

23. [Электронный ресурс] // URL: <http://base.garant.ru/104540/#friends#ixzz4cu3h9eOa> (дата обращения: 21.01.2018)
24. [Электронный ресурс] // URL: [http://www.socarchive.narod.ru/bibl/polros/Sevos\\_r/partii-sev.html](http://www.socarchive.narod.ru/bibl/polros/Sevos_r/partii-sev.html) (дата обращения: 13.12.2017)
25. [Электронный ресурс] // URL: <http://nalchik.bezformata.ru/listnews/> (дата обращения: 28.12.2017)
26. [Электронный ресурс] // URL: <https://www.kavkaz-uzel.eu> (дата обращения: 24.01.2018)
27. [Электронный ресурс] // URL: <http://kbrria.ru/obshchestvo/v-mayskom-rayone-kbr-otmetili-koreyskiy-nacionalnyy-prazdnik-5295> (дата обращения: 15.02.2018)
28. [Электронный ресурс] // URL: <https://sbis.ru/contragents/2308073534/230801001#msid=s1477742321997> (дата обращения: 11.01.2018)
29. [Электронный ресурс] // URL: <https://vk.com/club115919828> (дата обращения: 28.02.2018)
30. [Электронный ресурс] // URL: [http://kubanetnos.ru/?page\\_id=57](http://kubanetnos.ru/?page_id=57) (дата обращения: 2.09.2017)

УДК 314.7

**Хван Людмила Борисовна**, профессор  
*Кафедра русского языка и литературы  
Каракалпакский государственный университет имени Бердаха  
xvan45@mail.ru*

**Ким Виктория Никифоровна**, доктор философских наук, доцент  
*Кафедра русского языка и методики преподавания  
Ташкентский государственный педагогический университет имени  
Низами  
munkimfamily@mail.ru*

**Чой Со Ёнг**, доцент  
*Кафедра корейской филологии  
Ташкентский государственный институт востоковедения  
sophiauz@hanmail.net*

## **МЕТОДИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННОЙ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ КОРЕЙСКОГО ЯЗЫКА**

*Аннотация.* В статье описываются методы использования игровых

технологий, метод проекта, модульного обучения в процессе изучения корейского языка, раскрываются методы и способы их реализации.

**Ключевые слова и фразы:** игровые технологии, метод проекта, индивидуально-деятельный подход, модульное обучение, парадигма.

**Khvan Lydmila Borisovna**, professor

Department of Russian language and Literature

Karakalpakh State University named after Berdakh

xvan@mail.ru

**Kim Viktoriya Nikiforovna**, Doctor of Philosophy science, docent

Department of Russian Language and methodical teaching

Tashkent State Pedagogical University named after Nizami

munkimfamily@mail.ru

**Choi So Yong**, docent

Korean Philology Department

Tashkent State Institute of Oriental Studies

sophiauz@hanmail.net

## THE METHOD OF IMPLEMENTATION OF MODERN TECHNOLOGY OF TRAINING IN THE PROCESS OF STUDYING KOREAN LANGUAGE

**Abstract.** The report it describes the methodology of using gaming technology, project methodology, modular learning in the process of studying Korean and English languages, provides specific techniques and ways to implement them.

**Key words and phases:** game technology, project methodology, individual-activity approach, modular training, paradigm.

Успешность изучения иностранных языков, в частности, корейского и английского, во многом зависит от реализации игровой, проектной, интерактивной, интегративной технологии обучения, отвечающих природе развивающего обучения, принципу коммуникативной и речевой направленности.

Ниже мы остановимся на методике использования игровой технологии на занятиях по корейскому языку. Игра, как способ коммуникации, обретает неопределимую значимость, ибо в процессе ее реализации активизируются эмоциональные переживания учащихся, речевая, коммуникативная деятельность. В этой связи весьма важным представляется мнение Китайгородской Г.А. о том, что «обучение языку как средству коммуникации предполагает формирования умений выполнять те или иные роли коммуникантов в процессе общения в заданных условиях» [1]. Ситуация

общения, моделируемая в ролевой игре, «позволяют приблизить речевую деятельность на уроке к реальной коммуникации, дает возможность использовать язык как средство общения, актуализируя как вербальные, так и невербальные средства общения» [2, с.27].

При выборе той или иной игры, нужно исходить из связи ее с жизненными реалиями, личной ее значимости для обучаемых, испытания ими радости по достигнутому ими успеху, «открытию» новых знаний. Ведь, как справедливо подчеркивал С.Л. Рубинштейн, «именно новые, только народившиеся и еще не укрепившиеся как нечто привычное, приобретения развития по преимуществу входят в игру. Игра – практика развития» [3, с. 41].

Не случайно немецкий психолог К.Гросс называет игру «изначальной школой поведения», а известный исследователь Д.Б.Эльконин «арифметикой социальных отношений».

По содержанию и характеру игры делятся на:

1. Предметные игры, связанные с манипуляцией обучаемых с игрушками и предметами, посредством которых дети познают форму, объем, цвет, материал, и т.п.;

2. Игры творческие, сюжетно-ролевые. К ним относятся игры – путешествия, которые носят характер литературных, географических, исторических, краеведческих экскурсий;

3. Интеллектуальные игры, игры-упражнения, игры-тренинги;

4. Кроссворды, викторины, ребусы, шарады; а также игры типа «Что? Где? Когда?», «Колесо истории», «Умники и умницы», «Поле чудес».

При использовании деловых и ролевых игр следует руководствоваться принципом новизны, что позволит избежать шаблонов, использовать самые разнообразные игровые формы. Важно, чтобы в процессе игр учащиеся овладевали различными элементами общения – что-либо спросить, сказать, выполнить, объяснить, доказать, чем-то поделиться с собеседником, начать беседу, поддержать ее, задавать уточняющие вопросы, максимально использовать лексический запас, сопоставлять, исследовать скрытые причины явлений, обуславливали потребность расширять представления, знания по изучаемым темам.

Проведение деловых и ролевых игр связано с двумя этапами. На первом этапе определяется тема игры, которая связана с различными видами профессиональной деятельности взрослых с типичными реальными жизненными ситуациями: приобретение билета, бронирование мест, встреча иностранных гостей и многое другое, с историей, культурой народа.

Значительная часть игр должна быть связана с различными разделами корейского языка – фонетикой, морфологией, синтаксисом и т.п.

Второй этап – распределение ролей, назначение капитанов. Желательно, чтобы дети сами выбрали для себя ту или иную роль. При оценке учитываются фонетические особенности (правильность произношения), эмоциональность, экспрессивность.

Эффективность деловых и ролевых игр будет зависеть:

1. от четкой формулировки темы, дидактической цели, поставленной перед обучаемыми, в форме задачи;
2. от создания атмосферы соревнования;
3. от использования игры как формы устной деятельности, речевой деятельности.

В методике преподавания иностранных языков, включая корейский язык, могут быть использованы самые разнообразные игры. Значительное место в них по праву принадлежит играм на развитие звукового и буквенного анализа слов. В качестве примера приводим несколько игр этого типа. Каждая игра длится 5-10 минут.

**Игра 1.** Цель игры: развитие умений и навыков звукового анализа слов. Ход игры: Учитель произносит (пишет) слова, делая паузы. Ученики должны сосчитать, сколько в слове звуков (букв.). Например, 시장, 공, 안녕 и т.д.

**Игра 2.** Цель игры: развитие слогового анализа слов. Ход игры: учитель записывает на доске слова: 대사관, 원, 딸, 여덟 и т.д. Побеждает тот, кто правильно определит число слогов в каждом отдельно взятом слове, правильно произнесет и переведет их на русский язык.

**Игра 3.** Цель игры: закрепление знаний об алфавите. Ход игры: учащимся раздаются карточки, в которых написаны слова. Учащиеся должны заполнить таблицу по заданному в ней образцу.

**Таблица 1.**

Слово	Гласные	Согласные	Дифтонги
가다	ㅏ (а)	ㄱ (к), ㄷ (д)	-
가방			
침대			
은행			

Побеждает тот, кто правильно определит буквы и звуки в словах.

**Игра 4.** Цель игры: формирование навыков правильного произношения звуков. Ход игры: кто быстрее определит дифтонги, гласные по графическому произношению звуков. На таблице дано графическое изображение звуков, учащиеся должны определить названия дифтонгов.

**Таблица 2.**

Дифтонги	Wa	We	Wi	Ye	E
Гласные	Yo	Yu	Ya	A	O

**Игра 5.** Кто быстрее! Класс делится на 2 команды. Одна команда должна назвать твердые двойные согласные с примерами, другие – согласные с придыханием с примерами. Побеждает та команда, которая правильно назовет и произнесет согласные и приведет большее количество примеров.

**Игра 6.** Кто быстрее назовет слова, в которых разные согласные в конце

слова произносятся одинаково, Например: ㅁ-ㅁ, ㅍ-ㅍ, ㅗ

**Игра 7.** Каждому ученику присваивается определенная буква, затем один из учеников произвольно называет букву и тот ученик, которому присвоена эта буква, делает хлопок, повторяет название буквы.

**Игра 8.** Кто быстрее запишет буквы в алфавитном порядке.

Отдельные игры могут быть связаны с закреплением знаний учащихся о слогах в корейском языке. Ниже приводим примеры таких игр.

**Игра 1.** Кто быстрее составит слова из предложенных слогов.

학\_\_\_, 동\_\_\_, 공\_\_\_, 부\_\_\_, и т.д.

**Игра 2.** Кто быстрее назовет слова, состоящие из одного слога и заканчивающиеся на (ㅅ).

Например: 곳, 못, 옷 и т.д.

**Игра 3.** Кто быстрее напишет слова, начинающиеся со слогов 소, 생, 공 и т.д.

Весьма популярными на уроках корейского языка являются игры, связанные с составлением новых слов на основе предложенных слов (Например, учащимся предлагается составить новые слова из слов – 대 사 관, 방문, 공 항 и т.д.), а также «Игра в лотерею». Класс делится на 2 команды, капитаны команд поочередно вытаскивают из урны по 2 карточки с различными картинками. Побеждает та команда, которая правильно определит название рисунка, изображенного на картинке.

Весьма полезной является игра с использованием пословиц. Например, можно дать ряд пословиц. Победителем станет тот, кто быстрее раскроет смысл этих пословиц, а также определит, при каких ситуациях они могут быть употреблены:

*В урожайный год нищий еще более жалок – 가난은 대물림한다 [4].*

*Если даже небо рухнет, отверстие, чтобы вылезти, найдется – 하늘이 무너져도 솟아날 구멍이 있다.*

*Знаешь дорогу – обгоняй – 길을 알면 추월한다.*

*И грушу съел, и зубы почистил – 배를 먹고 양치질을 한다.*

Особую ценность представляет переводной метод, различные сопоставления, письмо, заученное наизусть. Например, сопоставление пословиц разных народов, в частности, корейских с русскими, английскими, или корейских с узбекскими, каракалпакскими, определения причин их сходства и условия их применения. Например, известную русскую пословицу: «Под лежащий камень вода не течет», можно сопоставить с корейской: «갈힌 물이 고인다», или русскую пословицу «Цыплят по осени считают» с

корейской «봄에 깎 병아리는 가 을에 세 본다».

При изучении послелогов:

**Игра 1.** Цель игры: закрепить навыки использования предлогов (сбоку, на, под, в). Ход игры: Учитель берет несколько предметов и поочередно кладет на разные места (под стул, в сумку, на окно, сбоку). Учащиеся должны назвать эти предметы и указать место их нахождения.

Ценными представляются игры – путешествия, объединяемые темой «Знакомство зарубежных гостей с Республикой Узбекистан».

Игру-путешествие и игру-экскурсию можно совершить в музее республики и т.д. В практике преподавания корейского языка доминируют ролевые игры, построенные на диалогах, моделировании различных учебных речевых ситуаций «На почте» (우체국에서), «В гостинице» (호텔에서), «В банке» (은행에서), «В гостях» (손님으로), «В библиотеке» (도서관에서) и т.д.

Развитию коммуникативной деятельности, формированию речевой культуры способствует письмо, заученное наизусть. Например, можно предложить выучить и записать по памяти фрагмент из стихотворения Ким Соволя:

꽃이 피네	산에는 꽃 피네
	갈 봄 여름 없이
	꽃이 피네

После чтения предлагается выделить существительные и глаголы, определить грамматические категории – род, число, время, вид.

Определяющую роль в саморазвитии личности, активизации индивидуально-деятельностного подхода в обучении корейскому языку играет модульная технология

Ученые по-разному определяют смысл понятия «модуль» – «модуль – автономная, независимая единица» (М. Гольдшмидт); «модуль – блок информации» (П.А. Юцевичене) и т.д.

Один из основателей модульного обучения Дж. Рассел под «модулем» понимает учебный пакет, охватывающий концептуальную единицу учебного материала и предписания действий учащихся (1971 г.).

Ценным представляется определение модуля, данное Н.А. Морозовой. Под «модулем» в системе образования, – пишет Н.А. Морозова, «следует понимать самостоятельную учебную единицу знаний, объединенных определенной целью, методическим руководством, освоение этого модуля и контролем над его освоением» [5, с. 2]. В реализации модульного обучения непреходящую значимость обретает принцип тестоцентризма, обуславливающий необходимость использования фольклорных, художественных, познавательных текстов на занятиях по русскому языку, ценность которых определяется тем, что именно на основе текста, «оказывается возможным

необходимый синтез, сопряжение двух основных важных направлений в изучении корейского языка в школе: «познание системы языка и овладение нормами речевого поведения в различных ситуациях» [6, с.299].

К тому же известно, что «каждое художественное слово тем и отличается от нехудожественных, что вызывает бесчисленное множество мыслей, представлений и объяснений. В одном предложении любого писателя можно найти больше, чем кажется на первый взгляд, каждое слово может нести (передавать) столько информации, сколько мы над ним думаем» [7].

Использование художественных, познавательных текстов, суждений известных личностей о русской и иных культурных ценностях создает большие возможности для реализации современных методик – интегративной, интерактивной, проектной методик, модульного обучения, игровой технологии. При этом, крайне важно, чтобы используемый текст углублял знания по изучаемой грамматической теме и одновременно обогащал представление обучаемых о мировой культуре, духовных ценностях России.

Углубление грамматических знаний на материале текстов предполагает выполнение разнотипных упражнений языковых и речевых типов. Это могут быть упражнения, направленные на выяснение семантики лексических единиц в тексте, на раскрытие их сущности, выполнение задания по развитию устной и письменной речи – выборочный пересказ, составление плана, конкурсы на лучшие вопросы и ответы по тексту, цитирование, составление кроссвордов, работа с таблицей «Знаю – хочу узнать – узнал», определение верных и неверных ответов, чтение с пометками «ИНСЕРТ», письмо по кругу и отсюда в качестве модуля на занятиях по иностранному языку могут служить высказывания великих личностей об истории, культуре, фрагменты из художественных текстов, Нобелевских лекции, интервью, писем писателей и поэтов. Предложенные «единицы знаний» – модули должны использоваться с учетом изучаемой грамматической темы, необходимостью реализации различных видов речевой деятельности: говорение, аудирование, чтение, письмо.

Особенно важным в реализации модульного обучения является разработка системы действия обучаемых, «структурирование их деятельности в логике этапов усвоения знаний: восприятие – понимание – осмысление – запоминание – применение – обобщение – систематизация» (А.В. Чигарева), с учетом вида модулей – целевые, операционные, информационные, основывающейся на принципах развивающего обучения, новизны, свободного выбора.

Как и любая форма обучения, модульное обучение опирается на принципы – развивающего обучения; новизны, дифференцированного подхода; конструирования учебного материала; интегрирования различных видов и форм обучения.

Основное отличие модульного обучения от иных современных методик выражается в конкретизации целей, задач, видов самостоятельной работы, активизации личностных оценок, в использовании методов и приемов

различных методик – интерактивной, проектной, интегративной. Ниже приводится образец занятия по корейскому языку, на котором были реализованы изложенные положения, связанные с активизацией индивидуально-деятельностного подхода в процессе реализации модульного обучения. Так, при изучении на занятии корейского языка темы «Побудительное наклонения глагола» в начале внимание обращается на слайд, в котором даются сведения о повелительном наклонении:

**Слайд №1.** Повелительное наклонение в официально-вежливом стиле образуется путем добавления окончания – **십시오/으십시오** (сипсио/ысипсио) к корню глагола. Окончание – **십시오** (сипсио) употребляется после гласного, окончание – **으십시오** (ысипсио) – после согласного. Если корень глагола оканчивается на –**ㄹ** (ль), то при образовании повелительного наклонения этот звук исчезает, а к корню прибавляется окончание – **십시오** (сипсио). В вежливом неофициальном используется окончание **(으)세요**. Затем предлагается перевести с русского на корейский язык словосочетания: купи цветы (**꽃을 사라**), прочти стихотворение (**시를 읽어라**), помоги маме (**어머니를 도와라**), посети больного (**환자를 문병해라**). Далее предлагается задание на преобразование-Образуйте от глаголов повелительную форму глагола: Пишет (**쓰다**), рисует (**그리다**), закрыл (**닫았다**), открыл (**열었다**), нарисовал (**그렸다**), спел (**노래했다**).

На этапе закрепления темы «Побудительное наклонение реализуются элементы модульного обучения. Для углубленного постижения изучаемой темы, обучаемым предлагается работа над модулями. В качестве модуля используется фрагменты из произведения Ким Соволя, Алишера Навои:

Творите молитвы солнцу и небу (**하늘과 태양을 바라보아라**)

День за днем неизменно! (**날마다 날마다도!**)

Радости, умножая, живите – (**새라 새로운 환희를 지어내며**)

В любви вместе на общей земле. (Ким Соволь) (**늘 같은 땅 위에서**)(**김소월**)

Великим уваженьем быть должно (**경의는 반드시 위대한 이에게 해야 하느니**)

К тому, кем благо жизни нам дано. (**바로 우리에게 삶을 준 이에게.**)

Главу свою перед отцом склоняя (**아버지에게 고개를 숙이며**)

И сердце матери своей отдай. (Алишер Навои)

(어머니에게 자신의 심장을 주어라.) (알리세르 나보이)

Модульное обучение определяет необходимость реализации таких этапов: 1. Вводный этап; 2. Самостоятельная работа; 3. Мое мнение; 4. Развитие логичности мышления; Выходной контроль. Цель вводного этапа: углубить понимание темы «Повелительное наклонение глагола», закрепить грамматическое определение этого понятия.

В качестве входного контроля знаний и умений студентов используются следующие задания:

1. Составить кластер.
2. Перевести слова на с русского на корейский – занеси (가지고 가라), помоги (도와라), поддержи (찬성해라), переставь (옮겨라) и т.д.

На этапе самостоятельной работы учащимся предлагается выполнить по выбору два задания: 1. Прочитать тексты и составить вопросы к ним; 2. Выписать ключевые слова из текстов; 3. Выписать глаголы повелительного наклонения; 4. Сопоставить предложенные фрагменты. Определить в чем их сходство и различие. На этапе «Мое мнение» актуализируются оценки учащихся, закрепляются умения и навыки выражения личностных отношений. После актуализации личностных оценок учащимся предлагается определить логику текстов. На заключительном этапе работы над модулями подводятся результаты участие класса в работе над модулем. Значимость модульного обучения определяется тем, что оно основывается на индивидуально-деятельностном подходе, формирует креативное мышление

К числу творческих методов обучения относится метод проектов, основанного на практическом применении знаний, умений, анализе и оценке. Использование проектной методики на уроках корейского языка формирует у учащихся самостоятельность суждений и оценок.

Тематика, содержание, форма проектов отличается разнообразием – составление текстов объявлений, интервью. Известные ученые А. Вальтер, Э. Раумера (Германия) полагают, что «проектом может стать подготовка доклада на страноведческую тему, коллективная подготовка различных мероприятий на языке обучения, выпуск газеты» [8, с.87], составление делового письма, рецептов различных блюд, разработка реклам, заполнение разного типа анкет и мн.др.

Функция учителя выражается в определении темы, цели проекта. Учащиеся объединяются в группы, выбирают тему проекта. Итоги работы могут быть представлены в виде устного отчета с демонстрацией материалов, письменный отчет в виде проекта. К сожалению, метод проекта пока еще в недостаточной мере используется в процессе преподавания корейского языка. Между тем, составление проектов вызывает интерес у учащихся, предоставляет реальные возможности для их самовыражения. Повышенным интересом у учащихся пользуются проекты, связанные с составлением этикеток к одежде, надписи на продукты питания (чай, шоколад, кофе),

паспортов к фотоаппаратам, магнитофонам, составление материалов к газете, написание миниатюрных сочинений на разные темы, например, на такие как «Если б я был директором школы...» (만약 내가 교장선생님이라면...), «Наш город» (우리 도시), «Мой друг» (나의 친구), «Мой любимый цветок» (내가 좋아하는 꽃), заполнение анкет различного характера. Все названные проекты носят индивидуальный характер и могут быть предложены в качестве домашнего задания.

Так, в связи с изучением темы «Наша семья» (우리 가족) на дом можно дать задание составить проект «Моя родословная» (나의 족보).

1. Мой прадед (나의 증조부);
2. Моя прабабушка (나의 증조모);
3. Мои родители (나의 부모);
4. Мой *пон* (나의 본관);
5. Мой дядя (나의 숙부);
6. Моя тетя (나의 숙모);
7. Мой брат (나의 형제);
8. Моя сестра (나의 자매).

При изучении темы «В ресторане» для домашней работы можно дать задание – составить рецепты, как готовить плов, коктейль или же другие блюда и напитки. Чтобы учащиеся справились с заданием, желательно провести предварительную работу. Так, перед составлением проекта «Как готовить плов» (플롭 조리법) следует объяснить слова: ингредиенты (성분), калить (달구다), нарезать (썰다), зажарить (굽다, 볶다). В практику современной школы активно внедряются интерактивные методы. Одним из эффективных приемов интерактивного метода являются кластеры. Кластеры обладают универсальностью, ибо они применимы при изучении грамматических тем, связных текстов. Так, при изучении падежей, можно на этапе закрепления предложить учащимся составить кластер по теме «Падежи в корейском языке» (한국어의 격). Одни учащиеся записывают названия падежей, другие – вопросы, третьи – окончания, четвертые – примеры и т.д. После того, как учащиеся запишут свои мысли и идеи, учитель предлагает синтезировать знания о падежах и определить логику их изложения. Весьма полезным является составление кластеров с изучением текстов на разные темы «Времена года» (계절), «Праздники» (명절) и т.д. Так, при прохождении темы «Времена года» можно дать учащимся составить кластеры на каждое время года. При составлении кластеров важно, чтобы учащиеся подошли к теме с разных

аспектов. Например, кластер по теме «Весна» (봄) - аспекты: 1. Природа (자연) – солнце (태양), трава (풀), деревья (나무), поле (들판); 2. Люди (사람들) – красивые (예쁜), улыбочивые (잘 웃는); 3. Весенние праздники Кореи (한국의 봄 명절) – Хан Сик (한식), Тань О (단오) и т.д. К числу интерактивных методов относится диспут – публичный спор на научную или общественно важную тему: словесное состязание, обсуждение чего-либо между двумя или несколькими лицами, при котором каждая из сторон отстаивает свое мнение, свою правоту. К сожалению, из-за слабого уровня знаний большинства учащихся весьма редко используется в процессе преподавания корейского языка. А между тем, диспут активизирует речевую деятельность учащихся, учит самостоятельности в рассуждениях. В связи с этим в классах с высоким уровнем знаний корейского языка можно проводить диспуты по таким вопросам: «Почему я изучаю корейский язык?» (한국어를 배우는 목적), «Что такое счастье?» (행복이란 무엇인가?), конкурсы на лучшего чтеца, использование головоломок, кроссвордов.

Развитие высокотехнологической информационной цивилизации – сети Интернет, виртуальной культуры, электронных библиотек, создание мультимедийных программ обусловило одно из перспективных направлений в преподавании корейского языка – использование интегративной методики – умелое использование слайдов, связанных с различными видами искусства – музыки, живописи, видеофильмов о культуре Кореи.

Таким образом, использование современных технологии – интегративной методики, игровой, проектной технологии, модульного обучения, способствуют углубленному усвоению грамматических тем, повышению уровня подготовки учащихся к спонтанному общению, расширению образовательного, кросс культурного диалогового пространства, мотивации к языку, культуре и истории Кореи.

### Литература:

1. Витлин Ж.Л., Москвин Л.В. Современные методы преподавания в изучении иностранных языков//Иностранные языки в школе. –№3, 1988. –С.87.
2. Морозова Н.А. Модульный подход в современном образовании//Актуальные проблемы качества образования и пути ее решения в контексте европейских и мировых тенденции. – М., 2002. – С.2.
3. Китайгородская Г.А. Принцип обучения иностранному языку//Иностранные языки в школе. – М., 1988. –№16.
- 4.Олейник Т.Н. Ролевая игра в обучении диалогической речи шестиклассников//Иностранные языки в школе. – М., 1989. –№1. –С.27.
- 5.Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. Т. 2. –М., 1989. – С.41.
- 6.Леонтьев А.А. Психология общения. – М., 2000. – С.299.

7. Обучение русскому языку в школе. – М., 2003.  
8. [Электронный ресурс]. URL: // www.wikiquote.org

УДК 316.7, 316.77

**Тангалычева Румия Кямилъевна**, доктор культурологии, доцент  
Кафедра социологии культуры и коммуникации  
Санкт-Петербургский государственный университет  
rimma98@yahoo.com

## МЕТОДИКА КУЛЬТУРНОГО АССИМИЛЯТОРА КАК ИНСТРУМЕНТ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ В ОБЛАСТИ КОРЕЙСКО-РОССИЙСКОЙ КОММУНИКАЦИИ

***Аннотация.** В статье рассматривается методика культурного ассимилятора, позволяющая сформировать необходимые знания и навыки специалистов языковых и социогуманитарных факультетов в области подготовки специалистов в области корейско-российской межкультурной коммуникации*

***Ключевые слова и фразы:** корейско-российская коммуникация, культурный ассимилятор, эффективная подготовка специалистов.*

**Tangalycheva Rumiya Kyamil'evna**, PhD in Sociology, Doctoral degree in Cultural Studies,  
Dept. of Sociology of Culture and Communication  
Saint Petersburg State University  
Rimma98@yahoo.com

## METHODOLOGY OF THE CULTURAL ASSIMILATOR AS A TOOL FOR TRAINING SPECIALISTS IN THE FIELD OF KOREAN-RUSSIAN COMMUNICATION

***Abstract.** The technique of the cultural assimilator is considered in the paper. This technique allows to form the necessary knowledge and skills for students in the field of training specialists in the field of Korean-Russian intercultural communication at the faculties of language and social science of Russian and Korean universities.*

***Key words and phrases:** Korean-Russian communication, cultural assimilator, effective training of specialists*

В условиях интернационализации и глобализации особую актуальность приобретает проблема формирования межкультурной компетентности, под которой обычно понимают поведение, соответствующее определенному контексту и эффективное в этом контексте [21, с. 302]. Вместе с тем в