

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПРАВОЧНЫХ РАЗДАТОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ ЯПОНСКОЙ ИЕРОГЛИФИКЕ (ВУЗ, ПРОДВИНУТЫЙ ЭТАП)



Аннотация

В статье даются рекомендации по составлению справочных раздаточных материалов по японским иероглифам, а также приводится ряд дидактических игр, которые можно провести, трансформировав эти материалы. Кроме того, говорится о проекте, выполненном студентами МГПУ, результаты которого могут быть полезны преподавателям японского языка.



Abstract

USE OF THE REFERENCE HANDOUTS DURING THE JAPANESE HIEROGLYPHIC WRITING TEACHING (UNIVERSITY, ADVANCED STAGE)

The article provides recommendations for preparation of the reference handouts related to kanji and introduces a number of didactic games that can be implemented by transforming such handouts. In addition, the work deals with the project carried out by MCU students; the results of the project may be useful for the Japanese language teachers.



Ключевые слова

японский язык, обучение иероглифике, продвинутый этап обучения, дидактические справочные раздаточные материалы, дидактические игры



Keywords

Japanese language, teaching kanji, advanced teaching stage, didactic reference handouts, didactic games

Иероглифика является одной из ключевых составляющих японского языка, поскольку без ее изучения невозможно формирование практически всех ключевых умений и навыков обучающихся [2]. На продвинутом этапе обучения японскому языку в вузе учебный процесс чаще всего строится на базе пособий, изданных в Японии, или на аутентичных материалах [4]. Считается, что на данной ступени студенты уже способны в большей степени сами осваивать иероглифические навыки, поэтому часто преподаватели ставят перед ними задачу самостоятельного поиска чтений и значений новых иероглифов, а также их изучения и отработки. Однако этот подход приводит к тому, что обучающиеся, пользуясь разными словарями, исходя из собственного понимания, какие чтения и значения иероглифов общепотребимы и распространены, в итоге выучивают разный объем информации, что затрудняет контроль их иероглифических навыков со стороны преподавателя и совместную работу по активизации иероглифических навыков во время аудиторных занятий.

У.П. Стрижак полагает, что задача преподавателя состоит в том, чтобы облегчить обучающимся процесс запоминания иероглифов. Это означает не упростить, а систематизировать и структурировать материал [6, с. 51]. Поэтому считаем, что преподавателю необходимо готовить и раздавать студентам справочные дидактические материалы по новым иероглифам, включающие их чтения, значения и примеры употребления *онных* чтений в словосочетаниях. Содержание этих справочных материалов должно определяться их соответствием программе, особенностям японского языка, требованиям надежности и валидности [8, с. 86]. О составлении более подробных иероглифических карточек написано в статье А.И. Сергеевой, посвященной принципам организации дидактического материала для обучения японской иероглифической письменности [5]. Проведенное ранее анкетирование показало, что у студентов разные способы восприятия и запоминания информации, поэтому преподавателю следует предоставлять студентам для самостоятельной работы на выбор три вида таких материалов по каждой изучаемой теме: 1) таблицы; 2) прописи; 3) карточки. При этом карточки можно распечатать, вырезать и сложить так, чтобы с одной стороны был иероглиф, а с другой – вся необходимая информация по нему.

Многие японские иероглифы имеют большое количество *онных* и *кунных* чтений и значений, но часть из них может быть непродуктивной или устаревшей, поэтому при составлении справочного дидактического материала преподавателю следует отбирать только те, которые употребляются в настоящее время. Проверить это можно с помощью различных словарных порталов и корпусов японского языка, например: ejje.weblio.jp, yourei.jp, eow.alc.co.jp, nlb.ninjal.ac.jp, jisho.org, kotobank.jp, dictionary.goo.ne.jp, kotonoha.gr.jp, joyokanji.info, kanji.jitenon.jp, dic.yahoo.co.jp и др.

Используя данные онлайн-ресурсы, преподаватель также может подобрать примеры употребления изучаемых иероглифов в словах, словосочетаниях и предложениях, на базе которых составляются различные упражнения, например:

- прочитайте незнакомые слова по *онным* чтениям, исходя из значений иероглифов, постарайтесь без словаря догадаться о значении слов;
- прочитайте предложения и переведите их на русский язык, обращая внимание на *кунные* чтения изучаемых иероглифов;
- впишите в предложение подходящее по смыслу *кунное* чтение указанного иероглифа и т.п.

Мы рекомендуем составлять упражнения таким образом, чтобы в ходе их выполнения в итоге были задействованы все чтения и значения иероглифов, указанные в справочном дидактическом материале.

Создание справочных дидактических материалов отнимает много времени у преподавателей, поэтому по принципу обучения DIY (Do It Yourself), предполагающему создание образовательного контента самими пользователями (обучающимися), о котором упоминает Е.Г. Тарева в своей работе [7, с. 82], на кафедре японского языка ИИЯ МГПУ был реализован студенческий проект по составлению электронных словарных статей для всех иероглифов из списка *常用漢字* *дзё: ё: кандзи* «обычно используемые иероглифы/иероглифы для повседневного употребления», т.е. для иероглифов, которыми Министерство образования Японии рекомендует ограничиваться в повседневной жизни. В каждой статье указаны современные чтения и значения иероглифа, примеры употребления *онных* чтений в словах и *кунных* чтений

в словосочетаниях и предложениях. Словарные статьи удобно копировать в шаблоны таблиц, прописей и иероглифических карточек. Разработанный дидактический материал представляет практическую ценность не только для студентов, но и для преподавателей, поскольку позволяет значительно сократить время на подготовку к занятиям.

Подготовленные справочные дидактические материалы можно применять не только для организации самостоятельной работы студентов, но и в аудиторное время, используя интерактивные приемы обучения. Например, разбить студентов на пары, каждой из которых дать заранее приготовленный комплект иероглифических карточек, и попросить их проверить по очереди друг у друга знание иероглифов. При этом к иероглифам, вызвавшим затруднения, можно возвращаться несколько раз, что позволяет индивидуализировать процесс повторения. Наличие с обратной стороны иероглифической карточки чтений и значений иероглифа помогает студентам четко контролировать правильность ответов своих партнеров и повторять материал вместе с ними.

Больше всего повышают мотивацию студентов игровые формы обучения. Судя по результатам опроса, проведенного в 2018 году А.С. Коваленко среди студентов ИИЯ МГПУ, изучающих японский язык, 66,5% студентов 4-го курса бакалавриата считают игры наиболее мотивирующим методом обучения. Интересно отметить, что этот процент выше, чем у студентов младших курсов [1, с. 105]. По нашему предположению, это связано с тем, что на старших курсах не принято применять игры в процессе обучения, но и студенты 4-го курса нуждаются в эмоциональной разрядке. В.А. Курдюмов и О.А. Малых считают умение поддерживать на занятиях психологически комфортную и благоприятную атмосферу одной из ключевых характеристик современного педагога [3, с. 52].

Приведем пример того, как можно использовать один и тот же комплект карточек для организации трех дидактических игр подряд (хотя каждая из них может быть и самостоятельной игрой). Игры проводятся быстро одна за другой, при этом игрокам, которые раньше закончили игру, нет необходимости ждать, пока последние студенты доиграют в текущую игру, они могут переходить к следующей. На каждые 2-3 человека нужен комплект односторонних парных карточек: на одних указан иероглиф, на других – его чтения и значения. Для изготовления таких карточек мы рекомендуем исключить из готовых иероглифических карточек примеры употребления чтений и уменьшить их в размере.

«НАЙДИ ПАРУ»

Все карточки перемешиваются и кладутся надписями вниз.

Задача игроков: найти как можно больше пар «карточка с иероглифом» – «карточка с его чтениями и значениями».

Ход игры: тот, кто ходит первым, переворачивает любые две карточки. Если среди них есть карточка с иероглифом, необходимо назвать все его чтения. Если игроку получилось собрать пару, он забирает две карточки себе и имеет право еще одного хода. Если пара не сложилась, карточки переворачиваются напечатанным вниз и кладутся на места, где были, а ход переходит к следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока не будут найдены все пары. Побеждает тот игрок, кто соберет за игру большее количество пар карточек. В эту игру могут комфортно играть два-три студента.

Преимущества: в поисках необходимой карточки студенты все время держат в голове образ нужного иероглифа, при этом многократно повторяют чтения иероглифов.

После этой игры карточки следует разложить по двум стопкам: карточки с иероглифами отдельно, со значениями — отдельно.

«КРЕСТИКИ/НОЛИКИ»

В данной игре используются только карточки с иероглифами. Их нужно разложить в игровой квадрат (5 на 5 — самый предпочтительный вариант)/прямоугольник (см. рис. 1).

Играть могут 2 человека, если студенты разбиты на тройки, то третий участник исполняет роль рефери.

Дополнительно игрокам раздаются фишки: это могут быть вырезанные квадратики меньшего размера, чем карточки, разного цвета или одного цвета, но с разными напечатанными символами (например, крестиками и ноликами), кости от игры Го и пр.

Задача игроков: выложить непрерывный ряд из трех, четырех или пяти своих фишек (количество зависит от размера игрового поля и времени, отведенного на игру) по горизонтали, вертикали или диагонали.

Ход игры: первый игрок переворачивает любую карточку с иероглифом и называет все его чтения и значения. Если соперник (или рефери) подтверждает, что названы правильно все чтения, игрок может положить на карточку с этим иероглифом свою фишку. Если игрок ошибся или назвал не все чтения и значения иероглифа, он переворачивает карточку вновь иероглифом вниз и пропускает в этот ход возможность положить фишку. Ход переходит к следующему игроку. Свободных фишек должно быть минимум на 3 больше, чем необходимо выложить в ряд. Если игрок использовал все свои фишки, но при этом еще не достиг цели, он имеет возможность перед очередным ходом снять свою фишку с ненужной для построения ряда карточки с иероглифом. В этом случае карточка возвращается в игру, для чего ее нужно перевернуть иероглифом вниз. Игра продолжается до тех пор, пока не будет выполнено задание одним из игроков, который и будет признан победителем.

Преимущества: в этой игре можно изменять правила по ситуации в конкретной группе с конкретными студентами. Тем студентам, которые приступили к ней первыми, т.к. раньше закончили предыдущую игру, рекомендуется складывать ряды из 4 фишек. Студентам, начавшим играть позже, можно позволить складывать ряды из 3 фишек. Игра может быть довольно быстрой. Некоторые пары успевают сыграть несколько партий. Если в мини-группе три человека, то в новых партиях меняется рефери. При необходимости скорость игры можно увеличить за счет большого количества фишек. Обозначив играющим индивидуальные правила, преподаватель может сделать так, чтобы все игроки завершили игру практически одновременно.

«ТАЩИ – ПИШИ»

Для этой игры нужна стопка с карточками, на которых есть только чтения и значения иероглифов.

Рис. 1

Пример игрового квадрата для «Крестиков/ноликов»



Ход игры: первый игрок тянет карточку, его задача – написать иероглиф, чтения и значения которого указаны на этой карточке. Остальные игроки проверяют. Если студент написал иероглиф правильно, он забирает карточку себе, если нет – возвращает ее в стопку, кладя в самый низ. Ход переходит к следующему игроку. Побеждает тот студент, который соберет наибольшее количество карточек. Студенты могут просто писать в тетрадке или на любом листе, но больше всего им нравится писать на индивидуальных белых небольших маркерных досках (см. рис. 2).

Рис. 2

Игра «Тащи – пиши»



Игру можно модифицировать, если в правилах указать, что все участники пишут вытянутый иероглиф, а в случае ошибки игрока, совершающего ход, карточка достается противнику, если тот, в свою очередь, написал его правильно. Если участников трое, проверяется сначала правильность того иероглифа, который написал следующий по часовой стрелке игрок.

Преимущества: по сравнению с написанием иероглифов у доски данный игровой метод позволяет всем студентам одновременно тренировать навык письма.

В заключение хочется отметить, что приведенные дидактические игры можно использовать на любом этапе обучения с представителями всех возрастных категорий.



Литература

1. Коваленко А. С. Изменение мотивации в процессе изучения японского языка в вузе // Японский язык в вузе: актуальные вопросы преподавания. – М.: Издательство «Ключ-С», 2018. – Вып. 17. – С. 100-108.
2. Кульнева П. В. Реализация лингвокультурологического потенциала иероглифики в преподавании японского языка // Иностр. языки в школе. – 2020. – № 5. – С. 28-32.
3. Курдюмов В. А., Малых О. А. Профессиональный портрет учителя китайского языка // Иностр. языки в школе. – 2020. – № 8. – С. 49-53.
4. Нечаева Л. Т. Результаты анкетирования вузов с изучением японского языка // Японский язык в вузе: актуальные вопросы преподавания. – М.: Издательство «Ключ-С», 2015. – Вып. 13. – С. 103-109.
5. Сергеева А. И. Принципы организации дидактического материала для обучения японской иероглифической письменности // Японский язык в вузе: актуальные вопросы преподавания. – М.: Издательство «Ключ-С», 2017. – Вып. 16. – С. 172-182.
6. Стрижак У. П. Преподавание иероглифики и развитие эйдетической памяти // Иностр. языки в школе. – 2005. – № 1. – С. 51-54.
7. Тарева Е. Г. Развитие лингвообразовательных практик: оптимистическая проекция // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Филология. Теория языка. Языковое образование. – М.: МГПУ, 2015. – № 2 (18). – С. 75-85.
8. Тарева Е. Г., Федянина В. А., Мизгулина М. Н. Критерии отбора языкового и речевого материала при составлении олимпиадных заданий по японскому языку // Иностр. языки в школе. – 2020. – № 10. – С. 85-91.



Сведения об авторе

Савинская Анна Викторовна, старший преподаватель кафедры японского языка Института иностранных языков Московского городского педагогического университета.
E-mail: anna_polyakova80@mail.ru