

АБЫЛАЙ ХАН АТЫНДАҒЫ ҚАЗАҚ ХАЛЫҚАРАЛЫҚ ҚАТЫНАСТАР
ЖӘНЕ ӘЛЕМ ТІЛДЕРІ УНИВЕРСИТЕТІ

КАЗАХСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ
И МИРОВЫХ ЯЗЫКОВ ИМЕНИ АБЫЛАЙ ХАНА

KAZAKH ABLAI KHAN UNIVERSITY OF INTERNATIONAL RELATIONS
AND WORLD LANGUAGES

2 (41) 2016
ISSN 2411-8745

Абылай хан атындағы ҚазХҚжӘТУ

ХАБАРШЫСЫ

“ФИЛОЛОГИЯ ҒЫЛЫМДАРЫ” сериясы

ИЗВЕСТИЯ

КазУМОиМЯ имени Абылай хана
серия “ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ”

BULLETIN

of Ablai khan KazUIRandWL
Series “PHILOLOGICAL SCIENCES”

Парменқызы А. Лингвокогнитивные особенности дидактического дискурса	195
Сулейменова А.Б. Процесс метафоризации в речи	202
Тилеукул Е.К. Эмотивная составляющая итальянского политического дискурса (на материале выступлений Сильвио Берлускони)	211
Тореханова С.Б. Коммуникативные модели китайского бизнес дискурса	221
Цой А.А. Особенности испаноязычного политического дискурса (на материале выступлений Педро Санчеса)	230

Раздел 2. ИССЛЕДОВАНИЯ В ОБЛАСТИ ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ ПЕРЕВОДА

Аликулова А.Т. Взаимосвязь языка и культуры в переводе художественного текста	241
Мухамеджанова М.Е. Особенности перевода риторических вопросов в политическом дискурсе с английского на казахский язык	251

Раздел 3. ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЕ: ТРАДИЦИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ

Али А.Н. Современные тенденции в зарубежной литературе: жанр антиутопии	261
Бондарева П.В. Творчество У. Голдинга в контексте мировой литературы	270
Кунтуарова Б.Н. Орхан Памук и интертекстуальность в его произведениях	278

Раздел 4. НАУЧНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Ахапов Е.А., Баубекқызы Ж. Анализ экспериментального занятия по японскому языку с использованием анимационных фильмов	289
--	-----

ӨОЖ 81'373; 001

АНИМАЦИЯЛЫҚ ФИЛЬМДЕРДІ ҚОЛДАНҒАН ЖАПОН ТІЛІ ТӘЖІРИБЕЛІК САБАҒЫНА ТАЛДАУ

Ахапов Е.А., Ph.D, Қиыр Шығыс кафедрасының доценті,
Әл-Фараби атындағы ҚазҰУ, Алматы, Қазақстан, erlakz@mail.ru,
Баубекқызы Ж., магистратура студенті, Әл-Фараби атындағы ҚазҰУ,
Алматы, Қазақстан, zhansaya.baubek@mail.ru

Тірек сөздер: жапон тілі, аниме, эксперименталды сабақ, оқыту әдістемесі, уәждеме.

Андапта. Соңғы жылдары Japan Foundation жапон мәдениетінің әлемде таралуына жан-жақты атсалысуда. Әсіресе, аниме мен манга тәрізді бөлігінің жаһандық деңгейде қарқынды ілгерілеуі үшін шетелде мәдени іс-шаралар жиі ұйымдастырады. Сонымен қатар, шетелдегі жапон тілін үйреншілердің уәждемесін көтеру мақсатында аниме мен манга арқылы жапон тілін үйренуге көмек беретін жаһандық ғаламторда арнайы вебсайттар пайда болды. Алайда, осындай инновациялық ғаламтор технологиялары Қазақстан жоғарыоқу орындарында әлі апробацияланбаған. Осыған орай, мақалада анимациялық фильмдерді қолданған эксперименталды жапон тілі сабағына талдау жасалынды.

Халықаралық Жапон Қоры (Japan Foundation) күншығыс елінің сыртқы саясатындағы жұмсақ күшінің бірі жапон поп-мәдениетінің әлемде таралуына жан-жақты атсалысуда. Әсіресе, аниме (анимациялық фильмдер) мен манга (комикстер) тәрізді бөлігінің жаһандық деңгейде қарқынды ілгерілеуі үшін шетелде мәдени іс-шаралар жиі ұйымдастырады. Мысалы, жапон кино және анимациялық фильмдерінің фестивалі, манга көрмелері, осы саладағы жазушы, суретшілермен кездесу кештері атқырылып жүр [1, 185-б.]. Сонымен қатар, соңғы жылдары шетелдегі жапон тілін үйреншілердің уәждемесіне аниме мен манганың әсері жоғарылауына байланысты аниме мен манга арқылы жапон тілін үйренуге көмек беретін жаһандық ғаламторда арнайы вебсайттар пайда бола бастады. Мысалы, e-learning электронды оқыту жүйесі арқылы

「エリンが挑戦！にほんごできます」 (<http://erin/ne/jp/>), 『アニメ・マンガの日本語』 (<http://anime-manga.jp>) сайттары жүзеге асырылды [2, 103-б.].

Осындай ғаламтор технологиялары шетелдің түкпір-түкпірінде орналасқан жапон мәдениетіне қызығушылар мен жапон тілін үйренушілерге таптырмас ресурс көзіне айналып отыр. Алайда, осындай инновациялық ғаламтортехнологиялары жапон тілі оқытылатын шетелдік жоғары оқу орындары, жапон орталықтарында

әлі апробациядан өтпегенін атап өткен жөн.

Сондықтан, зерттеу мақсатына эксперименталды сабақ арқылы студенттердің жапон тіліне уәждемесін көтеру мүмкіндігі мен анимені қолданған жапон тілі сабағының оқыту әдістемесін жақсарту жолдарына бағыт-бағдар алу жатады. Мақала міндетіне студенттерге уәждеме әсерінің шамасын айқындау, сабақтың жалпы құрылымы мен мазмұнына қатысты сараптамалық талдау жүргізу кіреді.

Әл-Фараби атындағы Қазақ Ұлттық Университеті Шығыстану факультеті Қиыр Шығыс кафедрасы бакалавриат 1-3 курс аралығындағы қазақ және орыс бөлімінің студенттеріне “Аниме арқылы жапон тілі” атты эксперименталды сабағы өткізілді (Кесте 1).

Кесте 1 – Эксперименталды сабаққа қатысқан студенттер туралы ақпарат

Курс	Мамандығы	Тобы	студент саны	Күні	Аудитория
1	Шығыстану	Қазақ	5	23.04.15	536
2	шетел филологисы	Қазақ	3	24.04.15	536
3	аударма ісі	Қазақ	4	24.04.15	536
3	аударма ісі	Орыс	3	23.04.15	536

Эксперименталды сабақ 2015 жылдың сәуір айында академиялық сағаттың 45 минуттық есебімен әр топқа жеке-жеке өткізілді. Сабаққа анимациялық фильм көруге бейімделген аудио-видео құрылғылары, проектор, тақта және компьютер орнатылған факультеттің арнайы аудиториясы қолданылды. Сабақ соңында студенттерге эксперименталды сабақ нәтижесі туралы сауалнама жүргізілді. Сонымен қатар, студенттерге дәріс беріп жүрген жапон тілі ұстаздары шақырылып, эксперименталды сабақ туралы пікірлері алынып, олардың сыртқы сарапшы ретіндегі жалпы бағасы берілді.

Эксперименталды сабаққа Жапонияның STUDIO GHIBLI INC. анимациялық студиясының туындысы 千と千尋の神隠し (жапон тіліндегі оқылуы “*Sen to Chihiro no kamikakushi*”, орыс тіліндегі ресми атауы “*Унесенные призраками*”) таңдап алынды. Осы анимациялық фильмді эксперименталдық сабаққа таңдап алу себебін түсіндіріп өтейік.

Біріншіден, факультет студенттеріне алдын-ала жүргізілген бастапқы сауалнама нәтижесінен осы фильм таңдап алынды (Кесте 2). Осы кестеде Наруто, Тетрадь смерти тәрізді фильмдер жиі кездесіп, көрермендер арасында әйгілі екені байқалады. Дегенмен, сабақ

мақсатына және жаттығуларға осы анимациялық фильмнің ішінен үзінділердің қолдануға қолайлы болғаны ескерілді.

Екіншіден, осы анимациялық фильмнің Жапонияда кассалық жинағы бойынша басқы орынға ие болғаны және фильм режиссері Хаяо Миядзакидің Берлин кинофестивалі және Оскар премиясын алғаны ескерілді.

Кесте 2 – Студенттер арасындағы әйгілі аниме және манга тізімі

	Респонденттердің жауабы
1	Наруто, Тетрадь смерти, Унесенные призраками
2	-
3	Тетрадь смерти, Блич, Стальной алхимик
4	Наруто, Тетрадь смерти, Унесенные призраками
5	Ходячий замок, Шёпот сердца, Рабу кон
6	Тетрадь смерти, Блич, репетитор-киллер Реборн
7	Шёпот сердца, Ночная буря
8	Наруто, Хвост феи, Блич
9	Унесенные призраками, Ходячий замок, Мой сосед Тоторо, Принцесса Мононоке, Тетрадь смерти, Достучаться до тебя, Президент горничная
10	-
11	Тетрадь смерти, Токийский гуль, Наруто
12	Наруто, Не любящий, Тетрадь смерти
13	-
14	Дотянутся до тебя, Ночная буря
15	Ван-Пис, Токийский гуль, Страна чудес смертников, Паразит, Вторжение гигантов, Ао-Хару-Ридэ

Ескерту: Респонденттер аниме және манга атауларын жапон және ағылшын тілінде жазғандықтан, мақалада аниме мен манганың орыс тіліндегі атаулары беріліп отыр.

Кесте 3 – Эксперименталды сабақ жоспары

Эксперименталды сабақ жоспары					
Ұйымның аты : Әл-Фараби атындағы Қазақ Ұлттық Университеті Шығыстану факультеті					
Курс: 1-3 Тобы: қазақ, орыс					
Сабақ өткізуші : Баубекқызы Жансая магистратура 1-курс студенті					
Мақсаты: эксперименталдысабақарқылыстуденттердіңжапонтілінеуәждемесінкөтерумүмкіндігіменанименіқолданғанжапонтілісабағыныңоқытуәдістемесінжақсартужолдарынабағыт-бағдаралу.					
Негізгі пункттер: Аниме көру, クイズ問題 (quiz mondai) 穴埋め問題 (anaume mondai), ロールプレイ (role play) жаттығуларын орындау.					
У а қ ы - т ы	Мұғалімнің іс-әрекеті	Студенттің іс-әрекеті	Қ а т ы с у формасы	О қ у л ы қ т а р және құрал-жабдықтар	
10 мин	Сәлемдесу, өзін таныстыру, сабақ мақсаты, сабақта қолданылатын анимациялық фильмі және жапон анимелері туралы ақпарат беру, бастапқы сауалнама нәтижелерімен таныстыру	power point материалдарын көріп, мұғалім ақпаратымен танысу	Барлығы	Компьютер және проектор арқылы power point-ті қолдану	
15 мин	Жаттығу ① • Аниме үзіндісін көрсету • クイズ問題 (quiz mondai), • 穴埋め問題 (anaume mondai)	Видео көру, жаттығуды орындау	Барлығы	Видео көрсету power point	
15 мин	Жаттығу ② • Аниме үзіндісін көрсету • ロールプレイ (role play)	Видео көру, жаттығуды орындау	Барлығы	Видео көрсету power point	
5 мин	Сауалнаманы үлестіру, бақылаушы мұғалімдерге бланкке баға қойғызу.	Сауалнама толтыру	Барлығы	Сауалнама және бланк тарту	

Енді, кесте 3-ке сүйене отырып, сабақ жоспарының құрылымы және оның үдерісі туралы тереңірек айтып өтейік. Эксперименталды сабақ жоспары жапондық мамандар Мичио ЯЗАКИ (2009), Нанаэ КУМАНО (2012) анимені жапон тілі сабағына тиімді қолдануға қатысты еңбектеріне сүйене отырып құрастырылды [3, 5-б.]. Эксперименталды сабақ құрылымы кіріспе бөлім, негізгі бөлім, қорытынды бөлімнен тұрды. Кіріспе бөлімде сабақ өткізуші мұғалім өзін таныстырып, эксперименталды сабақ мақсаты, осы жолы қолданылатын анимациялық фильм және жапон анимелері туралы жалпы ақпарат беріп, студенттерге алдын-ала жүргізілген бастапқы сауалнама нәтижелерін таныстырып өтті. Негізгі бөлім жалпы екі үлкен жаттығулар тобына бөлінді. Біріншісінде, жаттығу басында аниме үзіндісінде кездесетін негізгі кейіпкерлер көрсетіліп, олардың әрқайсысына **クイズ問題** (*quiz mondai*) сұрақ-жауап жаттығуы орындалды. Мысалы, power point арқылы басты кейіпкерлер Тихиро, Хаку, Юбаба, Бо, Камадзийдің суреті көрсетілді. Суреттерді көре отырып жапон тілінде “мына суреттегі кейіпкер кім?” деп, сұрақ қойылып студенттерден жауап алынды. Яғни, негізгі кейіпкерлерді таныстыра отырып, студенттердің осы анимациялық фильмнің мазмұнын біртіндеп есіне түсіруіне көмектестік.

Осыдан кейін **穴埋め問題** (*anaume mondai*) жаттығуы студенттерге үлестірілді. Жаттығуды орындау алдында студенттерге анимациялық фильмнің үзіндісі көрсетілді. Студенттер видеоны көріп болған соң, жаттығу ішіндегі бос орындарды керекті сөздермен толтыру міндеттелді. Яғни, студенттер видеоны көре отырып, жаттығу ішіндегі бос орындарды керекті сөздермен толтыру жұмысы атқарылды. Алайда, сабақ барысында студенттердің арасынан 1-курс студенттері кейбір жаңа сөздердің аудармасын түсінбегені, және бұл сөздерді бірінші рет естуі туралы хабарлады. Осындай жағдайды ескеріп, жаңа сөздердің аудармасы мен қолданысы туралы алдын-ала дайындалған қосымша студенттерге дереу үлестірілді. Бұл 1-курс студенттері болғандықтан осы деңгейдегі жаңа сөздерді әлі толығымен меңгермегені, және келесі эксперименталды сабақта студенттердің тілдік деңгейіне сәйкестендірілген сабақ жасау керектігі туралы өте пайдалы тәжірибе алдық деп авторлар санайды. Дегенмен, студенттер осы жаттығу арқылы жаңа сөздерді есте сақтау, есту, көру, жазу қабілетін жақсартуға, машықтануға мүмкіндік алғаны анықталды.

Екінші тобында **ロールプレイ** (role play) рөлдік ойын жаттығуы таңдап алынды. Алдымен студенттерге жапон анимелеріндегі **声優** (жапон тіліндегі оқылуы “*Seiyu*”, қазақ тіліне аудармасы “*дыбыстандырушы актёр*”) туралы ақпарат таныстырылды. Бұл жолы да студенттерге анимациялық фильмнің үзіндісі қайталанып көрсетілді. Осы жаттығуда студенттер анимациялық кейіпкерді дыбыстандырушы актёр роліне бейімделіп, алдын-ала үлестірілген аниме үзіндісінің мәтінін дауыстап қайталауға міндеттелді. Жаттығу алдында студенттерге рөлдер бөлініп беріліп, видео тағы бір мәрте қайталанып, жаттығу жұмысы іске асырылды. Жаттығу барысында барлық студенттердің дыбыстандырушы актёр роліне бейімделіп, анимациялық фильмнің көріністеріндегі кейіпкерлерді қызығушылықпен дәлме-дәл қайталауға тырысқаны анықталды. Осы жаттығу арқылы студенттер ауызша сөйлеу мәнері, жаттығуда кездесетін жана сөздерді үйреніп, оларды есте сақтау қабілетін жақсартқаны байқалды.

Сабақ соңында эксперименталды сабақ нәтижесі туралы студенттерге сауалнама үлестірілді.

Төменде студенттердің эксперименталды сабаққа қатысты берген сауалнама жауаптарын негізге алып, эксперименталды сабаққа жалпы талдау жасап өтейік.

Студенттерге алдымен анимені қолданған жапон тілі сабағы қалай өткені туралы сұрақ қойылды. Респонденттердің барлығы сабақтың өте қызық өткенін атап айтты. Келесі сұрақта сабақтың ішінде қандай жаттығу ұнағаны туралы пікірі алынды. Нәтижесінде, олардың көбі дыбыстандырушы актёр роліне бейімделіп, рольдік ойын жаттығулары өте ұнағанын көрсетті. Мысалы, респонденттердің бірі “студенттің тілді үйренудегі басты мақсаты – өз ойын жеткізу және тыңдап түсіну. Осы сабақтан адамның визуалды есте сақтауы арқылы аниме көріп, түсінудің жеңіл жолын ұқтым” деп, жауап қайтарды. Яғни, эксперименталды сабақтың студентке жақсы әсер қалдырғаны, визуалды есте сақтау қабілеті мен оны түсінудің өзіне жаңа жолын ашқанын көруге болады.

“Анимені қолданған жапон тілі сабағы жапон тілін меңгеруге көмегі тиді деп ойлайсыз ба?” сұрағына, сабақтың өте тартымды болғанын айтып, барлығы позитивті жауап берді. Сұрақ мазмұнын тереңірек ашу мақсатында оның қай жерінің көмегі тигені туралы сауал қойылды. Осы сұраққа қатысты студенттердің жауабы кесте 4-те берілген.

Кесте 4 – Студенттердің пікірі

	Респонденттердің жауабы
1	-
2	Мысалы, 穴埋め問題 (<i>anaume mondai</i>) жаттығуы пайдалы болды. Өте қызық өтті
3	穴埋め問題(<i>anaume mondai</i>)
4	穴埋め問題(<i>anaume mondai</i>) жәнеロールプレイ (role play) жаттығуындағы анимациялық кейіпкерді дыбыстандырушы актёр ролі өте қызықты болды.
5	穴埋め問題(<i>anaume mondai</i>)
6	Сценарийді көре отырып, кейіпкерлермен бірге жылдам сөйлеуді, әртүрлі жаңа сөздерді үйрендім.
7	Тыңдалымға үйрету жаттығуларына өте қажет сабақ деп ойлаймын. Рольплей (role play) жаттығуындағы анимациялық кейіпкерді дыбыстандырушы актёр ролінде сөйлеу жақсы сабақ болды деп санаймын.
8	Дыбыс айтылуы мен жапон тілінде сөйлеу жылдамдығына үйренуге көмегі тиді деп ойлаймын.
9	Қысқарған сөздерді түсіне бастадым.
10	Жаңа сөздерді түсіне бастадым.
11	Ауыша сөйлеу мәнерін түсінуге көмегі тиді.

Ескерту: Респонденттердің барлығы пікірін жапон тілінде жазғандықтан, жаттығу аттары өзгеріссіз жазылып, мәтіннің қазақ тіліндегі аудармасы беріліп отыр.

Кесте 4-тен студенттерге бос орындарды керекті сөздермен толтыру 穴埋め問題 (*anaume mondai*) жаттығуы, дыбыстандырушы актёр роліндегі жаттығуының аса жоғары әсер қалдырғанын көруге болады. Сонымен қатар, бірінші және екінші курс студенттерінің тыңдалымға, ауызша сөйлеуге және оның жылдамдығына қатысты пікірлерін айырықша атап айтуға болады.

Мақаланы қорыта келе, авторлар тарапынан студенттердің жаттығуларды қызығушылықпен орындап, сабақ барысында барлық студенттің белсенді қатысқанын анықтап отырдық. Алайда, студенттердің жаттығу ішіндегі жаңа сөздерге, ауыз екі тіліндегі сөйлеу мәнері мен жылдамдығына ілесе түсіну, дауыстап сөйлеуге әлі бейімделмегені тәрізді мәселелері байқалды. Осы мәселелер келесі эксперименталды сабақта студенттердің жапон тілі деңгейіне сәйкес ескеріліп, оның келесі тақырыбының мәселесі ретінде қарастырылады.

ӘДЕБИЕТ

[1] 熊野七絵・廣利正代 (2008) 「『アニメ・マンガ』調査研究—地域事情と日本語教材—」 『国際交流基金日本語教育紀要』第4号、55—69、国際交流基金

[2] 熊野七絵 (2010) 「日本語学習者とアニメ・マンガ～聞き取り調査結果から見える現状とニーズ」 『広島大学留学生センター紀要』第20号、89—103、広島大学留学センター

[3] 熊野七絵・川嶋恵子 (2011a) 「アニメ・マンガの日本語」 Webサイト開発—興味から日本語学習へ— 『国際交流基金日本語教育紀要』第7号、103—117、国際交流基金

REFERENCES

[1] Kumano N., Hirokaga M. An Examination of “ANIME & MANGA”: Regional Information Overseas and Japanese-language materials. *The Japan Foundation Japanese-Language Education Bulletin*, 2008, Vol.4 [in Jap.].

[2] Kumano N. Japanese learners and Anime & Manga: Current situation and needs as seen from the interview survey results. *Hiroshima University-International Student Center Bulletin*, 2010, Vol.20 [in Jap.].

[3] Kumano N., Kawashima K. Development of “Japanese in Anime& Manga” website: Offering Japanese-language learning Motivation to Anime & Manga fans. *The Japan Foundation Japanese-Language Education Bulletin*, 2011, Vol. 7 [in Jap.].

АНАЛИЗ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ЗАНЯТИЯ ПО ЯПОНСКОМУ ЯЗЫКУ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ АНИМАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ

Ахапов Е.А.,

PhD, доцент КазНУ им. Аль-Фараби,
Алматы, Казахстан, erlakz@mail.ru

Баубекқызы Ж.,

магистрант КазНУ им. Аль-Фараби,
Алматы, Казахстан, zhansaya.baubek@mail.ru

Ключевые слова: японский язык, аниме, экспериментальный урок, методика преподавания, мотивация

Аннотация. В последние десятилетия Japan Foundation всё больше уделяет внимание широкому распространению японской культуры за пределами Японии. Особенно это заметно на росте влияния аниме и манга на мотивацию при изучении японского языка иностранцами. По этой причине в глобальной сети появились специальные вебсайты Японского Фонда для изучения японского языка с помощью аниме и манга. К сожалению, эти инновационные интернет-технологии в высших учебных заведениях Казахстана пока ещё не апробированы. В связи с этим, в статье проводится анализ результата экспериментального урока с использованием японских анимационных фильмов.

Статья поступила 28.03.2016 г.