

**СКАЗКА КАК ИНСТРУМЕНТ ДВОЙНОГО ВОЗДЕЙСТВИЯ:
ФОРМИРОВАНИЕ ЛЕКСИЧЕСКОЙ И МЕЖКУЛЬТУРНОЙ
КОМПЕТЕНЦИЙ ЧЕРЕЗ ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ (НА
МАТЕРИАЛЕ КОРЕЙСКИХ ФОЛЬКЛОРНЫХ ТЕКСТОВ)**

Сергеева Дарья Александровна,

Перфилова Юлиана Олеговна,

студенты

ФГБОУ ВО «РГПУ им. А. И. Герцена»

Научный руководитель: Ден Анна,

к. пед. наук, зав. кафедрой восточных языков и лингводидактики

Института востоковедения

ФГБОУ ВО «РГПУ им. А. И. Герцена»

Аннотация: в статье исследуется потенциал корейских народных сказок как инструмента для одновременного формирования лексической и межкультурной компетенций в обучении корейскому языку. Анализируются лингводидактические особенности сказочных текстов, богатых культурно маркированной лексикой и этнокультурными смыслами. Обосновывается эффективность применения игровых технологий для активизации усвоения языкового и культурного материала. Делается вывод о синергетическом эффекте интеграции фольклорного нарратива и игровых методов в учебном процессе.

Ключевые слова: корейский язык, народные сказки, лексическая компетенция, межкультурная компетенция, игровые технологии, лингводидактика.

THE FAIRY TALE AS A TOOL OF DUAL IMPACT: DEVELOPING LEXICAL AND INTERCULTURAL COMPETENCES THROUGH GAME TECHNOLOGIES (BASED ON KOREAN FOLKLORE TEXTS)

Sergeeva Daria Aleksandrovna,

Perfilova Yuliana Olegovna,

Scientific adviser: Den Anna

Abstract: The article explores the potential of Korean folk tales as a tool for the simultaneous development of lexical and intercultural competence in teaching the Korean language. The linguodidactic features of fairy tale texts, rich in culturally marked vocabulary and ethnocultural meanings, are analyzed. The effectiveness of using gaming technologies to activate the acquisition of linguistic and cultural material is substantiated. The conclusion is made about the synergistic effect of integrating folklore narratives and game methods in the educational process.

Key words: Korean language, folk tales, lexical competence, intercultural competence, game technologies, linguodidactics.

Теоретические основы использования сказок в обучении иностранному языку

Исследования отечественных методистов таких как: Е.И. Пассов, Г.А. Китайгородская и Н.А. Бонк, А.А. Леонтьев, Е.Н. Соловова, Г. Лозанов, современное развитие методики обучения восточным языкам определяют в качестве цели овладения иностранным языком - формирование иноязычной коммуникативной компетентности, включающей ряд взаимосвязанных субкомпетенций. Среди них ключевыми являются лексическая и межкультурная (социокультурная) компетенции.

Под лексической компетенцией понимается «совокупность знаний, навыков и умений, обеспечивающих владение лексическим материалом иностранного языка» [5, с. 56]. Как подчеркивает Е. Н. Соловова, «знать

слово – значит знать его формы, значение и употребление» [11, с. 80]. Это включает не только графическую и звуковую форму, но и семантические оттенки (коннотации, многозначность), а также прагматические аспекты: сочетаемость, стилистическую принадлежность, устойчивые выражения. Особенно на продвинутых уровнях важна способность оперировать культурно маркированной лексикой, примерами которой являются фразеологизмы, оноματοпозитизмы, реалии, понимание которых недоступно вне контекста культуры.

Межкультурная компетенция, в свою очередь, определяется как «знание собственной культуры и культуры страны изучаемого языка... всего того, что определяет сложившийся веками стиль жизни и характер мышления, национальный менталитет» [11, с. 6]. Она предполагает не только понимание традиций, норм этикета и исторических референций, но и готовность к «диалогу культур» – осознанному сопоставлению, поиску общего и уважительному отношению к различиям.

Именно в этом контексте особую ценность приобретают фольклорные тексты, и в частности сказки. Как отмечает А. Ден, в обучении корейскому языку сказка – это «часто адаптированное повествовательное фольклорное произведение... ориентированное на формирование иноязычной коммуникативной компетентности» [6, с. 71]. С одной стороны, она служит эффективным средством обогащения лексики; с другой – выступает носителем национальной картины мира.

В исследованиях по методике обучения иностранным языкам сказка определяется как «повествовательное, обычно народно-поэтическое произведение о вымышленных лицах и событиях, преимущественно с участием волшебных, фантастических сил» [6, с. 71]. В педагогическом процессе она выполняет три ключевые функции:

- Воспитательная: способствует формированию моральных качеств, эмоционального интеллекта и ценностных ориентаций [Там же, с. 72];
- Познавательная: расширяет фоновые знания, знакомит с историко-культурным контекстом, обогащает языковой опыт;
- Мотивационная: «вносит разнообразие в учебный процесс, способствует формированию и поддержанию устойчивой положительной мотивации к чтению».

Сказки обладают высоким лингводидактическим потенциалом, реализуемым в трех направлениях.

Во-первых, они способствуют обогащению лексического запаса. Тексты сказок насыщены не только базовой лексикой, но и специфическими языковыми явлениями: фразеологизмами, архаизмами, говорящими именами, а также оноματοпоэтическими словами. Особенно ярко это проявляется в корейских сказках, где «обширный объем оноματοпоэтической лексики отражает звуки природы, окружающего мира, образ действия и выступает в роли главных и второстепенных членов предложения» [6, с. 73].

Во-вторых, сказки развивают коммуникативные стратегии и речевые жанры. Анализ речевых тактик персонажей их просьб, угроз, обещаний позволяет учащимся осваивать разнообразные формы речевого поведения. Повествование и диалог, составляющие основу сказочного текста, дают возможность «обратить внимание на употребление настоящего времени в диалогах и прошедшего в повествованиях, на использование неправильных глаголов, стилистических повторов» [8, с. 121].

В-третьих, сказки играют важную роль в формировании межкультурной компетенции. Через них учащиеся получают доступ к национальному менталитету, традиционным ценностям, социальным нормам и историческим представлениям. Как подчеркивает Соловова, «иноязычная речь невозможна без понимания культурного контекста» [11, с. 47]. Сказки, будучи

«памятниками устного народного творчества», отражают «самобытность культуры страны изучаемого языка» [6, с. 72].

Корейские народные сказки обладают ярко выраженной жанровой и культурной спецификой.

Жанровое разнообразие включает, согласно классификации Э. В. Померанцевой [цит. по: 6]:

- сказки о животных (например, миф о Тангуне, где медведь и тигр – тотемные предки человека);
- волшебные сказки с участием магических существ;
- бытовые сказки, построенные на антитезе (бедный/богатый, добрый/злой);
- авантюрные сказки, такие как легенда о Хон Гильдоне, где герой побеждает не магией, а находчивостью.

Культурные маркеры проявляются через символику, этикет, мифологические и исторические отсылки. Образ тигра – символ мужества и силы, часто встречающийся в корейской живописи. Образ девятихвостой лисы связан с шаманскими верованиями и активно используется в современной драме, создавая межтекстовые связи между традицией и поп-культурой.

Особое значение имеет миф о Тангуне – прародителе корейского народа, чье рождение связано с божественным происхождением и трансформацией медведя в женщину. Этот миф закладывает основы национальной идентичности и содержит глубокие философско-космологические представления, отражающие синкретизм буддизма, даосизма и коренных верований.

Таким образом, корейская сказка выступает не просто как литературный жанр, но как носитель этнокультурного кода, в котором сплетаются язык,

история, мифология и социальные нормы. Это делает ее особенно ценным инструментом в обучении корейскому языку, где задача выходит за рамки лингвистической компетенции и направлена на формирование целостной межкультурной компетенции.

Игровые технологии как средство активизации учебной деятельности

В контексте современной лингводидактики, ориентированной на компетентностный и личностно-деятельностный подходы, активизация учебной деятельности обучающихся выступает ключевой задачей. Особенно это значимо на начальном этапе изучения иностранного языка. Под термином «технологии» понимается комплексная совокупность связанных между собой методов, приемов, инструментов и организационных форм обучения, направленных на решение образовательных и воспитательных целей [1, с. 45].

Одной из таких является игровая технология - дидактический механизм для повышения эффективности обучения иностранным языкам, особенно на начальных этапах. Игра как метод позволяет интегрировать когнитивные, эмоциональные и социальные аспекты развития учащихся, способствуя формированию коммуникативной компетенции [2, с. 112]. Игровые технологии стимулируют внутреннюю мотивацию учащихся посредством моделирования реалистичных или близких к естественным языковым ситуациям с элементами ролевой деятельности [4, с. 156]. Основной целью игры в процессе обучения является достижение практического владения языком через развлекательную форму учебной деятельности.

Игровое обучение обладает коммуникативным характером, поскольку приближает учебный процесс к естественному общению, активизирует пассивные знания и формирует навыки спонтанной речи. Это позволяет развить навыки речи, память и внимание. Также учебная игра способствует

преодолению монотонности традиционных дидактических методов, стимулируя внутреннюю мотивацию учащихся к активному участию. Структура игровой технологии включает этапы, обеспечивающие последовательную активизацию: от постановки целей до анализа результатов, где роли, действия и сюжет побуждают педагога и учащихся к непрерывному вовлечению и педагогическому взаимодействию [4, с. 178].

Методика организации игровых технологий акцентируется на создании условий для максимальной активизации. Необходимо учитывать возрастные особенности учащихся [3, с. 366]. Для учеников младших классов предполагаются более подвижные игры, которые активизируют не только умственную, но и физическую деятельность, усиливая внимание и заинтересованность. Для учеников средних и старших классов предлагается переход игр от активных к интеллектуальным и коммуникативным с целью развития критического мышления, самостоятельности, а также развития языковых навыков и формирования коммуникативных компетенций [13, с. 294]. Для подростков и старшеклассников акцент смещается на симуляцию реальных жизненных сценариев, что активизирует мотивацию через связь с практическими нуждами, такими как карьера или социальное взаимодействие. Это позволяет преодолевать пассивность, характерную для переходного возраста, и направлять энергию на творческое использование иностранного языка.

Заключение

Народные сказки Кореи - неотъемлемая часть лингводидактической практики, способная глубоко проработать лексику и культуру общения. Их насыщенная культурная составляющая, характерные для языка черты и этнический колорит делают тексты отражением мировоззрения, ценностных ориентиров и особенностей поведения в социуме. Согласно проведенному исследованию, интеграция фольклора в учебный процесс напрямую усиливает словарный запас, развивает речевую культуру и углубляет

понимание культурного контекста. Однако без грамотных методик усвоение материала становится затруднительным. Ключевым инструментом включения обучающихся в процесс становятся игровые технологии. Они имитируют реальные диалоги, активизируют ролевое взаимодействие и создают условия для естественной мотивации. Такой подход обеспечивает живое восприятие как языковых, так и культурных особенностей. Сочетание аутентичного фольклора с дидактическими играми порождает эффект взаимного усиления, преобразя учебный процесс, делая его ориентированным на развитие компетенций и учитывающим индивидуальные особенности личности.

Список источников

1. Беспалько, В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – Москва : Педагогика, 1989. – 192 с.
2. Бим И. Л. Методика обучения иностранным языкам как наука и проблемы школьного учебника : (Опыт системно-структурного описания) / И.Л. Бим. - Москва : Рус. яз., 1977. - 288 с.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Психология развития. - СПб: Питер, 2019. – 512 с.
4. Гальскова Н. Д. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика : учеб. пособие для студ. учреждений высш. проф. образования / Н. Д. Гальскова, Н. И. Гез. — 7-е изд., стер. — М. : Издательский центр «Академия», 2013. С. 290.
5. Давыдова, Ю. Г. К вопросу о понятии «лексическая компетенция» на продвинутых уровнях владения иностранными языками / Ю. Г. Давыдова // Альманах современной науки и образования. — 2013. — № 5 (72). — С. 56–60.
6. Ден, А. Учет лингводидактических особенностей корейских народных сказок в обучении чтению студентов педагогического вуза (из опыта

- разработки учебного пособия) / А. Ден // Из опыта вуза. — 2025 — С. 69–75.
7. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. — [Электронный ресурс]. — URL: <https://slovarozhegova.ru/>
 8. Панкратова, О. В. Роль сказки в обучении иностранным языкам / О. В. Панкратова, О. К. Солодовникова // Научные труды Дагестанского государственного университета. — 2023. — С. 119–122.
 9. Померанцева, Э. В. Сказка / Э. В. Померанцева // Краткая литературная энциклопедия / гл. ред. А. А. Сурков. — М. : Советская энциклопедия, 1971. — Т. 6. — [Электронный ресурс]. — URL: <http://feb-web.ru/feb/skazki/encyclp/skl-880-.htm>
 10. Репринцева, Е. А. Педагогика игры: Теория. История. Практика / В. А. Репринцева. - Курск: Изд-во Курс. гос. ун-та, 2005. - 422 с.
 11. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам: базовый курс : учеб. пособие для студ. пед. вузов / Е. Н. Солова. — М. : Просвещение, 2005. — 239 с.
 12. Репринцева, Е. А. Педагогика игры: Теория. История. Практика / В. А. Репринцева. - Курск: Изд-во Курс. гос. ун-та, 2005. - 422 с.
 13. Шамшутдинова Р. М. Игра на уроках немецкого языка [Электронный ресурс] / Р. М. Шамшутдинова // Теория и практика обучения иностранным языкам: традиции и инновации: сборник статей международной научно-практической конференции памяти академика РАО Инессы Львовны Бим. — М. : ТЕЗАУРУС, 2013. С. 292-295.
 14. Эльконин, Д.Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – Москва : Педагогика, 1978. – 304 с.