

ОТБОР АНИМЕ И МАНГА КАК КОМПОНЕНТ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ТЕХНОЛОГИИ ПО ФОРМИРОВАНИЮ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ НА ЯПОНСКОМ ЯЗЫКЕ

А.С. Лебединова

Аннотация. В данной статье рассматриваются особенности технологизации процесса отбора аниме и манга для формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся. Аниме и манга пользуются популярностью среди обучающихся, могут оказывать на них эмоциональное воздействие и тем самым делать усвоение материала более эффективным, обладают другими методически ценными качествами. Упорядоченный и систематизированный алгоритм их отбора позволит выбрать максимально эффективные аниме и манга для формирования иноязычной коммуникативной компетенции на занятиях по японскому языку. Алгоритм проектируется как элемент педагогической технологии использования аниме и манга. Он формируется на основе описания сущности образовательных технологий, поэтапной характеристики ее развертывания. Шаги алгоритма выделяются на основе особенностей использования аутентичных визуальных материалов и анализа конкретных аниме и манга: их лингводидактической состоятельности, влияния на формирование компетенций.

Ключевые слова: аниме, манга, отбор аутентичных материалов, иноязычная коммуникативная компетенция, педагогическая технология.

Для цитирования: Лебединова А.С. Отбор аниме и манга как компонент педагогической технологии по формированию иноязычной коммуникативной компетенции на японском языке // Преподаватель XXI век. 2021. № 3. Часть 1. С. 100–112. DOI: 10.31862/2073-9613-2021-3-100-112

100

SELECTION OF ANIME AND MANGA AS A COMPONENT OF PEDAGOGICAL TECHNOLOGY FOR THE FORMATION OF FOREIGN LANGUAGE COMMUNICATIVE COMPETENCE IN JAPANESE

A.S. Lebedinova

Abstract. The article considers the specifics of technologizing the selection process of anime and manga for the formation of students' foreign-language communicative competence. Anime and manga are popular among students, can have an emotional impact on them and thus make the material more effective, have other methodologically

© Лебединова А.С., 2021



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

valuable qualities. The structured and systematized algorithm for their selection will allow choosing the most effective anime and manga for the formation of foreign language communicative competence in Japanese classes. The algorithm is designed as an element of pedagogical technology of using anime and manga. It is formed on the basis of the description of the essence of educational technology, step-by-step characteristics of its deployment. The steps of the algorithm are selected based on the peculiarities of using authentic visual materials and analysis of specific anime and manga: their linguistic and pedagogical consistency, their influence on the formation of competences.

Keywords: *anime, manga, selection of authentic materials, foreign language communicative competence, pedagogical technology.*

Cite as: Lebedinova A.S. Selection of Anime and Manga as a Component of Pedagogical Technology for the Formation of Foreign Language Communicative Competence in Japanese. *Prepodavatel XXI vek*, 2021, No. 3, part 1, pp. 100–112. DOI: 10.31862/2073-9613-2021-3-100-112

В наше время нельзя недооценивать важность изучения восточных языков: осуществляется план сотрудничества Японии и России из 8 пунктов, которые, наряду с другими, включают и студенческие обмены, ведется широкая исследовательская работа в сфере обучения восточным языкам. В нашей стране теория обучения восточным языкам наиболее разработана на материале китайского языка: базовые категории обучения китайскому языку представлены в работах Т.Л. Гурулевой [1; 2] и др. Педагогические процессы обучения японскому языку менее изучены. Основные категории обучения японскому языку представлены в работах Л.Т. Нечаевой [3], В.А. Федяниной [4] и др.

Также важно использовать актуальные аутентичные обучающие материалы: аудио, видео, подкасты, веб-сайты. Они должны быть увлекательны, интересны для студентов и легко применимы в режиме «онлайн» в соответствии с современными реалиями перехода на дистанционное образование. В случае с японским языком, на наш взгляд, большим потенциалом обладают *аниме* и *манга*. Они набирают все большую популярность в

России: переводятся и публикуются множество *манга*, полнометражные *аниме* показываются в кинотеатрах, многосерийные *аниме* выходят на DVD и публикуются на различных интернет-платформах.

Под термином «*аниме*» мы понимаем анимационные произведения, созданные в Японии, имеющие широкую систему жанров, отличительную графику и содержащие частоту кадров основных объектов 6–12 в секунду, а остальных — 6–8 кадров в секунду. «*Манга* — это форма выражения содержания путем комбинации текста и рисунка в основном в черно-белой графике» [5].

Исследователи [5; 6] доказали методическую ценность *аниме* и *манга* при обучении японскому языку.

Однако из-за огромного разнообразия и количества *аниме* и *манга* их отбор для использования на занятиях носит несколько разрозненный характер: нередко он происходит «стихийно», только на основе предпочтений преподавателя или обучающихся. Недостаточно внимания уделяется определению методической ценности различных *аниме* и *манга*, могут не раскрываться все лингводидактические возможности этих произведений.

На наш взгляд, более эффективному использованию *аниме* и *манга* в учебном процессе будет способствовать его технологизация. Она поможет перевести его в инструментальную плоскость, определить и описать все шаги отбора и все особенности *аниме* и *манга*, которые будут использованы в ходе обучения, в нашем случае — в ходе формирования иноязычной коммуникативной компетенции.

Таким образом, мы рассматриваем отбор *аниме* и *манга* как элемент педагогической технологии их использования на занятиях по японскому языку. Следовательно, данный алгоритм отбора формируется по всем правилам проектирования педагогических технологий.

По мнению И.А. Колесниковой [7], материалом для проектирования и последующего создания педагогических технологий являются:

- знания о педагогических объектах, на взаимодействии обучающихся с которыми основывается образовательная технология (в нашем случае это *аниме* и *манга*);

- знания о педагогических технологиях: сущности этого явления, особенностях и характеристиках, изучение существующих педагогических технологий;

- последовательное, поэтапное описание развития процесса реализации технологии, основанное на научно-обоснованных педагогических теориях, учет механики процесса формирования знаний, умений и навыков;

- авторские средства и наработки, апробированные на личном опыте.

Данная структура создания педагогической технологии во многом определяет содержание и логику изложения нашей статьи.

Как **педагогические объекты** *аниме* и *манга* анализируются с точки зрения особенностей аутентичных визуальных

материалов и креолизованных текстов на занятиях по иностранному языку [8]. Они выполняют основные функции аутентичных визуальных материалов, среди которых Н.А. Качалов выделяет информативно-обучающую, организующе-управляющую, развивающую, воспитательно-эвристическую, иллюстративно-наглядную и иллюстративную [9]. Отметим, что под аутентичными визуальными материалами мы понимаем оригинальные произведения, «созданные носителями языка для носителей языка и для реальных условий, а не адаптированные для учебных целей» [8].

История формирования *аниме* и *манга* уходит корнями глубоко в древность, из-за чего они тесно связаны с классической японской художественной культурой, формируют истинный культурный образ Японии, позволяя избегать формирования стереотипного мышления о ней у обучающихся, воспитывать чувство стиля и вкуса, развивать эрудицию.

По нашему мнению, основная ценность *аниме* и *манга* в процессе обучения японскому языку заключается в повышенном интересе студентов к ним, высоком контексте дискурса, который повышает качество усвоения обучающимися материала, и актуальном языковом и социокультурном материале.

На данный момент существует исчерпывающее количество исследований, раскрывающих **сущность педагогических технологий**, определяющих цели их применения, дающих критерии для их категоризации, формулирующих эти категории и т. д. [10–12].

Говоря о сущности педагогических технологий, мы опираемся на определения В.М. Монахова: «Педагогическая технология — это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию,

организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для ученика и учителя» [13] и М.В. Кларина: «Педагогическая технология означает системную совокупность и порядок функционирования всех личностных, инструментальных и методологических средств, используемых для достижения педагогических целей» [14].

Наш алгоритм включает только процесс отбора *аниме* и *манга*, в нем самом отсутствует образовательная деятельность, поэтому эти определения полностью не могут быть к нему применимы. Но для процесса его проектирования как элемента образовательной технологии необходимо выделить основные черты образовательных технологий в целом.

Анализируя эти определения, мы можем выделить такие характеристики педагогических технологий, как **системность**, **проектируемость** и **инструментальность**. Также в данных определениях можно отметить слова «деятельность», «функционирование», что определяет **деятельностный характер** реализации педагогических технологий. С этим мнением согласны такие ученые, как Н.Д. Гальскова [15], Г.В. Рогова, Н.В. Верещагина [16].

Немаловажным является утверждение А.М. Кушнира, что технология отличается воспроизводимостью, отсутствием многих «если» (например, степень оснащенности учебного заведения, одаренности учеников и пр.) [10], что дает основу для выделения такой особенности педагогических технологий, как **универсальность** — возможность применения в любых условиях.

В отличие от технологии меньшей универсальностью отличаются педагогические техники, которые Ю.М. Олешков определяет как «вариативный компонент инварианта» [11, с. 7]. Технология

является их основой. Именно техники раскрывают и реализуют творческий потенциал учителя, особенности его личности в ходе преподавания. За счет использования различных техник в образовательной технологии реализуется принцип личностно-ориентированного образования; можно говорить уже не только о личностном компоненте, а о личностно-деятельностном подходе.

В проектировании технологии отбора *аниме* и *манга* соотношение «техника — технология» мы трактуем как наличие общей, универсальной модели отбора, не исключающей при этом ориентирования на конкретную группу или класс при отборе произведения. Например, при учете такого общего критерия отбора *аниме* и *манга*, как посильность, который будет упомянут нами далее, мы будем ориентироваться на определенный уровень изучения японского языка, успешность конкретной группы и т. д.

Одна из самых важных характеристик технологии, по мнению В.В. Юдина, отличающая ее от методики, — **перенимаемость** [12], возможность переноса опыта одного преподавателя на практику другого.

Следовательно, **описание развития процесса реализации технологии, ее целей** должно быть максимально детальным, подробным и системным, должно касаться каждой ступени развертывания образовательной технологии.

Также мы опираемся на строение иноязычной коммуникативной компетенции, под которой вслед за И.А. Зимней понимаем «овладение сложными коммуникативными навыками и умениями, формирование адекватных умений в новых социальных структурах, знание культурных норм и ограничений в общении, знание обычаев, традиций, этикета в сфере общения, соблюдение приличий,

воспитанность; ориентацию в коммуникативных средствах, присущих национальному, сословному менталитету» [17, с. 13]. В российской методике обучения иностранному языку нет общего взгляда на строение иноязычной коммуникативной компетенции, и мы опираемся на мнение И.Л. Бим [18], которая выделяет языковую, речевую, социокультурную, компенсаторную, учебно-познавательную компетенции.

В проектировании нашего алгоритма мы опираемся на схему В.В. Юдина, состоящую из трех ступеней:

1. Создание мысленного образа результата, которого преподаватель хотел бы достичь.

2. «Промысливание» пути получения этого результата.

3. Осуществление материального воздействия на реальный мир по созданному проекту [12].

Отбор *аниме* и *манга* является первым шагом на пути реализации педагогической технологии, произведения могут влиять на реальность только потенциально. Непосредственное материальное воздействие оказывается только в ходе дальнейшей реализации педагогической технологии.

Цель проектирования алгоритма отбора *аниме* и *манга* на занятиях по японскому языку — систематизировать процесс отбора *аниме* и *манга* для возможности использования всего их лингводидактического потенциала при формировании иноязычной коммуникативной компетенции.

В первую очередь мы считаем необходимым определить критерии отбора *аниме* и *манга*. Среди них мы выделяем две группы критериев: общеметодические и функциональные. Общеметодическим критериям должны соответствовать все аутентичные визуальные материалы:

посильность, актуальность, новизна, яркость и др. [19]. В основе функциональных критериев лежит цель использования *аниме* и *манга* в конкретных обстоятельствах, их содержание. Среди таких критериев — жанрово-стилистическое разнообразие, продолжительность, сюжетность и др.

К проектированию дальнейшего разветвления технологии отбора *аниме* и *манга* для формирования иноязычной коммуникативной компетенции мы подходим индуктивно, выводя шаги и особенности отбора из конкретных примеров *аниме* и *манга*, которые, на наш взгляд, было бы целесообразно использовать на занятиях по японскому языку. Их мы не можем считать универсальными, поэтому не внесли их в общий перечень критериев.

Нами было проанализировано 22 произведения, 14 из которых существуют в паре *аниме* и *манга*, 7 — только *аниме*, 1 — только *манга*. К сожалению, в рамках статьи невозможно представить результаты анализа всех этих произведений, поэтому мы бы хотели упомянуть только некоторые из них, объединенные общими признаками.

「君の名は」 *кими-но на ва* — «Твое имя» [20; 21]. Полнометражное *аниме* и 3 тома *манга* (2016–2017). Интересно, что основой для *манга* послужило *аниме*, а не наоборот, как это бывает в большинстве случаев. В этом произведении в большом количестве присутствует лексика с высоким уровнем частотности, много персонажей разных полов, возрастов, характеров и социального положения, отображается одновременно и современный мегаполис Токио, и маленькая деревенька.

В данном *аниме* показаны различные аспекты японской традиционной культуры (обрядовые танцы, костюмы служителей храма, плетение *кумихимо* — традиционных японских шнурков и т. п.),

выделяется общая для Японии концепция 玉 *тама* (наличие духа в любом предмете). Совокупность всех этих характеристик делает *аниме* и *манга* «Твое имя» эффективными при формировании всех компонентов иноязычной коммуникативной компетенции. К сожалению, данное произведение непросто делить на части для презентации: сюжет прослеживается единой линией от начала до конца. Но оно может быть полезным для домашнего чтения или просмотра и последующего обсуждения, самостоятельного изучения актуальной и неизвестной ученику лексики.

「ちはやふる」 *тихая фуру* — «Яркая Тихая» [22; 23]. Это произведение — блистательное исключение из *аниме* и *манга* жанра «спокоен», которые имеют повышенную развлекательную составляющую. В нем отображена национальная японская игра *карута*, основанная на запоминании стихотворений из сборника «Сто стихотворений ста поэтов», каждая серия *аниме* вводится одним из таких стихотворений. Содержание этих *аниме* и *манга* может обогатить лингвострановедческие знания студентов, оказать влияние на формирование социокультурной, развивающей и языковой компетенций. *Аниме* и *манга* «Яркая Тихая» отличаются современным японским языком, яркостью, красотой картинки, увлекательным сюжетом, в котором много поводов для дискуссий. Таким образом, на основе этого произведения возможно также формирование речевой и компенсаторной компетенций.

「鬼灯の冷徹」 *Ходзуки-но рэйтэцу* — «Хладнокровный Ходзуки» [24; 25]. В *аниме* и *манга* «Хладнокровный Ходзуки» отображается жизнь демонов в японском аду, который представлен на манер японской компании. Это произведение связано как с отображением социальных

реалий Японии (в частности, их сатиры), так и со многими культурными, историческими аспектами. Жанр *аниме* и *манга* «Хладнокровного Ходзуки» — комедия. Для понимания шуток необходимо знание особенностей японского социума, корпоративной культуры, концептов и мифологем, которые невозможно охватить в рамках занятия. Данные *аниме* и *манга* могут стать как способом презентации аспектов, перечисленных выше, так и мотивировать обучающихся на их самостоятельное изучение. Таким образом формируются языковая, учебно-познавательная и социокультурная компетенции. Короткие эпизоды *аниме* и главы *манга* удобно использовать при соединении частей занятия, введении в новую тему; большое разнообразие персонажей демонстрирует социокультурные особенности разных людей. Важность учета особенностей личности при развитии социокультурной компетенции учитывает Е.А. Савкина, отмечая, что каждый человек обладает собственным «социолингвистическим кредо». «Именно оно, являясь отражением социального статуса и ролей субъекта, которые он выполняет в социуме, предопределяет специфическую, отличающую его от других манеру общения, поведения, менталитета, ценностных ориентаций и пр.» [26].

Произведения, описанные выше, мы рекомендовали к использованию по принципу популярности, прогнозируемой степени мотивации студентов к их просмотру или прочтению, яркой степени выражения методически ценных качеств, выполнения всех функций аутентичных визуальных материалов, которые ранее были отмечены, и вовлеченности в сюжет исторических, страноведческих особенностей Японии. Популярность *аниме* и *манга* часто можно определить в интернете: например, выделить его из

тематических подборок, посмотреть оценки и отзывы критиков на различных сайтах.

В отличие от предыдущих произведений, *аниме* и *манга* 「じゃりン子ちえ」 *дзяринко Тиэ* — «Хулиганка Тиэ» [27; 28] — не имеют большой популярности в России, но в Японии считаются классическими. В них отображено множество социокультурных реалий Японии эпохи Сёва (25.12.1926–7.01.1989), жизнь простых «работяг» в Киото, что может оказать положительное влияние на формирование социокультурной компетенции. Особенно ярко такая жизнь выглядит на контрасте с жизнью главной героини, школьницы Тиэ. Она, ее отец и семья в ходе сюжета попадают в различные ситуации, мотивирующие к обсуждению и, следовательно, формированию речевой компетенции. Персонажи *аниме* и *манга* общаются на кансайском диалекте, распространенном в Осаке и Киото, также некоторые его аспекты используются как сленг среди молодежи. Умения и навыки аудирования, связанные с восприятием кансайского диалекта, несомненно, важны для полноценного формирования иноязычной коммуникативной компетенции.

Аниме и *манга* 「サザエさん」 *садзаэсан* — «Садзаэ-сан» [29; 30] — из-за популярности перешли на уровень лингвокультуры, но почти неизвестны в России. В Японии на постерах типичная семья может отображаться на примере семьи Садзаэ-сан. Несмотря на устаревшую графику этих произведений, они очень ценны отображением мельчайших реалий японской жизни, возможно, незнакомой студентам из учебников, а также языком, поведением персонажей, характерным для разных полов и возрастов, отображением корпоративной культуры и др. Короткие сюжеты в *аниме* и *манга* «ёнкома» (состоящая из четырех

фреймов) делают их очень удобными для использования на занятиях, они могут быть эффективными при формировании языковой, речевой, учебно-познавательной и социокультурной компетенций.

Стоит отметить, что эти произведения не очень популярны, но с высокой вероятностью будут привносить большую новизну в занятия по японскому языку, в них особенно ярко выражены социокультурные особенности Японии и личности японцев. Также важно отметить длину глав *манга* и эпизодов *аниме*, подходящую как для самостоятельного использования обучающимися, так и при использовании их на занятии, возможность ее варьирования.

「まんがで読む源氏物語 (学研まんが日本の古典)」 *манга дэ ёму гэндзи моногатари* (*гаккэн манга нихон но котэн*) — «Читаем древнюю литературу в манга: повесть о Гэндзи» [31]. Это обучающая *манга* для японцев, основанная на одном из величайших произведений японской литературы «Повесть о Гэндзи». В ней, помимо основ сюжета, представлены изображения, комментарии в виде небольших текстов о костюмах, устройстве императорской семьи и т. п. Данные тексты могут быть использованы для формирования умений различных видов чтения, не только предметных знаний и умений, но и повышения эрудированности студентов, воспитания их чувства вкуса. И сама *манга*, и тексты из нее могут использоваться как для самостоятельной работы, так и на занятии. Благодаря эстетичности иллюстраций *манга*, мы прогнозируем более эффективное формирование языковой и социокультурной компетенций.

「るろうに剣心 - 明治剣客浪漫譚 - 」 *руро: ни кэнсин мэйдзи кэнкаку романтан* — «Бродяга Кэнсин: романтическое сказание о мечнике эпохи Мэйдзи» [32; 33]. Сюжет *аниме* и *манга*

разворачивается после реставрации Мэйдзи (1868 г.), в этом произведении достаточно достоверно отображены одежда, быт того времени.

С точки зрения отбора примечательно, что мы можем порекомендовать к использованию на занятиях *манга*, но не можем *аниме*: в «Бродяге Кэнсине» много устаревшей и стилистически окрашенной лексики и грамматики, которую легко прочитать, найти в словаре, проанализировать при чтении благодаря присутствию *фуригана*, но сложно воспринять при аудировании. Короткие отдельные эпизоды и сами серии *аниме*, объединенные сюжетом, порой избыточно кровавыми сценами, тогда как в *манга* такие сцены не обладают столь сильным эмоциональным воздействием.

Таким образом, мы считаем, что при отборе *аниме* и *манга* важно также обращаться к истории, уделять внимание воспитательной ценности произведений и определять целесообразность использования определенного вида аутентичного визуального средства, опираясь на критерии и шаги отбора, приведенные выше.

Также важно, с точки зрения отбора, что нами не были рекомендованы известнейшие *аниме* и *манга* 「はだしのゲン」 *хадаси-но гэн* — «Босоногий Гэн» [34; 35]: их сюжет развивается вокруг атомной бомбардировки Японии, показывает голодное военное время. Бесспорно, эти *аниме* и *манга* имели бы воспитательный эффект, формировали бы развивающую компетенцию. Они подходят по всем критериям, но, на наш взгляд, бомбардировка Хиросимы в них изображена слишком детально и душераздирающе. Впечатление, оказанное этими произведениями, может оказаться слишком ярким, что лишит обучающихся возможности адекватного восприятия, последующего анализа и т. п.

Обращаясь к этому произведению и *аниме* «Бродяга Кэнсин: романтическое сказание о мечнике эпохи Мэйдзи», мы выделяем, что эмоциональный и воспитательный эффект, отображение исторических реалий не должны перекрывать собой прочие методически ценные характеристики *аниме* и *манга*.

Созданный нами перечень *аниме* и *манга* не является финальным: во-первых, он постоянно пополняется из-за невозможности изучения всех *аниме* и *манга*, которых в Японии огромное количество; во-вторых, он создан в отрыве от рабочей программы, учебного пособия, по которому занимаются студенты, что открывает новые перспективы исследования.

Суммируя все вышесказанное, наш алгоритм отбора *аниме* и *манга* для формирования иноязычной коммуникативной компетенции выглядит следующим образом:

1. Определение цели использования *аниме* и *манга*, уровня формируемых компетенций. Они определяют общий ход отбора.
 2. Проверка *аниме* и *манга* на соответствие общеметодическим и функциональным критериям отбора.
 3. Анализ популярности и/или большой новизны, и/или значимости произведения для японской культуры.
 4. Установка воспитательной ценности произведения.
 5. Оценка возможной избыточности эмоциональной окраски *аниме* и *манга*.
 6. Определение длины отрывка, серии, глав *манга*, подходящей для планируемого применения на занятии.
- По мнению И.А. Колесниковой, Н.А. Алексеева [7; 36], **апробация** также входит в процесс проектирования педагогической технологии и, соответственно, ее элементов. Она необходима для контроля эффективности, внесения необходимых корректив. Однако апробация

смоделированного нами алгоритма отбора *аниме* и *манга* для формирования иноязычной коммуникативной компетенции

еще не проведена в полной мере и будет являться продолжением нашего исследования.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Гурулева, Т.Л.* Высшее языковое образование в России: восточный вектор // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена, 2008. № 71. С. 252–261.
2. *Гурулева, Т.Л.* Теория обучения китайскому языку и переводу в языковой паре китайский–русский. Межкультурная лингводидактика: монография. М.: ИД ВКН, 2019. 445 с.
3. *Нечаева, Л.Т.* Об обучении письменному переводу с японского языка на русский // Иностранные языки в школе. М.: Просвещение. 2020. № 3. С. 11–14.
4. *Федянина, В.А.* Лингвострановедческий компонент содержания занятий по истории и культуре Японии // Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: филология. Теория языка. Языковое образование. 2010. № 2 (6). С. 99–104.
5. *Авдеева, Е.С.* Использование комиксов при обучении японскому языку студентов второго курса языкового вуза: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. М., 2009. 189 с.
6. *Julie Ruble, Kim Lysne.* The animated classroom: Using Japanese anime to engage and motivate students. The English Journal. 2010. Vol. 100. No. 1. P. 37–46.
7. *Колесникова, И.А., Горчакова-Сибирская, М.П.* Педагогическое проектирование: Учеб. пособие для высш. учеб. заведений / Под ред. И.А. Колесниковой. М: Издательский центр «Академия», 2005. 288 с.
8. *Лебединова, А.С.* Методически значимые характеристики аниме, манга, дорама как аутентичных визуальных материалов // Наука в мегаполисе. 2019. № 7.
9. *Качалов, Н.А.* Особенности использования аутентичных видеодокументов в обучении иностранному языку // Вестник Томского государственного университета. 2006. № 291. С. 221–227.
10. *Кушнир, А.* Новая Россия подрастает // Народное образование, 1997. № 5. С. 20–27.
11. *Олешков, М.Ю.* Педагогическая технология: проблема классификации и реализации // Профессионально-педагогические технологии в теории и практике обучения : сборник научных трудов / Рос. гос. проф.-пед. ун-т. Екатеринбург: РГППУ, 2005. С. 5–19.
12. *Юдин, В.В.* Технологическое проектирование педагогического процесса: монография. Москва: Университетская книга, 2008. 300 с.
13. Понятие «педагогическая технология» // Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского. URL: <http://cito-web.yspu.org/link1/metod/met49/node53.html> (дата обращения: 30.01.2021).
14. Подходы к определению понятия «педагогическая технология» // Учебные материалы для студентов. URL: https://studme.org/216248/pedagogika/podhody_opredeleniyu_ponyatiya_pedagogicheskaya_tehnologiya (дата обращения: 30.01.2021).
15. *Гальскова, Н.Д.* Эволюция научно-методического познания: от методики преподавания иностранных языков к методической науке // Преподаватель XXI век. 2018. № 1. С. 19–31.
16. *Рогова, Г.В., Верещагина, И.Н.* Методика обучения английскому языку на начальном этапе в общеобразовательных учреждениях: Пособие для учителей и студентов пед. вузов. 3-е изд. М.: Просвещение, 2000. 232 с.

17. *Зимняя, И.А.* Ключевые компетентности как результативно-целевая основа компетентностного подхода в образовании. М.: Исследоват. центр проблем качества подгот. специалистов, 2004. 40 с.
18. *Бим, И.Л., Хуторский А.В.* Компетентностный подход к образованию и обучению иностранным языкам // Компетенции в образовании: опыт проектирования: сб. науч. тр. / под ред. А.В. Хуторского. М.: Научно-внедренческое предприятие «ИНЭК», 2007. 327 с.
19. *Щепилова, А.В.* Теория и методика обучения французскому языку как второму иностранному. М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2005. 245 с.
20. Твое имя [Анимационный фильм] / реж. М. Синкай; роли озвучивали: М. Камисираиси, Р. Камики и др. Токио: CoMix Wave Films, 2016. 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM): зв., цв. Диск и сопровод. материал помещены в контейнер 18.03 × 13.76 см.
21. *Котонэ, Р.* Твоё имя. Токио: Кадокава, 2018. 3 т.: ил. Кн. на яп. яз.
22. Яркая Тихая [Анимационный фильм] / реж. Асака М. и др.; роли озвучивали: Т. Накаяма, Т. Какихара и др. Токио: Madhouse, 2011–2012. 9 электрон. опт. дисков (DVD-ROM): зв., цв. Диски и сопровод. материал помещены в контейнеры 25.4 × 18 см.
23. *Суэцугу, Ю.* Яркая Тихая. Токио: Коданся, 2008–2020. 44 т.: ил. Кн. на яп. яз.
24. Хладнокровный Ходзуки [Анимационный фильм] / реж. О. Наганума, Х. Кабураги и др.; роли озвучивали: Х. Ясумото, Т. Какихара и др. Токио: WitStudio, 1996–1998. 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM): зв., цв. Диск и сопровод. материал помещены в контейнеры 19 × 13.5 см.
25. *Эгуми, Н.* Хладнокровный Ходзуки. Токио: Коданся, 2008–2020. 30 т.: ил. Кн. на яп. яз.
26. *Савкина, Е.А.* Параметры социолингвистической компетенции участника межкультурной коммуникации // Общество. Коммуникация. Образование. 2020. № 3. С. 108–120.
27. Хулиганка Тиэ [Анимационный фильм] / реж. И. Такахата, Я. Ооцука и др.; роли озвучивали: Т. Накаяма, Т. Какихара и др. Токио: StudioGhibli, 1981. 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM): зв., цв. Диск и сопровод. материал помещены в контейнер 19 × 13.5 см.
28. *Харуки, Э.* Хулиганка Тиэ. Токио: Футабася, 1978–1999. 67 т.: ил. Кн. на яп. яз.
29. Садзаэ-сан [Электронный ресурс]: [анимационный фильм] / реж. Ё. Ватанабэ, О. Морияма и др. Токио: Fuji Television Network, 1969–2008. URL: https://www.amazon.co.jp/-/en/gp/video/detail/B07LGCWHLZ/ref=atv_dp_season_select_s1?language=en (дата обращения: 30.01.2021).
30. *Хасэгава, М.* Садзаэ-сан. Осака: Асахисинбунся, 2010. 45 т.: ил. Кн. на яп. яз.
31. Читаем древнюю литературу в манга: повесть о Гэндзи / Ё. Огава, Ц. Нанаки, К. Фудзимори и др. Токио: Гаккэн пурасу, 2014. 211 с.
32. Бродяга Кэнсин (Самурай икс) [Анимационный фильм] / реж. Ф. Кадзухиро; оператор К. Исикава; роли озвучивали: М. Судзукадзу, М. Фудзитани и др. Токио: StudioGallor, 1996–1998. 4 электрон. опт. диска (DVD-ROM): зв., цв. Диск и сопровод. материал помещены в контейнеры 19 × 13.5 см.
33. *Вацуки, М.* Бродяга Кэнсин: романтическое сказание о мечнике времен Мэйдзи. Токио: Сюэйся, 2010. 22 т.: ил. Кн. на яп. яз.
34. Босоногий Гэн [Анимационный фильм] / реж. М. Мори; роли озвучивали: И. Миядзак, Ё. Симамура и др. Токио: NBC Universal Entertainment Japan, 2005. 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM): зв., цв. Диск и сопровод. материал помещены в контейнер 18.03 × 13.76 см.
35. *Накадзава, Н.* Босоногий Гэн. Токио: Тёбунся, 1993. 10 т.: ил. Кн. на яп. яз.
36. *Алексеев, Н.А.* Личностно-ориентированное обучение; вопросы теории и практики: Монография. Тюмень: Изд-во Тюменского государственного университета, 1996. 216 с.

REFERENCES

1. Guruleva T.L. Vysshee jazykovoe obrazovanie v Rossii: vostochnyj vector [Higher Linguistic Education in Russia: the Oriental Vector]. *Izvestija Rossijskogo gosudarstvennogo pedagogičeskogo universiteta im. A.I. Gertsena* = *Izvestia of the Russian State Pedagogical University. A.I. Hertsen*, 2008, No. 71, pp. 252–261. (in Russ.)
2. Guruleva T.L. *Teorija obuchenija kitajskomu jazyku i perevodu v jazykovej pare kitajskij–russkij. Mezhkulturnaja lingvodidaktika* [Theory of Teaching the Chinese Language and Translation in a Pair of Languages Chinese – Russian. Intercultural Linguistic Education]. Moscow, Publishing House VKN, 2019, 445 p. (in Russ.)
3. Nechaeva L.T. Ob obuchenii pismennomu perevodu s japonskogo jazyka na russkij [About Teaching Written Translation from Japanese Language into Russian]. *Inostrannye jazyki v shkole* = *Foreign Languages at School*. Moscow, Prosveshhenie, 2020, No. 3, pp. 11–14. (in Russ.)
4. Fedjanina V.A. Lingvostranovedčeskij komponent sodržanija zanjatij po istorii i kulture Japonii [Culture-Through-Language Studies Component of the Content of Lessons on the History and Culture of Japan]. *Vestnik Moskovskogo gorodskogo pedagogičeskogo universiteta. Serija: filologija. Teorija jazyka. Jazykovoe obrazovanie* = *Bulletin of the Moscow City Pedagogical University. Series: Philology. Language Theory. Language Education*, 2010, No. 2 (6), pp. 99–104. (in Russ.)
5. Avdeeva E.S. *Ispolzovanie komiksov pri obuchenii japonskomu jazyku studentov vtorogo kursa jazykovogo vuza* [Using Comics in Teaching Japanese to Second-year Students of a Linguistic University]: PhD Dissertation (Pedagogy). Moscow, 2009, 189 p. (in Russ.)
6. Ruble Julie, Kim Lysne. The Animated Classroom: Using Japanese Anime to Engage and Motivate Students. *The English Journal*, 2010, vol. 100, No. 1, pp. 37–46.
7. Kolesnikova I.A. *Pedagogičeskoe proektirovanie: Učeb. posobie dlja vyssh. učeb. Zavedenij* [Pedagogical Design: Study Guide for Higher Education]. Moscow, Izdatelskij centr “Akademija”, 2005, 288 p. (in Russ.)
8. Lebedinova A.S. Metodicheski znachimye harakteristiki anime, manga, dorama kak autentichnyh vizualnyh materialov [Methodically Significant Characteristics of Anime, Manga, Dorama as Authentic Visual Materials]. *Nauka v megapolise* = *Science in a Megapolis*, 2019, No. 7. (in Russ.)
9. Kachalov N.A. Osobennosti ispolzovanija autentichnyh videodokumentov v obuchenii inostrannomu jazyku [Features of Using Authentic Video Documents in Teaching Foreign Languages]. *Vestnik Tomskogo Gosudarstvennogo universiteta* = *Bulletin of the Tomsk State University*, 2006, No. 291, pp. 221–227. (in Russ.)
10. Kushnir A. Novaja Rossija podrastaet [New Russia is Growing Up]. *Narodnoe obrazovanie* = *Public Education*, 1997, No. 5, pp. 20–27. (in Russ.)
11. Oleshkov M.Ju. Pedagogičeskaja tehnologija: problema klassifikacii i realizacii [Pedagogical Technology: the Problem of Classification and Implementation]. In: *Professionalno-pedagogičeskie tehnologii v teorii i praktike obuchenija: sbornik nauchnyh trudov* [Professional pedagogical technologies in the theory and practice of teaching: collection of scientific papers]. Ekaterinburg, Ekaterinburg Russian State Vocational Pedagogical University, 2005, pp. 5–19. (in Russ.)
12. Judin V.V. *Tehnologičeskoe proektirovanie pedagogičeskogo processa: monografija* [Technological Projection of Educational Process]. Moscow, Universitetskaja kniga, 2008, 300 p. (in Russ.)

13. Ponjatje “pedagogičeskaja tehnologija” [The Definition of “Pedagogical Technology”]. Jaroslavskij gosudarstvennyj pedagogičeskij universitet im. K.D. Ushinskogo. Available at: <http://cito-web.yspu.org/link1/metod/met49/node53.html> (accessed: 30.01.2021).
14. Podhody k opredeleniju ponjatija “pedagogičeskaja tehnologija” [Approaches to the Definition of “Pedagogical Technology”]. Učebnye materialy dlja studentov. Available at: https://studme.org/216248/pedagogika/podhody_opredeleniyu_ponyatiya_pedagogičeskaja_tehnologiya (accessed: 30.01.2021).
15. Galskova N.D. Evoljucija nauchno-metodičeskogo poznanija: ot metodiki prepodavanja inostrannyh jazykov k metodičeskoj nauke [Evolution of Scientific and Methodical Knowledge: From the Method of Teaching Foreign Languages to Methodical Science]. *Prepodavatel XXI vek*, 2018, No. 1, pp. 19–31. (in Russ.)
16. Rogova G.V., Vereshhagina, I.N. *Metodika obuchenija anglijskomu jazyku na nachalnom jetape v obshheobrazovatelnyh uchrezhdenijah: Posobie dlja učitelej i studentov ped. Vuzov* [Methods of Teaching English at the Beginner Level in General Education Institutions: a Guide for Teachers and Students of Pedagogical Universities]. Moscow, Prosveshhenie, 2000, 232 p. (in Russ.)
17. Zimnjaja I.A. *Ključevye kompetentnosti kak rezultativno-celevaja osnova kompetentnostnogo podhoda v obrazovanii* [Key Competencies as an Effective-Target Basis of a Competence-Based Approach in Education]. Moscow, Research Center for Quality Problems Prepared Specialists, 2004, 40 p. (in Russ.)
18. Bim I.L., Hutorskij A.V. *Kompetentnostnyj podhod k obrazovaniju i obucheniju inostrannyh jazykam* [Competence Approach to Education and Teaching Foreign Languages]. In: *Kompetencii v obrazovanii: opyt proektirovanija: sbornik*. [Competences in Education: Design Experience], ed. by A.V. Khutorskoy. Moscow, Research and Development Enterprise “INEC”, 2007, 327 p. (in Russ.)
19. Shhepilova A.V. *Teorija i metodika obuchenija francuzskomu jazyku kak vtoromu inostrannomu* [Theory and Methods of Teaching French as a Second Foreign Language]. Moscow, VLADOS, 2005, 245 p. (in Russ.)
20. *Tvoe imja* [Your Name]. Dir. Shinkai M. Tokyo, CoMix Wave Films, 2016, 1 optical disc (DVD-ROM). (in Japanese)
21. Kotone R. *Tvoe imja* [Your Name]. Tokyo, Kadokava, 2018, 3 vol. (in Japanese)
22. *Jarkaja Tihaja* [Chihayafuru]. Dir. Asaka M., etc. Tokyo, Madhouse, 2011–2012, 9 optical discs (DVD-ROM). (in Japanese)
23. Suetsugu Yu. *Jarkaja Tihahaya* [Chihayafuru]. Tokyo, Kodanshya, 2008–2020, 44 vol. (in Japanese)
24. *Hladnokrovnyj Hodzuki* [Hoozuki’s Coolheadedness]. Dir. O. Naganuma, H. Kaburagi. Tokyo, Wit Studio, 1996–1998, 1 optical disc (DVD-ROM). (in Japanese)
25. Eguti N., *Hladnokrovnyj Hodzuki* [Hoozuki’s Coolheadedness]. Tokyo, Kodansja, 2008–2020, 30 vol. (in Japanese)
26. Savkina E.A. Parametry sociolingvističeskoj kompetencii učastnika mezhekulturnoj kommunikacii [Parameters of an Intercultural Communication Participant’s Sociolinguistic Competence]. *Obshhestvo. Kommunikacija. Obrazovanie = Society. Communication. Education*, 2020, vol. 3, pp. 108–120. (in Russ.)
27. *Huliganka Chie* [Chie the Brat]. Dir. Takahata I., Ootsuka Ja., etc. Tokyo, Studio Ghibli, 1981, 1 optical disc (DVD-ROM). (in Japanese)
28. Haruki E. *Huliganka Tije* [Chie the Brat]. Tokyo, Futabasya, 1978–1999, 67 vol. (in Japanese)

29. *Sadzaje-san* [Sazae-san]. Dir. Vatanabe Yo., Moriyama O., etc. Tokyo, Fuji Television Network, 1969–2008. Available at: https://www.amazon.co.jp/-/en/gp/video/detail/B07LGCWHLZ/ref=atv_dp_season_select_s1?language=en (accessed: 30.01.2021). (in Japanese)
30. Hasegava, M. *Sadzaje-san* [Sazae-san]. Osaka, Asahisinbunsha, 2010, 45 vol. (in Japanese)
31. Ogava Yo., Nanaki C., Fudzimori K. *Chitaem drevnjuju literaturu v manga: povest o Gendji* [Reading Ancient Literature in Manga: The Tale of Genji]. Tokyo, Gakkjen purasu, 2014, 211 p. (in Japanese)
32. *Brodjaga Kenshin (Samuraj iks)* [Wandering Samurai (Samurai X)]. Dir. F. Kadzuihiro. Tokyo, Studio Gallop, 1996–1998, 4 optical discs (DVD-ROM). (in Japanese)
33. Vatsuki N. *Brodjaga Kenshin: romanticheskoe skazanie o mechnike vremen Meidji* [Meiji Swordsman Romantic Story]. Tokyo, Sueisya, 2010, 22 vol. (in Japanese)
34. *Bosonogij Gen* [Barefoot Gen]. Dir. M. Mori. Tokyo, NBC Universal Entertainment Japan, 2005, 1 optical disc (DVD-ROM). (in Japanese)
35. Nakadzava N. *Bosonogij Gen* [Barefoot Gen]. Tokyo, Chyobunshya, 1993, 10 vol. (in Japanese)
36. Alekseev N.A. *Lichnostno-orientirovannoe obuchenie; voprosy teorii i praktiki: Monografija* [Person-Centered Learning; Theory and Practice]. Tyumen, Tyumen State University Publishing House, 1996, 216 p. (in Russ.)

Лебединова Анастасия Сергеевна, ассистент кафедры японского языка, Институт иностранных языков, Московский городской педагогический университет, lebedinovaas@mgpu.ru

Anastasiia S. Lebedinova, Assistant, Japanese Language Department, Institute of Foreign Languages, Moscow City Pedagogical University, lebedinovaas@mgpu.ru

Статья поступила в редакцию 12.04.2021. Принята к публикации 19.05.2021

The paper was submitted 12.04.2021. Accepted for publication 19.05.2021