

# МОДЕЛЬ ПРИМЕНЕНИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ ПРИ КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКОМ ПОДХОДЕ

Кречетников К.Г., Ковылина Е.В.

*Дальневосточный государственный университет,*

*Владивосток, Россия*

Отличительной особенностью нашего века является то, что он назван ЮНЕСКО «веком полиглотов», т.е. знание не только одного, а нескольких иностранных языков становится необходимым условием образованности в информационном (постиндустриальном) обществе. Следовательно, важнейшим требованием к уровню и качеству образования любого специалиста, влияющим на его успешное профессиональное продвижение, является знание иностранных языков.

В связи с новыми условиями развития общества подход к образованию в целом и языковому образованию в частности, сильно изменился. Иностранный язык становится средством межкультурного взаимодействия, а само образование из репродуктивного должно стать развивающим.

Этим объясняется необходимость переосмысления не только концепции высшего профессионального образования, но и языкового образования в новых условиях. Смена устаревшей педагогической парадигмы предполагает создание новой системы образования, ориентированной на гуманизацию педагогического процесса, которая определяет интерес исследователей к проблеме профессионального взаимодействия и обуславливает требования к построению такого процесса обучения иностранным языкам, в котором главный акцент делался бы на развитие у обучающихся профессионально значимых умений и навыков и который мог бы способствовать высокому уровню развития основных профессионально-значимых качеств личности.

При обучении в вузе образовательный процесс необходимо строить таким образом, чтобы он обеспечивал бы учёт и формирование ценностных ориентаций личности. Последние представляют собой устойчивые, инвариантные, определенным образом скоординированные образования («единицы») морального сознания, основные его идеи, понятия, «ценностные блага», выражающие суть нравственного смысла человеческого бытия и опосредованно наиболее общие культурно-исторические условия и перспективы.

Также в рамках культурологического подхода в обучении иностранным языкам, необходимо понимать культуру страны-носителя языка; наиболее эффективными представляются идеи изучения не просто языка, а иноязычной культуры в широком смысле этого слова.

Культурологический подход в обучении иностранным языкам актуален, в силу того, что люди не рождаются с определенной культурой, а приобретают ее в ходе общения, на основе социальной деятельности», следовательно, при обучении иностранному языку, необходимо вместе с лексикой вводить культурные понятия и объяснять их значение.

Язык, история и культура неразрывны, и поэтому должны изучаться комплексно. Конкретный язык как индивидуальное и неповторимое историческое явление принадлежит индивидуальной культурной системе, а потому изучаться он должен во всей полноте своих жизненных проявлений, отношений и связей».

Идеи межкультурного и поликультурного обучения иностранному языку сегодня реализуются в разработке таких направлений развития современной методике преподавания иностранного языка как лингвострановедческого, лингвокультуроведческого, социокультурного, теории формирования межкультурной компетенции, межкультурного и других подходов, на основе сформировавшихся в 90-е годы научного направления в современной лингвистике – лингвокультурологии сделаны первые попытки описать лингвокультурологический подход в изучении иностранного языка.

Культурологический подход предусматривает, что преподавание иностранного языка в вузе должно отвечать взаимодополнительности и взаимосвязи компонентов учебной деятельности на основе соединения обучения теории профессионального языка с индивидуальными потребностями и ценностными ориентациями студентов.

Для этого необходимо внедрение активных методов и форм обучения, организующих творческую и самостоятельную деятельность студентов, предполагающих включение в деятельность студентов элементов проблемности, научного поиска. Одним из активных приемов обучения иностранному языку является ролевая игра. Используя ролевую игру на учебных занятиях, преподаватель формирует и развивает у обучающихся навыки и умения находить необходимую информацию, преобразовывать ее, вырабатывать на ее основе планы и решения, как в стереотипных, так и нестереотипных ситуациях.

Несмотря на значимость проведенных исследований и большое количество публикаций, посвященных теории ролевого общения, проблема использования ролевой игры как средства обучения иностранному языку при культурологическом подходе, остается недостаточно исследованной. Большинство методик описывает применение ролевых игр в обучении романо-германских языков, а игровые методики при обучении восточным языкам (в частности по корейскому языку) недостаточно освещены. Возможности использования ролевой игры исследуются безотносительно к культурологическому подходу в комплексной программе обучения не просто восточному (корейскому) языку, а представлению о восточной культуре в широком смысле этого слова. Кроме того, не рассматривается исполь-

зование ролевой игры при культурологическом подходе как средства развития личности обучающегося.

Модель применения ролевой игры в обучении иностранным языкам при культурологическом подходе показана на рисунке 1.



Рисунок 1 – Модель применения ролевой игры в обучении иностранным языкам при культурологическом подходе

*Целью* данной модели является познание обучающимися другой культуры и как следствие развитие общей культуры обучающегося. Для чего поставлены такие задачи как: приобщение обучающихся к многогранной культуре корейского народа, сравнение особенностей корейской и русской культур, а также изучение корейского языка как средства выражения этой культуры.

В данной модели применен в качестве концепции культурологический подход. В качестве принципов отбора содержания и способов организации образования на основе культурологического подхода необходимо выделить следующие принципы.

*Принцип диалога культур* – предполагает анализ культуроведческого материала в целях использования его в качестве дидактического наполнения при разработке учебных программ; контрастивно-сопоставительное соизучение родной и изучаемой культур в контексте их непосредственного и опосредованного историко-культурного взаимовлияния; создание дидактических условий для подготовки студентов к выполнению роли субъектов диалога культур.

*Принцип культуросообразности*, согласно которому в отборе культуроведческого материала лежат следующие положения: определение культурной и ценностной значимости отбираемых материалов ; определение значимости понятий «культурное наследие», « культурное многообразие», «диалог культур», « культурная дискриминация», «культурная агрессия», «культурное и этическое самоопределение», «картина мира»; целесообразное использование культуроведческого материала в конкретной группе обучающихся с учетом их возрастных и интеллектуальных возможностей.

*Принцип доминирования проблемных культуроведческих заданий*, согласно которому студенты учатся собирать, систематизировать, обобщать и интерпретировать культуроведческую информацию; овладевать стратегиями культуроведческого поиска и способами интерпретации культур; использовать стратегии культурного самообразования; участвовать в творческих работах культуроведческого и коммуникативно– познавательного характера.

*Принцип интегративности* – ориентирован на восприятие культуроведческого содержания на основе междисциплинарных связей и зависимостей, предполагает интеграцию философско-культурологических, регионоведческих, лингвистических знаний.

*Принцип культурной вариативности и рефлексии* – обнаруживается при разработке комплекса дидактических средств в рамках учебной дисциплины и при отборе культуроведческого материала для учебных целей. Данный принцип может служить основой разработки проблемных культуроведческих заданий, которые направлены на межкультурное развитие студентов.

При культурологическом подходе подходят не все методы обучения. Акцент делается на *активные и интерактивные методы*. При интерактивном методе обучения взаимодействие осуществляется не только между обучающим и обучающимися, но также взаимодействие происходит непосредственно между обучающимися. Ролевая игра относится и интерактивным методам обучения. Методы интерактивного обучения – это совокупность педагогических действий и приёмов, направленных на организацию учебного процесса и создающего специальными средствами условия, мотивирующие обучающихся к самостоятельному, инициативному и творческому освоению учебного материала в процессе познавательной деятельности. По характеру учебно-познавательной деятельности методы интерактивного обучения подразделяют на: имитационные методы, базирующиеся на имитации профессиональ-

ной деятельности, и неимитационные. Имитационные, в свою очередь, подразделяют на игровые и неигровые. При этом к неигровым относят анализ конкретных ситуаций, разбор деловой почты руководителя, действия по инструкции и т. д.

*Игровые методы* подразделяют на:

- деловые игры,
- дидактические или учебные игры,
- игровые ситуации
- игровые приемы и процедуры.
- тренинги в активном режиме

При этом к игровым процедурам и приемам относят средства реализации отдельных, единичных принципов. В первую очередь, различные формы активизации лекций и других традиционных форм. Игровые ситуации представляются средством реализации двух и более принципов, не совпадающим с деловой игрой (по количеству) составом элементов и не имеющим формализованной структуры, правил поведения на игровой площадке, регламента. Примером игровой ситуации можно считать дискуссионные занятия, проводимые в развернутом виде, с незапланированными выступлениями и оппонированием, когда заранее неизвестно кто и в каком качестве (докладчика, критика, провокатора) будет участвовать в обсуждении. А также ситуации, используемые для ролевых игр, театрализованных игр, упрощенных управленческих тренингов и т. п.

*Критериями оценки* выступают понимание культуры корейского народа, понимание сходств и различий корейской и русской культур и уровень владения корейским языком. Для успешного взаимодействия с представителем иной страны необходимо не только знание языка, но и понимание культуры представителя данной страны. В данном контексте культура понимается как обобщенное цивилизованное пространство, т.е. как продукт человеческой мысли и деятельности, это и опыт, и нормы, определяющие и регламентирующие человеческую жизнь, отношения людей к новому и иному, идеям, мировоззренческим степеням и социальным формам. Необходимо знать как обучающиеся понимают и принимают те или иные культурные реалии. Также обучающиеся должны осознавать какую особую значимость приобретает сохранение самобытности собственной культуры и ее обогащение на основе сравнения с иноязычной через понимание и взаимопонимание.

Осваивая каждый новый язык, человек расширяет не только свой кругозор, но и границы своего мировосприятия и мироощущения. При этом то, как он воспринимает мир и что он в нем видит, всегда отражается в понятиях, сформулированных на основе его (человека) исходного языка и с учетом всего многообразия присущих этому языку выразительных

средств. Между общающимися в условиях межкультурного взаимодействия складываются межкультурные отношения.

Используя свой лингвокультурный опыт и свои национально-культурные традиции и привычки, субъект межкультурной коммуникации одновременно пытается учесть не только иной языковой код, но и иные нормы социального поведения, при этом он должен осознавать факт их чужеродности. Иноязычная культура есть та часть общей культуры человечества, которой обучающийся может овладеть в процессе коммуникативного иноязычного образования в познавательном (культуроведческом), развивающем (психологическом), воспитательном (педагогическом) и учебном (социальном) аспектах.

Целями и задачами обучения при культурологическом подходе является не только знание языка, который несомненно является частью культуры, но и познание той самой иностранной культуры, а также развитие общей культуры личности.

Погружая обучаемых в культурное пространство посредством ролевой игры, мы навыки необходимые для успешной коммуникации не только с носителями корейского языка, но и с любыми представителями других культур, а также общую культуру личности.

Развитие всех этих качеств способствует формированию и развитию личности обучаемого, а также способствует формированию у обучающихся профессиональных навыков, и превращения их в специалистов, способных справиться с любой поставленной перед ними задачей.

Лучшим способом активизации уже пройденного материала и мотивации в познании нового в учебном процессе служит ролевая игра, представляющая собой ситуативно – речевое групповое упражнение по реализации речевых навыков в условиях, имитирующих реальность. Игра рассматривается как одна из основных интерактивных форм учебной деятельности студентов. В учебной игре сочетаются два разных принципа обучения: принцип моделирования реальной речевой ситуации и принцип проблемности. В учебной ролевой игре процесс решения задачи является поисковым, исследовательским. Задача учебной игры должна быть актуальной, для ее решения нужны базовые знания об обычаях и традициях, воображение и творческие способности студентов. Обучающиеся должны обладать достаточным уровнем владения навыками устной и письменной речи для решения данной речевой задачи, а также необходимыми знаниями о культуре Кореи, задача должна побуждать к использованию имеющихся знаний и поиску новых. Повторное проведение однотипных игр развивает у студентов необходимые навыки.

Наиболее благоприятные условия для применения данных видов учебных ролевых игр – завершающий этап обучения, так как студенты по окончании изучения дисциплины уже обладают определенным уровнем знаний и умеют самостоятельно работать. Данные виды

ролевых игр являются умеренно контролируруемыми, т.е. студентам даны исходные характеристики героев: имя, социальное положение, возраст, но характер и манеру поведения они могут придумать сами. В центре игрового моделирования оказывается построение игровой модели, которая одновременно воплощает наиболее характерные признаки и свойства реального речевого акта и наиболее полно отражает характерные особенности участников игры как собеседников.

Деятельность преподавателя в учебной игре сводится к ее планированию, организации и помощи, если это необходимо. Цель игровой деятельности студентов триединая: получение знаний о культуре, обычаях и традициях и сравнение с родной культурой; успешное взаимодействие с другими, оценка себя в играемой роли.

Ролевые игры являются необходимым средством обучения корейскому языку на неязыковых факультетах, особенно навыкам устной речи, с целью создания различных ситуаций общения, максимально приближенных к реальным, в которых студенты смогли бы использовать приобретенные знания, навыки и умения.

Структуру ролевой игры можно представить следующим образом:

#### 1) *Подготовка игры*

Подготовительный этап начинается с представления студентам информации о том или ином культурном событии (празднике и т.д.).

Руководитель игры (преподаватель):

- вводит информацию о том или ином культурном событии;
- распределяет роли;
- раздает карточки с указанием ролей или помогает в их распределении, а также отвечает на вопросы студентов.

Он может вводить всю установочную информацию устно, что потребует от студентов развитого навыка аудирования, либо письменно, что заставит их применять сформированные навыки чтения. Преподаватель может самостоятельно распределять роли с учетом психологических особенностей студентов и их языковой подготовки или предложить студентам распределить роли самим. В зависимости от числа студентов в группе количество ролей может варьироваться.

Участники игры проводят самостоятельную подготовку к поведению игры (узнают особенности того или иного события, составляют высказывание по теме, продумывают возможные вопросы другим участникам и т. д.) В игре могут использоваться различные предметы и картинки или фотографии.

#### 2) *Цель игры*

Цель этой игры, с одной стороны, дать возможность студентам применить сформированные навыки и умения говорения, слушания, письма и чтения, с другой – предоставить

письменно дополнительную информацию экстралингвистического и культурного характера, которая поможет им справиться с подобными задачами в жизни. (Советы по выбору одежды для того или иного случая, как правильно вести себя в той или иной ситуации, приводятся возможные вопросы, возможные вопросы и т. д.) Этим определяется построение игры.

### 3) *Регламент игры*

Данная ролевая игра рассчитана на 1 аудиторный час.

### 4) *Сценарий игры*

- каждый участник представляется согласно своей роли;
- затем участники выражают свое мнение в отношении поставленной проблемы или задачи;
- участники интересуются мнением других по аспектам решения данной задачи;
- объявление общего мнения по данному вопросу, если таковое необходимо.

В группах с более высокой языковой подготовкой преподаватель не участвует в игре и оказывает помощь играющим только в случае необходимости. В группах со слабой подготовкой преподаватель может осуществлять полное или частичное ведение игры, избрав роль не предусмотренную сценарием роль ведущего. При этом преподаватель фиксирует ошибки, допускаемые студентами, и исправляет те из них, которые препятствуют пониманию.

5) *Вспомогательные материалы и атрибуты игры* (оформление, карта, перестановка мебели) необходимо приготовить заранее.

### 6) *Итоги игры*

Разбор игры, осуществляемый преподавателем совместно со студентами. После этого преподаватель может организовать работу по исправлению типичных ошибок.

Команда участников игры может формироваться из студентов одной группы (если количество студентов в группе не превышает 15 человек) или группу можно разделить на две команды (если количество студентов в группе превышает 15 человек). Исходя из опыта, в команде превышающей 15 человек достаточно трудно поддерживать дисциплину на нужном уровне.

При подготовке к игре учителю, который будет проводить игру необходимо:

- 1) выбрать тему;
- 2) наметить проблему, решение которой должно быть найдено в игре;
- 3) создать условную ситуацию, которая имитирует жизненную;
- 4) определить роли, которые будут выполнять участники игры;
- 5) найти информацию, которой будут пользоваться участники игры;
- 6) разработать систему поощрений.

В ходе подготовки игры целесообразно определить какие знания, умения, навыки понадобятся играющим и подготовить их к игре заранее или непосредственно перед игрой.



Во время игры необходимо содействовать общению участников, но так, чтобы дисциплина не нарушалась.

После завершения игры проводится ее детальный разбор. Определяются и оцениваются решения, принятые в ходе игры. На разборе дается итоговая оценка результатам проведенной игры, оценивается степень овладения студентами тех или иных навыков. Сопоставляются результаты параллельно работающих команд, если таковые имеются. Выделяются и анализируются имевшиеся в игре ошибки, недостатки и упущения в действиях играющих.

*Требования к организации ролевой игры:*

1. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у студента интерес и желание хорошо выполнить задание, ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.

2. Ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения как содержания, так и формы, четко организовать. Важно, чтобы обучающиеся были убеждены в необходимости хорошо исполнить ту или иную роль. Только при этом условии их речь будет естественной и убедительной.

3. Ролевая игра должна быть принята всей группой.

4. Она непременно проводится в доброжелательной, творческой атмосфере, вызывает чувство удовлетворения, радости. Чем свободнее чувствует себя студент в ролевой игре, тем инициативнее он будет в общении. Со временем у него появится чувство уверенности в своих силах, в том, что он может исполнять разные роли.

5. Игра организуется таким образом, чтобы обучающиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать не только отработываемый языковой материал, но свое знание культуры страны изучаемого языка.

6. Организатор непременно верит в ролевую игру, в ее эффективность. Только при этом условии он сможет добиться хороших результатов.

7. Большую значимость приобретает умение организатора установить контакт. В процессе игры преподаватель иногда может взять себе какую-либо роль, но не главную, чтобы ненавязчиво направлять речевое общение в группе. Он помогает включению в нее студентов, пробуждает уверенность в своих силах. Обычно преподаватель берет себе роль лишь вначале, когда студенты еще не освоили данный вид работы. В дальнейшем необходимость в этом отпадает. В процессе игры сильные обучающиеся могут помогать слабым. В ходе игры преподаватель не исправляет ошибки, а лишь незаметно для обучающихся фиксирует их, чтобы обсудить наиболее типичные.

8. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывая интерес и желание хорошо выполнить задание, её следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.

9. Ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения, как содержания, так и формы.

10. В игре должны принять участие все обучающиеся

Перед тем, как планировать занятие преподаватель ставит перед собой цели, задачи, планирует свои действия и действия учащихся. Должны быть распределены роли; атрибуты игры (оформление, карта, перестановка мебели) приготовлены заранее.

11. Составляя план-сценарий занятия, необходимо спланировать и невербальное поведение, так как оно также играет большое значение при коммуникации.

Игры повышают эффективность вузовского обучения, и этим окупаются затраты сил, времени и средств на их проведение. Трудоемкость игрового обучения значительно выше традиционного, однако «выгода» перекрывает все затраты. Игра как форма проблемного обучения представляет собой надежное средство пробуждения интереса к культуре страны изучаемого языка и условие для продолжения студентами процесса познания самостоятельно, вне стен вуза. Игра есть также своеобразная практика, и нарабатываемый в ней опыт достаточно близок к реальному общению.

Для того чтобы научить иностранному языку как средству общения, нужно создавать обстановку реального общения, наладить связь преподавания иностранных языков с жизнью, активно использовать иностранные языки в живых, естественных ситуациях. Все это возможно в ролевой игре, которая создает имитацию естественной языковой среде. Погружаясь в эту среду обучающийся реализует свои коммуникативные способности. Максимальное развитие коммуникативных способностей обучающихся – вот основная, перспективная, но очень нелегкая задача, которая стоит перед преподавателями иностранных языков.

А ролевая игра представляет собой такое упражнение по развитию межкультурной коммуникации, в котором обучающийся, исполняя попеременно различные социальные и межличностные роли, в ходе общения осваивает иностранную культуру. Ролевая игра, позволяя учитывать индивидуальные особенности обучающихся, их интересы расширяет их культурное пространство, выступает в качестве эффективного средства снятия различных психологических барьеров в общении, как вербальными так и не вербальными средствами; способствует реализации деятельного подхода в обучении иностранному языку, когда в центре внимания находится студент со своими интересами и потребностями.

Ярко выраженный творческий характер игровой деятельности помогает создавать обучающую языковую среду, вовлекая в новое культурно-языковое пространство всех обучающихся.

Используя ролевую игру при культурологическом подходе в обучении, мы не только способствуем развитию всех четырех видов владения языком, но и, используя принципиально новые средства и материалы, способствуем развитию креативности, творческому поиску.

Картина мира, окружающего носителей языка, не просто отражается в языке, она и формирует язык и его носителя, и определяет особенности речеупотребления. Вот почему необходимо воспроизведение ситуации близких к естественному речевому общению, так как без знания мира изучаемого языка невозможно изучать язык как средство общения. Получив большое количество информации необходимо не только отработать определенные навыки ее использования, но как бы «пропустить через себя», проиграть ее в реальном мире, пусть и в рамках аудиторных занятий. Тем самым опыт, приобретенный в деятельности, гораздо прочнее усваивается обучающимися, чем до автоматизма отработанный навык, поскольку единожды «пережив» данное понятие, обучающийся как бы признает его своей неотъемлемой частью.

Именно в процессе производства речи, то есть при реализации активных навыков пользования иностранным языком в речевой ситуации, особенно остро встает проблема культурного барьера, культурного компонента, наличия культурных фоновых знаний о мире изучаемого языка действительно, для того чтобы не просто узнать, распознать значение слова в тексте, произведенном кем-то, а самому произнести этот текст, важно знать не только собственное значение слова, но и как можно больше о том, что стоит за словом, о его функциях в том мире, где данный язык используется в качестве вербального средства общения.

Все расхождения языков и культур выявляются при их сопоставлении и активном их использовании при конкретных речевых ситуациях. Однако на уровне языковой картины мира эти различия не видны и слова разных языков выглядят обманчиво эквивалентными. Это создает большие трудности в практике преподавания иностранных языков. Еще раз подчеркнем, что все эти проблемы обнаруживаются только при активном использовании иностранного языка соответственно, культуры в контекстной ситуации.

В ролевой игре обучающиеся получают навык решать некоторые проблемы осложняющие коммуникацию вообще, а на иностранном языке в особенности. Каждое слово каждого языка имеет свой, присущий только данному языку резерв сочетаемости. Иными словами, оно «дружит» и сочетается с одними словами и «не дружит» и, соответственно, не сочетается с другими.

Почему победу можно только одержать, а поражение – потерпеть, почему роль по-русски можно играть, значение – иметь, а выводы, комплименты– делать? Почему английский глагол to pay, означающий «платить» полагается сочетать с такими несочетаемыми, с точки зрения русского языка, словами, как attention внимание. Почему русские сочетания крепкий чай, сильный дождь по-английски звучат как «сильный чай» (strong tea), «тяжелый дождь» (heavy rain), а по-корейски резкий запах звучит, как «густой запах».

У каждого слова своя лексико-фразеологическая сочетаемость, или валентность. Она национальна (а не универсальна) в том смысле, что присуща только данному конкретному

слову в данном конкретном языке. И насколько студент владеет этим навыком становится очевидно только при неподготовленном высказывании, подобно тому как родная культура выявляется при столкновении с чужой.

Именно поэтому, изучая иностранный язык, нужно не заучивать слова в отдельности, по их значениям, а применять в естественных, наиболее устойчивых сочетаниях, присущих данному языку, а также знать, как употреблять словосочетания в той или иной речевой ситуации.

Даже обозначение цвета, такого, казалось бы «общечеловеческого» понятия, вызывает большие сомнения в плане его абсолютного лексического соответствия, поскольку наличие определенных метафорических и стилистических коннотаций не может не влиять на значение слова, а эти коннотаций различны в разных языках.

Белый цвет в русском языке обозначает чистоту, новизну, невеста на свадьбе одета в белое платье. В Корее белый цвет – цвет траура, на похороны все одевают белые одежды.

Дело в том, что кажущаяся понятийная эквивалентность, неверная эквивалентность реальности, вводит в заблуждение обучающегося, и он может употреблять слово, не учитывая особенности языкового функционирования данного слова в чужой речи, его лексико-фразеологическую сочетаемость и лингвостилистические коннотации.

Иначе говоря, в тех, казалось бы, простейших случаях, когда слова разных языков включают в себя одинаковое количество понятийного материала, отражается один и тот же кусочек действительности, реальное речупотребление их может быть различным, так как оно определяется различным речевым мышлением и различным речевым функционированием.

Советский психолог, занимавшийся проблемами эффективного усвоения информации, А.А.Смирнов обосновал и раскрыл понятие «творческое повторение», которое выражается не в простом, механическом повторении одного и того же, а в создании условий, когда действия при каждом своем повторении сталкиваются с элементами новизны. Только в этом случае наступает эффект образования "следов", т.е. усвоение [1, с. 296].

К таким средствам обучения, обеспечивающим творческое повторение, несомненно можно отнести и ролевую игру.

Целью обучения иностранным языкам в неязыковых вузах является достижение уровня, достаточного для практического использования иностранного языка в будущей профессиональной деятельности.

По мнению Н.Д. Гальсковой [2, с. 98], в содержание обучения иностранному языку необходимо включать:

– сферы коммуникативной деятельности, темы и ситуации, речевые действия и речевой материал, учитывающие профессиональную направленность студентов;

– языковой материал (фонетический, лексический, грамматический, орфографический), правила его оформления и навыки оперирования им;

– комплекс специальных (речевых) умений, характеризующих уровень практического овладения иностранным языком как средством общения, в том числе интеркультурных ситуациях;

– систему знаний национально-культурных особенностей и реалий страны изучаемого языка.

Культурный компонент в содержании обучения иностранному языку играет существенную роль в развитии личности обучающегося, так как дает возможность не только ознакомиться с наследием культуры страны изучаемого языка, но и сравнить его с культурными ценностями своей страны, что способствует формированию общей культуры студента, а ролевая игра выступает как эффективное средство достижения этого уровня.

Культурный подход в обучении призван расширить общий, социальный, культурный кругозор обучающихся, стимулировать их познавательные и интеллектуальные процессы, а с помощью ролевой игры обучение иностранному языку как части культуры проходит в максимально приближенном к естественному общению рамках.

Знания о культуре страны изучаемого языка помогают адаптироваться к иноязычной среде, следуя канонам вежливости в инокультурной среде, а ролевая игра помогает «проиграть» все эти навыки в аудитории. Следует при этом отметить, что главным является не воспитание с позиции норм и ценностей страны изучаемого языка и не вызубривание фактов, а умение сравнивать культурный опыт народа, говорящего на изучаемом языке, с собственным опытом.

Подготовка специалистов на неязыковых факультетах вузов заключается в формировании таких коммуникативных умений, которые позволили бы осуществлять профессиональные контакты на иностранном языке в различных сферах и ситуациях, а ролевая игра помогает построить схему использования иностранного языка как средство осуществления этих профессиональных контактов. Под сферой общения понимается совокупность однородных коммуникативных ситуаций, характеризующихся однотипностью речевого стимула, отношениями между коммуникантами и обстановкой общения [3].

Тем не менее, профессионально-ориентированное обучение иностранному языку на неязыковых факультетах вузов не сводится только к изучению «языка для специальных целей». Сущность профессионально-ориентированного обучения иностранному языку заключается в его интеграции со специальными дисциплинами с целью получения дополнительных профессиональных знаний и формирования профессионально значимых качеств личности [4].

Подготовка специалистов на неязыковых факультетах вузов заключается в формировании коммуникативных умений, которые позволили бы осуществлять профессиональные контакты на иностранном языке в различных сферах и ситуациях, стремление и способность будущего специалиста функционировать в качестве сильной языковой личности демократического типа, обладающей высокой лингвистической компетенцией в области не только русского, но и корейского языков, в профессионально значимых речевых событиях разных типов, в различных режимах, регистрах, формах, стилях, типах и жанрах профессионально ориентированной речемыслительной деятельности.

Таким образом, обучение иностранному языку должно быть основано на учете потребностей студентов в изучении иностранного языка, диктуемых особенностями будущей профессии или специальности.

И, исходя из ранее перечисленных доводов, наиболее эффективным средством для обучения языка как части иностранной культуры является ролевая игра.

#### Литература

- 1.Смирнов, А.А. Психология запоминания / А.А. Смирнов. – М.-Л.: АПН РСФСР, 1948. – 327 с.
- 2.Гальскова, Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: пособие для учителя / Н.Д. Гальскова. – М.: АРКТИ, 2004. – 189 с.
- 3.Беляев, Б.В. Очерки по психологии обучения иностранным языкам / Б.В. Беляев. – М.: Просвещение, 1965. – 214 с.
- 4.Бим, И.Л. Теория и практика обучения немецкому языку в средней школе: Проблемы и перспективы / И.Л. Бим. – М.: Просвещение, 1988. – 254 с.