать более эффективному усвоению языкового материала.

В ходе исследования были выявлены следующие преимущества использования лексических игр для развития диалогической речи:

Повышение мотивации к изучению китайского языка. Лексические игры делают процесс обучения более интересным и увлекательным, что способствует повышению мотивации детей к изучению языка.

Улучшение запоминания новых слов и выражений. В процессе игры дети запоминают новые слова и выражения лучше, чем при традиционном обучении.

Развитие навыков общения. Лексические игры учат детей общаться друг с другом, выражать свои мысли и чувства, слушать собеседника и реагировать на его реплики.

Добавлено примечание ((ПВ25)): Убирайте жирный шрифт

Формирование интереса к китайской культуре. Игры, связанные с китайской культурой, способствуют формированию интереса детей к этой культуре и расширяют их кругозор.

Развитие творческих способностей. Некоторые лексические игры требуют от детей проявления творческих способностей, что способствует развитию их творческого мышления.

Формирование навыков работы в команде. Некоторые игры предполагают совместную работу детей, что способствует формированию навыков работы в команде.

Однако необходимо учитывать, что использование лексических игр имеет и некоторые недостатки:

Возможность отвлечения от основной цели обучения. Некоторые игры могут быть настолько увлекательными, что дети могут забыть о необходимости изучения китайского языка.

Необходимость тщательной подготовки игр. Для того чтобы игры были эффективными, необходимо тщательно их подготовить, учитывая возрастные особенности детей и уровень их владения китайским языком.

Риск возникновения конфликтов между детьми. Некоторые игры могут привести к конфликтам между детьми, если они не умеют правильно общаться друг с другом.

В целом можно сделать вывод, что использование лексических игр для развития диалогической речи в начальной школе является эффективным методом, который способствует более эффективному усвоению языкового материала и повышению мотивации детей к изучению китайского языка. Однако необходимо учитывать как преимущества, так и недостатки этого метода и тщательно выбирать игры для достижения наилучших результатов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гальскова, Н. Д. Основы методики обучения иностранным языкам: учебное пособие/ Н. Д. Гальскова, А. П. Василевич, Н. Ф. Коряковцева, Н. В. Акимова, — Москва: КНОРУС, 2017. — 390 с
2. Занько, С. Т. Игра и учение. — М.: Педагогика, 1991. — 193 с.
3. Цетлин, В. С. Работа над словом/ Иностр.яз. в shk. — 2002. — No 3. — с. 33–36.
4. Бжоско Е. Г. Педагогические технологии формирования профессиональной иноязычной компетенции: метод. указ. / Е. Г. Бжоско, М. Н. Петрова. - Мн. : БГМУ, 2012. - 27 с.
5. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. - 1966. - № 6. - С. 62 - 68
6. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам: пособие для учителя / Н. Д. Гальскова. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: АРКТИ, 2003. - 192 с.
7. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. - 3-е изд., стер. - М.: Академия, 2006. - 336 с.
8. Жукова И. В. Дидактические игры на уроках английского языка / И. В. Жукова // Первое сентября. Английский язык. - 2006. - № 5. - С. 40 – 52
9. Занько С. Ф., Тюнников Ю. С., Тюнникова С. М. Игра и учение: Теория, практика и перспективы игрового общения / С. Ф. Занько [и др.]. - М., 1992. - 279 с.
10. Зимняя И.А. Психология обучения иностранным языкам в школе; издательство «Просвещение» 2013.348с.
11. Пассов Е.М. Урок иностранного языка в средней школе ; издательство «Просвещение».223с.

12. Пассов Е. И. Основы коммуникативной методики обучения иноязычному общению / Е. И. Пассов. - М.: Рус. яз., 1989. - 276 с.
13. Усолкина А. В. Языковая игра как текстообразующий фактор: автореф. дис. на соис. учен. степени канд. филол. наук: 10.02.02. / А. В. Усолкина. - Екатеринбург, 2002. - 20 с.
14. Цикушева И. В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования / И. В. Цикушева // Известия российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена. - 2009. - № 90. - С. 169 – 171
15. Ляховитский М. В. Методика преподавания иностранных языков / М. В. Ляховитский. - М.: Высшая школа, 1981. - 159с.
16. Коньшева А. В. Использование игровой технологии в обучении грамматике английского языка / А. В. Коньшева // Материалы V научно-практической региональной конференции учителей средних школ. - Новополец, 2002. - С. 14 – 18
17. Коньшева А. В. Игровой метод в обучении иностранному языку / А. В. Коньшева. - Мн.: «Четыре четверти», 2008. - 112 с.
18. Захарова М. Языковая игра как факт современной действительности / М. Захарова // Знамя. - 2006. - № 5. - С. 60 – 66
19. Занько С. Ф., Тюнников Ю. С., Тюнникова С. М. Игра и учение: Теория, практика и перспективы игрового общения / С. Ф. Занько [и др.]. - М., 1992. - 279 с.
20. Колесникова, И. Л. Англо-русский терминологический справочник по методике преподавания иностранных языков / И.Л. Колесникова, О.А. Долгина. - М.: Дрофа, 2008. - 432 с.
21. Деркач А.А. Щербак С.Ф. Педагогическая эвристика: Искусство овладения иностранным языком [Книга]. - Москва : Педагогика, 1991. - стр. -224.
22. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. Москва: «Прогресс», 2010 г.

23. Азимов Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – М. : Издательство ИКАР, 2009. – 448 с.

24. Гуркина А. Л. Развитие иноязычной коммуникативной компетенции как основная цель обучения иностранному языку // Молодой ученый. 2015. № 12 С. 726–729.

25. Примерная рабочая программа основного общего образования китайский язык (для 5–9 классов образовательных организаций). Второй иностранный язык : одобрена решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию, протокол 2/22 от 29.04.2022 г. – URL: <https://edsoo.ru/download/663?hash=230330d2bb1f6459ad3c72a7b85e8f13> (дата обращения: 15.03.2024).

26. Азимов Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – М. : Издательство ИКАР, 2009. – 448 с.

27. Чжоу Ц. Ханьюй кэтан цзяосюэ цзицяо 325 ли [Мастерское аудиторное преподавание китайского языка, 325 примеров] / Ц. Чжоу. – Пекин :Шаньу иньшугуань, 2009. – 421 с.

28. Бай С. Юси цзяосюэфа цзай Ханьго чжунсюэ ханьюй цзяосюэ чжун дэ юньюн [Применение игрового метода в преподавании китайского языка в корейских средних школах] // Ланьчжоу цзяо тун дасюэ вэньсюэ юй гоцзи ханьсюэюань. – 2020. – № 6. – С. 14–15.

29. Сы Иян : Гуаньюй юси цзай дуй вай ханьюй цзяосюэ чжун юньюн дэ цзяньи [Сы Иян : Советы по использованию игр при обучении китайскому языку как иностранному] // Universe Scientific Publishing – [Б. м.], 2011. – URL: <https://cn.usp-pl.com/index.php/kygl/article/view/34494> (дата обращения: 20.03.2024).

30. Маслыко Е. А. Пути формирования мотивации овладения учащимися иностранного языка / Е. А. Маслыко. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 490 с.

31. Игровой метод в обучении иностранному языку [Электронный ресурс] URL:

<https://infourok.ru/igrovoy-metod-v-obuchenii-inostrannomu-yaziku-1687348.html>

(дата обращения 11.12.2024)

32. Зайцев, В. С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие / В. С. Зайцев. – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. – 23 с. – Текст: непосредственный.

33. Копылова, В. Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе / В. Б. Копылова. – Текст: непосредственный. // Проблемы и перспективы развития образования. – 2016. – С. 156-158.

34. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. – Текст: непосредственный // Педагогика: традиции и инновации. – 2011. – С. 140-146.

35. Фейзова, Г. А. Использование игр на уроках английского языка / Г. А. Фейзова. – Текст: непосредственный // Символ науки. – 2021. – № 9-2. – С. 30-32.

36. Шилова, Н. В. Игра как средство повышения мотивации учащихся к изучению иностранного языка / Н. В. Шилова. – Текст: непосредственный // Проблемы современного педагогического образования. – 2022. – № 77-4. – С. 341-344.

37. Москалевич Г.Н. Понятие и сущность образовательной информационно-коммуникационной технологии веб-квест. // Информационно-технологическое обеспечение образовательного процесса современного университета. 2013. С. 287-293.

38. Нурмиева Р.Р., Першина Н.О. Использование веб-квест технологий в обучении иностранным языкам // Казанский вестник молодых учёных. 2018. №5 (8). С. 187–190.

39. Павлюкевич Л. В., Батыкова А. С. Преимущества использования технологии веб-квест на уроках иностранного языка // Проблемы романо-

германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2019. № 15. С. 141–144.

40. Ефанова О. А., Лаврищев А. И. Использование веб-квест-технологии для организации самостоятельной работы студентов при обучении иностранным языкам в вузе // Наука и школа. 2022. № 5. С. 251–259.

41. Шульгина Е.М. Формирование речевой компетенции школьников на основе технологии веб-квестов. // Иностранные языки в школе. 2020. № 10. С. 52–59.

42. Фролова Н.А. Технология веб-квестов в обучении иностранному языку // Исследования молодых ученых. 2021. №2 (28). С. 60-63.

43. Oxford Learner's Dictionaries [Электронный ресурс]. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com> (дата обращения: 21.11.2024).

44. Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/> (дата обращения: 20.11.2024).

45. L.Chen [Электронный ресурс]. URL: https://www.researchgate.net/publication/370396664_International_Chinese_Language_Education_in_the_Context_of_Third_Language_Acquisition_the_Value_Connotation_and_Practical_Approaches (дата обращения: 19.04.2024).

ПРИЛОЖЕНИЕ А
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТОВ ПРИ ДИСТАНЦИОННОМ
ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Ключевые слова: квест, веб-квест, дистанционное обучение, обучение иностранного языка, поиск информации.

XXI век назван веком компьютерных технологий. Происходит информация и цифровизация общества, человеческой деятельности и человеческих отношений. Эти изменения затронули и такую сферу жизни человека, как образование. Например, появилось дистанционное обучение, получившее широкое распространение в российских школах в период пандемии COVID-19 (2020 год). Традиционные педагогические технологии также приобрели «дистанционный формат»: например, большое распространение получил веб-квест.

Слово «quest» в переводе с английского языка означает процесс длительного поиска чего-либо, например, счастья или вдохновения [Oxford Dictionary] либо попытка добиться чего-то или выполнить трудную задачу [Cambridge Dictionary]. Уже в данных определениях прослеживаются основные признаки квеста: поиск чего-то, сложность и длительность данного процесса.

Веб-квест (web-quest) – это интерактивный вид образовательной деятельности, основанный на использовании информационных технологий. Веб-квесты обычно проводятся в режиме онлайн с использованием сети Интернет и включают в себя различные задания, такие как поиск информации, решение задач на память и логику, работа с текстом и изображениями.

Использование веб-квестов как педагогическая технология была связана с именем профессора университета в Сан-Диего Берни Джорджа. Он создал данную технологию ее в 1995 году, а впоследствии разрабатывал ее совместно с Томасом Марчем. Бенни Джордж считал, что веб-квесты необходимы для

формирования у учащихся навыков ориентироваться в потоках информации [Москалевич, 2013, 288].

Рассмотрим структурные элементы веб-квеста, предложенные учёными (по Р.Р. Нурмиевой):

1) Начальный этап (введение). На этом этапе учащиеся готовятся пройти веб-квест, узнают от учителя, какой теме он посвящен, как называется. Учитель также представляет учащимся важность прохождения данного веб-квеста в рамках изучения той или иной темы, а также его преимущества.

2) Ориентирование (или задание). Цель данного этапа - объяснить учащимся смысл прохождения веб-квеста, условия его выполнения. Учитель совместно с учащимися формирует проблему, которую необходимо решить в процессе прохождения квеста, а также объясняет, в какой форме должны быть представлены результаты прохождения квеста.

3) Оснащение (или ресурсы). Учитель предоставляет учащимся ссылку на веб-квест, а также ссылки на другие необходимые ресурсы.

4) Сам веб-квест.

5) Оценивание, обсуждение результатов. На данном этапе учитель объясняет учащимся критерии оценки прохождения веб-квеста.

6) Рефлексия, подведение итогов. Учащиеся представляют результаты прохождения квеста, делятся своими впечатлениями, идеями и предложениями [Нурмиева, 2018, с.188].

О.А. Ефанова, А.И. Лаврищев выделили виды веб-квестов, которые могут применяться в процессе обучения иностранного языка также и в дистанционном формате:

1. Поисковый квест – это тип веб-квеста, в котором учащимся предлагается найти информацию по определенной теме или проблеме. Они могут использовать различные источники информации, такие как ресурсы сети Интернет, учебную литературу, статьи, видео и т.д.

2.Квест-исследование – этот тип квеста требует от учащихся выявить учебную проблему, собрать данные, провести их обработку и анализ, сделать выводы.

3.Творческий квест - в этом типе квеста учащиеся могут проявить свои творческие способности. Результатом данного квеста является создание коллажей, поделок, рисунков и прочего и их описание на иностранном языке.

4.Игровой квест - этот тип веб-квеста предполагает использование онлайн-игр. Играя, учащиеся быстрее и легче запоминают новые иностранные слова, закрепляют пройденный грамматический материал, улучшают навыки чтения и др.

5.Загадки - данный тип веб-квеста включает в себя решение различных головоломок и загадок на иностранном языке.

6.Оценка-квест - используется для оценки знаний, умений и навыков учащихся. Он предполагает написание сочинений, решение грамматических заданий, создание компьютерных презентаций, составление монолога или диалога на иностранном языке и т.п. [Ефанова, Ларищев, 2022, с. 254].

Л.В. Павлючевич, А.С. Батыкова выделяют следующие преимущества использования веб-квестов при обучении иностранного языка (в том числе и в дистанционном формате):

1) выполнение и прохождение веб-квестов не представляет трудность для учеников, для этого нужно лишь иметь доступ в Интернет;

2) возможность как индивидуального, так и группового прохождения веб-квеста. При групповом прохождении у учащихся развиваются навыки иноязычного говорения, а также аудирования (они слушают других учащихся). Групповой формат отличается также тем, что более успевающие ученики могут помогать более слабым.

3) веб-квесты развивают умение критически мыслить, необходимое для изучения иностранных языков. В процессе дистанционного прохождения веб-квеста учащиеся не только ищут информацию, но и перерабатывают ее, устанавливают причинно-следственные связи.

4) веб-квесты повышают мотивацию учиться, часто сниженную у учеников, занимающихся в дистанционном формате. Прохождение веб-квеста для них – «нечто реальное и полезное, что ведет к повышению продуктивности» [Павлючевич, Батыкова, 2019, с.143].

Многие учителя успешно используют веб-квесты в дистанционном обучении иностранному языку.

Так, Е.М. Шульгина составила собственный план проведения дистанционных веб-квестов по иностранным языкам для учащихся средней школы (7-9 класс).

Первым этим Е.М. Шульгина называет подготовку к веб-квесту: овладение необходимым лексическим материалом, просмотр видео по теме урока и фиксация основных вопросов. Затем следует непосредственное прохождение веб-квеста: учащимся было дано 30 минут на поиск ответов на вопросы в группах (распределенных в залах сервиса Zoom) и их обсуждение. Последним этапом является представление результатов исследований каждой команды, их оценивание учителем и подведение итогов. Е.М. Шульгина отмечает, что благодаря веб-квесту учащиеся развивали аудирование, письмо, говорение и чтение, несмотря на то, что занятие проходило дистанционно [Шульгина, 2020, с.52-59].

Н.А. Фролова провела веб-квест по английскому языку в дистанционном формате для учащихся начальной школы. Он был посвящен теме «Animals» (животные) и был составлен с помощью сервиса «ВЗнания».

На первом этапе учащиеся выбирали для себя роль: «Farmer», «Zookeeper», «Vet». Перед выбором роли они просматривали видео, содержащее описание каждой роли. Это помогло детям погрузиться в тему и формировать навыки аудиторной.

Второй этап – непосредственное прохождение веб-квеста. Он состоял из двух частей. Задания первой части представляли собой соотнесение изображения животного и его названия на английском языке; заполнение пропусков в словах, обозначающих названия животных; поиск спрятанных на картинках слов;

соотнесение изображения животного и его названием, которое произносит диктор. Вторая часть подразумевала чтение небольшого текста и ответы на вопросы по нему, а третья содержала кроссворд и отгадывание загадок.

В конце прохождения веб-квеста учащимся было необходимо составить свой словарь с названиями животных. Последним этапом являлась оценка результатов прохождения веб-квеста учителем иностранных языков [Фролова,].

Таким образом, в данной статье мы рассмотрели особенности использования веб-квестов при дистанционном обучении иностранного языка. Веб-квест проходит в режиме онлайн и включает в себя шесть структурных элементов. Он может быть использован на любом этапе обучения иностранному языку в дистанционном формате. Во время прохождения веб-квеста учащиеся улучшают свои коммуникативные навыки, развивают критическое мышление, у них повышается мотивация изучать иностранный язык.

Библиографический список

1. Ефанова О. А., Лаврищев А. И. Использование веб-квест-технологии для организации самостоятельной работы студентов при обучении иностранным языкам в вузе // Наука и школа. 2022. № 5. С. 251–259.

2. Москалевич Г.Н. Понятие и сущность образовательной информационно-коммуникационной технологии веб-квест. // Информационно-технологическое обеспечение образовательного процесса современного университета. 2013. С. 287-293.

3. Нурмиева Р.Р., Першина Н.О. Использование веб-квест технологий в обучении иностранным языкам // Казанский вестник молодых учёных. 2018. №5 (8). С. 187–190.

4. Павлюкевич Л. В., Батыкова А. С. Преимущества использования технологии веб-квест на уроках иностранного языка // Проблемы романогерманской филологии, педагогики и методик преподавания иностранных языков. 2019. № 15. С. 141–144.

5. Фролова Н.А. Технология веб-квестов в обучении иностранному языку // Исследования молодых ученых. 2021. №2 (28). С. 60-63.

6. Шульгина Е.М. Формирование речевой компетенции школьников на основе технологии веб-квестов. // Иностранные языки в школе. 2020. № 10. С. 52–59.

7. Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://dictionary.cambridge.org/> (дата обращения: 20.11.2023).

8. Oxford Learner's Dictionaries [Электронный ресурс]. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com> (дата обращения: 21.11.2023).

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЛИНГВОДИДАКТИКИ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
ЛИНГВОДИДАКТИКЕ: ПРЕИМУЩЕСТВА И НЕДОСТАТКИ

Рассматриваются особенности использования игровых технологий в современном образовательном процессе. Анализируются преимущества и недостатки применения игр на уроках английского языка, выделенные различными авторами. Приводятся преимущества и недостатки игровых технологий, выделенные благодаря собственной практике.

Ключевые слова: игровые технологии; игра; лингводидактика; преимущества игр; недостатки игр.

В современном образовательном процессе игровые технологии используются достаточно широко, особенно на уроках иностранного языка. Педагогическая игра является особым видом игры, и отличается тем, что педагог в начале игры ставит определенную цель. Педагогическим результатом игры и является достижение данной цели.

Т.М. Михайленко отмечает, что игровые технологии могут использоваться в следующих формах [1]:

- Самостоятельное использование игровых технологий, что предполагает, что игра выступает как основной инструмент обучения. В этом случае игра может быть использована для изучения нового материала, новой темы или главы учебника.

- Использование игровых технологий как технологии урока или его отдельного этапа. Например, игра может быть использована для актуализации знаний учащихся перед изучением новой темы, для закрепления знаний после изучения темы или для контроля полученных умений и навыков.

- Использование игровых технологий как технологии организации внеурочной деятельности. Игра выступает как форма организации досуга учащихся и способ развития их творческих способностей.

Т.М. Михайленко [3] выделяет следующие преимущества игровых технологий в лингводидактике:

- Способствуют развитию памяти и внимания учащихся;
- Активизирует познавательную деятельность учеников, способствует развитию интереса к изучению предмета;
- Помогают сформировать определенные речевые умения и навыки;
- Помогает преодолеть пассивность учеников, включить их в работу.

Г.А. Фейзова, исследуя применение игровых форм и методов на уроках иностранного языка, называет следующие их преимущества [4]:

- Удовольствие от процесса деятельности мотивирует учащихся к дальнейшему обучению и развитию.
- Игра даёт детям положительные эмоции, помогает им развивать социальные навыки и умение работать в команде.
- Благодаря использованию игровых технологий учитель определяется затруднения, пробелы в знаниях у своих учащихся и сможет выстроить работу по их коррекции.
- Возможность осваивать общечеловеческие ценности, культуру стран, в которых говорят на изучаемом языке, что обогащает внутренний мир учащихся и формирует толерантное отношение к другим культурам.

В.Б. Копылова исследовала преимущества игровых технологий с точки зрения их влияния на мотивацию обучающихся. Она пришла к следующим выводам [2]:

- Во время игры учащиеся раскрывают свой потенциал, свои таланты и способности, демонстрируют полученные знания, умения и навыки, что повышает мотивацию в ней участвовать;

- Игра является средством сплочения школьников. Во время игры между учениками складываются отношения взаимопомощи, поддержки.

- Принимая участие в игре, ученики развивают свои коммуникативные навыки, навыки сотрудничества, решения возможных конфликтов и др.

- Каждая игра имеет цель и побуждает учащихся добиваться данной цели, что развивает у школьников мотивацию учиться, а также целеустремлённость и настойчивость.

- Во время игры учащиеся испытывают положительные эмоции, что способствует возникновению мотивации узнать новое.

- Благодаря успешному участию в игре у учащихся развивается познавательный интерес. Любые неудачи или поражения в игре не наказываются, что способствует формированию позитивного отношения к ошибкам и неудачам.

Перейдем к рассмотрению недостатков использования игровых технологий в лингводидактике. Так, Н.В. Шилова выделяет следующие недостатки игровых технологий [5]:

- Для проведения игр требуется тщательное планирование и подготовка, чтобы обеспечить эффективное использование времени на уроке.

- Достаточно сложно оценить результаты игры, так как необходимо учитывать множество факторов, таких как командная работа, творческий подход и индивидуальное участие.

- Подготовка материалов для игры может занять значительное время.

- В некоторых играх могут участвовать одни и те же ученики, что может привести к снижению мотивации у остальных участников.

В.С. Зайцев определил следующие недостатки игровых технологий в лингводидактике [1]:

- Подготовка игры требует длительных временных и ресурсных затрат, поэтому ее стоит использовать лишь тогда, когда другими методами и формами обучения не получается добиться поставленной цели.

- Использование игры на языковом уроке требует от учителя тщательной подготовки, опыта в данной деятельности.

- Во время участия в игре учащиеся могут быть заинтересованы в победе в игре больше, чем в освоении нового материала или закреплении изученного. Это может помешать достичь поставленной образовательной цели.

- Учитель может потратить много времени на объяснение правил игры или демонстрацию способов её выполнения, из-за чего учащимся может не хватить времени на качественное усвоение или закрепление материала.

- После активной и эмоциональной игры учащимся может быть сложно вернуться к учебной деятельности.

- Если соревновательный элемент в игре становится слишком сильным, это может привести к конфликтам между учащимися.

- Если игра вызывает негативные эмоции у учащихся, то это может повлиять на их отношения вне игры.

Далее хотим отметить, что мы также использовали игровые технологии в собственной практике обучения иностранному языку. Основываясь на данном опыте, можем выделить следующие их преимущества и недостатки.

Преимущества:

- Обучение с помощью игр помогает сделать уроки иностранного языка более интересными и интерактивными.

- Ученики становятся более вовлеченными в процесс изучения нового языка.

- Различные игровые технологии помогают представить изучаемые слова и грамматические явления в контексте, что способствует их лучшему пониманию и запоминанию.

Недостатки:

- При чрезмерном использовании игр учащиеся будут больше сосредоточены на самой игре, чем на изучении языка.

- Требуется время, чтобы подготовить для учащихся качественную игру.

Подводя итог, можно сделать вывод о том, что игровые технологии, прежде всего, являются актуальным и важным элементом современного урока иностранного языка, помогают развитию памяти, внимания, познавательного интереса и активности учащихся. Главным недостатком использования игровых технологий в лингводидактике является то, что они требуют подготовки от учителя иностранного языка, а также не могут использоваться на каждом уроке.

Библиографические ссылки:

1. Зайцев, В. С. Игровые технологии в профессиональном образовании: учебно-методическое пособие / В. С. Зайцев. – Челябинск: Издательство «Библиотека А. Миллера», 2019. – 23 с. – Текст: непосредственный.

2. Копылова, В. Б. Место и роль игровых технологий в образовательном процессе / В. Б. Копылова. – Текст: непосредственный. // Проблемы и перспективы развития образования. – 2016. – С. 156-158.

3. Михайленко, Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т. М. Михайленко. – Текст: непосредственный // Педагогика: традиции и инновации. – 2011. – С. 140-146.

4. Фейзова, Г. А. Использование игр на уроках английского языка / Г. А. Фейзова. – Текст: непосредственный // Символ науки. – 2021. – № 9-2. – С. 30-32.

5. Шилова, Н. В. Игра как средство повышения мотивации учащихся к изучению иностранного языка / Н. В. Шилова. – Текст: непосредственный // Проблемы современного педагогического образования. – 2022. – № 77-4. – С. 341-344.

© Набиева А.Д., 2024

