«Социо-игровая технология как средство формирования мотивации обучения младших школьников при изучении китайского языка»

Выполнила: Загородникова Полина Ильинична, студентка 2-го курса (СФ МГПУ)

44.03.01 Педагогическое образование. Теория и методика преподавания китайского и английского языка

Научный руководитель: Лизунова Елена Владимировна, старший преподаватель кафедры педагогики, магистр педагогики

Введение

Новое поколение, названное Альфа, совсем не знает жизни без современных технологий. В таком случае формирование мотивации у таких детей может стать очередным вызовом для молодого специалиста и для педагога в общем.

На это же время приходится и изменение роли Китая на международной арене. Теперь знания китайского дают людям больше возможностей, соответственно сейчас всё больше детей изучают китайский.

Однако ученики быстро теряют интерес к непростому китайскому и не понимают, зачем его учить, если они живут в России и при этом имеют множество переводчиков в телефоне. На помощь может прийти социо-игровая технология. По картине «Устный счёт» можно видеть реализацию технологии: каждый вовлечён в учебный процесс.

«Устный счёт. В народной школе С. А. Рачинского» Н. П. Богданов-Бельский

Цель - изучить формирование мотивации обучения младших школьников и разработать игры, направленные на формирование мотивации обучающихся при изучении китайского языка.

Материалы:

Мотивация – сложная система отношений, побуждений, мотивов, потребностей, интересов, идеалов, стремлений, которые определяют направленность активности человека.

Социо-игровая технология – это технология развития ребёнка в игровом общении со сверстниками.

Последовательность введения игр:

1. Игры для рабочего настроя
2. Игры социо-игрового характера
3. Игры разминки
4. Игры творческого самоутверждения

Результаты (разработки)

1. Игры для рабочего настроя:

- **Приветствие**: хоровая песня; приветствие жестами из китайской культуры с называнием жеста на китайском (点头 – поклониться, 握手 – пожать руку и др.). Второй вариант формирует социокультурную компетенцию.
- Заполнение «Карты настроения» с закреплением лексики по теме «Цвета» 颜色

2. Игры для социо-игрового приобщения к делу:

Игра «Печатная машинка»/«Клавиатура» поможет сохранить заинтересованность детей во время изучения Пиньинь 拼音 (системы записи китайских звуков при помощи латинского алфавита), которая отличает китайский от привычных индоевропейских языков и поэтому пугает учеников.

I группа – задаёт работу, придумывая выражение

II группа – клавиатура. Записывает полученное в устной форме выражение при помощи Пиньинь.

III группа – выводит конечный результат

3. Игровые разминки:

Во время таких игр дети получают возможность психологического отдыха. Под китайский язык была модернизирована игра «Встань по пальцам».

Учитель, стоя спиной к классу, показывает пальцами (жесты китайцев отличаются от привычных в России = социокультурная компетенция), сколько человек должно встать. После чего класс без слов старается выполнить заданное действие. Второй вариант: вместо жестов показывать над головой карточку с иероглифом числа.

4. Задания для творческого самоутверждения:

«Рисунок по кругу» и его описание. Из-за иероглифической письменности, задачи меняются местами. Дети в группах по кругу пишут описание, а после обмениваются текстами -> рисуют вместе картинку к полученному описанию. В данной игре дети проявляют креативность и развивают фантазию.

Выводы

На примере приведённых игр можно видеть, что изучения китайского может сопровождаться эмоциональной вовлечённостью, креативностью, свободой выбора и мысли учеников, поэтому социо-игровая технология может стать средством формирования положительной мотивация обучения. Разработка методических рекомендаций по организации занятий в социо-игровом стиле для учителей китайского языка, работающих с учениками младших классов, поможет разнообразить образовательный процесс, сформировать у учеников положительную мотивацию на начальном этапе обучения, что вследствие приведёт к более продуктивной работе в старшем возрасте.

Список литературы

Белкин А.С. Основы возрастной педагогики - М.: Издательский центр «Академия», 2000

Букатов В.М., Ершова А.П. Я иду на урок. Хрестоматия игровых приемов обучения: Кн. для учителя - Москва : Первое сентября, 2000

Букатов В.М., Ершова А.П. Нескучные уроки: обстоятельное изложение социо/игровых технологий обучения. СПб.: Школьная лига, 2013

Маркова А. К. Формирование мотивации учения в школьном возрасте – М., Просвещение, 1983

Данилова Лариса Николаевна. Научная статья «Образовательный запрос поколения альфа», журнал “Известия Саратовского университета” 2023

Контактные данные:

E-mail: pelageyaOrl14@yandex.ru

Российский университет дружбы народов
Московский городской университет МГПУ
Самарский филиал