(cc) BY

Ноздрина Татьяна Григорьевна
канд. филол. наук, старший преподаватель
ФГБОУ ВО «Оренбургский государственный
педагогический университет»
г. Оренбург, Оренбургская область

ЗАРУБЕЖНЫЙ ОПЫТ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ АНИМАЦИИ В ОБУЧЕНИИ ГРАММАТИКЕ НЕМЕЦКОГО ЯЗЫКА

Аннотация*: в статье рассматривается метод анимационной грамматики, разработанный зарубежными специалистами на основе принципов когнитивной лингвистики. Грамматические структуры предъявляются в виде образных метафор. Объяснение темы «Немецкое предложение и рамочная конструкция» по новой концепции происходит с использованием анимации игры в футбол. Новый подход к обучению грамматике является перспективным направлением в лингводидактике и признан способствовать повышению эффективности процесса усвоения языка.*

Ключевые слова*: когнитивная грамматика, когнитивная дидактика, грамматическая метафора, грамматические анимации, порядок слов.*

Одной из важнейших проблем при обучении иностранному языку является грамматика. Это связано с распространенным представлением у обучающихся и у учителей о грамматике как о чем-то абстрактном и постигаемом лишь при заучивании наизусть. Учителя используют различные методические приемы при обучении правописанию, грамматике и фонетике, например, такие правила запоминания, как «все немецкие слова с суффиксом «*heit*» женского рода» или цветные обозначения артикля для различения рода существительных. Но многие из этих техник основываются на неполном представлении о грамматике, языке, коммуникации. Это связано с тем, что большинство приемов и учебных материалов предполагают абстрактное знание правил и метаязыка. Сложности возни-

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

кают в том случае, когда обучающемуся необходимо объяснить, что такое рамочная конструкция и почему она важна, если в его родном языке нет этой конструкции.

Для преодоления этих трудностей прибегают к когнитивно-дидактическому принципу, который основывается на опыте когнитивной лингвистики и когнитивной дидактики. Грамматика здесь рассматривается не как набор абстрактных правил, а как важная система, грамматические структуры связываются с конкретными повседневными знаниями. Объяснения включены в увлекательный процесс познания и воодушевляют изучать немецкий язык и пользоваться этим языком.

Цель когнитивной лингвистики – преобразование когнитивно-лингвистических знаний в доступную грамматическую форму анимационных образных метафор, которые должны способствовать повышению эффективности процесса усвоения языка. Этот подход можно продемонстрировать на следующем примере: В русском языке мы говорим «стоять под дождем», в немецком языке это значит «*im Regen stehen*», в английском «*in the rain*», во французском «*unter dem Regen*» (*sous la pluie*), то есть в каждом языке используется свой предлог. Когнитивная лингвистика указывает, что каждый грамматический феномен важен, так как в его основе лежит определенный языковой образ. Так, в немецком и английском языках в примерах с погодными явлениями – таковым является пространство, в котором находишься («*im Schnee*», *im Sonnenschein*). Во французском же – это своего рода крыша над нами и таким образом значение передается по принципу «вверху-внизу». Выбор предлогов зависит от того, как в языке понимается реальность и как она заключается в слова. За каждой грамматической конструкцией кроется определенный образ. По мнению Лангакера, «изучение грамматики – это не просто заучивание наизусть, а увлекательный поиск языковых картин, которые придают грамматическим конструкциям образность и значение» [2, с. 68].

Передача языковых знаний в когнитивно-дидактической модели имеет 4 уровня:

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

1) уровень когнитивной лингвистики;

2) уровень дифференциации в передаче языковых знаний;

3) уровень грамматических метафор;

4) уровень представления и передачи языковых знаний [6, с. 125].

Когнитивная лингвистика исходит из того, что реальная картина мира отображается в символах в языке и грамматике. Подчинение знаний и языка осуществляется через домены, которые представляют собой концептуальный каркас для структурирования содержаний. Один домен – это своего рода исходные рамки, в которых заключено значение языкового выражения. Чтобы понять, что есть «*oben-unten*», «*links-rechts»* сначала необходимо представление о домене «*Raum*», для понимания «*heiss-warm-kalt*» – домен «Temperatur». Как следует из названия, базовые домены должны быть обращены к основополагающим знаниям о физических явлениях, например, движение, пространство, гравитация, сила, сопротивление [7, с. 58].

Конкретные выражения доменов называются картинами-схемами. Они возникают из наших физических интеракций с миром и существуют в нашем сознании как динамические, повторяющиеся и универсальные образы.

Понятия, базирующиеся на законах физики как «*oben*», *neben, unten, heiss, kalt* есть во всех языках мира. Образы – схемы и домены используются в языках по-разному.

На втором уровне модели анализируются языковые и культурно-специфические различия. Главной задачей является преодоление концептуальных и лингвокультурных различий. Успешным результатом этого преодоления можно назвать концептуальную компетенцию, которая рассматривается когнитивной лингвистикой как подлинная задача передачи языковых знаний на занятии [1, с. 242].

Метафорика в грамматике необходима, чтобы передать грамматические закономерности понятно, связно и основательно. Для дидактических целей был

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

разработан концепт грамматической метафоры [6, с. 119]. Грамматические метафоры служат для того, чтобы на основе повседневных ситуаций объяснить концептуальную базу грамматики.

Суть и значимость грамматической метафоры можно проиллюстрировать на примере употребления предлогов с Dativ/Akkusativ, используя принцип когнитивной лингвистики с помощью концепта «переход границы». Так, пересечение (метафорической) границы обосновывает употребление Akkusativ (*Die Katze läuft auf die Strasse*.), а местонахождение внутри границы – употребление Dativ (*Die Katze läuft auf der Strasse*.) [8, с. 185–186].

Грамматические метафоры обращаются к соответствующим образам-схемам. Одновременно они активизируют повседневные знания и ситуации обучающихся и поэтому всем понятны. После того, как для грамматического феномена найдена подходящая метафора, возникает вопрос по их медийному использованию. В некоторых случаях для объяснения достаточно статической картинки, в других – лучше подойдет анимация. Так, в примерах предложений с кошкой динамична не только изображенная ситуация, но и использованное для них объяснение по принципу «перехода границы». Кроме того, многие другие грамматические феномены связаны с процессом (глаголы), каузальностью (предлоги, модальные глаголы), движением (предлоги), изменением положения (синтаксис, отделяемые глагольные приставки) временной динамикой (временные формы глагола). Поэтому для их образного представления предлагается динамическая форма с помощью мультимедийных анимаций.

Под анимацией понимается движущееся изображение, которое представляет движение нарисованных объектов и поэтому вызывает восприятие непрерывного изменения [3, с. 88]. Благодаря их образному и динамическому репрезентативному формату, анимации имеют много дидактических преимуществ. Так, можно внимание обучающихся направить на важные элементы в ситуации (на кошку, на границу), анимируя их. Второстепенные элементы (деревья, дома) остаются статичными на заднем плане. Кроме того, анимации поддерживают ви-

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

зуализацию абстрактных концептов (граница), способствуют ментальному моделированию их динамики и функционируют как внешние опоры для запоминания [4, с. 62–63].

Представим модель урока, разработанного в рамках проекта «Анимационная грамматика немецкого языка» на базе института немецкого языка как иностранного университета Ludwig-Maximilian в Мюнхене. На данном уроке применяется анимация при объяснении грамматической темы «Структура немецкого предложения и рамочная конструкция» [5, с. 36].

В качестве грамматической метафоры для синтаксиса немецкого языка используется «футбол», так как проводится следующая параллель: как футболисты имеют определенные роли (нападающий, защитник, вратарь) и могут несмотря на это передвигаться по полю, так и члены предложения имеют определенные функции и могут принимать в предложении определенные позиции. 2 вратаря, которые обрамляют поле и между которыми двигаются другие игроки является меткой метафорой для рамочной конструкции. Также обозначения различных участков футбольного поля (*Vorfeld*, *Mittelfeld*, *Nachfeld*) совпадают с соответствующими грамматическими терминами.

Работа с грамматической анимацией на занятии охватывает 5 этапов:

– установление взаимосвязи с чем-то известным или уже знакомой проблемой;

– новая презентация (простая анимация существующего грамматического феномена);

– интеграция:

а) повторение фазы 2 с помощью графических символов (стрелок, увеличение отдельных простых понятий);

б) повторение фазы 2, замедленная съемка в сопровождении с простыми объяснениями.

– использование метаязыка (доступное объяснение грамматических правил);

– автоматизация (различные упражнения) [5, с. 37–38].

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

На этапе создания ситуации активизируются предварительные знания обучающихся по грамматической теме, по виду спорта, принимаются во внимание связь/сходство между ними, описывается известная проблема:

Представьте себе немецкое предложение в виде игры в футбол. Как в футболе есть позиции для определенных игроков (вратарь, защитник), так и в предложении есть позиции для определенных слов. На футбольном поле есть слева и справа ворота. Это два глагола. Другие игроки (другие слова) играют между ними. Ворота очень важны, без них не будет игры. Также и глаголы в немецком предложении очень важны: без них не существует предложения. В представленной концепции речь идет о командах и играх, в которых игроки тренируются на поле и придерживаются не всех правил футбола. На занятии в первую очередь следует передать правила синтаксиса, для наглядности служат правила игры в футбол. Это следует объяснить обучающимся.

На этапе представления нового материала показывается анимация. Возможное объяснение учителя:

Вы видите, как футбольная команда играет тренировочный матч. При этом нет противников, только второй вратарь. Игрок 1 (слово «*die Mannschaft*») пасует мяч вратарю («*hat*»). Он подает мяч дальше другим игрокам. Другие игроки стоят между вратарем слева и вратарем справа. Защитник подает мяч вратарю справа. Так получается порядок слов в предложении.

На этапе введения обучающиеся просматривают анимацию во второй раз, при этом появляются вспомогательные элементы, которые обращают их внимание на ключевые элементы и указывают на связь между ними. При необходимости учителя могут остановить анимацию и повторить объяснение.

На следующем этапе вводится упрощенный метаязык (отдельные грамматические понятия). Грамматическое правило объясняется по возможности простым и понятным языком:

Вратарь слева – это глагол. Этот глагол может изменяться: *Der Spieler hat, die Spieler haben*… Поэтому вратарь перемещается в воротах. Вратарь справа – это тоже глагол. Эта часть глагола не меняется: *Der Spieler hat geschossen/Die*

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Spieler haben geschossen. Поэтому этот вратарь стоит на воротах. Эти два глагола (слева и справа) образуют рамку.

Все другие слова стоят между этими двумя глаголами, так и футболисты стоят между воротами, то есть на среднем поле. Часто слово (существительное или вопросительное слово) стоит перед глаголом (в футболе: при вбрасывании мяча, при передаче мяча или во время тренировочного матча). Иногда слово (сравнение) после глагола справа – в конечной позиции. Последний игрок на среднем поле – это защитник. Он – очень важен. Точно также последнее слово перед глаголом справа имеет значение.

На этапе автоматизации у обучающихся есть возможность тренировать изученные конструкции. Для этой цели существует множество видов упражнений: упражнения с образцами выполнения, онлайн-упражнения на самоконтроль, упражнение в спортзале в рамках урока немецкого языка.

В спортзале обучающиеся могут проиграть предложения, которые они увидели в анимации и выступить в роли глаголов/вратарей и других членов предложения/игроков на начальной позиции, на среднем поле, на конечной позиции. Через изменение позиций можно разъяснить им структуру и типы немецкого предложения:

Можно сказать: «*Der Spieler hat wieder auf das Tor geschossen*», «*Wieder hat der Spieler auf das Tor geschossen*.» «Hat der *Spieler wieder auf das Tor geschossen*?», но нельзя сказать: «*Hat geschossen der Spieler wieder auf das Tor*».

В спортзале могут играть два вратаря один на один. Соответственно обучающиеся могут двигаться на поле, подавать друг другу мяч и при этом говорить свои слова, таким образом в конце получится немецкое предложение в ходе игры в футбол.

Таким образом, разработанный зарубежными специалистами метод, основанный на принципах когнитивной лингвистики, позволяет превратить обучение грамматике в увлекательный, интерактивный процесс. Предъявление новых грамматических явлений происходит посредством демонстрации спортивной игры, способствуя тем самым эффективному усвоению новых знаний.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Список литературы

1. Danesi M. Conceptual errors in second-language learning / S. de Knop, T. de Rycker // Cognitive Approaches to Pedagogical Grammar. Berlin, New York: Mouton de Gruyter, 2008. – P. 231–256.

2. Langacker R.W. Cognitive grammar as a basis for language instruction / P. Robinson, N. Ellis // Handbook of Cognitive Linguistics and Second Language Acquisition. – New York: Routledge, 2008. – P. 66–88.

3. Mayer R. Animation as an aid to multimedia learning / R. Mayer, R. Moreno // Educational Psychology Review. – 2002. – №1. – P. 87–99.

4. Meex B. Grammatik und Kognition. Deutsch anders gedacht / B. Meex, T. Mortelmans // Germanistische Mitteilungen. – 2002. – №1. – S. 48–65.

5. Roche J. Deutsche Grammatik sportlich und animiert / J. Roche, K. EL-Bouz // Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht. – 2018. – №1. – S. 30–42.

6. Roche J. Kognition und Grammatik: Ein kognitionswissenschaftlicher Ansatz zur Grammatikvermittlung am Beispiel der Grammatikanimationen / J. Roche, F. Suñer Muñoz // Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht. – 2014. – №2. – S. 119–145.

7. Roche J. Sprachenlernen und Kognition. Kompendium DaF/DaZ. Band 1 / J. Roche, F. Suñer Muñoz. – Tübingen: Narr, 2017. – 375 s.

8. Scheller J. Animationen in der Grammatikvermittlung. Multimedialer Spracherwerb am Beispiel von Wechselpräpositionen. – Münster: Lit. – 2009. – 287 s.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)