

DOI: <https://doi.org/10.69722/1694-8211-2024-59-75-83>

УДК: 811.581

Усенбаева Ж. Р., ст. преподаватель

e-mail: jyllyz.usenbaeva@gmail.com

ORCID: 0009-0006-0927-021X

Институт Конфуция КНУ им. Ж. Баласагына, г. Бишкек

Тухтаматов А. С., преподаватель

e-mail: azamat75.osh@mail.ru, ОшГУ, г. Ош

Кыргызстан

ИЗУЧЕНИЕ ИЕРОГЛИФОВ КИТАЙСКОГО ЯЗЫКА В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ УЧАЩИМСЯ ШКОЛ И УНИВЕРСИТЕТОВ

Статья посвящена раскрытию, разъяснению, изучению и пониманию иероглифов в процессе игровых методов и их значению в современном китайском языке. В статье основное внимание уделяется на проведение интерактивных и увлекательных игр в процессе преподавания китайского языка в школах и в высших учебных заведениях. Посредством данных игр определяется содержание, значение и структура этих слов и словосочетаний в современном китайском и русском языках, возможность знакомства в современном значении. В статье отмечается актуальность исследования методики обучения иероглифам посредством игр. Научная новизна заключается в определении значений слов и иероглифов китайского языка, используя методику легкого и быстрого освоения студентами в современном китайском и других языках. В результате исследования была предложена звуковая методика преподавания иероглифики и их значений в русском и китайском языках посредством игр. Подчеркивается, что иероглифика китайского языка в иностранных языках и в науке со стороны ученых очень мало изучена.

Ключевые слова: метод, иероглифы китайского языка, ролевые игры, китайский язык, значение, языки, слово, изучение.

Усенбаева Ж. Р., ага окутуучу

e-mail: jyllyz.usenbaeva@gmail.com

ORCID: 0009-0006-0927-021X

Ж. Баласагын ат. КУУнун алдындагы Конфуций институту, Бишкек ш.

Тухтаматов А. С., окутуучу

e-mail: azamat75.osh@mail.ru, ОшМУ, Ош ш.

Кыргызстан

КЫТАЙ ИЕРОГЛИФТЕРИН МЕКТЕП ЖАНА УНИВЕРСИТЕТТИН ОКУУЧУЛАРЫНА ОЮН АРКЫЛУУ ҮЙРӨТҮҮ

Макал мектептерде жана жогорку окуу жайларында кытай тилин окутуу процессинде интерактивдүү жана кызыктуу оюндарды ишке ашырууга багытталган. Оюн ыкмаларынын процессинде иероглифтерди ачуу, тактоо, изилдөө жана түшүнүүгө, алардын азыркы кытай тилиндеги маанисине көңүл бурулат. Бул оюндар аркылуу азыркы кытай жана орус тилдериндеги сөздөрдүн жана сөз айкаштарынын мазмуну, мааниси жана түзүлүшү, азыркы мааниси менен таанышуу мүмкүнчүлүгү аныкталат. Макалада ролдук оюндар ыкмасын колдонуу менен кытай тилин үйрөтүү тууралуу сөз болуп, алардын чет тилин үйрөнүүдө мааниси көрсөтүлдү. Азыркы этапта оюндар учурунда иероглифтерди окутуунун методикасын изилдөө абдан актуалдуу экени белгиленди.

Макаланын илимий жаңылыгын кытай тилинин сөздөрүн жана иероглифтерин студенттердин жеңил жана тез үйрөнүүсүнө арналган окутуу ыкмаларын колдонуу аркылуу алардын азыркы кытай жана башка тилдердеги маанисин аныктоо түзөт. Изилдөөнүн жыйынтыгында орус жана кытай тилдеринде иероглифтерди жана сөздөрдүн маанисин оюндар аркылуу үйрөтүүнүн үндүк методикасы колдоого алынган. Кытай иероглифтери илимпоздор тарабынан өтө аз изилденгени баса белгиленет.

Түйүндүү сөздөр: ыкма, кытай тамгалары, ролдук оюндар, кытай тили, маани, тилдер, сөз, окуу.

Usenbaeva J. R., senior lecturer

e-mail: jyllyz.usenbaeva@gmail.com

ORCID: 0009-0006-0927-021X

J. Balasagyn KNU Confucius institute, Bishkek

Tuhtamatov A. S., lecturer, e-mail: azamat75.osh@mail.ru,

Osh state university, Osh

Kyrgyzstan

TEACHING CHINESE CHARACTERS WHILE PLAYING FOR STUDENTS OF MIDDLE SCHOOLS AND UNIVERSITIES

***Annotation of the study** - disclosure, clarification, study and understanding of hieroglyphs in the process of gaming methods and their meaning in modern Chinese. The article focuses on the implementation of interactive and exciting games in the process of teaching Chinese in schools and higher education institutions. Through these games, the content, meaning and structure of these words and phrases in modern Chinese and Russian languages are determined, the possibility of acquaintance in the modern meaning. In writing the article, I used the teaching of the Chinese language using the method of role-playing games, their importance in learning a foreign language. The scientific novelty lies in the consideration of words and hieroglyphs of the Chinese language, teaching methods for easy and quick learning by students, determining their meanings in modern Chinese and other languages. As a result of the study, a sound methodology was undertaken to teach hieroglyphs through games and the meaning of words in Russian and Chinese. An attempt to reveal the true meaning of words in both languages. It is emphasized that the study of Chinese hieroglyphs in foreign languages has been studied very little by scientists. At present stage, studying the methodology of teaching hieroglyphs during games is very relevant.*

Key words: method, Chinese characters, role-playing games, Chinese language, meaning, languages, word, study.

Китайское письмо - это тысячелетняя иероглифическая или идеографическая система записи, появившаяся на территории Китая и имеющая отличительные черты от алфавитной. Так, в китайской системе письма, каждому знаку приписано определенное значение. В наши дни исследование методов изучения и запоминания китайских иероглифов - является весьма актуальной темой, особенно среди учеников начальной школы. Действительно, среди многих источников, китайский язык занимает первое место в списке самых трудных языков мира, входит в один из официальных языков ООН, в связи с этим возникает вопрос: «Готов ли ребенок в раннем возрасте начать изучение китайского языка?»

Актуальность данной работы обуславливается также выявлением некоторых преимуществ в изучении иностранного, в нашем случае китайского языка в начальной школе и в университетах. Во-первых, независимо от способностей ребенка, изучение языка в данном возрасте принесет ему только пользу, так как он оказывает положительное воздействие не только на внимание, мышление, восприятие, но и на

воображение, ведь многие иероглифы легче выучить, применяя фантазию, сопоставляя изображение предмета и его иероглифическое написание, на зрительную память и на общие речевые способности.

Во-вторых, введение иностранного (китайского) языка в начальных классах производит значительный практический эффект, образуя базу для дальнейшего его изучения в старшей школе и облегчая данное обучение, ведь учеными, лингвистами и психологами не раз было доказано, что чем раньше ребенок погружается в новую для него сферу, тем быстрее и проще происходит процесс ее освоения.

В-третьих, высока воспитательная и познавательная сторона раннего изучения иностранных языков, которая сопровождается вхождением ребенка в общественную культуру через использование нового для него языка. Помимо этого, частое обращение к опыту ребенка, его менталитет, методы восприятия им действительности помогают детям познать явления своей национальной культуры, прибегая к сравнению с культурой стран изучаемого языка.

Одной из положительных особенностей учеников младшего возраста является то, что их навыки речи все еще интенсивно развиваются. Психологи доказали, что до возраста примерно 8-9 лет все дети хорошо усваивают новые языки. Ребенок, не прилагая особых усилий овладевает большим количеством слов, легче «копирует» произношение с интонацией. С возрастом эти навыки становятся менее явными, и предполагают намного больше работы для достижения того же результата.

Ещё одним методом эффективного освоения и запоминания китайских иероглифов учащимися начальной школы и в университетах является метод изучения иероглифов в процессе игры.

В педагогических методиках существует множество способов привлечения детей к процессу изучения китайского языка. Игры на уроках всегда пользуются популярностью и сопровождаются повышенным вниманием и включенностью в процесс. Они азартны, не требуют привлечения мотивации и особых усилий для освоения нового материала урока, но помогают формированию реакции, мышления, творческих процессов в сознании, так как это прекрасная тренировка для мозга, а также смена деятельности, что способствует более легкому процессу протекания учебной деятельности, а иногда и к подготовке к введению более серьезного материала. Любопытство и конкуренция вызывают интерес, играя, школьник часто решает похожие заданиями, ситуации, видит уже знакомые словами, но не испытывает при этом скуки, так как процесс игры очень живой и активный.

Одной из главных особенностей игр является формирование позитивного отношения школьников к языку, у ребенка создается картина, что изучение китайского – это нескучно, интересно и полезно. И еще одна важнейшая функция игр – разнообразить процесс обучения и понимания материала урока по китайскому языку, рассмотреть идентичную информацию в разных вариантах. К примеру, педагоги-психологи, для лучшего освоения слова или конструкции ученику требуется повторять их примерно 60 раз. Но механический метод запоминания не всегда приводит к хорошим результатам, поэтому одинаковые слова и ситуации в процессе коммуникации должны происходить в различных формах. К тому же, в игре происходит смещение ракурса: язык уже не объект изучения, а инструмент, которым он и должен являться в естественной среде.

Многие из приведенных ниже игр используются на начальном уровне изучения языка, в начальных классах, но некоторые можно применять для закрепления лексики и

формирования умений разговорной речи. Интересно, что варианты игр универсальны и применимы при освоении разных иностранных языков. Многие игры были специально переведены с английского на китайский язык. Но есть и специальные игры, которые применимы только для обучения китайскому языку – это игры на изучение фонетики и иероглифов.

В большинстве своем на уроках используются лексические и иероглифические игры. А именно, игры на запоминание, проверку знания слов и иероглифов и отработку их произношения и написания.

Примеры игр:

Начальный и средний уровни:

Игра «Змейка»: игра на запоминание и проверку усвоения изученных ранее иероглифов и их произношения, относящихся к одной тематике. Например, «Предметы быта», «Еда», «Животные».

Первый игрок: 狼

Второй игрок: 狼, 狗

Третий игрок: 狼, 够, 熊猫

Четвертый игрок: 狼, 够、熊猫, 猫... ..

Чаще всего игра проводится в начале урока для разминки и дальнейшей продуктивной работы. Особенность данной игры в том, что она привлекает и удерживает внимание всех учеников, так как их ответ напрямую зависит от сказанных слов другого участника. Чтобы эта игра носила еще и иероглифическую составляющую, после проведения лексической части, необходимо записать иероглифами все слова, сказанные в игровом процессе. Ученикам необходимо в верном порядке, правильно и красиво написать все услышанные и запомнившиеся им иероглифы.

Игра «Десять медвежат»: игра на повторение цифр и чисел.

Число игроков - 6-8 человек. Длительность 15-20 минут. Ученикам дают по 3 карты. Игроки по очереди кладут на стол карточки с цифрами. Цифры на карточках складываются. Задача учеников прибавить к лежащим картам такое число, чтобы их сумма была равна 10 очкам. Лучший игрок берет себе все карточки со стола, а игра идет дальше. Но как только у игрока получится хоть на единицу больше 10, то все карточки переходят конкуренту. Смысл игры на уроке иностранного языка: школьники, кладя карточку, говорят получившуюся сумму на китайском языке. Как правило, названия чисел выучиваются наизусть. Игра очень занимательна, поэтому школьники не думают о сложностях изучения чисел, а пользуются языком только как инструментом. 2-3 раундов хватает для запоминания.

Игра «Пальчики»: популярная в Китае игра, на аналогичную тему, помогающая выучить числа. Упоминается в классическом романе «Цзинь Пин Мэй». Два человека быстро выбрасывают несколько пальцев, говоря при этом любое число в пределах десяти. Отгадавший количество показанных соперником пальцев побеждает. Играют по двое, сначала устраиваются отборочные туры, затем финал, в котором выявляется победитель.

Игра «Бум»: используем при повторении материала, и для разминки после долгого перерыва между занятиями. Для игры берется маленькая электронная **бомбочка**. Она тикает и может взорваться в любое время. При этом невозможно узнать, когда бомба взорвется, так как таймер каждый раз подбирает разное время. Исходя из

количества игроков (обычно это 6-8 человек или групп) преподаватель заблаговременно делает списки ранее изученных слов по разным темам: учеба, семья, продукты, страны и города, животные. Чем больше словарный запас, тем больше различных слов по каждой теме. На начальном этапе изучения языка возможно объединение слов по частям речи.

Первый ученик включает **бомбочку**, отдает ее второму ученику и в это же время называет слово, касающееся заданной темы. Этот ученик держит бомбу и придумывает свое слово. Только сказав слово, которое еще не было названо, он может отдать **бомбочку** другому участнику. Когда **бомбочка** наконец взрывается, ученик, у которого она в этот момент оказывается в руках, проигрывает и не продолжает участие в игре. Преподаватель задает новую тему и игра продолжается. Победителем оказывается последний оставшийся ученик.

Игра «Вставь слово»: игра на развитие логического мышления, воображения, запоминания и воспроизведения слов.

Правила игры: класть карты с предметами, которые могут вместить или могут уместиться в уже выложенном предмете. В игре можно не только использовать имеющийся словарный запас, но и вести споры, приводить примеры и рассказывать истории. Цель – присвоить себе цепочку из 5 слов, что делает тот, кто кладет пятое слово в цепочке. Изначально кладутся 4 карты по отдельности. В процессе хода можно положить только одну карту над или под ранее выложенными. Если предмет ученика уместается в выложенный, то карта перемещается под карту с этим предметом, если больше - то на нее. Ученики пользуются ранее освоенной базой. Побеждает тот, кто забрал себе 5 цепочек из 5 слов. Время одной игры примерно 20 минут.

Игра «Иероглифические фишки»: игра на освоение или повтор базовых ключей.

Игра может быть, как групповой, так и индивидуальной. Вначале участники повторяют все ключи, читают и переводят их. Для первых игр хватит порядка двадцати изученных ключей: 口 日 田 人 大 小 火 月 力 刀 女 子 手 木 目 水 山 川 白 土. Затем количество поэтапно возрастает до 100. Ученики берут карточки с ключами, им выделяется время на ознакомление с ними. У преподавателя в руках изображения соответствующих предметов или понятий. Он достает изображение и показывает его всем. Группа или человек у которого есть данное изображение ключа, кладет его в сторону. Побеждает тот, кто первый избавится от всех карточек.

Игра «Иероглифическая головоломка»: игра на запоминание иероглифов. Игрокам раздается по три иероглифа, разрезанных на определенное количество частей. Выигрывает тот, кто первым правильно соберет все части в единый иероглиф. Формирование зрительной памяти.

Игра «Урок географии»: способствуют формированию метапредметных связей (связь китайского языка и географии), повторению иероглифов, обозначающих географические объекты. Игра предназначена для школьников, изучающих китайский язык уже 2-3 года. Она может быть проведена как на обычном уроке, так и на внеклассном мероприятии.

В процессе изучения китайских иероглифов, в различных учебных пособиях дети часто сталкиваются с названием стран и некоторых крупных городов. К сожалению, данные иероглифы запоминаются учениками с большим трудом, так как встречаются редко и многие из них имеют достаточно сложную структуру. Чтобы заинтересовать учащихся в освоении этих важных китайских иероглифов, мы придумали интересный

способ повторения данного материала в виде игры, с применением знаний географии, что положительно сказывается на развитии внимательности и интереса учеников к двум предметам сразу.

Школьникам даются распечатки карт мира, без каких-либо подписей, но с верным и хорошо прорисованным расположением объектов на них. Преподаватель должен заранее подготовить список стран и городов, изученных ранее на уроках китайского языка. Перед первичным проведением игры, учителя следует повторить иероглифы, так как чаще всего слова данной темы встречаются в разных уроках учебников, поэтому для создания более веселого и быстрого темпа игры, преподаватель с классом объединяют названия географических объектов в одну группу иероглифов, проговаривают и прописывают их. Итак, школьники получили свои распечатки, теперь их задачей является нахождение стран и городов, и подпись их изученными иероглифами. Для этой игры мы возьмем такие иероглифы как: 中国 «Китай», 美国 «Америка», 英国 «Англия», 俄罗斯 «Россия», 泰国 «Тайланд», 法国 «Франция», 德国 «Германия», 莫斯科 «Москва», 北京 «Пекин», 上海 «Шанхай», 韩国 «Корея». Также в этой игре будут использоваться стороны света, которые сразу необходимо обозначить на карте: 北 «Север», 南 «Юг», 东 «Восток», 西 «Запад».

Побеждает ученик, который заполнит карту иероглифами быстрее всех, не сделав при этом ни одной ошибки.

Изначально игра занимает достаточно много времени, так как многим школьникам трудно ориентироваться среди двух предметов сразу (китайский и география), но при проведении ее несколько раз с интервалами в 2-3 месяца, ученики начинают гораздо быстрее соотносить иероглифы с географическими объектами на карте.

Игра «Воспроизведи увиденное»: повторение изученного ранее иероглифического материала с использованием зрительной памяти.

Класс делится на несколько команд, каждому члену команды раздается листочек и ручка. Преподаватель выступает в роли ведущего игры, он поочередно вытягивает карточки на которых изображено по одному иероглифу с картинкой к нему, например: иероглиф 猫 «кошка» (рисунок 1).



Рисунок 1. Карточка с иероглифом и его наглядным изображением

На рассмотрение карточки учитель выделяет примерно 5 секунд. Задача всех участников запомнить иероглиф и его точное написание. В игре используется достаточно большое количество карточек, поэтому, если поначалу ученикам она кажется достаточно легкой, то в процессе слова становятся сложнее, и даже, возможно использование коротких фраз. Побеждает та команда, которая напишет больше

правильных иероглифов. Игра тренирует зрительную память, развивает быструю реакцию, ассоциативное мышление, фантазию и воображение.

Игра «Домино». Класс делится на 3 или 4 команды. На общем столе лежат перемешанные карточки с иероглифами различных частей речи: прилагательные, существительные, глагол, местоимения, числительные. Карточек достаточно много, но они могут повторяться. Командам предлагается составить небольшой рассказ на определенную тему (у каждой команды разная), например: «Мальчик и его школа», «Мои друзья», «Мое домашнее животное», «Моя любимая еда». Участники команд берут необходимые иероглифы и составляют предложения по заданной теме. Выигрывает та группа, которая быстрее составит более полный и логически связанный текст.

Ян Луо в своей статье «Learn Chinese with Tasks: Formative Assessment for First Graders» приводит необычные варианты заданий, которые могут быть применены для оценивания учителем усвоенного материала классом на уроках китайского языка:

Игра «Тic-Тac-Тое» (井字棋). Двум командам школьников предоставляются карточки с различными ранее изученными иероглифами, к примеру: 面包, 帽, 脏, 担心, 车, 书, 电脑, 中, 房子, 够, 孩子, 妹妹, 哥哥, 图书馆

Участники команд поочередно прочитывают иероглиф из определенной клетки. Если он прочитан правильно, преподаватель вписывает в эту клетку крестик или нолик. Побеждает группа, у участников которой первыми заполнятся четыре клетки подряд. Другой вариант игры - в клетках написаны иероглифы на разные темы: «еда», «хобби», «цвета», «животные», а школьники чтобы одержать победу, должны не только правильно произнести этот иероглиф, но и придумать пример по заданной теме и правильно написать его. К примеру, для категории «еда» они могут привести в пример слово «суп» и придумать выражение «Моя младшая сестра не любит есть суп». Еще одна разновидность игры - применение изображений вместо слов. Этот вариант игры помогает повторить ранее изученный лексический и иероглифический материал, а также выявлять «слабые» стороны учеников, то есть темы, которые нужно повторить.

Игра (桌上游戏). Школьники формируют несколько команд.

Они по очереди кидают кубик или вытягивают карточки с номерами, чтобы узнать, на сколько ходов нужно продвинуться вперед. Если ученики не смогут решить задание, им нужно будет сделать ход назад и опять в порядке очереди бросать кубик. Побеждает команда, которая первой пройдет игру до конца.

Ниже представлен примерный ход игры, преподаватель может менять темы и задания, и придумывать собственные: Напишите названия двух животных. Составьте диалог ситуации «В кафе». Напишите названия четырех овощей. Переместитесь на три клетки вперед. Поздоровайтесь со всеми на китайском языке. Отдайте ход команде соперника. Назовите и напишите все цвета радуги. Напишите пять городов и шесть стран. Письменно составьте диалог с врачом «В больнице». Найдите в классе предметы желтого цвета и напишите их названия на китайском.

Применение данных игр помогает оценить языковые компетенции школьников - их словарный запас, произношение, знание грамматических правил.

Игра «Mind Map» («Карта мыслей», «蜘蛛线图»). Английское понятие «Mind Map» может быть переведено на русский язык разными способами: интеллект-карта, карта мыслей, карта ассоциаций и т. д. Итак, в виде данной карты выступает некое слово, написанное преподавателем в центре доски, к примеру, «животные». Задача учеников написать на доске как можно больше слов, относящихся к этой теме и затем прочитать их по-китайски.

В другой интерпретации игры школьники рисуют изображение предметов и называют их, к примеру, различные виды овощей, названия иероглифов в этом случае не записываются. Помимо повторения лексики, эта игра помогает преподавателю оценить уровень знаний учеников по различным темам перед началом их изучения. Еще одна разновидность проведения данного задания - это использование на начальном этапе не слова, а определенной ситуации. К примеру, преподаватель пишет на доске «Заказ в кафе», а школьники должны составить примеры, которые уместно применить в этой коммуникативной ситуации. В этой ситуации ученики могут предложить такие реплики:

«Вы готовы заказать?», «Что вы будете есть и пить?», «Посоветуйте мне какое-нибудь блюдо», «Счет, пожалуйста».

В дополнение к описанным выше играм, можно также провести **игру «Шарады»** (哑谜), в других странах она весьма популярна и называется «Крокодил». Эта игра очень занимательна для учеников различного возраста. Смысл игры состоит том, что школьнику нужно загадать и показать какое-либо слово, не говоря ничего вслух и не указывая на этот предмет если он имеется в классе. Преподаватель делит класс на группы, они придумывают себе названия на китайском, учитель пишет их на доске и ставит команде плюс или галочку за верно угаданное слово. Слово необходимо не только произнести, но и верно написать на доске. Выбранный командой ученик должен жестами показать указанное преподавателем или загаданное командой слово. Для этого можно применять картинки со словами, или же выбрать слово в книге. Данная игра полезна для укрепления лексически и иероглифики изученного урока. Преподаватель может обозначить правила, что использоваться будут слова только недавно пройденного урока, или же нескольких уроков.

Еще один интересный вариант - **игра** под названием: «Начало-конец», в которой школьники разбиваются на две команды, первая из которых придумывает и озвучивает начало предложения, а второй команде нужно придумать конец. Затем окончание предложения второй группы должно быть использовано для составления начала нового предложения первой группы, к примеру: «Я пью зеленый чай» - «Он очень вкусный» - «Вкусных чаев много, черный чай я тоже люблю» и т. д. Еще одна развивающая игра - «Кто больше?». Преподаватель задает какое-либо существительное, а команды должны написать как можно больше прилагательных, характеризующих данное слово. Побеждает команда, написавшая большее количество прилагательных.

Существует большое количество игр с привлечением карточек, например, на первичном этапе изучения китайского языка и структуре пиньинь можно провести **игру «Первая буква»**, в которой учитель раздает школьникам карточки и читает вслух алфавит, а ученикам нужно поднимать карточки со словом, которое начинается на названную преподавателем букву, на следующих этапах изучения языка, учитель называет слово, а ученики самостоятельно пишут на карточке иероглиф и поднимают ее вверх.

В **игре «Рисунки»** преподаватель вызывает одного из учеников к доске и показывает ему определенную карточку. Младший школьник должен представить это слово в виде рисунка на доске, ученики постарше могут применять правила наоборот, смотря на рисунок писать иероглифы, обозначающие нарисованные предметы. Тот, кто первым узнает это слово, или правильно прочитает его получает очко.

Очень интересной для младших школьников является игра с предоставлением не какого-либо одного рисунка, а общей картины в целом. В данной игре чаще всего

применяется картинка, где нарисованы предметы, соответствующие простейшим ключам и иероглифам, к примеру: солнце, человек, повозка, месяц, река, дерево, поле. Учитель показывает, как каждый иероглиф соотносится со своим изображением: около иероглифа дерево можно подрисовать пышную листву, так как сам он похож на ствол дерева с двумя ветвями, вокруг иероглифа гора можно изобразить настоящую гору с тремя возвышенностями и т.д. После объяснения принципа игры преподаватель раздает ученикам картинки, где нарисованы только изображения без иероглифов, задачей участников является подрисовать иероглифические знаки к каждому рисунку. Во втором варианте игры, педагог может раздать школьникам не картинки, а пустые листочки, там самым усложнив правила, перед учащимися теперь будет стоять задача не только подрисовать иероглифы, но и изобразить общую картину в целом (увиденное ранее изображение).

Таким образом, существует множество игр, которые показывают преподавателю результат, полученный в процессе обучения. При проведении таких игр, школьники и студенты так же могут оценить свои способности и усвоение ими той или иной темы. Формативное оценивание, в отличие от итогового, происходит часто и регулярно, что помогает учителю и ученику вовремя предотвратить затруднения в ходе обучения и добиться положительных результатов.

Литература:

1. Баранова, З. И. Большой русско-китайский словарь : около 120000 слов и словосочетаний / Зинаида Ивановна Баранова и Александр Варламович Котов. - 6-е изд., стереотип. - М.: Русский язык, 2009. - 528 с.
2. Жукова, Е. Е. Грамматология китайской письменности, -М., 2014.
3. Задоевко, Т. П., Хуан Шуин. Основы китайского языка. Вводный курс. - М., 2013.
4. Колосова, В. В. Игровое проектирование как средство оптимизации изучения иностранного языка (из опыта работы на факультете рекламы) // Вопросы оптимизации обучения иностранному языку в неязыковом вузе : сб. тезисов и статей / под ред. С. Ф. Щербак. - М.: Изд-во Моск. гуманитар. ун-та, 2007. -№ 12. - С. 79-81.
5. Кондрашевский, А. Ф., Румянцева М. В., Фролова М. Г. Практический курс китайского языка. -М., 2016.
6. Лиролла, А. Э. Применение игровых технологий на начальном этапе. - М.: Педагогика, 2010. - 334 с.
7. Масловец, О. А. Методика обучения китайскому языку в средней школе. - М.: Восточная книга, 2012. – 184 с.
8. Савченко, О. Ю. Игры на уроках английского языка //ИЯШ. - 2012. - №12. - С. 39-41.
9. Спешнев, Н. А. Китайские иероглифы в карточках, Спешнев Н.А., 2012.
10. Yang Luo. Learn Chinese with Tasks: Formative Assessment for First Graders. Crooks, T. The Validity of Formative Assessments // British Educational Research Association Annual Conference, University of Leeds, September 13-15, 2011.

Электронные источники:

<http://www.shibushi.ru/uchebniki>

<https://moluch.ru/archive/96/21564/>

<https://moluch.ru/archive/96/21564/>

<http://www.chinese-russian.com/zd/zizi/>

<http://www.shibushi.ru/igry-online-na-kitajskom>