Рожкова П. А.
асс. Подготовительного отделения для иностранных учащихся
Департамента международных образовательных программ УрФУ

Rozhkova P. A.
ass. teacher Preparatory department for foreign students
Department of International educational programs of UrFU
polina348@gmail.com

СПОСОБЫ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЯ НОВОЙ ЛЕКСИКИ: АВТОРСКИЙ ИГРОВОЙ МЕТОД «ПАСЬЯНС»

Аннотация: проверка усвоения студентами новых слов – важная часть начального этапа обучения русскому языку как иностранному. При запоминании и проверке знания новых слов нужно задействовать максимальное количество типов памяти: зрительная, слуховая, двигательная, а по возможности, вкусовая, осязательная и даже обонятельная. Предлагаемая работа посвящена вариантам проведения контроля за усвоением студентами новой лексики. В частности рассматривается авторский проект проведения лексического диктанта «Пасьянс».

Ключевые слова: игровые методы в РКИ, проверка лексики, словарный диктант, лексически диктант, метод «Пасьянс».

WAYS TO TEST THE KNOWLEDGE OF NEW VOCABULARY: THE AUTHOR'S GAME METHOD «SOILIANCE»

Annotation: checking students' assimilation of new words is an important part of the initial stage of teaching Russian as a foreign language. When memorizing and testing knowledge of new words, you need to use the maximum number of types of memory: visual, auditory, motor, and, if possible, gustatory, tactile and even olfactory. The proposed work is devoted to options for monitoring the assimilation of new vocabulary by students. In particular, the author's project of conducting the lexical dictation «Solitaire» is considered.

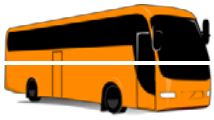
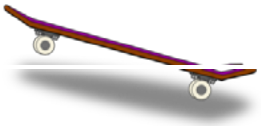
Keywords: game methods in Russian as a foreign language, vocabulary check, vocabulary dictation, lexical dictation, Solitaire method.

На начальном этапе обучения русскому языку как иностранному большое место занимает работа с лексикой. Уже на самых первых уроках студенты запоминают все больше и больше новых слов. Простой алгоритм [2] описывает стандартный процесс работы с новыми словами. Первый шаг – ввод лексики в активный словарный запас студента. Слова обычно объединяются в тематические группы. На начальном этапе, когда большая часть слов описывает конкретные предметы, самый простой и эффективный метод – демонстрация иллюстраций или подписанных иллюстраций. Этот же метод можно использовать и при проведении лексического диктанта. Сначала студенты видят картинку без подписи или картинку с дополнительным вопросом, на который необходимо ответить, а потом – картинку с подписью (правильным ответом). Демонстрация правильного ответа особенно важна для запоминания правильного написания слова, так как часто студент может правильно произнести слово, но не может его правильно написать. На втором этапе задача преподавателя организовать максимально эффективное освоение и усвоение

новой лексики. Слова рассматриваются с самых разных сторон: 1) слово в рамках словообразовательной модели; 2) слово как часть речи; 3) слово в совокупности его грамматических характеристик; 4) слово как член предложения. На этом этапе используется максимальное количество заданий, как в классической, так и в игровой форме. В данной работе большее внимание уделено самому последнему этапу работы – контролю за усвоением лексики. Часто специальные контрольные работы не проводятся, так как необходимая лексика используется на уроках, а также в рамках самостоятельной работы студентов. Но некоторые тематические группы особенно важны, поэтому специальный дополнительный контроль представляется необходимым. Одной из таких тематических групп является лексика, связанная с глаголами движения, начиная от самих глаголов (описывающих, в том числе, движение по воде и по воздуху), заканчивая, например, названиями объектов городской инфраструктуры, связанных с транспортом или движением (подземный переход, зебра и т. д.). Освоение этой лексики для студентов начального уровня обычно представляет большие сложности, поэтому использование игровых методов здесь наиболее эффективно. Также игровая активность на уроке помогает использовать максимальное количество типов памяти, кроме зрительной и слуховой подключается двигательная, тактильная, возможно, вкусовая, если урок, например, проводится не в классе, а в кафе или другом месте. Еще одна функция игры – смена деятельности. Если внимание студентов начинает рассеиваться, игра помогает его вернуть, а также направить его на тему занятия. В данной работе рассматривается игровой метод контроля за усвоением студентами лексики по теме «Глаголы движения». Проверка происходит во время карточной игры, созданной на основе гадальных карт для пасьянса.

Рассмотрим первый экспериментальный набор карточек для игры «Пасьянс». Он посвящен глаголам движения и группе лексики, связанной с этой темой. Для работы над пасьянсом нам нужно отобрать 40 слов и/или словосочетаний на определенную тему. К каждому слову или словосочетанию нужно подобрать узнаваемую иллюстрацию.

Для удобства работы можно использовать таблицу, в которую помещены и иллюстрации, и слова /словосочетания (иллюстрации предварительно разделены на половинки). Таблицу можно дать студентам после игры для самостоятельной работы.

1.  2.	1) АВТОБУС
3. 4.	2) САМОЛЁТ
5.  6.	3) СКЕЙТБОРД

фрагмент таблицы

Отметим, что при создании карточек использованы иллюстрации, размещенные на pixabay.com, бесплатные для коммерческого использования, указание авторства не требуется.

Следующий этап создания карточек – размещение половинок изображений на карточках. Обратите внимание, что в таблице указаны не только сами слова, но и номера.

Эти номера необходимы для дальнейшей работы. Расположение иллюстраций на карточках также аналогично пасьянсу для гаданий, взятому за основу. Далее приводим схему раскладки (рис.1). На схеме можно увидеть 2 вида нумерации: 1) цифры от 1 до 20 в центре каждой карточки; 2) 4 цифры, по одной на каждой стороне карточки. Первая нумерация показывает номер, который в дальнейшем будет на рубашке карточки, в то время как вторая нумерация показывает расположение иллюстраций. На приведенной схеме можно увидеть, что вертикальные ряды при правильной раскладке состоят из совпадающих половинок (выделено квадратом).

Рис. 1

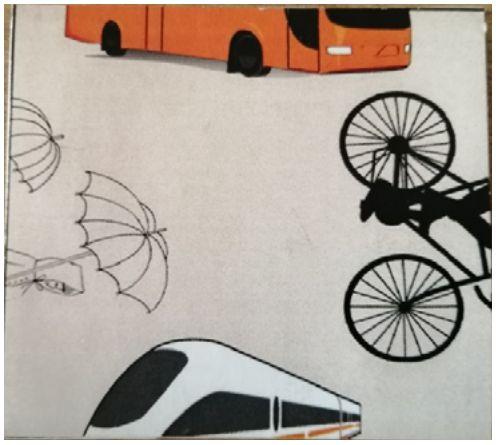
8 6 7	9 0 6	2 1 0	4 3 1	5 7 3	
6 7	8 6	9 8	0 9	7 **0** 0 0	
1 **1** 2 1	3 **2** 1 2	4 **3** 3 3	5 **4** 4 4	0 2 **5** 5 5	
1 6 **6** 7 8	2 8 **7** 6 9	3 8 **8** 8 2	4 0 **9** 9 4	5 7 **0** 0 5	

В набор входит 20 карточек. Карточки идентичны обычному пасьянсу для гаданий. Карты пронумерованы, на рубашке есть номера (от 1 до 20) (рис. 2).

Рис.2

На лицевой стороне каждой карты 4 половинки различных рисунков (рис. 3). Например, на карточке-примере изображены половинки автобуса, велосипеда, поезда, и мамы с ребенком под зонтиками. При различных вариантах раскладки карт может быть собран каждый из этих символов, также может быть собрано несколько символов.

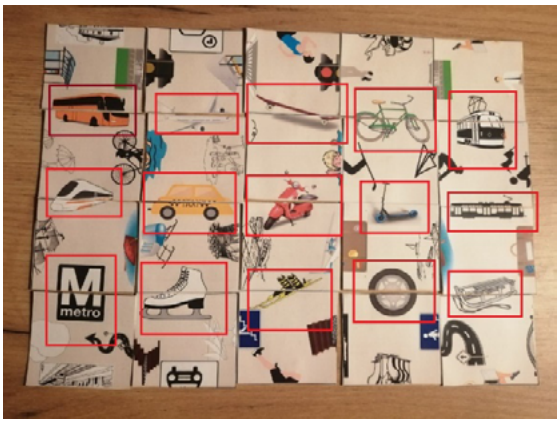
Рис. 3



Поговорим о правилах игры. Есть два основных варианта.

I. Первый подходит для игры с группой от 5 до 7 студентов, так как позволяет получить максимальное количество собранных символов. Преподаватель (или сами студенты) раскладывает карточки в правильном порядке (5 карт в горизонтальном ряду и 4 карты в вертикальном, с соблюдением нумерации) (рис. 4). При такой раскладке мы получаем 15 символов, с которыми можно работать. Можно дать студентам несколько заданий: 1) Попросите назвать то, что изображено на картинках; 2) Попросите придумать небольшое предложение с этими словами или словосочетаниями. 3) Попросите студентов составить небольшой рассказ по картинкам. Например, можно использовать любые три картинки и рассказать небольшую историю.

Рис.4



Задания можно менять и корректировать в зависимости от цели урока, готовности группы и других факторов.

II. Второй больше подходит для работы в паре или втроем, так как собранных символов не хватит для работы в большой группе. Преподаватель (или сами студенты) перемешивает карточки и раскладывает их в произвольном порядке. Важное правило. Участники игры не могут менять карточки местами, их можно только поворачивать на месте (рис. 5, 6). В раскладе на рисунках 5 и 6 совпали 5 символов. Этого достаточно для работы в паре по тем же заданиям, что описаны в первом способе.

7. *Рис. 5*

8. *Рис. 6*

Важным преимуществом описанного способа работы является его универсальность, так как похожую игру можно создать практически на все тематические группы слов, которые необходимы для освоения курса А1.

Предложенная игра была протестирована на группе студентов, изучающих уровень А1 на Подготовительном отделении для иностранных учащихся Уральского федерального университета. В ходе игры мы определили оптимальное количество игроков для разных вариантов. Хочется отметить, что во время игры студенты много помогали друг друга, помогая вспоминать знакомые слова, искать названия новых для них объектов, например, «подземный переход» или «пристань». Предложения тоже часто составляли в паре или в тройке. Так как тестирование игры сейчас продолжается, сложно говорить о статистике эффективности использования данного метода работы с лексикой, но стоит отметить, что изучение глаголов движения «в движении» очень важно, так как подключается двигательная память. Именно поэтому для создания первой игры выбрана тема «Глаголы движения». Как одна из самых сложных в курсе А1 тем, она требует максимально разнообразных средств ее изучения.

Игру можно использовать и на более высоких уровнях, но в этом случае единицей описания станет не объект, а ситуация (1 картинка = 1 ситуация). Соответственно потребуется более тщательная работа по подбору иллюстраций. Еще один вариант оформления игры – это создание «случайного» набора иллюстраций. Такую игру можно использовать для создания студентами небольших историй по картинкам. Такая игра поможет повторить лексику, грамматику и помочь в логическом построении текста. Даже если описываемые картинки на первый взгляд между собой не связаны, студент может придумать сюжет, в котором все они будут гармонично дополнять друг друга. Варианты оформления и использования игры зависят от фантазии преподавателя, а также от задач, которые он преследует: более простые – проверка лексики в менее традиционном формате или же более сложные – обучение логическому мышлению.

ЛИТЕРАТУРА

Азарина Л. Е. Игры на уроках РКИ // Вестник ЦМО МГУ. 2009. № 3. С. 102–109.

Ковалева А. В. Этапы работы с лексикой при обучении РКИ // Вестник ВГУ. Серия: Лингвистика и международная коммуникация. 2013. №2. С. 231–233.

Ковалева А. В. Комплексное использование приемов педагогических технологий при работе с лексикой текста // Ученые записки Орловского государственного университета. №1 (57). С. 368–370.

Русский язык в играх: учебно-методическое пособие / сост.: Т. В. Губанова, Е. А. Нивина. – Тамбов,2007. 80 с.