

УДК 37.02

Ковылина Е.В.

Применение ролевой игры при обучении корейскому языку как второму иностранному

The use of role-play in teaching Korean as a second foreign language

В данной статье описывается применение ролевой игры при обучении корейскому языку. Представленная методика может быть использована при обучении корейскому языку в вузе.

Ключевые слова: *методика проведения, ролевая игра, корейский язык, преподавание иностранных языков.*



In the article methods of the role play for the Korean language teaching are described. It can be used at teaching Korean language in high school.

Key words: *methods of teaching, role play, the Korean language, teaching of foreign languages*

При изучении корейского языка как второго иностранного, программой не предусмотрено наличие курса по культуре страны изучаемого языка, поэтому необходимо эффективное средство, которое служило бы обучению не только корейскому языку как таковому, но и основам культуры. Таким средством, несомненно, является ролевая игра. Ролевая игра – это не только эффективный инструмент обучения общению, развития таких навыков как аудирование, говорение (в процессе проведения игры), чтение и письмо (при подготовке к игре), но и действенный метод ознакомления с культурным контекстом изучаемого языка.

Являясь лучшим способом активизации уже пройденного материала и стимулирования мотивации в познании нового в учебном процессе, ролевая игра представляет собой ситуативно-речевое групповое упражнение по реализации речевых навыков в условиях, имитирующих реальность [6, с. 123]. Игра рассматривается как одна из основных ин-

терапевтических 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 [4, с. 35].

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 [2, с. 87].

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 [3, с. 56].

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.

Поэтому для эффективного обучения корейскому языку были разработаны и внедрены в учебный процесс следующие игры: Корейская свадьба, Празднование Чхусок, Новый год по восточному календарю, Толь (празднование первого года с рождения ребенка), Хвангап (празднование 60-летия), устройство на работу, посещение буддийского храма, поход в горы. Выбор тем игр неслучаен. Проведение ролевых игр, посвященных культурной тематике вызвано повышением интереса студентов к культурным особенностям поведения в той или иной ситуации, правильности использования речевых клише.

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 проведению 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 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 [1, с. 13].

В ходе подготовки игры целесообразно определить, какие знания,

умения, навыки понадобятся ее участникам, и подготовить их заранее или непосредственно перед игрой.

Во время игры необходимо содействовать общению участников, но так, чтобы дисциплина не нарушалась. При проведении игры также необходимо учитывать степень креативности той или иной группы. В некоторых группах есть так называемые "заводилы", которые не только активно участвуют в любой творческой деятельности, но и заражают своим интересом других студентов, что создает даже у малоактивных студентов творческий настрой и соответствующее настроение, что в свою очередь способствует более активному проведению ролевой игры. Преподаватель в свою очередь должен делать ставку на таких студентов и давать им наиболее сложные для исполнения, эмоциональные роли. Хотя также необходимо контролировать уровень эмоциональности студентов, так как ролевая игра, которая разыгрывается без эмоций, не достигает своей цели, а если игра проводится слишком эмоционально, то такую игру трудно контролировать.

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. 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 обрабатываемый 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 [5, с. 191]. 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. Ролевую игру нужно хорошо подготовить с точки зрения, как содержания, так и формы.

9. 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.

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

Одним из этапов организации ролевой игры является подготовка карточек с описанием персонажей, кратким описанием культурных событий, небольшой словарь корейской лексики по данной теме и описанием проблемной ситуации, которые необходимо решить в процессе проведения игры. Краткое описание того или иного культурного события включает в себя основные характеристики этого события. Также дается описание церемонии проведения данного события (например: свадьба, празднование Чхусок, восточный новый год, празднование Толь).

Словарь состоит из десяти – двадцати слов в зависимости от темы, которые могут помочь обучающимся при общении на данную тему, также дается два – три предложения по теме.

Действующие лица: в карточке обычно десять – пятнадцать действующих лиц. Есть главные действующие лица, которые обязательно должны быть в данной ролевой игре и есть второстепенные лица, но это не значит что "главные" будут много говорить и действовать, а "второстепенные" мало участвовать в игре. Это зависит только от активности самого участника игры. Если участников игры больше чем описанных действующих лиц, то в этом случае можно просто добавить несколько участников. Студенты сами могут придумать себе персонаж. В данных ролевых играх мы, как правило, даем только имя и статус персонажа, а его характер и стиль поведения студенты должны придумать сами.

Подготовка различных игр имеет свои специфические особенности. К примеру, при подготовке к ролевой игре "Корейская свадьба", "Восточный новый год", "Чхусок", необходимо взять корейские национальные костюмы – ханбок (если это возможно). Это нужно для создания особой атмосферы, погружающей студентов в культурное пространство Республики Корея. Также для некоторых игр потребуются вспомогательные предметы. К примеру, для ролевой игры "Обряд почитания предков" можно сделать из бумаги поминальную табличку – сиджу. Это можно поручить одному из активных студентов. По нашему мнению, все вспомогательные материалы по большей части должны быть сделаны самими студентами. Это не только экономит время преподавателя и переносит часть ответственности с преподавателя на студентов, но и в дальнейшем мотивирует обучающихся на дисциплинированное проведение ролевой игры.

Кроме подготовки вспомогательных материалов, иногда необходимо обучить студентов определенным действиям. Например, при подготовке к ролевой игре "Восточный новый год" необходимо показать, как совершается поклон младших членов семьи старшим.

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.

Таким образом, ролевая игра при обучении корейскому языку как

второму иностранному, воздействуя на студента, не заставляя, а вовлекая его в учебный процесс, дает возможность почувствовать свою причастность к другому миру. Происходит не пассивное, а активное восприятие информации, в процессе которого каждый участник, как бы проживая ту или иную культурную ситуацию, пропуская ее через себя, непременно меняется сам. Применение ролевой игры для обучения корейскому языку способствует осознанию обучающимися того, какую значимость имеет сохранение самобытности собственной культуры и ее обогащение на основе сравнения с иноязычной через понимание и взаимопонимание. Ведь осваивая каждый новый язык, человек расширяет не только свой кругозор, но и границы своего мировосприятия и мироощущения.



Литература

1. Дианова Л.К. Ролевая игра в обучении иностранным языкам // ИЯШ. – 1988. № 3. С. 12-16.
2. Игры – обучение, тренинг, досуг. Кн. 5: Педагогические игры/ Сост. Композиций игр Е.Г. Розановой/ Под редакцией В.В. Петрусинского. М.: ГЦ "ЭНГОФ", 1994. 136 с.
3. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра: введение в активные методы обучения: Учеб. пособие для учителей / Акад. пед. и соц. наук. Моск. психол. – соц. ин-т. М.: Флинта, 1998. 191 с.
4. Лиивингстоун К. Ролевые игры в обучении иностранным языкам. М.: Высшая школа, 1988. 169 с.
5. Маслыко Е.А. Настольная книга преподавателя иностранного языка: Справочное пособие. 5-е изд., стереотипн. М.: Высшая школа, 1999. 522 с.
6. Пидкадистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. М.: РГА, 1996. 289 с.