

Содержание

Введение.....	3-16
Глава 1. Культурная дипломатия Японии: теоретические основы и феномен аниме.....	17-41
1.1. Теория «мягкой силы» Дж. Ная и культурная дипломатия.....	17-25
1.2. Особенности культурной дипломатии Японии.....	25-33
1.3. Аниме как часть японской культурной дипломатии	33-41
Глава 2. Кросс-культурная компетенция во внеурочной деятельности.....	42-57
2.1. Взаимосвязь кросс-культурной компетенции с критическим мышлением и ее роль при формировании личностных результатов.	42-45
2.2. Методы формирования и развития кросс-культурной компетенции во внеурочной деятельности.....	45-51
2.3. Формы внеурочной деятельности эффективные для развития кросс-культурной компетенции у старшеклассников.....	51-57
Глава 3. Методические рекомендации по использованию аниме для развития кросс-культурной компетенции старшеклассников во внеурочной деятельности.....	58-69
3.1. Особенности работы с видеоматериалами.....	58-63
3.2. Методические рекомендации можно полное название добавить.....	63-66
3.3. Апробация.....	66-69
Заключение.....	70-72
Список источников и литературы.....	73-84
Приложение.....	85-104

Введение

Актуальность: В современном мире, в условиях глобализации и усиления межкультурных контактов формирование кросс-культурной компетенции становится одной из приоритетных задач современного образования. Данная компетенция, понимаемая как способность к эффективному взаимодействию с представителями иных культур, основанная на знаниях, а также эмпатии, является ключевой для успешной социализации личности в поликультурном мире. Внеурочная деятельность, обладающая значительным потенциалом, предоставляет уникальные возможности для решения этой задачи через использование увлечений самих старшеклассников. Одним из наиболее популярных и распространенных культурных увлечений современной молодежи является японская анимация – аниме. Феномен глобальной популярности аниме не случаен и представляет собой яркое проявление концепции «мягкой силы», обоснованной Джозефом Наем, согласно которой государство может достигать своих целей посредством привлекательности культуры, ценностей и образа жизни.

Япония целенаправленно использует свою популярную культуру в рамках стратегии «Cool Japan» для формирования привлекательного образа страны, продвижения своих ценностей и эстетических ориентиров. Исходя из выше сказанного, аниме является не только развлечением, но становится частью культуры, или даже японского культурного кода, ведь во многих аниме-сериалах мы можем проследить японские традиции, увидеть героев японских мифов.

Мы отмечаем, что в настоящее время наличие развитой кросс-культурной компетенции становится очень важным. Если человек будет иметь понимание и уважение к традициям разных народов как внутри своей страны, так и за пределами своего родного государства, то безусловно это поможет ему стать более успешным, а также будет способствовать развитию диалога культур.

Поскольку аниме имеет огромную популярность среди молодёжи, тема аниме как область научного исследования в последние десятилетия тоже приобрела большую популярность. Несмотря на это аниме как инструмент, с помощью которого можно развивать кросс-культурную компетенцию у старшеклассников, еще не изучалось.

Возникает **научно-практическая проблема**, а именно какие возможности могут появиться у педагога при использовании аниме для развития кросс-культурной компетенции старшеклассников во внеурочной деятельности.

Степень изученности:

Несмотря на актуальность темы, степень ее изученности довольно низкая. Проблема формирования кросс-культурной компетенции обучающихся в образовательном процессе привлекает внимание исследователей в таких областях как, педагогика, культурология, социология и международные отношения. Несмотря на значительное количество научных работ, посвящённых данным вопросам, комплексное изучение аниме как части культурной дипломатии и инструмента развития кросс-культурной компетенции старшеклассников во внеурочной деятельности представлено в научной литературе недостаточно.

1) Среди исследователей по теории «мягкой силы» и публичной дипломатии можно назвать таких ученых как: Дж. Най¹, А. Хантер², Такиэ Сугияма Лебра³ Я. Ватанабэ и Д.Л. Макконнелл⁴, В.М. Кулагин⁵, И.С. Иванов⁶. Они исследовали феномен «мягкой силы» в историческом контексте,

¹ Nye J. Bound to lead: The changing nature of American power. – New York: Basic Books. 1990. 307 p.

² Hunter A. Soft Power: China on the Global Stage. – Chinese Journal of International Politics. Vol. 2 I. 3. 2009. p. 373-398

³ Takie S. L. Japanese Patterns of Behavior – Honolulu, University of Hawaii press. 1976. 323 p.

⁴ McConnell D., Watanabe Y. Soft Power Superpowers: Cultural and National Assets of Japan and the United States – New York, M.E. Sharpe. 2008. 328 p.

⁵ Кулагин В. М. Мир в XXI веке: многополюсный баланс сил или глобальный Pax democratica (Гипотеза “демократического мира” в контексте альтернатив мирового развития) // Полис. Политические исследования. 2000. № 1. С. 23

⁶ Иванов И.С. Новая российская дипломатия: десять лет внешней политики страны. М.: ОЛМА-пресс, 2002. – 382 с.

полагая, что «мягкая сила» существовала задолго до формулирования Дж. Наем понятия, отражающего данное явление. Также сам Дж. Най в предисловии к книге Я. Ватанабэ и Д.Л. Макконнелла отмечает, что, несмотря на современное звучание концепции «мягкой силы», данное явление достаточно ново, появилось вместе с историей человечества⁷. А. Хантер говорит, что концепция «мягкой силы» была основополагающей частью китайской военной мысли на протяжении более 2000 лет⁸. Дж. Най разработал теоретические основы концепции «мягкой силы», он рассматривал культуру, политические ценности и внешнюю политику как ключевые источники привлекательности государства на международной арене. Его исследования заложили основу для дальнейшего изучения культурной дипломатии и влияния массовой культуры на международные отношения.

В. М. Кулагин в своей работе «Мир в XXI веке: многополюсный баланс сил или Глобальный Pax Democratica (Гипотеза «демократического мира» в контексте альтернатив мирового развития)»⁹, которая была опубликована в журнале «Политические исследования» в 2002 году, предлагает «трёхчленную формулу» применительно к международной безопасности, а именно:

Наличие мира, понимаемого как отсутствие войны;

Соглашения, принципы, институты и процедуры, создаваемые для укрепления мира и противодействия предпосылкам войны;

Подготовка национальных вооружённых сил на случай неэффективности указанных механизмов¹⁰.

⁷ McConnell D., Watanabe Y. *Soft Power Superpowers: Cultural and National Assets of Japan and the United States* – New York, M.E. Sharpe. 2008. p. 4.

⁸ Hunter A. *Soft Power: China on the Global Stage*. – *Chinese Journal of International Politics*. Vol. 2 I. 3. 2009. p. 378.

⁹ Кулагин В. М. Мир в XXI веке: многополюсный баланс сил или глобальный Pax democratica (Гипотеза «демократического мира» в контексте альтернатив мирового развития) // *Полис. Политические исследования*. 2000. № 1. С. 23

¹⁰ 1. Кулагин В. М. Мир в XXI веке: многополюсный баланс сил или глобальный Pax democratica (Гипотеза «демократического мира» в контексте альтернатив мирового развития) // *Полис. Политические исследования*. 2000. № 1. С. 23

И.С. Иванов «Внешняя политика в эпоху глобализации»¹¹ – в данной работе анализируются тенденции в международных отношениях после окончания «холодной войны», в том числе роль «мягкой силы».

2) Исследования, посвященные феномену аниме и его роли в современной культуре представлены в следующих работах отечественных авторов:

В статье Попова Д.А. «Аниме как элемент массовой культуры: возникновение, функциональное назначение, эволюция».¹² В статье рассматриваются причины появления индустрии аниме, её взаимодействие с традициями воспитания детей и подростков. Автор статьи, приходит к выводу о двойственном характере аниме, а именно: оно одновременно служит источником развлечений и инструментом трансляции социальных норм и ценностей.

В статье Олешкевич К. И. и Шубина Г. Р. «Феномен аниме и манга в современной массовой культуре»¹³ исследуются причины мировой популярности аниме и манги, а также их влияние на современную массовую культуру, отмечается вклад японского художественного стиля в новые западные визуальные продукты.

В исследовании Е. С. Воробьёвой «Субкультура аниме в современном российском социокультурном пространстве (на примере Юга Дальнего Востока)»¹⁴ рассматриваются генезис субкультуры аниме в Японии и странах Запада, её становление в России, ценности и практики субкультуры аниме: социальное и символическое измерение.

Также необходимо отметить статью В. Б. Хасьянова и А. С. Зайцева «Субкультура аниме как культурно-информационный феномен (на примере

¹¹ Иванов И.С. Внешняя политика в эпоху глобализации. М.: Просвещение, 2011. – 288 с.

¹² Попов Д. А. Аниме как элемент массовой культуры: возникновение, функциональное назначение, эволюция // Культура и искусство. 2025. №10. С. 201-209.

¹³ Олешкевич К. И., Шубина Г. Р. Феномен аниме и манга в современной массовой культуре // Молодой учёный. 2021. № 18 (360). С. 284-287.

¹⁴ Воробьева Е. С. Субкультура аниме в современном российском социокультурном пространстве на примере Юга Дальнего Востока : дис. ... канд. культурологии: 24.00.01: утв 20.05.2021. Владивосток, 2021. 227 с.

деятельности молодёжных объединений Иркутской области)»¹⁵. В данном исследовании рассматриваются особенности субкультуры аниме, изучаются подходы учёных к определению особенностей неформальных молодёжных объединений.

3) Также можно выделить работы в области межкультурной коммуникации и методики формирования кросс-культурной компетенции, которые представлены в исследованиях: С.Г. Тер-Минасовой, В.С. Пошельченко, Д.Б. Гудкова, В.В. Сафонова.

С. Г. Тер-Минасова – известная ученая в области межкультурной коммуникации и методики формирования кросс-культурной компетенции. Её работы посвящены взаимодействию языков и культур, проблемам человеческого общения, где главным, но не единственным средством является язык. В работе «Язык и межкультурная коммуникация»¹⁶ автор раскрывает базовые понятия, такие как культура, язык, коммуникация, антропология, а также использует доступные и понятные примеры.

В.С. Пошельченко является автором статьи «Формирование кросс-культурной компетентности студентов университета в условиях образовательной мобильности»¹⁷. В исследовании оценивается формирование кросс-культурной компетентности студентов Оренбургского государственного университета и Оренбургской государственной медицинской академии. Основным путем формирования кросс-культурной компетентности студентов проходит через взаимодействие их с преподавателями университета.

Одной из значимых работ Д. Б. Гудкова – это монография «Теория и практика межкультурной коммуникации»¹⁸. В монографии рассматривается специфика межкультурной коммуникации как особого типа коммуникации,

¹⁵ Хасьянов В. Б., Зайцев А. С. Субкультура аниме как культурно-информационный феномен (на примере деятельности молодёжных объединений Иркутской области) // Научный диалог. 2014. №11 (35). С 75-88.

¹⁶ Тер-Минасова С. Г. Язык и межкультурная коммуникация: монография. М.: Слово 2000. 146 с.

¹⁷ Пошельченко В. С. Формирование кросс-культурной компетентности студентов университета в условиях образовательной мобильности // Вестник ОГУ. 2024. №1 (241). С. 48-56.

¹⁸ Гудков Д. Б. Теория и практика межкультурной коммуникации. – М.: ИТДГК «Гнозис», 2003. 288 с.

типология коммуникативных неудач при общении представителей различных лингвокультурных сообществ, особенности взаимодействия языка и культуры, вопросы хранения культурной информации единицами разных уровней языковой системы.

В.В. Сафонова, советский и российский лингвист, культуролог, педагог и доктор педагогических наук, профессор, внесла вклад в изучение межкультурной коммуникации, разработав концепцию социокультурного подхода к обучению иностранным языкам и исследовав связанные с этой темой вопросы. Ей принадлежит статья «Профессиональная межкультурная коммуникация как общеевропейский инструмент в проектировании единого образовательного пространства»¹⁹, в которой рассматриваются характеристики профессиональной межкультурной коммуникации в контексте образовательных проектов Совета Европы.

4) Исследования по организации внеурочной деятельности:

Н.С. Сытина, Н.Е. Хабибова – авторы исследования Феномен «Внеурочная деятельность»: ключевые смыслы, проблемы организации и реализации²⁰. Коллектив авторов - Т.П. Гайкова, Я.Ю. Осипова, У.В. Пелевина провели «Исследование современных форм организации внеурочной деятельности, ориентированных на эстетическое воспитание младших школьников»²¹, С.Н. Бездетко исследовал «Художественно-образовательный квест как фактор эстетического развития младшего школьника во внеурочной деятельности».²²

¹⁹ Сафонова В. В. Профессиональная межкультурная коммуникация как общеевропейский инструмент в проектировании единого образовательного пространства // Россия: тенденции и перспективы развития. 2017. №12-3. С. 752-757.

²⁰ Сытина Н. С., Хабибова Н. Е. Феномен "внеурочная деятельность": ключевые смыслы, проблемы организации и реализации // Педагогический журнал Башкортостана. 2019. №6 (85). С. 40-46.

²¹ Гайкова Т.П., Осипова Я.Ю., Пелевина У.В. Исследование современных форм организации внеурочной деятельности, ориентированных на эстетическое воспитание младших школьников // Современные проблемы науки и образования. 2023. № 2. URL: <https://science-education.ru/ru/article/view?id=32528> (дата обращения: 12.06.2026).

²² Бездетко С. Н. Художественно-образовательный квест как фактор эстетического развития младшего школьника во внеурочной деятельности : дис. ... канд. пед. наук: 5.8.2. утв. 24.11.2023 Екатеринбург, 2023. 162 с.

5) **Исследования по культурологии** имеют особую важность в изучении Японии, ведь культура – это то, что складывалось на протяжении многих веков.

К отечественным исследователям в области японской культуры относятся: А. Н. Мещеряков, Н. И. Конрад, М. В. Гришин, Т. П. Григорьева, М. В. Успенский.

Например, в своей монографии А. Н. Мещеряков «Страна Япония: быть японцем»²³, впервые вскрывает управленческие и в особенности культурные механизмы, которые позволили провести мобилизацию масс с небывалым успехом. Он пытается понять, что значило быть японцем в то время и в чем состояла для них привлекательность выбранного страной пути. В центре внимания оказываются такие интереснейшие проблемы, как отношение японцев к своему телу и духу, к старости и юности, жизни и смерти, к себе и другим.

Выдающийся советский востоковед – Н. И. Конрад, внес значительный вклад в изучение культуры Японии, её истории, литературы и философии. В своей работе «Очерк истории культуры средневековой Японии. VII–XVI века»²⁴, автор анализирует социально-экономическое развитие и духовную культуру феодальной Японии. Его работы охватывают широкий спектр тем – от анализа памятников японской литературы до изучения культурно-исторических процессов. Н. И. Конрад изучал культурно-историческую концепцию, средневековую Японию, историю японской литературы, занимался сравнительной культурологией.

Среди отечественных исследователей данной темы следует отметить М. В. Гришина – автора монографии «Взаимодействие художественных культур Японии и стран Запада во второй половине XIX–XX веков».²⁵ Учёный проводит сравнительный анализ рационально-логического типа западной

²³ Мещеряков А.Н. Страна Япония: быть японцем. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2020. 536 с.

²⁴ Конрад Н.И. Очерк истории культуры средневековой Японии: VII–XVI века. М.: Искусство, 1980. 144 с.

²⁵ Гришин М.В. Взаимодействие художественных культур Японии и стран Запада во второй половине XIX–XX вв.: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. М., 2003. 187 с.

культуры и мифологического типа японской культуры, а также соответствующих им типов художественной культуры. Особое внимание исследователь уделяет характеристике японского мифологического типа культуры.

Т. П. Григорьева – советский и российский востоковед-японист, доктор филологических наук, профессор, главный научный сотрудник Института востоковедения АН России. Её исследования посвящены различным аспектам японской культуры, включая эстетику, искусство, литературу и мировоззрение. Т. П. Григорьева написала монографию «Японская художественная традиция».²⁶ Данная работа помогает читателям перейти к более глубокому восприятию эстетических ценностей Японии. Автор размышляет о своеобразии японской культуры как целостной системы, о влиянии буддизма дзэн и древнекитайских учений на художественное мышление японцев, также говорит о национальной эстетической традиции, которое сохранило колоссальное значение и в наши дни.

Также, Т.П. Григорьева является автором монографии «Дао и логос (встреча культур)»²⁷. В работе ставится проблема соотношения культур как единства в многообразии. Освещаются те стороны мировоззрения древних китайцев и древних греков, которые повлияли на разные пути познания. Автор подводит к мысли о взаимодополняемости культур Востока и Запада.

Значительным вкладом в изучение традиционной японской культуры является исследование М. В. Успенского «Нэцке»²⁸. В монографии автор представил результаты систематического исследования стилистической эволюции миниатюрной скульптуры нэцкэ, прослеживая её развитие от истоков до современности, и выделил ключевые этапы формирования данного вида художественного творчества.

²⁶ Григорьева Т. П. Японская художественная культура: монография. М.: Наука, 1979. 370 с.

²⁷ Григорьева Т. П. Дао и логос (встреча культур): монография. М.: Наука, 1992. 424 с.

²⁸ Успенский М.В. Нэцке: монография. Л.: Искусство, 1986. 264 с.

К японским исследователям в области японской культуры относятся: Иэнага Сабуро, Кэнмоти Такэхико, Такиэ Сугияма Лебра, Васудзи Тэцуро.

Одной из наиболее значимых работ в области изучения японской культуры является труд известного японского учёного Иэнага Сабуро «История японской культуры».²⁹ Написанная коренным представителем японской интеллектуальной традиции, эта книга даёт возможность рассмотреть культурные процессы в стране Восходящего Солнца изнутри, что позволяет лучше понять специфику восприятия японцами собственной культурной истории и её ключевых этапов.

Еще одним японским ученым является Такиэ Сугияма Лебра – антрополог и профессор, специалист по Японии, психологической антропологии, культуре и социальной организации, исследователь в области японской культуры. Она выстраивала пространственные модели социального взаимодействия японцев и называла базовой категорией японской культуры понятие «бун»³⁰.

Японский философ, культуролог и писатель – Васудзи Тэцуро, авторству которого принадлежит ряд таких работ как: «История японской этической мысли» в двух томах (1954), «Ринригаку» («Этика» Тэцуро Вацудзи)³¹ в трёх томах (1937, 1942 и 1949) и «Фудо» (1935)³². В своих работах Васудзи Тэцуро рассматривал влияние климата и географии на культуру своей страны, изучал роль буддийских и конфуцианских традиций в японской культуре, а также анализировал различия в мировоззренческих установках Японии и Запада, стремясь продемонстрировать достижения японской культуры.

²⁹ Иэнага С. История японской культуры. / Пер. с яп. Б.В. Поспелова, предисл. В.А. Кривцова, ред. В.С. Гривнин. М.: Прогресс, 1972. 324 с.

³⁰ 84. Takie S. L. Japanese Patterns of Behavior – Honolulu: University of Hawaii press. 1976. 323 p.

³¹ Watsuji T. Rinrigaku – Albany: State University of New York Press, 1996. 381 p.

³² Watsuji T. Climate – Tokyo: Printing Bureau, Japanese Government, 1961. 235 p.

Среди исследователей из других зарубежных стран так же есть эксперты в области японской культуры: Рут Бенедикт, Дональд Кин, Йозеф Крайнер, Уильям Джордж Астон.

Рут Бенедикт – это американский культурантрополог, автор труда «Хризантема и меч»³³, в котором изучала японскую национальную психологию, сравнивая её с западной. Применяла метод «дистанционного анализа»: изучала художественную и пропагандистскую литературу, смотрела японские фильмы, брала интервью у японцев, проживавших в США.

Дональд Кин – американский учёный-японец, переводчик, один из крупнейших западных специалистов по истории японской литературы и культуры. Его работы определили дальнейшее развитие исследований по японской филологии, а переводы познакомили англоязычного читателя с образцами японской литературы. Ему принадлежит ряд работ: «Японский император: Мэйдзи и его мир, 1852-1912»³⁴, «Современная японская литература с 1868 по настоящее время»³⁵.

Уильям Джордж Астон – один из первых англоязычных учёных-исследователей синтоизма. В 1905 году была издана одна из первых подробных работ на английском языке – «Синто, путь богов»³⁶.

б) Работы по исследованию развития кросс-культурной компетенции во внеурочной деятельности:

Внимания заслуживает выпускная квалификационная работа Е. А. Колчиной «Формирование кросс-культурной грамотности у детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности»³⁷.

³³ Бенедикт Р. Хризантема и меч: Модели японской культуры / Пер. с англ. – 2-е изд. М., Спб.: Центр гуманитарных инициатив, 2013. 256 с.

³⁴ Keene D. Emperor of Japan: Meiji and His World, 1852-1912 – New York: Columbia University Press, 2005. 922 p.

³⁵ Keene D. Modern Japanese Literature, From 1868 to the present day – New York: Grove Press, 1956. 440 p.

³⁶ Aston W. G. Shinto: the way of the gods – London: Longmans, Green, 1905. 390 p.

³⁷ Колчина Е. А. Формирование кросс-культурной грамотности у детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности: ВКР бакалавра: 44.03.01: утв. 25.06.23. Ишим, 2023.

В исследовании рассматриваются педагогические условия формирования кросс-культурной грамотности у детей младшего школьного возраста.

В диссертации Т. Н. Бартенева «Формирование кросс-культурной грамотности в начальной школе»³⁸ анализируются педагогические условия повышения эффективности формирования кросс-культурной грамотности, а также представлены результаты опытно-экспериментальной работы.

Д. В. Нестеров в своей диссертации «Формирование кросс-культурной грамотности школьников на основе реализации компьютерных технологий»³⁹ исследует роль компьютерных технологий в формировании кросс-культурной грамотности, предлагаются программы внеклассной работы с применением новых технологий.

Несмотря на наличие значительного числа работ, посвященных «мягкой силе» Японии, феномену аниме, культуре, нужно отметить, что отсутствуют исследования по развитию кросс-культурной компетенции у старшеклассников, а также по заявленной теме нашего исследования, то есть о потенциале данной тематики для развития кросс-культурной компетенции старшеклассников во внеурочной деятельности что определяет новизну данного исследования.

Объект: японская культурная дипломатия при реализации политики «мягкой силы».

Предмет: педагогический потенциал аниме как феномена «мягкой силы» в развитии кросс-культурной компетенции старшеклассников

Цель: выявить возможности интеграции темы культурной дипломатии в учебный и воспитательный процессы и развития кросс-культурной компетенции старшеклассников во внеурочной деятельности с использованием японской анимации.

Задачи исследования:

³⁸ Бартенева Т. Н. Формирование кросс-культурной грамотности в начальной школе: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01: утв. 15.12.99. Рязань., 1999. 204 с.

³⁹ Нестеров Д. В. Формирование кросс-культурной грамотности школьников на основе реализации компьютерных технологий: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01: утв. 07.04.03. Ярославль., 2003. 185 с.

1. Провести анализ японской культурной дипломатии в контексте концепции «мягкой силы» и выявить основные формы и особенности диссимилиации японской культуры и традиций посредством аниме.

2. Определить структуру кросс-культурной компетенции старшеклассников и ее соответствие психо-возрастным особенностям обучающихся и условиями внеурочной деятельности.

3. Выявить риски и ограничения использования японской анимации в образовательном процессе.

4. Разработать и апробировать методические рекомендации по внеурочной деятельности, направленные на развитие кросс-культурной компетенции старшеклассников с использованием аниме.

Гипотеза: Развитие кросс-культурной компетенции старшеклассников во внеурочной деятельности будет проходить более эффективно, если:

- целенаправленно использовать мотивационный потенциал аниме как феномена японской «мягкой силы»;
- работа с аниме будет выстроена в систему, например, будет присутствовать сравнение с родной культурой;
- содержание и методы работы будут основаны на развитии критического мышления и направлены на осмысление культурных ценностей, транслируемых через анимационные произведения.

Источники: источниковую базу исследования можно разделить на следующие группы:

1. Нормативные акты, к которым относятся в первую очередь Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ФГОС ООО)⁴⁰ и федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» («Закон об образовании»)⁴¹. Также в работе был

⁴⁰ О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопросам воспитания обучающихся, утверждённые приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 декабря 2010 г. № 1897 : приказ М-ва просвещения РФ от 11.12.2020 № 712 // Исполняющий обязанности Министра. 2020.

⁴¹ О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопросам воспитания обучающихся, утверждённые приказом Министерства образования и

использован Приказ Минпросвещения России от 18.05.2023 N 370 (ред. от 10.11.2025) "Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования".⁴²

2. Исторические источники

Письменные источники

Нарративные источники представлены мифами Древней Японии: «Кодзики Записи о деяниях древности. Свиток 1. Мифы»⁴³; «Кодзики – Записи о деяниях древности: Свитки 2-й и 3-й»⁴⁴; «Нихон сёки – анналы Японии. Том 1»; «Нихон сёки – анналы Японии. Том 2»⁴⁵; «Легенды и мифы Древней Японии»; «Японские легенды о чудесах (IX-XI вв.)»⁴⁶.

3. Визуальные источники:

Изобразительно-художественные источники представлены аниме-сериалами, такими как «Наруто» («Naruto»)⁴⁷, «Ван Пис» («One Piece»)⁴⁸, «Унесённые призраками»⁴⁹, «Ходячий замок»⁵⁰, «Доктор Стоун»⁵¹.

Изобразительно-графические источники представлены гравюрами в книге Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии.⁵²

4. Учебно-методические источники:

науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413 : приказ М-ва просвещения РФ от 11.12.2020 № 712 // Исполняющий обязанности Министра. 2020.

⁴² Приказ Минпросвещения России от 18.05.2023 N 370 (ред. от 10.11.2025) "Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования" (Зарегистрировано в Минюсте России 12.07.2023 N 74223)

⁴³ Кодзики. Записи о деяниях древности. Свиток 1-й / Пер. со старояп., коммент. Е.М. Пинус. СПб.: Шар, 1993. 320 с.

⁴⁴ Кодзики. Записи о деяниях древности. Свитки 2-й и 3-й / Пер. со старояп., предисл., коммент. Л.М. Ермаковой, А.Н. Мещерякова. СПб.: Шар, 1994. 256 с.

⁴⁵ Нихон сёки. Анналы Японии. / Пер. со старояп., предисл., коммент. Л.М. Ермаковой, А.Н. Мещерякова. СПб.: Гиперион, 1997. Т.1-2. т.1 - 495 с., т.2 - 428 с.

⁴⁶ Японские легенды о чудесах (IX-XI вв.) / Пер. с яп., предисл. и коммент. А.Н. Мещерякова. М.: Наука, 1984. 183 с.

⁴⁷ «Наруто» («Naruto»), реж. Хаято Датэ, 1999).

⁴⁸ «Ван Пис» («One Piece»), реж. Горо Танигути, 1999).

⁴⁹ «Унесённые призраками» («Сэн то Тихиро но камикакуси»), реж. Хаяо Миядзаки, 2001).

⁵⁰ «Ходячий замок» («Хауру но угоку сиро», букв. «Движущийся замок Хаула»), реж. Хаяо Миядзаки, 2004).

⁵¹ «Доктор Стоун» («Dr. Stone»), реж. Синъя Иино, 2019).

⁵² Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии / Пер. с англ. Р.В. Грищенко, СПб.: СЗКЭО, 2022. 560 с.

УМК: под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьяна. История нового времени 9 класс⁵³;

УМК: под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьяна. Всеобщая история 10 класс⁵⁴;

УМК: под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьяна. Всеобщая история 11 класс⁵⁵.

Теоретико-методологическая основа исследования включает: системный, культурологический и компетентностный подходы; теорию «мягкой силы» Дж. Ная; принципы межкультурного обучения.

Методы исследования: теоретические (анализ философской, культурологической, психолого-педагогической литературы, систематизация, моделирование); эмпирические (педагогический эксперимент, наблюдение, анкетирование, тестирование, анализ продуктов деятельности учащихся).

Практическая значимость работы: заключается в том, что методические рекомендации могут быть использованы педагогами-организаторами, классными руководителями, руководителями факультативов в общеобразовательных школах, для эффективной организации внеурочной деятельности, направленной на развитие кросс-культурной грамотности учащихся.

Апробация: была проведена практическая апробация в форме внеурочных занятий на базе МАОУ СШ № 154, выступления на научно-практической конференции и написание статьи: на базе КГПУ им. В.П. Астафьева, тема доклада: Аниме как явление глобализации (2025г.)⁵⁶; а также в форме выступления на демонстрационном экзамене.

⁵³ История Нового времени. XIX – начало XX в. 9 класс / под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьян М.: Просвещение, 2025. 288 с.

⁵⁴ Всеобщая история. 1914 –1945 годы. 10 класс. Базовый уровень / под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьян М.: Просвещение, 2023. 241 с.

⁵⁵ Всеобщая история. 1945 год – начало XXI 11 класс. Базовый уровень / под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьян М.: Просвещение, 2023. 273 с.

⁵⁶ Сизых А.В. Аниме как явление глобализации. // Актуальные вопросы истории России и зарубежных стран: материалы Всероссийской научно-практической конференции, посвященной 80-летию Великой Победы: в 2 частях. Красноярск. 2025. С.156-158.

Структура работы: магистерская диссертация состоит из введения, трёх глав, заключения, списка источников и литературы и приложения.

Глава 1. Культурная дипломатия Японии: теоретические основы и феномен аниме

1.1. Теория «мягкой силы» Дж. Наем и культурная дипломатия.

Современную внешнюю политику невозможно представить без использования методов невоенного, неагрессивного воздействия. Политики современных государств научились влиять на другие страны и добиваться желаемых результатов через формирование положительного образа, убеждение и сотрудничество, а не через принуждение или материальные ресурсы. Со временем правители государств стали понимать, что эффективнее использовать ненасильственные методы, для того чтобы повлиять на другие государства. Например, с помощью культуры или успешной экономической модели, государство могло обратить на себя внимание и удерживать его на протяжении длительного временного периода. Так называемая «мягкая сила» применялась государствами за долго до введения этого термина Дж. Наем. В настоящее время политика «мягкой силы» набирает обороты и становится популярней с каждым днем.

И так, дадим определение данному термину. «Мягкая сила» (англ. soft power) – форма политической власти, предполагающая способность добиваться желаемых результатов на основе добровольного участия, симпатии и привлекательности, в отличие от «жесткой силы», которая подразумевает принуждение.

Термин «мягкая сила» (soft power) был введён в научный оборот американским политологом Джозефом Наем (Joseph S. Nye Jr.). Осенью 1990 года в журнале Foreign Policy он опубликовал статью под названием «Soft Power», в которой впервые подробно раскрыл содержание этого понятия. В том же году вышла его книга «Bound to Lead: The Changing Nature of

American Power»⁵⁷, где Най предложил собственный подход к анализу современных тенденций мирового развития.

Джозеф Най – известный американский политолог, специалист в области международных отношений. Он является одним из ведущих разработчиков неолиберальной парадигмы в теории международных отношений. С декабря 1995 года по 2004 год он занимал должность декана Гарвардской школы государственного управления имени Джона Ф. Кеннеди.

По мнению Дж. Нае, «мягкая сила» – это способность достигать желаемых результатов не путём принуждения, а за счёт привлечения и убеждения. Это способность заставить других хотеть того же, чего хочет субъект влияния, благодаря привлекательности собственной культуры, ценностей и политики. Можно сказать, что «мягкая сила» обозначает способность государства влиять на другие страны, например, через привлекательность культуры, ценностей, традиций, идей, а не через экономическое или военное давление.

Концепция «мягкой силы» также взаимосвязана с такими либеральными теориями международных отношений, как:

1. Теория демократического мира,
2. Теория коммерческого либерализма,
3. Теория международных организаций.⁵⁸

Согласно либеральной теории демократического мира, демократические государства не ведут войны друг с другом. Такие режимы чаще прибегают к «мягкой силе», чем к «жесткой». Кроме того, Най утверждает, что даже в сложных обстоятельствах демократическое государство сохраняет свою «мягкую силу». Например, «пропаганда и самокритика демократии играют важную роль, так как способствуют увеличению доверия к информации из страны». Это означает, что критика

⁵⁷ Nye, J. Bound to lead: The changing nature of American power. – New York: Basic Books. 1990. 307 p.

⁵⁸ Минасян Н. Концепция «Мягкой силы» в контексте теорий международных отношений // 21-й век. 2017. №3 (44). С. 35-42.

политики может придавать ей определенную «мягкую силу», поскольку служит подтверждением истинности и демонстрацией свободы выражения для других стран.

Ещё одной важной либеральной концепцией в теории международных отношений является коммерческий либерализм. Согласно этой концепции, путь к миру и стабильности лежит через развитие свободной торговли и укрепление экономической взаимозависимости государств. Экономическая глобализация, по мнению сторонников коммерческого либерализма, «подталкивает» страны к сотрудничеству.

В то же время экономическая взаимозависимость имеет двойственную природу. С одной стороны, она может выступать инструментом давления сильных государств на более слабые экономики, что ближе к категории «жёсткой силы». С другой стороны, мощные экономические ресурсы способны создавать не только принуждение, но и привлекательность. В условиях современной взаимозависимости успешная рыночная экономика и либеральная модель развития могут повышать привлекательность государства, делая его примером для подражания и тем самым усиливая его «мягкую силу».

Концепция «мягкой силы» тесно связана с неолиберальной теорией международных организаций. В рамках неолиберализма международные организации рассматриваются как ключевой инструмент смягчения последствий анархии в международной системе. Выступая в качестве унифицирующей площадки для различных государств или как самостоятельные акторы, они способствуют развитию сотрудничества путём выработки общих правил, норм и институтов.

Как и любая сила, «мягкая сила» имеет свои инструменты, с помощью которых оказывает влияние. Выделим основные инструменты мягкой силы: культура (кино, музыка, анимация), образование, язык, мода, массовая культура и медиа. «Мягкая сила» действительно является важным

проявлением культурной дипломатии. Ведь, намного эффективнее можно воздействовать на людей, другие государства с помощью искусства, музыки, театра, кино и даже танца. Все это является составляющими культурной дипломатии. Дадим определение данному термину.

Культурная дипломатия – отрасль внешней политики государства, направленная на достижение национальных интересов посредством использования различных ресурсов культуры, также это обмен идеями, информацией, искусством и другими аспектами культуры между странами и их народами с целью улучшения взаимопонимания.

Ее инструментами являются международные договоры о культурном сотрудничестве, декларации и конвенции международных организаций; программы культурных и образовательных обменов; выставки, фестивали, гастроли, публичные лекции и мастер-классы. Бизнес также играет значительную роль в развитии данного феномена.

Несмотря на то, что сам термин появился сравнительно недавно, но феномен культурной дипломатии имеет большие традиции. Государства обращались к культурной дипломатии с давних времен. Путешествующие в другие страны торговцы, художники, музыканты, поэты, ученые были своеобразными стихийными культурными дипломатами.

Данный термин появился во Франции во второй половине XIX века, а в широкое употребление вошёл в прошлом столетии. В научный оборот понятие ввёл Ф. Баргхорн - американский исследователь, определив его как «манипуляцию культурными материалами и кадрами в пропагандистских целях». В дальнейшем понятие приобрело более нейтральную окраску.

Стоит подчеркнуть, что культурному общению между странами не мешали ни войны, ни революции. Яркий пример – это «Русские сезоны» Сергея Дягилева, которые в начале XX столетия познакомили западную аудиторию с богатством русской культуры. Другой показательный пример – это советско-американское культурное сотрудничество в разгар холодной

войны. В те годы продолжались зарубежные турне десятков творческих коллективов: Большого театра, Театра кукол Сергея Образцова, Нью-Йоркского балета, Филадельфийского и Нью-Йоркского симфонических оркестров; также организовывались масштабные выставочные проекты.

В наши дни культурная дипломатия обретает колоссальное значение и приносит результаты. В качестве примера можно обратиться к опыту постсоветских государств, а также к культурным инициативам в рамках ШОС – когда КНР, Индия, Вьетнам и Монголия сообща работают над возрождением исторических маршрутов: Шёлкового, Чайного и других.

Показателен и Зальцбургский фестиваль, в его программах часто участвуют российские артисты и коллективы. Так, летом 2022 года фестивальную программу открыла Тринадцатая симфония «Бабий Яр» Дмитрия Шостаковича в исполнении Молодёжного оркестра имени Густава Малера, российского коллектива musicAeterna и солиста Дмитрия Ульянова. Ключевые партии в оперных премьерах фестивального сезона исполнили представители русской вокальной школы – Елена Стихина, Надежда Павлова, Ильдар Абдразаков и другие.

В России действует Культурный центр имени Джавахарлала Неру при посольстве Индии в Москве. Он сотрудничает с российскими университетами, организует культурные мероприятия, проводит занятия по хинди, йоге, санскриту, танцевальным стилям и другим дисциплинам. В 2016 году проходил «Год российского кино в Индии», в рамках которого в российских центрах науки и культуры были организованы кинопоказы, детский кинофестиваль, тематические семинары и пятидневный фестиваль российского кино. В 2025 году Индия была почётным гостем Московской международной книжной ярмарки. В рамках участия в ней были проведены лекции о литературе и философии Индии, практические занятия медитацией и другие мероприятия.

Также, присутствуют цифровые культурные обмены. Например, цифровая неделя культурного обмена для молодёжи, художников и предпринимателей, проведённая министерствами культуры Омана и Китая.

С помощью культурной дипломатии происходит укрепление взаимопонимания и диалога между народами, формирование позитивного образа государства за рубежом, развитие международного сотрудничества в различных сферах, сохранение и продвижение культурного наследия, популяризацию языков и традиций, создание долгосрочных партнёрских отношений на базе культурных связей.

Россия и Китай служат наглядными примерами государств, активно применяющих инструменты культурной дипломатии. Обе страны успешно продвигают свои языки, культурное наследие и национальные традиции в глобальном масштабе. В частности, инициатива «Пояс и путь», выдвинутая председателем КНР Си Цзиньпином осенью 2013 года, нацелена на воссоздание древнего Шёлкового маршрута как драйвера мировой торговли между Азией и Европой.

Когда говорят о культурной дипломатии, прежде всего имеют в виду формирование привлекательного образа страны в глазах иностранной аудитории. Вместе с тем её значение для внешнеэкономической сферы тоже трудно переоценить: она помогает компаниям закрепиться на иностранных рынках, подстроить рекламные и маркетинговые решения под местного потребителя, вывести свои марки и товары к новой публике, да и в целом облегчает ведение торговли между странами. Заметна и связь культурной дипломатии с социальной ответственностью корпораций. Скажем, фирма может в рамках своей социальной политики взять на себя организацию программ культурного обмена – это один из распространённых вариантов участия деловых кругов в подобных инициативах. Есть и другие пути: вложения в устойчивое развитие территорий, где работает компания, будь то строительство инфраструктуры, поддержка школ или медицины, а ещё

подготовка персонала к работе в чужой культурной среде, воспитание у сотрудников восприимчивости к местным обычаям. Сюда же относится выстраивание партнёрских связей между деловым сообществом и учреждениями культуры - такие союзы позволяют делиться опытом, лучше понимать друг друга и налаживать взаимодействие поверх государственных границ. Порой в ход идут и вовсе непривычные средства. Достаточно вспомнить, как Пекин отстаивает национальные интересы при помощи так называемой панда-дипломатии, передавая этих животных зоопаркам дружественных государств.

Рассмотрим еще один термин. Диссимилиация культуры – это процесс распада или ослабления культурных особенностей, ценностей или идентичности. В контексте «мягкой силы» и культурной дипломатии можно выделить несколько механизмов и инструментов, которые могут способствовать этому процессу или использоваться в его рамках.

Массовая культура может стать источником «мягкой силы», так как она проста в восприятии и может быстро распространяться через средства массовой коммуникации, интернет и социальные сети. Активно используются образовательные и языковые программы, а именно программы академического и научного обмена, стипендии, гранты, а также курсы повышения квалификации преподавателей языка, которые способствуют продвижению национальной культуры и языка, а также установлению связей между людьми. К культурным мероприятиям и выставкам, мы можем отнести фестивали, гастроли артистов с театрами и другие разные мероприятия, которые помогают повысить популярность культуры страны и привлечь к ней внимание.

Культурные центры, библиотеки, неправительственные организации, несомненно, тоже могут участвовать в распространении культурных ценностей и идей. А цифровые коммуникации и медиаплатформы позволяют

использовать новые каналы для распространения информации и формирования восприятия страны.

Важно принимать во внимание, что диссимилиация культуры может быть, как результатом целенаправленных действий, так и следствием естественных процессов. Однако в условиях внешнего давления или конфликтов культурные различия и стереотипы могут стать препятствием для эффективного взаимодействия и диалога.

Подводя итог, мы можем сказать, что «мягкая сила» существовала за долго до введения данного понятия американским политологом Джозефом Наем. «Мягкая сила» – это способность влиять на другие государства, при этом добиваясь желаемых результатов через сотрудничество и формирование положительного восприятия, а не через принуждение или давление. По Наю, она базируется на трёх основных ресурсах:

Культура – особенно её привлекательные для других аспекты.

Политические ценности – при условии, что они воплощаются во внутренней и внешней политике.

Внешняя политика – если она воспринимается как легитимная и имеющая моральный авторитет.

К инструментам «мягкой силы» Дж. Най относил публичную дипломатию, радио- и телевидение, программы обменов, привлечение иностранных студентов, содействие развитию, ликвидацию последствий стихийных бедствий, сотрудничество между вооружёнными силами.

Культурная дипломатия имеет формы, которые использует в рамках «мягкой силы», это - проведение международных и региональных мероприятий (концерты, конференции, выставки, фестивали), языковые программы, предоставление грантов и стипендий, программы культурных и академических обменов, поддержка культурных учреждений и некоммерческих организаций за рубежом.

Всё это способствует успешному развитию дипломатических отношений и сотрудничеству, при этом не прибегая к грубой силе.

1.2. Особенности культурной дипломатии Японии.

Изначально в Японии традиционный подход к распространению японской культуры в мире базировался главным образом на экспорте традиционных культурных ценностей, таких как театр кабуки, чайная церемония или икебана. Их продвижение во внешний мир было призвано показать историческую значимость Японии и ее многовековой культуры для мирового наследия.⁵⁹ Однако в настоящее время акценты сдвинулись. Появились новые технологии, которые помогают облегчить передачу культурных ценностей. Культурная дипломатия использует культуру, как средство достижения политических целей, и с каждым годом это набирает популярность.

Как и у каждого государства, у Японии есть свои *особенности культурной дипломатии*. Рассмотрим их:

Акцент на международных обменах.

Наиболее популярным направлением является программа обмена студентами. Страна восходящего солнца активно привлекает на обучение иностранных студентов. Роль сотрудничества в области образования на мировом рынке образовательных услуг возрастает всё больше и больше. В июле 2008 г. Япония разработала план «300 000 International Students» с целью приема к 2020 г. 300 тыс. иностранных студентов. Японскому правительству удалось достигнуть цели на один год раньше заявленного, в 2019, однако число международных студентов резко снизилось из-за пандемии COVID-19 и в 2022 году составило около 230 тысяч. В ответ на это японское правительство в 27 апреля 2023 г. объявило новую политику интернационализации, назвав её «**Japan-Mobility and Internationalization: Re-engaging and Accelerating Initiative for Future Generations**» сокращённо

⁵⁹ Ликтан А. Б. Культурная дипломатия как фактор формирования имиджа страны (на примере России и Японии) ВКР бакалавра: 41.03.05: Красноярск, СФУ. 2025.

J-MIRAI. Даже в этом сокращении правительство Японии обозначает, что от интернационализации образования зависит будущее Японии, так как в японском языке “未来” [mirai] – означает будущее. Программа J-MIRAI ставит новые двусторонние цели к 2033 году: привлечь 400 000 международных студентов в Японию (380 000 из них в языковые школы и университеты и 20 000 в старшие школы) и отправить 500 000 японских студентов получать образование за границей (150,000 из них на получение степеней или долгосрочные программы с подтверждёнными результатами, 230 000 на участие в средне- и краткосрочных программах на уровне университетов, 110 000 на краткосрочные программы длиной курса меньше трёх месяцев и 10 000 учеников в программах дольше трёх месяцев на уровне старшей школы).⁶⁰

Также реализуются различные стипендиальные программы, позволяющие иностранным студентам получать дипломы и сертификаты в лучших университетах Японии. Активно продвигается и междууниверситетское сотрудничество японских и зарубежных вузов, включающее в себя установление партнерских отношений между ними, разработку и реализацию кооперативных международных образовательных программ.

Международные обмены включают в себя взаимные визиты представителей общественности, программы образовательных и спортивных обменов, обмены в области культуры и искусства между ведущими специалистами, диалоги между цивилизациями, развитие японоведения. Японская студенческая виза имеет свои особенности, например, она позволяет иностранцам получать разрешение на подработку до 28 часов в неделю, а во время длительных каникул – до 40 часов. Студенческий обмен устроен так, что учиться можно как на японском, так и на английском. Скажем,

⁶⁰ Ishikura, Y., & Tak, Y.-S. International Student Policies in Japan and South Korea in the Aftermath of the COVID-19 Pandemic. *International Higher Education*, 118. 2024. URL <https://ihe.bc.edu/pub/bih3keta>

Киотский университет принимает иностранцев по двум схемам: General Exchange (GE) Program, где участник либо слушает курсы на японском, либо ведёт исследование под присмотром научного руководителя, и KUINER, где преподавание идёт по-английски.

Широко практикуются сегодня и обмены художественного характера – речь о фестивалях японского кинематографа, всевозможных выставках, гастролях и концертах. Японские власти в последние годы присматриваются к молодёжной субкультуре и вкладываются в её распространение: расчёт здесь на то, что увлечение ею готовит юную аудиторию других государств к знакомству с классическим наследием Японии, облегчает его восприятие. Стоит добавить, что немалые силы брошены и на интеллектуальные контакты, на поддержку японоведческих исследований за рубежом.

Участвует Страна восходящего солнца и в перекрёстных годах культуры. Затеваются они ради того, чтобы двусторонние связи крепили и выходили на новый уровень. Насыщенная программа таких годов даёт публике шанс своими глазами увидеть, чем богата культура партнёра, и по достоинству её оценить. Музыканты и живописцы, актёры и постановщики, да и вообще люди самых разных творческих занятий отправляются за границу, везя с собой частицу родной истории и культуры и работая тем самым на сближение народов. Показательный пример: 2018 г. был объявлен годом России в Японии и одновременно годом Японии в России (договорённость об этом профильные министерства двух государств закрепили в декабре 2016 г., когда президент РФ В. В. Путин находился с визитом в Японии)⁶¹.

Кроме того, существуют мемориальные проекты, среди которых можно назвать такие, как «150-летие установления дипломатических отношений между Данией и Японией», «50-летие установления дипломатических

⁶¹Распоряжение Президента Российской Федерации «О проведении Года России в Японии и Года Японии в России» от 05.07.2017 № 236-рп. URL: <http://static.kremlin.ru/media/acts/files/0001201707050019.pdf> – (дата обращения 12.06.2026)

отношений между Японией и Мальдивами» (2017 г.), «40-летие со дня установления дружественных отношений и сотрудничества между Японией и АСЕАН» (2013 г.), «60-летие со дня вступления Японии в Организацию Объединенных наций» (2016 г.)⁶².

Как ключевой участник во внешней политике Японии, Министерство Иностранных Дел Японии считает, что культура вносит важный вклад в развитие политики Японии в отношении других стран, усиливая продвижение обособленности нации на глобальной арене. Каким именно стратегическим образом это было решено стало точкой интереса многих отчётов и привело, среди прочего, к формированию Отдела Стратегии Публичной Дипломатии в Министерстве. В 2008 году был опубликован отчёт под названием «Меры и Структуры для Усиления Голоса Японии – Политика и Организационные Структуры для Достижения Усиления Публичной Дипломатии в Японии» на основании трудов 17 представителей академического сообщества, бизнес-сообщества и других ключевых секторов.⁶³

Отчёт принимает во внимание такие проблемы, как правильный подход к эффективному правительственному охвату, чего именно не хватает в существующей японской системе и какую политику следует вести в будущем. В отчёте есть понимание того, что наиболее эффективного использования требуют уже доступные ресурсы, а также необходимость в коллаборации между широким спектром деятелей для эффективного донесения их разных международных активностей.⁶⁴

В погоне за подтверждением этого тезиса отчёт даёт рекомендации по политике в области международного телевидения, образования в сфере

⁶² Дубровина О. В., Дубинина О. Ю. Основные направления культурной дипломатии современной Японии // Власть. 2019. №4. С. 240.

⁶³ Overseas Exchange Council Report. Policies and Systems for Strengthening Japan's Communication Capabilities. – Ministry of Foreign Affairs of Japan. 2008 URL: https://www.mofa.go.jp/mofaj/annai/shingikai/koryu/pdfs/toshin_ts.pdf

⁶⁴ Fisher R. Culture in EU External Relations. Japan Country Report. 2014. URL: https://www.cultureinexternalrelations.eu/wp-content/uploads/2016/08/Japan_report65.pdf – (дата обращения: 12.06.2026)

японского языка и японской поп культуры. Отчёт круглого стола от 2005 года об «Улучшенном Внедрении Культурной Дипломатии» ссылается на ранее выраженную необходимость в стратегическом партнёрстве через координацию между разными основными игроками, важность планирования политики в стратегическом плане и её эффективное внедрение, в тоже время охватывая релевантные правительственные министерства и агентства, экспертов, вовлечённых в культурный обмен и частный сектор⁶⁵. В этом контексте при канцелярии премьер-министра в апреле 2013 года был создан Совещательный Комитет по Культурному Обмену в Азии, включающий разных ключевых участников.

Японский МИД также успешно занимается распространением японского языка за пределами страны. Языковому образованию за рубежом придаётся серьёзный вес, ведь именно оно подпитывает обмены с Японией, помогает иностранцам глубже понять эту страну и закладывает фундамент добрососедства с другими государствами. По миру японский учат примерно 36 600 000 чел. в 137 странах и регионах.⁶⁶ Внешнеполитическое ведомство ведёт эту работу через информационные отделы посольств, куда стекается немалая доля нужных министерству социологических сведений и через которые обычно начинается официальное знакомство с Японией, а ещё через сеть специальных японских центров. В таких отделах и центрах со временем скапливаются внушительные собрания книг, аудиозаписей и видеоматериалов, охватывающих самые разные стороны жизни страны, её историю, культуру, обычаи и политику. Местные средства массовой информации получают эти фонды во временное пользование, причём бесплатно. А с тех пор, как Интернет проник практически повсюду, у этого направления появились совершенно новые возможности.

⁶⁵ Report of the Roundtable on Promoting Cultural Diplomacy "Creating a Japan as a Peaceful Nation Through Cultural Exchange". Prime Minister's Office of Japan. 2005. URL:

<https://web.archive.org/web/20080212075007/https://www.kantei.go.jp/jp/singi/bunka/kettei/050711houkoku.pdf>

⁶⁶ Дубровина О. В., Дубинина О. Ю. Основные направления культурной дипломатии современной Японии // Власть. 2019. №4. С. 240.

Задействование образовательных и молодёжных программ. Подобные обмены принято относить к числу наиболее перспективных: их адресат - иностранная молодёжь, у которой складывается благожелательный образ Японии и которая спустя годы вполне может пополнить политическую, деловую и интеллектуальную верхушку у себя на родине. Хорошо зарекомендовала себя, к примеру, Программа обмена и преподавания в Японии (Japan Exchange and Teaching - JET), дающая молодым иностранцам возможность вести занятия по английскому в японских школах и вузах.⁶⁷

Также существует программа MIRAI (Mutual-understanding, Intellectual Relations and Academic Exchange Initiative). Программа молодёжного обмена, запущенная Министерством иностранных дел Японии в 2015 году. Данная программа направлена на укрепление взаимопонимания между Японией и странами-участницами, углубление понимания японской политики, экономики, общества, истории и культуры.

Японо-российский молодёжный обмен. Например, деятельность Японо-Российского центра молодёжных обменов (JREX)⁶⁸, который занимается приглашением и направлением молодёжи на краткосрочной основе, направлением преподавателей японского языка и предоставлением грантов для молодых учёных.

В Японии существует программа «Стажёр-исследователь», которая позволяет кандидатам до 35 лет продолжить обучение в японском университете на ступени магистратуры или докторантуры по своей специальности. Обязательное условие – наличие степени бакалавра (специалиста). Область исследования должна соответствовать основной специализации кандидата и предметам, которые преподаются в японских вузах.⁶⁹

⁶⁷ Ликтан А. Б. Культурная дипломатия как фактор формирования имиджа страны (на примере России и Японии) ВКР бакалавра: 41.03.05: Красноярск, СФУ. 2025.

⁶⁸ Ликтан А. Б. Культурная дипломатия как фактор формирования имиджа страны (на примере России и Японии) ВКР бакалавра: 41.03.05: Красноярск, СФУ. 2025.

⁶⁹ Дубровина О. В., Дубинина О. Ю. Основные направления культурной дипломатии современной Японии // Власть. 2019. №4. С. 240.

Еще одна программа принадлежит Правительству Японии, имеет название «Японский язык и культура Японии», предназначена для студентов вузов, специализирующихся на изучении японского языка и культуры. После обучения стипендиат должен вернуться на родину и завершить обучение в своём вузе. Программа включает интенсивный курс японского языка и погружение в культурную среду.

Помимо этого, в Японии существует программа для молодых преподавателей из иностранных государств. Она предназначена для кандидатов, желающих провести исследования в сфере школьного образования в одном из японских университетов. Курс включает управление в сфере образования, методику преподавания, специальные дисциплины и практико-ознакомительные занятия. Для участия требуется опыт преподавательской деятельности в общеобразовательном учебном заведении (не менее 5 лет в совокупности).

Продвижение молодёжной субкультуры. С особым вниманием правительство Японии относится к продвижению молодёжной субкультуры, считая её перспективным компонентом, который подготавливает молодёжь других стран к восприятию и пониманию традиционной культуры Японии. Связано это было с экономическими целями государства, ведь в 1990-х годах японская экономика переживала стагнацию, а традиционные отрасли теряли конкурентоспособность. Именно в этот период стало очевидно, что такие продукты, как аниме, манга, видеоигры становятся перспективным сектором. Стратегия Cool Japan⁷⁰ направлена на как раз на их развитие и экспорт. В основные положения данной стратегии входит: развитие культурных индустрий как ключевого сектора экономики, использование культуры как инструмента «мягкой силы», повышение международной конкурентоспособности ключевых отраслей, расширение межсекторного

⁷⁰New Cool Japan Strategy – Tokyo. Cabinet Office. 2024. URL: https://www.cao.go.jp/cool_japan/english/main_document_2024.pdf – (дата обращения 29.05.2026)

сотрудничества, цифровизация и внедрение цифровых технологий. Для поддержки данных проектов был создан фонд Cool Japan Fund.

Проект Cool Japan стал частью стратегии по укреплению культурного и политического влияния Японии, а также инструментом публичной дипломатии. При помощи Cool Japan произошла трансформация национального имиджа. Использование глобальных культурных трендов. Аниме, манга и другие элементы поп-культуры стали глобальными феноменами, активно потребляемыми в разных странах мира.

Роль специализированных институтов. Ключевую роль играет Японский фонд (The Japan Foundation), учреждённый в 1972 году. Он реализует программы по трём основным направлениям: культурные и художественные обмены («Культура»), обучение японскому языку за рубежом («Язык») и японоведение и интеллектуальный обмен («Диалог»)⁷¹. Также к институтам, реализующим культурную дипломатию, относятся Агентство по культуре в рамках Министерства образования, культуры, спорта, науки и технологий и дипломатические миссии Японии за рубежом⁷².

Культурная дипломатия имеет огромное значение во внешней политике многих государств. Каждое государство избирает для себя наиболее эффективный метод распространения своей культуры за рубеж. В настоящее время, поп-культура, аниме, манга – наиболее узнаваемое и популярное в мире, то, что безусловно моментально ассоциируется с Японией. Следовательно, можно сказать, что аниме – является одним из успешных продуктов японской «мягкой силы».

Подводя итог, можно сказать, что Япония, как и любая развитая страна имеет свои особенности культурной дипломатии. К ним относятся международные обмены, использование образовательных и молодёжных программ, специализированные институты, а также продвижение молодёжной

⁷¹ Дубровина О. В., Дубинина О. Ю. Основные направления культурной дипломатии современной Японии // Власть. 2019. №4. С. 240.

⁷² Дубровина О. В., Дубинина О. Ю. Основные направления культурной дипломатии современной Японии // Власть. 2019. №4. С. 240.

субкультуры. Правительство Японии с особым вниманием относится к продвижению молодёжной субкультуры, считая это направление наиболее перспективным. Была разработана стратегия Cool Japan, которая направлена на развитие и экспорт поп-культуры и молодёжной субкультуры. Аниме, манга, видеоигры стали перспективным сектором, который помогает добиться высоких доходов.

1.3. Аниме как часть японской культурной дипломатии.

Аниме это – японская мультипликация, которая отличается характерной манерой отрисовки персонажей и фонов. Слово происходит от английского слова animation – «анимация». По мере распространения японской анимации за пределы Японии слово стало входить в другие языки, включая русский, в качестве обозначения анимации, произведённой в Японии или имеющей характерные для неё стилистические признаки ⁷³.

Например, большие глаза. Они является отличительной чертой любого аниме. Цвет и форма глаз, тоже помогают лучше передать героев. К примеру, обладатели больших и блестящих глаз, обычно являются добрыми и приветливыми личностями, а герои с прищуренными глазами, чаще всего являются отрицательными персонажами. Японские аниматоры особое значение уделяют именно глазам, ведь, например, с помощью бликов в глазах или их отсутствие японцы показывают настроение персонажей.

Еще одной особенностью аниме является преувеличение мимики персонажей и их эмоций. Часто эмоции передаются через гипертрофированные реакции, например, персонажи могут выкрикивать слова, при этом падая, или при разговоре могут лететь искры из глаз, или вообще, глаза могут быть закрыты, тем самым показывая непреклонность в решении.

Также, можем выделить особенности носа и рта. Чаще всего рот и нос не прорисованы, изображается несколькими линиями.

⁷³ Шагалова Е. Н. Словарь новейших иностранных слов (конец XX — начало XXI вв.): более 3000 слов и словосочетаний. М.: АСТ: Астрель, 2010. 943 с.

Во многих аниме, персонажи имеют цветные волосы, что является отличительной чертой аниме. С помощью цвета волос, создатели аниме передают характер героя и его дополнительные характеристики, например, обладает ли он магией или является обычным персонажем.

Еще одной характерной чертой аниме является стиль «тиби» или «чиби». В данном стиле изображают персонажей, когда хотят показать комичность ситуации. У героев мы можем увидеть большие головы, непропорциональные телу. Заметим, что создателями аниме отдается важное место музыке, ведь отлично подобранный саундтрек помогает завоевать популярность и приобрести уникальность среди множества других аниме-сериалов.

Аниме – это не просто рисованная анимация, это настоящий культурный феномен, созданный в Японии, и сумевший покорить сердца миллионов зрителей по всему миру. Аниме является не только детскими, но также можно найти сюжеты, рассчитанные на взрослую аудиторию. Аниме затрагивает огромный спектр тем и жанров, давно выйдя за границы простого развлечения и став неотъемлемой частью современной поп-культуры.

Начало аниме обычно относят к периоду с 1907 по 1917 год. Именно тогда в Японии появились первые короткометражные анимационные ролики. Один из самых ранних –безымянный трехсекундный фильм, который сегодня можно найти в сети по названию *Katsudō Shashin* («Движущиеся изображения»). На нём мальчик в матроске пишет на доске эти самые слова, после чего оборачивается к зрителям и снимает шляпу.

Трёх человек по праву считают основоположниками японской анимации: Отэна Шимокаву, Дзюньити Коути и Сэитаро Китаяму. Их имена навсегда остались в истории аниме.

Отэн Шимокава, которого часто называют «отцом японской анимации», в 1917 году создал одну из первых значимых работ –«История привратника

Имокавы Мукудзо» (Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki). Фильм был нарисован мелом на доске и стал важной вехой в развитии жанра.

Дзюнъити Коути прославился короткометражкой «Тупой меч» (Namakura Gatana), вышедшей в том же 1917 году. Это забавная история о незадачливом самурае, которая, несмотря на очень простую графику, покорила зрителей остроумием и теплотой. Коути одним из первых начал использовать в аниме глубоко японские образы, тем самым помогая будущему жанру обрести собственную культурную идентичность.

Сэитаро Китаяма пошёл другим путём. Он активно экспериментировал с техникой вырезанной анимации (cutout animation), благодаря чему его работы отличались большей сложностью, плавностью движений и выразительностью. Его постоянное стремление к улучшению визуальной стороны аниме заложило важный фундамент для дальнейшего технического развития японской мультипликации.

После разрушительного Великого землетрясения Канто 1923 года, которое практически стёрло с лица земли Токио и Йокогаму, развитие аниме сильно замедлилось. В страну хлынул поток западных, в первую очередь американских, мультфильмов. Особое влияние оказал Уолт Дисней – кумир целого поколения аниматоров. В 1930-е годы многие японские художники изучали работы диснеевской студии. Они тщательно разбирали приёмы мастера и обратили внимание на одну важную деталь: большие выразительные глаза и упрощённую геометрию персонажей. Японцам эта идея очень понравилась. Они творчески переработали её и со временем превратили в одну из самых узнаваемых черт аниме. К 1940 году в Японии уже существовали профессиональные объединения аниматоров. В то время аниме часто использовалось в пропагандистских целях. В 1945 году вышел первый полнометражный японский мультфильм – «Божественные моряки Момотаро». Картина была создана по заказу императора, чтобы поднять боевой дух армии во время Второй мировой войны.

Настоящим переломным моментом стала атомная бомбардировка Хиросимы и Нагасаки. После этих трагических событий японская анимация начала постепенно менять направление. В работах всё чаще звучала пацифистская тематика, появлялись сложные, противоречивые герои и истории о мире, пережившем катастрофу. Одним из самых ярких представителей этого нового направления стал Хаяо Миядзаки. Его антивоенная позиция особенно заметна в таких картинах, как «Ходячий замок» и «Мальчик и птица».

Настоящим родоначальником аниме традиционно называют Осаму Тэдзуку. Именно с его творчеством связывают подъём японской анимации, начавшийся в 1960-е годы: за заслуги перед жанром этого мастера нередко именуют «отцом аниме». Тэдзука произвёл в рисованном кино подлинный переворот. Им была выработана узнаваемая манера, отличительными чертами которой стали огромные глаза героев и нарочито упрощённая прорисовка лиц. В 1963 году на экраны вышел его «Могучий Атом» (известный также как «Астробой») – первый анимационный сериал, снискавший громкую славу и у себя дома, и далеко за японскими границами. Затрагиваются в нём вопросы, которые волнуют людей и поныне: ответственность создателя за своё творение, искусственный разум и, разумеется, положение человека в насыщенном техникой мире. Японская анимация той поры обретает собственное неповторимое лицо, постепенно уходя от слепого подражания западным картинам. В 1980-е годы аниме переживает период скачка, оно превращается из простого развлечения в средство, с помощью которого выражают мысли и чувства. Например, аниме-сериал «Мобильный воин Гандам» уже затрагивает сложные социальные, политические и философские темы. Фильмы Хаяо Миядзаки пронизаны любовью к природе и тревогой за будущее планеты, в частности, это можно увидеть в «Навсикая из Долины ветров».

Аниме вышло за границы Японии и стало частью мировой культуры. Например, аниме-сериалы 1990-ых годов «Сейлор Мун» и «Покемон» взорвали мировой рынок, покорила сердца зрителей всех возрастов. Аниме и по сей день вдохновляют своих поклонников на создание по всему миру множества фан-клубов по тематике сериалов. Товаров по мотивам аниме выпускается сейчас столько, что сложно их все перечислить. Зайдя практически в любой магазин, покупатель без труда найдёт фигурки персонажей, футболки с принтами, компьютерные игры по известным тайтлам. Узнаваемая рисовка проникла и в смежные области творчества: её следы заметны в книжной иллюстрации, музыкальных клипах, коллекциях модельеров. А крупные слёты фанатов вроде Comic-Con или Anime Expo из года в год съезжаются смотреть тысячи людей с разных континентов, и сам этот факт говорит о всемирном признании жанра, о его умении сближать носителей самых разных культур.

Сегодня аниме превратилось в продукт мирового масштаба, через который транслируются японские ценности и культурные коды. Взять хотя бы отпечаток синто - исконной религии Японии, который угадывается во множестве работ. Почтение к природе и синтоистское мировосприятие глубоко укоренены в японском сознании. Древние верования буквально растворены в анимации, проявляясь через трепетное отношение к миру духов и живой природе. Достаточно вспомнить «Принцессу Мононоке», «Унесённых призраками», «Моего соседа Тоторо» или «Нависикаю из долины ветров» - там повсюду встречаются лесные божества, а герои ищут согласия с окружающим миром.

Свой след оставило и наследие воинского сословия. Сериалы наподобие «Наруто», «Афросамурая», «Самурая Чамплу» и «Гинтамы» доносят до зрителя представления о чести, верности долгу и готовности пожертвовать собой - всё то, чем жили самураи.

Подводя итог, можно сказать, что японская анимация выступает одновременно и видом искусства, и зеркалом традиций, общественной жизни и философии страны, и каналом культурного экспорта. Сильнее всего японская поп-культура ощущается у ближайших соседей. Китайская и южнокорейская аудитория стабильно интересуется японскими мультфильмами, при этом обе страны запускают собственные проекты, перенимая художественные приёмы и манеру построения сюжета. Подобная динамика свидетельствует о весомом культурном авторитете Японии и доказывает, что ставка на вывоз национального культурного продукта себя оправдала.

Аниме является феноменом японской «мягкой силы», который направлен на продвижение национальной культуры за рубежом. В рамках этой политики правительство Японии поддерживает продукты массовой культуры, в частности аниме, чтобы формировать привлекательный образ страны в глазах иностранцев.

Известно, что стратегия «Cool Japan» («Крутая Япония») – одно из главных направлений культурной дипломатии Японии. Она направлена на популяризацию японской культуры по всему миру, которая также включает поддержку аниме, манги, кухни и традиционной культуры.

Стратегия «Cool Japan» стала следствием и попыткой государства использовать в своих интересах успех аниме, манги и видеоигр на международном рынке, случившийся на фоне общего упадка японской экономики в 1990-х гг. Появившиеся каналы сбыта позволили лицензировать и продавать медиапродукты современной японской культуры в переводах на европейские языки. К 2004 г. 60% мировой анимации производилось в Японии. В СМИ, академических кругах и в государственных учреждениях японскую популярную культуру стали рассматривать как политику «мягкой

силы»⁷⁴. Само название «Cool Japan» было заимствовано из статьи 2002 г. американского журналиста Д. Макгрея «Japan's Gross National Cool» («Валовая национальная крутость Японии»), где автор ставил вопрос о том, почему, располагая таким ресурсом, Япония не использует его для укрепления своего политического, экономического и социального влияния в мире. Название было подхвачено японскими чиновниками и политиками, которые начали использовать термин Cool Japan как название для курса культурного брендинга и культурного экспорта.⁷⁵

Аниме смотрят миллионы зрителей по всему миру. Различные онлайн - платформы, такие как Crunchyroll, Netflix и другие, способствуют просмотру и распространению японской анимации на международную аудиторию. Например, Netflix выпустил сериал по одноименному аниме-сериалу «One Piece» («Ван Пис»), чем привлек к себе внимание со стороны той аудитории, которая не была знакома с данным аниме-сериалом. Через сюжеты аниме, например таких как: «Наруто», «Унесенные призраками», «Ван Пис», «Ходячий замок» демонстрируются: коллективизм, уважение к традициям, трудолюбие, ценность дружбы, гармония человека и природы. Аниме знакомит зрителей с японскими праздниками, школьной системой, традиционной японской кухней, историей, мифологией, семейными японскими традициями.

Японская анимация давно уже вышла за пределы Японии, в настоящее время существует культура аниме и даже целое движение любителей данной культуры. С каждым днем количество последователей данного движения растет. По результатам исследования японского рекламного холдинга Dentsu (опрос 8,6 тыс. зрителей стриминговых сервисов в 10 странах), в 2024 году 31% потребителей по всему миру смотрели аниме хотя бы раз в неделю. При

⁷⁴ Волковская А.Д. Влияние феномена «Cool Japan» на образ Японии в мире // Современные научные исследования и инновации. 2026. № 3 URL: <https://web.snauka.ru/issues/2026/03/104281> (дата обращения: 24.05.2026).

⁷⁵ Трынкина Д. А Cool Japan // Большая Российская Энциклопедия. 19.05.2022. URL: <https://bigenc.ru/c/cool-japan-99dd35> (дата обращения: 12.06.2026)

этом среди миллениалов и зумеров этот показатель достигал 50%. Лидерами по просмотру аниме стали: Таиланд – 59%; Индонезия – 56%; Китай и Япония – по 40%. В США популярность аниме также опережала средние показатели –36%. Среди причин популярности зрители называли уникальность историй и миров (39% опрошенных) и разнообразие контента (36%). Около трети американских зрителей заявили, что перешли на просмотр аниме из-за усталости от голливудских сиквелов и ремейков⁷⁶.

По данным Netflix, за последние пять лет количество просмотров аниме в мире утроилось, а среди подписчиков платформы его смотрит более 50% – около 300 млн человек. В 2024 году аниме-контент был просмотрен более 1 млрд раз по всему миру⁷⁷.

По данным «Кинопоиска», в России в первой половине 2025 года аудитория аниме увеличилась на 60% по сравнению с аналогичным периодом 2024 года. В марте 2025 года японские аниме-сериалы впервые в истории «Индекса Кинопоиск Про» обошли по популярности американские сериалы: их доля составила 20% от общего интереса аудитории, а американские сериалы набрали. В 2024 году среди самых популярных аниме-сериалов у стал сериал «Монолог фармацевта»⁷⁸.

Подростки по всему миру интересуются аниме-сериалами, мангой, косплеями, аниме-фестами и всем, что связано с этой тематикой. Знакомясь с аниме, люди начинают интересоваться и культурой Японии, изучать язык, кухню, традиции. Увеличивается приток туристов в данную страну. Аниме перестаёт быть исключительно нишевым жанром, оно становится массовым и масштабным. Крупные сервисы активно закупают аниме, чтобы транслировать на своих платформах.

⁷⁶ Ликтан А. Б. Культурная дипломатия как фактор формирования имиджа страны (на примере России и Японии) ВКР бакалавра: 41.03.05: Красноярск, СФУ. 2025.

⁷⁷ Ликтан А. Б. Культурная дипломатия как фактор формирования имиджа страны (на примере России и Японии) ВКР бакалавра: 41.03.05: Красноярск, СФУ. 2025.

⁷⁸ Ликтан А. Б. Культурная дипломатия как фактор формирования имиджа страны (на примере России и Японии) ВКР бакалавра: 41.03.05: Красноярск, СФУ. 2025.

Подводя итог, мы с уверенностью можем сказать, что аниме, действительно обрело огромную популярность по всему миру. Как в России, так и в других странах, число людей интересующихся аниме возрастает каждый год. Японская мультипликация – аниме имеет свои уникальные черты и особенности, благодаря которым обрело популярность, среди них яркой особенностью являются большие глаза. Также, мультипликаторы уделяют особое внимание прорисовки волос, мимики персонажей и их эмоций. Музыкальное сопровождение в аниме-сериалах также имеет большое значение, удачный подбор музыки, помогает сделать аниме наиболее ярким и узнаваемым.

Мы делаем вывод, что культурная дипломатия и вправду очень важна, с помощью нее ведутся успешные переговоры, развиваются отношения между странами. Конечно, культурная дипломатия является частью «мягкой силы». К культурной дипломатии можно отнести изобразительное искусство, танцы, кинематограф, оперное пение, музыку, и даже аниме. У каждой страны есть особые составляющие культурной дипломатии, в Японии – это аниме. Ведь аниме давно вышло за пределы страны Восходящего солнца, и является нечто большим, чем просто развлечением подростков. С помощью аниме-сериалов, которые транслируют по всему миру, и которые имеют огромную аудиторию, японцы и транслируют свою культуру, свой менталитет, рассказывают о своих обычаях, сюжеты аниме имеют отклик у зрителей, и обретают популярность с каждым годом все больше и больше.

Глава 2. Кросс-культурная компетенция во внеурочной деятельности

2.1. Взаимосвязь кросс-культурной компетенции с критическим мышлением и ее роль при формировании личностных результатов.

Для того чтобы разобраться в кросс-культурной компетенции и ее связи с критическим мышлением, дадим определения данным терминам.

Кросс-культурная компетенция – это способность человека, которая помогает эффективно взаимодействовать с представителями других культур, но при этом понимая их ценности и традиции. Кросс-культурная компетенция занимает особое место в формировании цельной и гармоничной личности⁷⁹.

Критическое мышление – это способность оценивать и интерпретировать информацию, проводить анализ полученной информации, а также формировать независимое мнение и ставить под сомнение поступающую информацию, оно включает в себя анализ, синтез, оценку аргументов, логическое мышление и умение выявлять противоречия.

Между кросс-культурной компетенцией и критическим мышлением можем проследивается явная взаимосвязь. Критическое мышление помогает осознать разнообразие культур, открыться к их познанию, формулировать гипотезы о поведении партнёров по межкультурной коммуникации и выбирать соответствующую модель поведения на основе сравнения.

Нужно отметить, что развитие критического мышления идёт параллельно с формированием кросс-культурной компетенции. Межкультурное чтение (когнитивно-продуктивная деятельность при чтении текстов, связанных с другой культурой) во многом тождественно процедурам критического мышления. Оно предполагает анализ, сравнение, обобщение, синтез фактов, что создаёт условия для формирования умений критического мышления.

⁷⁹ Вайнштейн С.И. Сравнительный метод // Культурология. XX век. Энциклопедия: В 2 т. СПб., 1998. Т.2.С.224.

Эффективному развитию критического мышления и кросс-культурной компетенции способствуют современные образовательные технологии. Методы, которые способствуют развитию как критического мышления и кросс-культурной компетенции – это проблемное обучение, дискуссии, анализ текстов и работа с кейсами, ведь они требуют анализа информации, обсуждения различных точек зрения.

Таким образом, смело можно утверждать, что кросс-культурная компетенция и критическое мышление дополняют друг друга: кросс-культурная компетенция обеспечивает понимание культурных различий, а критическое мышление – аналитическую обработку информации и принятие обоснованных решений. Их взаимосвязь особенно важна в условиях глобализации, миграционных процессов и необходимости эффективного взаимодействия в поликультурном мире.

В российских образовательных стандартах отсутствует тактовая «кросс-культурная компетенция», но её элементы заложены в требованиях к личностным результатам освоения образовательных программ.

Например, в требованиях к личностным результатам освоения основной образовательной программы прописаны: сформированность мировоззрения, основанного на диалоге культур и различных формах общественного сознания, осознание своего места в поликультурном мире, толерантное сознание и поведение в поликультурном мире, готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения.

Кросс-культурная компетенция — это совокупность заранее заданных знаний, умений, ценностей и моделей поведения, которыми человек должен обладать для успешного взаимодействия с представителями других культур. Это своего рода норма, эталон, требование, отчуждённое от конкретной личности. Например, в образовательном стандарте или должностной инструкции прописано: «специалист должен знать особенности делового

этикета разных стран, уметь учитывать культурные различия в коммуникации». Это — компетенция, то есть круг вопросов, в котором человек должен ориентироваться.

Кросс-культурная компетентность — это уже состоявшееся качество личности, реальное владение этой компетенцией, подкреплённое личным опытом, мотивацией и готовностью применять знания на практике. Это не то, что задано извне, а то, что человек реально присвоил и проявляет в живом межкультурном взаимодействии.

То есть компетенция — это что нужно знать и уметь (заданное требование, потенциал), а компетентность — это насколько человек реально это знает, умеет и применяет (актуальное проявление, результат).

В мире, где существует глобализация, современный специалист, например, менеджер, инженер, юрист или IT-разработчик — всё чаще работает в международных командах, с зарубежными партнёрами, клиентами и поставщиками. Рабочая среда становится поликультурной: один проект одновременно могут вести люди из нескольких стран. Без умения учитывать культурные различия эффективная совместная работа становится невозможной. Даже не выезжая за границы своей страны, специалист может сталкиваться с представителями разных культур внутри своей страны - среди коллег, клиентов, студентов. Конечно, это требует культурной чуткости и гибкости в повседневной деятельности. Онлайн-коммуникация стёрла географические границы. Видеоконференция объединяет участников с разными часовыми поясами, стилями делового общения, представлениями о субординации и обратной связи. Технические навыки уже не работают в отрыве от культурной грамотности. Поэтому, развитие кросс-культурной компетенции становится важным в наши дни.

Таким образом, кросс-культурная компетенция становится важным элементом подготовки специалистов, обеспечивающим их способность эффективно взаимодействовать в многонациональном и многоязычном мире.

Её формирование требует комплексного подхода, включающего как академическую подготовку, так и развитие личностных качеств.

2.2. Методы формирования и развития кросс-культурной компетенции во внеурочной деятельности.

Методы формирования и развития кросс-культурной компетенции включают как урочные, так и внеурочные формы работы. Однако внеурочная деятельность часто считается более эффективной для этого процесса благодаря ряду особенностей. Рассмотрим отличия данных видов деятельности.

Урочная деятельность в рамках Федерального государственного образовательного стандарта (ФГОС) – это деятельность, направленная на достижение обучающимися планируемых результатов освоения программ основного общего и среднего общего образования, в том числе в части профориентации.⁸⁰ Урочная деятельность не предполагает проведение дополнительных уроков, а реализуется в рамках учебного плана, в том числе за счёт тематических модулей и фрагментов уроков различной продолжительности.

В соответствии с ФГОС цель урока – достижение личностных (принятие новых ценностей, нравственных норм), метапредметных (освоение способов деятельности, навыков самоорганизации) и предметных (приобретение знаний и умений по данному предмету) результатов образования.

В урочной деятельности по ФГОС используются разные формы организации учебной деятельности, такие как:

Фронтальная – весь класс делает одно и то же задание под руководством педагога. Учитель объясняет новую тему у доски, задаёт вопрос всему классу или проводит общую диктовку.

⁸⁰ Письмо Минпросвещения России от 14.08.2025 N ВЖ-1399/05 "О направлении информации"

Индивидуальная – каждый ученик самостоятельно выполняет своё задание, работая в своём темпе и ориентируясь на свои учебные цели. Задачи и материалы подбираются или варьируются под конкретного ученика.

Урок-деловая игра (симуляция) – моделирование профессиональных или социальных ситуаций (заседание учёного совета, судебный процесс, работа редакции, планирование экспедиции).

Урок-исследование (по типу научной конференции) – урок строится вокруг презентации и защиты ученических исследовательских проектов (гипотеза, методы, анализ, выводы).

Перевернутый класс – теоретический материал осваивается учениками дома (через видео, статьи), а время урока посвящено практике, углублённому обсуждению, решению проблем в диалоге с учителем и одноклассниками.

Внеурочная деятельность – это образовательная деятельность, которая осуществляется в формах, отличных от классно-урочной, и направлена на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы. Она способствует развитию личности, социализации, формированию социальных навыков, творческих способностей и профессионального самоопределения старшеклассников.⁸¹

Под внеурочной деятельностью следует понимать образовательную деятельность, направленную на достижение планируемых результатов освоения основных образовательных программ (предметных, метапредметных и личностных), осуществляемую в формах, отличных от урочной.

Внеурочная деятельность является неотъемлемой и обязательной частью основной общеобразовательной программы. Целью внеурочной деятельности является обеспечение достижения ребенком планируемых результатов освоения основной образовательной программы за счет

⁸¹ Загуменных М. Э. Организация внеурочной деятельности старших подростков в учреждении дополнительного образования: ВКР бакалавра: 44.03.02: Екатеринбург, 2016.

расширения информационной, предметной, культурной среды, в которой происходит образовательная деятельность, повышения гибкости ее организации.

Учебный процесс выполняет функцию формирования системы знаний и базовых умений, составляющих фундамент компетентности. Дидактический потенциал реализуется через предметное содержание гуманитарных дисциплин (иностранные языки, история, обществознание, литература, география), межпредметную интеграцию, а также через активные и интерактивные методы обучения - проблемные задания, компаративный анализ культур, работу с аутентичными источниками, метод кейсов. На данном уровне обучающийся овладевает теоретическим знанием о культурных различиях. Однако знание, не опосредованное ценностным отношением, остаётся формальным и не обеспечивает перехода к компетентности.

Отметим, что воспитательная деятельность формирует личностное отношение субъекта к инокультурной реальности - компонент, не поддающийся прямой трансляции и требующий организации соответствующего эмоционально-ценностного опыта. Ключевыми задачами выступают воспитание толерантности и уважения к иному, преодоление этноцентрических установок и стереотипов, развитие эмпатии и открытости. Существенным условием является сохранение собственной культурной идентичности: подлинная межкультурность строится не на нивелировании национального самосознания, а на прочной опоре в родной культуре при уважительном отношении к чужой. Результатом данного уровня становится система ценностей, мотивов и установок, выступающих внутренним регулятором межкультурного поведения.

Внеурочная деятельность представляет собой связующее звено между усвоенными знаниями, сформированными установками и реальным поведением. Её специфика состоит в обеспечении условий для

непосредственного межкультурного взаимодействия, недостижимых в рамках регламентированного аудиторного занятия. К продуктивным формам относятся: событийные мероприятия, например, фестивали и дни национальных культур, тематические выставки, постановки, концерты этнокультурной направленности, коммуникативные объединения, клубы интернациональной дружбы, встречи с носителями культур, проектно-исследовательская деятельность, программы академической мобильности и виртуального международного сотрудничества. Именно в процессе такой деятельности обучающийся приобретает личный опыт успешной межкультурной коммуникации, завершающий процесс перехода компетенции в компетентность.

Кросс-культурная компетенция, рассматриваемая как обязательный элемент подготовки современного специалиста, формируется в результате целенаправленного и согласованного функционирования учебного, воспитательного процессов и внеурочной деятельности. Учебный процесс обеспечивает когнитивно-операциональную основу, воспитание - ценностно-смысловое ядро, внеурочная деятельность - пространство практического опыта. Их системная интеграция выступает необходимым и достаточным условием перехода от компетенции как образовательного норматива к компетентности как актуализированному свойству личности, способной к эффективному взаимодействию в условиях поликультурного мира.

Внеурочная деятельность планируется и организуется с учетом индивидуальных особенностей и потребностей ребенка, запросов семьи, культурных традиций, национальных и этнокультурных особенностей региона. Внеурочная деятельность осуществляется посредством реализации рабочих программ внеурочной деятельности.

Мы уделим подробное внимание только методам, направленным на развитие критического мышления и способствующим развитию кросс-культурной компетенции.

В первую очередь необходимо отметить проектную деятельность, которая позволяет учащимся самостоятельно приобретать знания, получать опыт познавательной и учебной деятельности. Проекты могут быть практико-ориентированными, исследовательскими, информационными, творческими. Проект можно делать как в группе, в парах, так и индивидуально. С помощью проектной деятельности можно развить навыки и компетенции. Помимо этого, проект помогает формировать умение анализировать информацию, формулировать гипотезы, делать выводы, планировать действия, работать с ресурсами (людскими, материальными, информационными). В процессе проектной работы участники учатся решать проблемы, искать нестандартные подходы, презентовать свои результаты. Также, можно организовать участие в международных проектах, что даёт возможность обмениваться информацией с представителями других стран и углублять межкультурное понимание.

Проекты реализуют на практике полученные знания. Они позволяют проверить теоретические концепции в реальных условиях и помогают осознать значение изучаемого материала, что, увеличивает мотивацию к обучению и делает его более значимым. Участие в проекте способствует развитию критического мышления, улучшает способность оценивать информацию и находить разные подходы к решению сложных задач.

Кроме того, проектная деятельность развивает навыки работы в команде и коммуникативные способности. Работая над проектом, обучающиеся учатся принимать решения и брать на себя ответственность за свои действия и результаты, а также планировать свое время и управлять ресурсами. Проект способствует повышению самостоятельности и организованности. Завершение проекта мотивирует доводить дело до конца. Обычно проекты требуют взаимодействия с разными людьми, такими как одноклассники, преподаватели и родители, что помогает развивать навыки социального взаимодействия и способствует социализации.

Еще одной положительной чертой проекта является возможность творческой самореализации. Участники проекта получают возможность предлагать собственные идеи, экспериментировать и искать нестандартные решения поставленных задач. Конечно, это создаёт условия для развития креативного мышления.

Во внеурочной деятельности возможно использование игр по ролям, или «воображаемые путешествия», где ученики смогут представить себя в другой стране, а следовательно, и, культуре что способствует развитию эмпатии и понимания различий. Считаем, что данный метод можно применять как на уроке, так и вне урока.

Помимо этого, можно порекомендовать проводить различные внеклассные мероприятия, например, конкурсы, викторины, праздники, которые посвящены культурным событиям разных стран. Использовать можно и современные технологии, интернет, для того чтобы организовать совместный просмотр, а после устроить и обсуждение просмотренных видеоматериалов.

Работа различных кружков, также является хорошей организацией внеурочной деятельности учащихся. Например, можно организовать кружок, где участники исследуют вклад разных народов в историю, в том числе и народов России.

Направлены вышеперечисленные виды деятельности на знакомство с культурой через искусство, развитие артистических навыков и умения представлять свою культуру.

Стоит назвать экскурсии и социальные практики. Например, посещение культурных учреждений, участие в добровольческих акциях, общественных мероприятиях. Все это даёт опыт взаимодействия с разными культурными средами.

Подводя итог, мы говорим, что в образовательном учреждении обязательно присутствует урочная деятельность и внеурочная деятельность.

На уроке, учитель использует строго регламентированные формы урочной деятельности, тогда как в не урока, учитель имеет больше вариативности в выборе форм и методов организации деятельности обучающихся.

Во внеурочной деятельности появляется масса интересных возможностей как провести занятие. Педагог может не заикливаться на принятом формате урока. Вместо этого, учитель может использовать совершенно новые и непривычные для учащихся методы, что, несомненно, поможет повысить мотивацию к изучению нового материала.

Наше мнение такое, что, во внеурочной деятельности, действительно можем раскрыть творческий потенциал, включить задания и формы работы, которые на уроке использовать не получается. А новые и нестандартные методы обучения, помогают не потерять мотивацию обучающихся и внести свежее дыхание в будни.

2.3. Формы внеурочной деятельности эффективные для развития кросс-культурной компетенции у старшеклассников.

При организации внеурочной деятельности важно учитывать:

- требования федеральных государственных образовательных стандартов (ФГОС);
- требования Федерального закона об образовании;
- интересы и потребности старшеклассников;
- возрастные и психологические особенности учащихся;
- необходимость сочетания индивидуального и коллективного подходов;
- связь практической и теоретической части деятельности.

Рабочая программа внеурочной деятельности является обязательным элементом основной образовательной программы, наравне с иными программами, входящими в содержательный раздел основной образовательной программы.

Рабочие программы внеурочной деятельности разрабатываются образовательной организацией самостоятельно на основе требований федеральных государственных образовательных стандартов общего образования (далее - ФГОС) с учетом соответствующих примерных основных образовательных программ.

Рабочие программы внеурочной деятельности должны содержать:

- планируемые результаты внеурочной деятельности;
- содержание внеурочной деятельности с указанием форм ее организации и видов деятельности;
- тематическое планирование.⁸²

Участие во внеурочной деятельности является для обучающихся обязательным.

ФГОС определено максимально допустимое количество часов внеурочной деятельности в зависимости от уровня общего образования:

- до 1350 часов за четыре года обучения на уровне начального общего образования;
- до 1750 часов за пять лет обучения на уровне основного общего образования;
- до 700 часов за два года обучения на уровне среднего общего образования.⁸³

Объем часов внеурочной деятельности определяется образовательной программой, которая утверждается образовательной организацией с учетом запросов семей, интересов обучающихся и возможностей общеобразовательной организации.

Рабочие программы внеурочной деятельности могут быть построены по модульному принципу и реализовываться с применением сетевой формы,

⁸² Письмо Минобрнауки России от 18.08.2017 N 09-1672 «О направлении Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»

⁸³ Письмо Минобрнауки России от 18.08.2017 N 09-1672 «О направлении Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»

электронного обучения, а также с использованием дистанционных образовательных технологий.

Формы реализации внеурочной деятельности образовательная организация определяет самостоятельно. Однако, при реализации рабочих программ внеурочной деятельности рекомендуется использовать формы, носящие исследовательский, творческий характер.⁸⁴

Формы внеурочной деятельности должны предусматривать активность и самостоятельность обучающихся; сочетать индивидуальную и групповую работу; обеспечивать гибкий режим занятий (продолжительность, последовательность), переменный состав обучающихся, проектную и исследовательскую деятельность (в т.ч. экспедиции, практики), экскурсии (в музеи, парки, на предприятия и др.), походы, деловые игры и пр.

В зависимости от конкретных условий реализации основной общеобразовательной программы, числа обучающихся и их возрастных особенностей допускается формирование учебных групп из обучающихся разных классов в пределах одного уровня образования.

Рабочие программы внеурочной деятельности для детей с ограниченными возможностями здоровья разрабатываются и реализуются в соответствии с требованиями ФГОС для детей с ограниченными возможностями здоровья.⁸⁵

Содержание образования должно способствовать взаимопониманию и конструктивному сотрудничеству между людьми и народами независимо от их расовой, национальной, этнической, религиозной или социальной принадлежности. Оно призвано уважать многообразие мировоззренческих подходов, обеспечивать реализацию права каждого обучающегося на свободный выбор мнений и убеждений, а также содействовать всестороннему

⁸⁴ Приказ Минпросвещения России от 18.05.2023 N 370 (ред. от 10.11.2025) "Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования" (Зарегистрировано в Минюсте России 12.07.2023 N 74223)

⁸⁵ Письмо Минобрнауки России от 18.08.2017 N 09-1672 «О направлении Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»

развитию личности, раскрытию её способностей и формированию традиционных российских духовно-нравственных и социокультурных ценностей, принятых в семье и обществе.

С целью обеспечения преемственности содержания образовательных программ начального общего и основного общего образования целесообразно при формировании плана внеурочной деятельности образовательной организации предусмотреть часть, рекомендуемую для всех обучающихся:

1 час в неделю - на информационно-просветительские занятия патриотической, нравственной и экологической направленности "Разговоры о важном" (понедельник, первый урок).

1 час в неделю - на занятия по формированию функциональной грамотности обучающихся (в том числе финансовой грамотности).

1 час в неделю - на занятия, направленные на удовлетворение профориентационных интересов и потребностей обучающихся (в том числе основы предпринимательства).⁸⁶

Также, присутствует вариативная часть, количество часов которой, определяется с учетом выбранной модели реализации плана внеурочной деятельности. Это могут быть:

3 часа в неделю - на занятия, связанные с реализацией особых интеллектуальных и социокультурных потребностей обучающихся (в том числе для сопровождения изучения отдельных учебных предметов на углубленном уровне, проектно-исследовательской деятельности, исторического просвещения);

2 часа в неделю - на занятия, направленные на удовлетворение интересов и потребностей обучающихся в творческом и физическом развитии (в том числе организация занятий в школьных театрах, школьных музеях, школьных спортивных клубах, а также в рамках реализации программы развития социальной активности обучающихся начальных классов "Орлята России");

⁸⁶ Письмо Минпросвещения России от 17.06.22 № 03-871 «Об организации занятий «Разговоры о важном»

2 часа в неделю - на занятия, направленные на удовлетворение социальных интересов и потребностей обучающихся (в том числе в рамках Российского движения школьников, Юнармии, реализации проекта "Россия - страна возможностей").⁵⁷

В зависимости от конкретных условий реализации основной образовательной программы, числа обучающихся и их возрастных особенностей допускается формирование учебных групп из обучающихся разных классов в пределах одного уровня образования.

Чтобы правильно организовать внеурочную деятельность, следует учитывать различные особенности данного вида деятельности, нужно подобрать подходящие формы работы. ФГОС не дает четких рекомендаций по организации и выбору форм работы внеурочной деятельности, что с одной стороны дает учителю свободу выбора, но с другой стороны может осложнить работу.

Рассмотрим формы организации внеурочной деятельности, которые, на наш взгляд, могли бы использоваться учителем, для работы с обучающимися. Например, научно-исследовательская деятельность, которая включает в себя исследовательские работы, школьные научно-исследовательские экспедиции, полевые практики, научно-практические конференции. Данный вид деятельности способствует развитию познавательной самостоятельности, интереса к научной работе, навыков анализа и систематизации знаний;

Проектная деятельность - работа над проектами позволяет предложить обучающимся интересный вид творческой деятельности, например, познакомить с современными идеями, способствует формированию творческой личности, развитию навыков самостоятельной работы;

Профориентационные формы. Например, профориентационные беседы, деловые игры, квесты, решение кейсов, профессиональные пробы, моделирующие профессиональную деятельность, экскурсии, посещение

ярмарок профессий и профориентационных парков. Все это направленно на знакомство с различными профессиями, помогает найти профессию, в которой будет интересно развиваться ребенку.

Также имеет значение развитие лидерских качеств, для этого следует включать игровые формы (деловые игры), тренинги, тематические смены в детских лагерях, сборы актива школьного самоуправления. Такие мероприятия помогают выявить лидерский потенциал, научиться организовывать деятельность, взаимодействовать в группе;

Творческие формы, безусловно должны присутствовать во внеурочной деятельности. Кружки, студии (художественные, культурологические, филологические, хоровые, театральные, фото-, теле-, видеостудии, изостудии), художественные объединения, театральные кружки, конкурсы, фестивали, выставки. Данные формы организации деятельности способствуют развитию творческих способностей, художественного вкуса, навыков самовыражения;

Волонтерские программы, общественно полезная деятельность, социальные проекты - формируют гражданскую позицию, навыки командной работы, ответственность;

Клубы по интересам – объединения на основе совпадения интересов и стремления к общению. Интеллектуальные клубы, олимпиады, викторины, круглые столы, дебаты - направлены на развитие познавательных интересов, логики мышления, коммуникативных навыков.

Подводя итог, мы еще раз обращаем внимание на то, что образовательная организация имеет право определять самостоятельно формы реализации внеурочной деятельности. При этом образовательная организация должна учитывать возрастные особенности детей, психоэмоциональные особенности подростков, например, такие как эмоциональная неустойчивость и перепады настроения, повышенная эмоциональная возбудимость, повышенная тревожность, чувство принадлежности к группе. Учитель может

подобрать наиболее продуктивную форму работы на свой взгляд. Педагог имеет возможность использовать творческий подход и нестандартные формы работы, что безусловно поможет повысить мотивацию обучающихся.

Глава 3. Методические рекомендации по использованию аниме для развития кросс-культурной компетенции старшеклассников во внеурочной деятельности

3.1. Особенности работы с видеоматериалами.

Поскольку на основе анализа, проведенного в первой главе данного исследования мы пришли к выводам, что аниме, действительно обрело огромную популярность по всему миру и число просмотров аниме растет каждый год, то особый интерес для нас представляет работа с видеоматериалами.

Начиная работу с видеоматериалами, следует не забывать о различных особенностях. Подбирая видеоматериал, мы должны помнить о возрастных ограничениях видеоматериала. Помимо этого, мы должны иметь информацию об увлечениях учащихся, например, будет ли интересен данный аниме-сериал.

В Приложении 1 мы составили таблицу возможных рисков и преимуществ использования аниме во внеурочной деятельности.

Несомненно, видео отлично позволяет визуализировать материал, представить явления и процессы. Смена кадров активизирует внимание, вызывает познавательный интерес и повышает мотивацию к обучению.

Выделим *формы видеоматериалов*:

1. Обучающее видео может быть в формате лекции или презентацией с комментариями автора или даже записью экрана компьютера с голосовыми комментариями.

2. Интерактивное видео. Пользователь может совершать активные действия: отвечать на вопросы, выбирать варианты ответов или влиять на развитие сюжета, но видео такого формата требует создания особого сценария.

3. Анимационное видео. Такое видео создано с помощью анимационных средств.

4. Видеодемонстрация показывает процессы, протекающие в природе, лаборатории, на рабочем месте, в компьютерной модели и т. д. Может использоваться для демонстрации физических, химических и биологических опытов, работы оборудования, техники безопасности и т. п.

5. Скринкаст – запись происходящего на экране цифрового устройства (компьютера, планшета, телефона) с голосовыми комментариями и пометками на экране.

6. Псевдовидео – к этой категории относятся слайд-шоу, презентации с озвучкой, последовательности скриншотов, видео-путешествия.

Видео-лекции, вебинары, видеоконференции или видео-встречи являются еще одной формы представления видеоматериалов.

Методы работы с видеоматериалами включают:

1. Предъявление зрительного ряда без звукового сопровождения;
2. Предъявление звукового ряда без зрительного;
3. Использование кнопки «пауза» («стоп-кадр») для акцентирования внимания на определённых моментах, что является достаточно эффективным для работы с детьми;
4. Синхронное предъявление звукового и зрительного ряда;
5. Показ отрывков видеофильма с нарушением логической последовательности и задание расположить их в правильной или вероятной последовательности. Данный метод помогает замотивировать обучающихся и подключает логику и креативное мышление;
6. Раздельный просмотр или просмотр-головоломка - данный метод можно использовать при работе в группах;
7. Анализ ситуации, показанной в видеоматериале, и её системное представление;
8. Видео-кейс - интерактивная технология для создания и анализа реальных ситуаций, обычно продолжительностью до 5 минут.

Все вышеперечисленные методы учитель может использовать в своей работе, при этом следует подбирать метод, исходя из возрастных особенностей детей.

Также, выделим **этапы работы с видеоматериалами:**

1. Подготовительный (преддемонстрационный) – предварительный просмотр, при котором происходит постановка целей, введение новой лексики, задаются наводящие вопросы.

2. Демонстрационный – происходит просмотр видеофрагмента.

3. Последедемонстрационный – проводится проверка понимания материала, обсуждение, закрепление знаний.

При использовании видеоматериалов важно, чтобы они были встроены в логику занятия, а их содержание работало на методическую цель. Также необходимо научить обучающихся аналитической работе с видеоматериалом и после демонстрации выяснять, как они поняли содержание. Работа с видеоматериалами достаточно интересна и помогает замотивировать обучающихся. Прежде чем выбрать наиболее успешный вариант работы с видеоматериалами, учитель может попробовать в работе разные формы и методы, понаблюдать за обучающимися и их результатами и выделить наиболее удачную форму работы. При этом для разных возрастных групп и классов это могут быть совершенно разные методы и формы работы. Для более эффективного использования видеоматериалов педагог может чередовать формы и методы работы с видео.

В нашей разработке мы используем аниме, т.е. анимационное видео – видео, которое создано с помощью средств анимации.

Во внеурочной деятельности аниме можно использовать для:

1. Высокой мотивации учащихся. Ведь многие подростки интересуются аниме, что поможет повысить вовлечённость.

2. Наглядности культуры. Через визуальный формат ученики знакомятся с традициями, социальными нормами, стилем общения, культурными символами.

3. Развитию эмпатии. Например, сюжеты часто затрагивают темы дружбы, морального выбора, ответственности, самопожертвования, добра и зла.

Также, возможно использование межпредметных связей. Например, использование аниме на стыке истории, литературы, обществознания, иностранного языка.

Во внеурочной деятельности можно организовать различные формы работы:

1. Например, это может быть клуб любителей аниме. В клубе можно организовать встречи, на которых будут проводиться просмотры серий, обсуждение особенностей японской культуры, будут проводиться анализы характеров персонажей и поведения героев.

2. Еще одной формой работы могут стать дебаты, где школьники смогут выразить свое мнение по рассматриваемым темам. Например, одной из тем такого занятия может стать сравнение японской и российской школьной культуры.

3. Проектная деятельность. Как известно школьники должны написать не один проект за время обучения, поэтому данная форма работы будет несомненно актуальна. Примерными темами проектов могут быть:

Японские традиции в аниме;

Образ школы в японской культуре;

Мифология Японии в анимации.

При организации занятий, возможно использование как целого видео, так и видеотрекка из аниме. Возможно использование кнопки «пауза» для привлечения внимания на определённых моментах аниме, также возможен отдельный просмотр и последующее обсуждение.

Если мы говорим об организации использования аниме для развития кросс-культурной компетенции старшеклассников во внеурочной деятельности, мы должны учитывать и школьную программу, чтобы гармонично построить занятия и во внеурочной деятельности. Ведь, учитель, строя занятие, должен учитывать знания школьников, полученные на уроках. Тогда, даже внеурочные занятия помогут расширить свой кругозор и повысить мотивацию к изучению истории. Так как внеурочные занятия рассчитаны на детей старших классов, рассмотрим учебники 9, 10 и 11 классов по Всеобщей истории под редакцией В. Р. Мединского, А. О. Чубарьяна, и проанализируем на наличие тем по Японии и Азии.

В учебнике по Истории Нового времени 9 класса под редакцией В. Р. Мединского, А. О. Чубарьяна⁸⁷ в главе IV под названием «Азия, Африка и Латинская Америка в XIX - начале XX в.» есть параграф 21 «Китай и Япония разные ответы на вызовы модернизации».

В учебнике по Всеобщей истории 10 класса под редакцией В. Р. Мединского, А. О. Чубарьяна⁸⁸ во второй главе «Мир в 1918—1938 гг.» присутствует параграфы, посвященные Азии, а именно § 10—11 Страны Азии, Африки и Латинской Америки в 1918—1930-е гг.

В учебнике по Всеобщей истории 11 класса под редакцией В. Р. Мединского, А. О. Чубарьяна⁸⁹ мы можем увидеть главу под названием «Страны Азии, Африки и Латинской Америки во второй половине XX –начале XXI в.», в данной главе несколько параграфов посвящены Азии, а именно:

- § 7. Страны Восточной и Юго-Восточной Азии в 1940—1970-х гг.;
- § 8. Страны Азии: социалистический выбор развития;
- § 9. Страны Восточной Азии во второй половине XX –начале XXI в.

⁸⁷ История Нового времени. XIX – начало XX в. 9 класс / под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьян М.: Просвещение, 2025. 288 с.

⁸⁸ Всеобщая история. 1914 –1945 годы. 10 класс. Базовый уровень / под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьян М.: Просвещение, 2023. 241 с.

⁸⁹ Всеобщая история. 1945 год – начало XXI 11 класс. Базовый уровень / под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьян М.: Просвещение, 2023. 273 с.

§ 10. Страны Южной и Юго-Восточной Азии во второй половине XX – начале XXI в.

В 9 классе авторы учебников уделяют Азии, и в том числе Японии небольшое количество времени, всего один параграф. В 10 классе информации о странах Азии, в том числе о Японии становится уже больше, это связано с тем, что в 10 классе проходят тему Второй Мировой войны и Япония является одной из стран-агрессоров. В 11 классе мы видим увеличение количества времени, отведенного на изучение стран Азии. В учебнике 11 класса есть целая глава, посвященная странам Азии, Африки и Латинской Америки, и четыре параграфа повествующие о странах Азии.

В целом, мы можем сказать, что в учебниках 9, 10 и 11 классов недостаточно представлено информации о Японии и о культурной политике данной страны.

Подводя итог, можем сказать, что учитель выбирает формы видеоматериалов, исходя из своей задумки и плана урока. Также, учитель должен помнить про этапы просмотров, которые помогают правильно при поставить цель и задачи урока, замотивировать обучающихся и проверить понимания материала. При этом, подбирая видеоматериал, учитель должен помнить про возрастные и психоэмоциональные особенности обучающихся.

3.2 Методические рекомендации (Сценарный план внеурочных занятий)

В нашей методической разработке (Приложение 1) мы представим сценарный план серии внеурочных занятий, который может использовать педагог в своей работе. Данные занятия предлагается организовать в форме аниме-клуба. В рамках занятий рекомендуется взять аниме «Наруто» («Naruto»), «Ван Пис» («One Piece»), «Унесённые призраками», «Ходячий замок», «Доктор Стоун». На данных занятиях предлагается обсудить ряд тем:

1. Популярность аниме, его возникновение и причины распространения по всему миру.

2. Древние японские мифы в аниме;
3. Организация мира в аниме «Ван Пис» («One Piece») и проекция на сегодняшнюю реальность.
4. Проблемы, современного мира, поднимающиеся в данных аниме (проблема семьи, дружбы, природных катаклизмов, войны).
5. Проблема выживания в древнем мире на примере аниме «Доктор Стоун».

Помимо этого, следует уделить внимание обсуждению внешности и характеру героев, их поступков и роли в аниме. Темы могут быть разобраны в другом порядке, но рекомендуется начать с темы: «Популярность аниме, его возникновение и причины распространения по всему миру».

Занятие 1. Тема: «Популярность аниме, его возникновение и причины распространения по всему миру» (Приложение 1)

Предлагается провести фронтальный опрос, а также организовать работу на занятии в форме беседы. Занятие рассчитано на 40 минут.

На первом занятии, предлагается выяснить с какими аниме знакомы обучающиеся. Затем задать вопросы (Приложение 1), в ходе которых учитель выясняет на сколько обучающиеся интересуются аниме, какие аниме-сериалы предпочитают, насколько интересна им данная тема, почему на их взгляд аниме обрело такую популярность и т.д. Также, будут задаваться вопросы, на которые предлагается ответить, предварительно посоветовавшись в мини-группах. Обучающимся предлагается ответить на вопросы, которые подталкивают на размышления о культуре, на сколько она важна, и как государство может использовать культуру во внешней политике. В конце занятия подводятся итоги и проводится рефлексия.

Занятие 2. Тема: «Древние японские мифы в аниме» (Приложение 1)

На данном занятии обучающимся предлагается обсудить древние японские мифы в аниме «Наруто» («Naruto»), «Ван Пис» («One Piece»), «Унесённые призраками». В начале урока будут заданы вопросы.

После того, как обучающиеся ответили на вопросы, учитель разделяет на их на группы. Учитель раздает материалы и объясняет задание.

Обучающимся следует прочитать на выданных учителем листах о некоторые существа древних японских мифов (Приложение 2), ответить на вопросы, затем назвать аниме, в которых встречаются данные существа. Далее, группы выступают, одноклассники высказывают свое мнение.

После выступления учитель включает видео ряд или фрагмент из аниме, обучающимся предлагается ответить, что за мифический персонаж изображен на экране? Из какого он аниме? После викторины учитель подводит итог занятия и проводит рефлексию.

Занятие 3. Тема: «Древние японские мифы в аниме» (Приложение 1)

Занятие предлагается провести в форме перевернутого урока. Учитель просит заранее подготовить обучающихся по данной теме. Учащимся нужно выбрать любое аниме и провести анализ на наличие древних японских мифов в данном аниме. Задание можно выполнить в группе. Дается план, где нужно кратко рассказать сюжет аниме, назвать главных героев, описать характер и внешность героев, выделить мифы, которые были использованы в аниме или аниме-сериале. Учитель и обучающиеся слушают, дополняют, высказывают свое мнение. В конце занятия подводятся итоги и проводится рефлексия.

Занятие 4. Тема: «Проблемы, современного мира, поднимающиеся в данных аниме (проблема семьи, дружбы, природных катаклизмов, войны)» (Приложение 1)

В начале занятия учитель задает вопросы (Приложение 1). Затем, учитель показывает видео фрагмент из аниме «Унесённые призраками» (с 58 мин. по 1:06:23) и задает вопросы. Какая проблема поднимается в этом аниме? Какие еще проблемные темы вы можете назвать? Далее учитель говорит о теме занятия и объясняет задание. Обучающиеся разделяются на 4 группы. Учащимся следует заполнить табличку (Приложение 3), опираясь на просмотренные ранее фрагменты и свой жизненный опыт. После

подготовки, группы выступают, идет совместное обсуждение. В конце занятия подводятся итоги и проводится рефлексия.

Занятие 5. Тема: «Проблема выживания в древнем мире на примере аниме «Доктор Стоун»» (Приложение 1)

Начало занятия:

Учитель показывает фрагмент из аниме «Доктор Стоун» (1 сезон 1 серия с 00 до 5 мин.) и задает вопросы (Приложение 1), которые помогает сформировать цель занятия. Ученики под руководством учителя вспоминают понятие «древний мир». Далее учитель снова включает фрагмент из аниме «Доктор Стоун» (1 сезон 1 серия с 12:00 мин. до 14:40). После просмотра фрагмента, учитель задает вопросы. (Приложение 1) Далее учитель показывает следующий фрагмент из аниме-сериала (2 сезон 1 серия с 00 до 3:55). После просмотра, учитель задает вопрос: «Почему герои аниме сериала разделились на два лагеря?» Далее, учитель разделяет обучающихся на группы «Лагерь науки» и «Лагерь против науки» и объясняет задание. Задача написать плюсы науки и научных достижений, и почему «Лагерь науки» победит. Другой группе написать, минусы и недостатки науки. После подготовки (5-7 минут), предлагается устроить дебаты. Каждая сторона высказывает свое мнение. В конце урока учитель подводит итоги и проводится рефлексия.

После завершения занятий обучающимся предлагается задать несколько вопросов:

Как вы стали относиться в аниме? Считаете ли вы, что аниме это просто развлечение? Как относится сама Япония к аниме?

3.3. Апробация.

Была проведена практическая апробация на базе МАОУ СШ № 154 полное название. Были проведены занятия по нескольким темам: «Популярность аниме, его возникновение и причины распространения

по всему миру», «Древние японские мифы в аниме» и «Проблема выживания в древнем мире на примере аниме «Доктор Стоун»».

На первом занятии по теме: «Популярность аниме, его возникновение и причины распространения по всему миру» была задача познакомиться с ребятами и узнать на сколько они интересуются аниме, какие аниме-сериалы они смотрят. Также, предстояло узнать, осведомлены ли обучающиеся возникновением аниме, и когда зародился данный вид анимации. В ходе опроса, было выяснено, что тема аниме довольно популярна среди молодежи и школьников. Подростки без затруднения назвали топ популярных аниме, а также постарались объяснить причину их популярности. Далее, обучающиеся успели поработать в группах, а за тем высказать свое мнение.

Еще один урок был проведен по теме «Древние японские мифы в аниме». На данном уроке обучающиеся анализировали просмотренные ранее аниме и искали в нем героев мифов, находили сходства и отличия оригинала и персонажей аниме. Обучающиеся аргументированно отвечали на поставленные вопросы.

На уроке по теме: «Проблема выживания в древнем мире на примере аниме «Доктор Стоун»» обучающиеся работали по группам. В ходе просмотров отрывков из аниме, отвечали на вопросы, а также участвовали в своеобразных дебатах, отстаивая свою точку зрения, при этом аргументируя свою позицию.

Поставленные цели и задачи в ходе апробации были выполнены. Обучающиеся были замотивированы, проявляли активность и интерес к теме на занятии. Были разобраны предложенные вопросы. Обучающиеся внимательно слушали друг друга и задавали свои вопросы. Учащиеся были рады нестандартным занятиям и темам. На занятии обучающиеся были вовлечены в урок и активно коммуницировали друг с другом, выполняя задания. Дисциплина была отличной. Возникли некоторые трудности

с ребятами, которые были не знакомы с некоторыми предложенными аниме, но благодаря работе в группе задание все равно было отлично выполнено, так как внутри самой группы были учащиеся, которые были знакомы с одними аниме, но не смотрели другие, и наоборот. Поэтому, дополняя друг друга, ребята отлично выступили, хорошо показав групповую работу.

В ходе рефлексии, нами было выяснено, что многие обучающиеся били бы не против, если бы такой аниме-клуб существовал в школе на постоянной основе, и его можно было бы посещать в качестве участия во внеурочной деятельности. Важным для подростков и является то, как будут организованы посещения этого клуба, а именно, кто будет туда ходить, будет ли обязательное посещение или это все будет организовано на добровольной основе. Смогут ли сами участники клуба выбирать темы для занятий и аниме.

Также, некоторые ребята дали свои комментарии после проведенных занятий:

- Понравилось ли вам занятие?

- Да, было очень интересно.

- Что вам понравилось больше всего?

- Ну, самым интересным и необычным была сама тема – аниме. Обычно в школе такого не встретишь. Это было необычно и очень интересно. Немного неожиданно, что в школе у нас занятие, связанное с аниме.

- Еще нам понравился урок, где мы устроили «дебаты» и старались высказать свое мнения приводя разные аргументы.

- Хотели бы продолжить такие внеурочные занятия?

- Да, было здорово, если бы сделали какой-нибудь аниме-клуб или аниме-кружок, где мы смогли бы потом обсуждать просмотренные аниме.

- Как бы вы хотели, чтобы был организован клуб?

- Ну, чтобы это было в свободной форме посещения, раз или два в неделю.

- Какие рекомендации или свои пожелания по поводу организации такого вида внеурочной деятельности вы бы дали?

- Чтобы мы могли выбирать темы занятий и предлагать свои аниме.

Вывод: Методическая разработка оказалась интересной и реализуемой на практике. Обучающиеся были вовлечены и активно работали на занятии. Идею организации клуба обучающиеся поддержали. Рассматриваемые темы на занятии оказались интересны и актуальны для подростков.

Заключение

Целью нашего исследования было теоретически обосновать и разработать методические рекомендации к серии занятий по использованию аниме для развития кросс-культурной компетенции старшеклассников во внеурочной деятельности.

В процессе нашего исследования мы достигли ряда поставленных задач:

1. Было проанализирован феномен аниме в контексте концепции «мягкой силы» и выявлены основные формы и особенности диссимилиации японской культуры и традиций посредством аниме.

2. Была определена структура кросс-культурной компетенции старшеклассников и ее соответствие психо-возрастным особенностям обучающихся и условиями внеурочной деятельности.

3. Были выявлены риски использования аниме в образовательном процессе.

4. Были разработаны и апробированы методические рекомендации по внеурочной деятельности, направленные на развитие кросс-культурной компетенции старшеклассников.

Подводя итог, можно сказать, что проблема формирования кросс-культурной компетенции обучающихся в образовательном процессе привлекает внимание исследователей в таких областях как, педагогика, культурология, социология и международные отношения. Несмотря на значительное количество научных работ, которые посвящены данным вопросам, тема аниме как феномен японской "мягкой силы" и его использование для развития кросс-культурной компетенции старшеклассников во внеурочной деятельности изучена недостаточно, так как отсутствуют работы по данной теме, что, следовательно, делает данную тему актуальной.

Действительно, что развитие кросс-культурной компетенции старшеклассников во внеурочной деятельности будет проходить более

эффективно, если целенаправленно использовать мотивационный потенциал аниме как феномена японской «мягкой силы». Данную теорию нужно интегрировать в цикл внеурочных занятий, чтобы подростки осознанно отсеивали поп-культуру, рассчитанную на массового зрителя, понимали и критически подходили к выбору аниме для просмотра.

Данное направление остается актуальным, ведь интерес у молодежи к аниме и Японии с каждым годом растет, следовательно это можно использовать в своей работе учителям. Кросс-культурная компетенция становится требованием в современных условиях успешного взаимодействия в поликультурной среде.

При организации внеурочной деятельности, безусловно нужно соблюдать стандарты ФГОС и следовать существующим рекомендациям. Также, следует учитывать психоэмоциональные и возрастные особенности обучающихся, такие как эмоциональную нестабильность, перепады настроения, противоречивость и амбивалентность чувств и возможные риски. При организации занятий, лучше использовать интересные и нестандартные формы заданий, занятия, опирающиеся на фантазию, занятия с использованием публичных форм общения, чтобы повысить мотивацию учащихся. При работе с видеоматериалами стоит помнить о технической составляющей и возрастных ограничениях. Во внеурочной деятельности аниме можно использовать для повышения мотивации учащихся и развития эмпатии.

Подводя итог, мы утвердились во мнении, что кросс-культурная компетенция становится одним из важных элементов подготовки специалистов, обеспечивающим их способность эффективно взаимодействовать в современном мире, ведь при отсутствии умения учитывать культурные различия эффективная совместная работа с людьми из других стран становится затруднительной или невозможной. Нужно помнить, что развитие критического мышления идёт параллельно с формированием

кросс-культурной компетенции, и её формирование требует комплексного подхода.

В процессе написания нашей работы, были разработаны методические рекомендации, а именно сценарный план внеурочных занятий. Всего разработано пять занятий по темам: «Популярность аниме, его возникновение и причины распространения по всему миру», «Древние японские мифы в аниме», «Проблемы, современного мира, поднимающиеся в данных аниме (проблема семьи, дружбы, природных катаклизмов, войны)», «Проблема выживания в древнем мире на примере аниме «Доктор Стоун»». Была проведена практическая апробация на базе МАОУ СШ № 154.

В сценарном плане занятий, нами представлены разноплановые задания, среди которых присутствует работа с письменными и визуальными источниками. В основном, задания предполагают групповую форму работы. Разработанные в ходе исследования занятия по внеурочной деятельности позволят не просто дополнить образовательный процесс в старшей школе и развить кросс-культурную компетенцию, но и будут способствовать формированию личности, которая умеет критически мыслить, аргументированно отстаивать свою позицию и уважать культурные ценности.

Библиографический список

Источники:

Нормативные акты:

1. Об образовании в Российской Федерации: Федеральный закон от 29.12.2012 N273-ФЗ (ред. от 25.12.2023). URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ – (дата обращения: 12.06.2026)

2. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования : приказ М-ва просвещения РФ от 31.05.2021 № 287 // Министр. 2021.

3. О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопросам воспитания обучающихся : приказ М-ва просвещения РФ от 11.12.2020 № 712 // Исполняющий обязанности Министра. 2020.

4. Письмо Минобрнауки России от 18.08.2017 N 09-1672 «О направлении Методических рекомендаций по уточнению понятия и содержания внеурочной деятельности в рамках реализации основных общеобразовательных программ, в том числе в части проектной деятельности»

5. Письмо Минпросвещения России от 14.08.2025 N ВЖ-1399/05 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации Единой модели профессиональной ориентации обучающихся 6 - 11 классов образовательных организаций Российской Федерации, реализующих образовательные программы основного общего и среднего общего образования", утв. Протоколом Всероссийского экспертного совета по профориентации N 02 от 16.07.2025).

6. Письмо Минпросвещения России от 17.06.22 № 03-871 «Об организации занятий «Разговоры о важном»

7. Приказ Минпросвещения России от 18.05.2023 N 370 (ред. от 10.11.2025) "Об утверждении федеральной образовательной программы

основного общего образования" (Зарегистрировано в Минюсте России 12.07.2023 N 74223).

8. Распоряжение Президента Российской Федерации «О проведении Года России в Японии и Года Японии в России» от 05.07.2017 № 236-рп. URL: <http://static.kremlin.ru/media/acts/files/0001201707050019.pdf> – (дата обращения 12.06.2026)

Исторические источники:

Письменные источники:

Нарративные источники: мифы Древней Японии:

1. Кодзики. Записи о деяниях древности. Свиток 1-й / Пер. со старояп., коммент. Е.М. Пинус. СПб.: Шар, 1993. 320 с.

2. Кодзики. Записи о деяниях древности. Свитки 2-й и 3-й / Пер. со старояп., предисл., коммент. Л.М. Ермаковой, А.Н. Мещерякова. СПб.: Шар, 1994. 256 с.

3. Нихон рёйки. Японские легенды о чудесах. Свитки 1-й, 2-й и 3-й. / Пер. со старояп., предисл., коммент. А.Н. Мещерякова. СПб.: Гиперион, 1995. 250 с.

4. Нихон сёки. Анналы Японии. / Пер. со старояп., предисл., коммент. Л.М. Ермаковой, А.Н. Мещерякова. СПб.: Гиперион, 1997. Т.1-2. т.1 - 495 с., т.2 - 428 с.

5. Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии / Пер. с англ. Р.В. Грищенко. СПб.: СЗКЭО, 2022. 560 с.

6. Японские легенды о чудесах (IX-XI вв.) / Пер. с яп., предисл. и коммент. А.Н. Мещерякова. М.: Наука, 1984. 183 с.

Визуальные источники:

Изобразительно-художественные источники: аниме-сериалы:

7. «Ван Пис» («One Piece»), реж. Горо Танигути, 1999).

8. «Наруто» («Naruto»), реж. Хаято Датэ, 1999).

9. «Унесённые призраками» («Сэн то Тихиро но камикакуси», реж. Хаяо Миядзаки, 2001).

10. «Ходячий замок» («Хауру но угоку сиро», букв. «Движущийся замок Хаула», реж. Хаяо Миядзаки, 2004).

11. «Доктор Стоун» («Dr. Stone», реж. Синъя Иино, 2019).

Изобразительно-графические источники: гравюры:

12. Дэвис Ф. Х. Легенды и мифы Древней Японии / Пер. с англ. Р.В. Грищенкова, Спб.: СЗКЭО, 2022. 560 с.

Методические источники:

13. Всеобщая история. 1914 –1945 годы. 10 класс. Базовый уровень / под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьян М.: Просвещение, 2023. 241 с.

14. Всеобщая история. 1945 год – начало XXI 11 класс. Базовый уровень / под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьян М.: Просвещение, 2023. 273 с.

15. История Нового времени. XIX – начало XX в. 9 класс / под ред. В. Р. Мединского, А. О. Чубарьян М.: Просвещение, 2025. 288 с.

Литература:

16. Акутагава Р. В стране водяных / пер. с яп. В. С. Гривнина, Л.М. Ермаковой, В.Н. Марковой и др. М.: АСТ, 2023. 512 с.

17. Акутагава Р. Сочинения в 4 т. / Сост., автор предисл. и коммент. В.С. Гривнин. Пер. с яп., В.С. Гривнина и др. Рига: Полярис, 1998. Т. 1-4 2272 с.

18. Бартенева Т. Н. Формирование кросс-культурной грамотности в начальной школе: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01: утв. 15.12.99. Рязань., 1999. 204 с.

19. Бездетко С. Н. Художественно-образовательный квест как фактор эстетического развития младшего школьника во внеурочной деятельности: дис. ... канд. пед. наук: 5.8.2. утв. 24.11.2023 Екатеринбург, 2023. 162 с.

20. Бенедикт Р. Хризантема и меч: Модели японской культуры / Пер. с англ. – 2-е изд. М., Спб.: Центр гуманитарных инициатив, 2013. 256 с.

21. Вайнштейн С.И. Сравнительный метод // Культурология. XX век. Энциклопедия: В 2 т. СПб., 1998. Т.2.С.224.
22. Воробьева Е. С. Субкультура аниме в современном российском социокультурном пространстве на примере Юга Дальнего Востока: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01: утв 20.05.2021. Владивосток, 2021. 227 с.
23. Воспитание в современной школе: от программы к действиям. Методическое пособие / П.В. Степанов [и др.]. М.: ФГБНУ «ИСРО РАО», 2020. 119 с.
24. Габдуллина А.Х. Язык и субкультура аниме в контексте глобализации // Челябинский гуманитарий. 2012. № 1. С. 34–37.
25. Горегляд В.Н. Японская литература VIII–XVI вв.: Начало и развитие традиций. СПб.: «Петербургское Востоковедение», 2001: 2-е изд. 400с.
26. Григорьева Т. П. Дао и логос (встреча культур): монография. М.: Наука, 1992. 424 с.
27. Григорьева Т. П. Японская художественная культура: монография. М.: Наука, 1979. 370 с.
28. Гришин М.В. Взаимодействие художественных культур Японии и стран Запада во второй половине XIX-XX вв.: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. М., 2003. 187 с.
29. Гудков Д.Б. Теория и практика межкультурной коммуникации: монография. М.: ИТДГК «Гнозис», 2003.
30. Дубровина О. В., Дубинина О. Ю. Основные направления культурной дипломатии современной Японии // Власть. 2019. № 4. С. 234-241.
31. Ермакова Л.М. Когда раскрылись Небо и Земля. Миф, ритуал, поэзия ранней Японии. В 2-х томах. М.: Наука, 2020. Т.1 - 439 с. Т.2 - 591 с.

32. Загуменных М. Э. Организация внеурочной деятельности старших подростков в учреждении дополнительного образования: ВКР бакалавра: 44.03.02: Екатеринбург, 2016.

33. Зулаева Н.П. Роль наглядности в обучении детей с нарушением интеллекта. [Электронный ресурс]. – URL: <https://multiurok.ru/files/rol-nagliadnosti-v-obuchenii-detei-s-narusheniem-i.html> – (дата обращения 11.05.2024)

34. Иванов Б.А. Введение в Японскую анимацию 2-е изд., испр. и доп. М.: Фонд развития кинематографии, 2001. 336 с.

35. Иванов И.С. Новая российская дипломатия: десять лет внешней политики страны. М.: ОЛМА-пресс, 2002. – 382 с.

36. Иванов И.С. Внешняя политика в эпоху глобализации. М.: Просвещение, 2011. – 288 с.

37. Ивасаки А. История японского кино. / Пер. с яп. В. Гривнина, Л. Левина, Б. Раскина, ред. и послесл. Б. Поспелова. М.: Прогресс, 1966. 319 с.

38. Ильина Н. Японская мифология. Энциклопедия. СПб.: Мидгард, 2007. 460 с.

39. Исида И. Синва то рэжйси (Мифы и история). Токио: Синтёся, 1960. 54 с.

40. Исимода С., Кавасаки Ц., Нихо минва то рэкиси. (Японские мифы и история). Токио, 1959.

41. Иэнага С. История японской культуры. / Пер. с яп. Б.В. Поспелова, предисл. В.А. Кривцова, ред. В.С. Гривнин. М.: Прогресс, 1972. 324 с.

42. Катасонова Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: очерки современной японской массовой культуры. М.: Восточная литература, 2012. – 357 с.

43. Книга Самурая: Дайдодзи Ю. Будосёсинсю; Цунэтомо Я. Хагакурэ; Сохо Т. Письма мастера дзэн мастеру фехтования; Мусаси М. Книга пяти

колец; Предания о Такуане; Такуан С. Вечерние беседы в храме Токайдзи / Пер. Котенко Р. В., Мищенко А. А. СПб.: Евразия, 2022. – 480 с.

44. Колчина Е. А. Формирование кросс-культурной грамотности у детей младшего школьного возраста во внеурочной деятельности: ВКР бакалавра: 44.03.01: утв. 25.06.23. Ишим, 2023.

45. Конрад Н.И. Очерк истории культуры средневековой Японии: VII–XVI века. М.: Искусство, 1980. 144 с.

46. Кошкар-оол А.А. «Мягкая сила» в международной политической коммуникации: подходы к интерпретации концепции // Международные коммуникации. – 2019. – № 10.

47. Кузнецов И.Н. Использование видеотехнологий и мультипликации на занятиях в начальной школе для формирования ИКТ-компетентности и обеспечения наглядности // Sciences of Europe. 2021. №85. С. 27-32.

48. Кулагин В. М. Мир в XXI веке: многополюсный баланс сил или глобальный Pax democratica (Гипотеза “демократического мира” в контексте альтернатив мирового развития) // Полис. Политические исследования. 2000. № 1. С. 23

49. Ликтан А. Б. Культурная дипломатия как фактор формирования имиджа страны (на примере России и Японии): ВКР бакалавра: 41.03.05: Красноярск, СФУ. 2025.

50. Мальцева М.М. Использование мультимедийных средств наглядности в преподавании истории // Вестник Марийского государственного университета. 2009. №3. С. 150-152.

51. Манько Наталия Николаевна Когнитивная визуализация педагогических объектов в современных технологиях обучения // Образование и наука. 2009. №8. С.10-30.

52. Матосян А.Э. Мягкая сила и Cool Japan: формирование национального имиджа Японии // Международные отношения. – 2025. – № 1. – С. 45-56.

53. Мацумаэ Т. Нихон синва-но надзо (Загадки японского мифа). Токио, 1986.
54. Мацумаэ Т. Нихон синва-но синкэнкю (Новое исследование японских мифов). Токио, 1960.
55. Мацумото Н. Нихон синва-но кэнкю (Исследование японских мифов). Токио, 1971.
56. Мещеряков А.Н. Древняя Япония: буддизм и синтоизм. М.: Наука, 1987. 192 с.
57. Мещеряков А.Н. Древняя Япония: культура и текст. СПб.: Лингвистика, 2024. 304 с.
58. Мещеряков А.Н. Книга японских символов. Книга японских обыкновений. М.: Наталис, 2003. 556 с.
59. Мещеряков А.Н. Страна Япония: быть японцем. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2020. 536 с.
60. Мещеряков А.Н. Страна Япония: люди и тексты. СПб.: Петербургское Востоковедение, 2018. 464 с.
61. Минасян Н. Концепция «Мягкой силы» в контексте теорий международных отношений // 21-й век. 2017. №3 (44). С. 35-42.
62. Накорчевский А. А. Синто 2-е изд., испр. и доп. СПб: Петербургское Востоковедение, 2003. 448 с.
63. Нестеров Д. В. Формирование кросс-культурной грамотности школьников на основе реализации компьютерных технологий: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01: утв. 07.04.03. Ярославль, 2003. 185 с.
64. Ноженкина О. С. Эмоциональный интеллект и способы его развития [Электронный ресурс]. – URL: <https://prosv.ru/articles/emotsionalnyy-intellekt-i-sposoby-ego-razvitiya-article/> – (дата обращения: 12.05.2024).
65. Обаяси Т. Нихон синва-но кигэн (Основы японской мифологии). Токио, 1964.

66. Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка / Под ред. Л. И. Скворцова. 28 е изд. перераб. М.: Мир и образование, 2014. 1376 с.

67. Олешкевич К.И., Шубина Г.Р. Феномен аниме и манга в современной массовой культуре // Молодой ученый. 2021. № 18 (360). С. 284–287.

68. Понаморева Ю.В. Аниме как отражение японской культурной идентичности // Молодой ученый. 2015. № 9 (89). С. 1298–1300.

69. Попов Д. А. Аниме как элемент массовой культуры: возникновение, функциональное назначение, эволюция // Культура и искусство. 2025. №10. С. 201-209.

70. Пошельченко В. С. Формирование кросс-культурной компетентности студентов университета в условиях образовательной мобильности // Вестник ОГУ. 2024. №1 (241). С. 48-56.

71. Садкова А.Р. Мифология народов Японии: Литературные и устные версии: дис. ... канд. фил. наук: 10.01.06. М., 2000. 449 с.

72. Сакураи К. Кодзики ва шинва дова наи (Кодзики — это не мифология). Токио, 1971. 245 с.

73. Сафонова В. В. Профессиональная межкультурная коммуникация как общеевропейский инструмент в проектировании единого образовательного пространства // Россия: тенденции и перспективы развития. 2017. №12-3. С. 752-757.

74. Селеменев В. Новая наглядность // Народное образование. 2002. №2. С. 158-162.

75. Сизых А.В. Аниме как явление глобализации. // Актуальные вопросы истории России и зарубежных стран: материалы Всероссийской научно-практической конференции, посвященной 80-летию Великой Победы: в 2 частях. Красноярск. 2025. С.156-158.

76. Сизых А.В. О возможностях использования эпизодов аниме на уроках по истории Древнего Востока. // История и политика в искусстве:

материалы Всероссийской научно-практической конференции для школьников, студентов и аспирантов (выпуск7). Красноярск. 2023. С.30-32.

77. Сизых А. В. Репрезентация древних японских мифов в аниме. Возможности использования на уроках истории: ВКР бакалавра: 44.03.05: утв. 10.06.24. Красноярск, 2024. 72 с.

78. Сытина Н. С., Хабибова Н. Е. Феномен "внеурочная деятельность": ключевые смыслы, проблемы организации и реализации // Педагогический журнал Башкортостана. 2019. №6 (85). С. 40-46.

79. Тер-Минасова С.Г. Война и мир языков и культур. М.: АСТ, 2007.

80. Тер-Минасова С.Г. Язык и межкультурная коммуникация. М.: Слово, 2000.

81. Трубникова Н.Н., Бачурин А.С. История религий Японии IX-XII вв. / М.: Наталис, 2009. 560 с.

82. Труды Института восточных культур и античности. Выпуск XXVI. Боги, святилища, обряды Японии. Энциклопедия синто / под ред. И.С. Смирнова. М.: РГГУ, 2010. 337 с.

83. Трынкина Д. А Cool Japan // Большая Российская Энциклопедия. 19.05.2022. URL: <https://bigenc.ru/c/cool-japan-99dd35> (дата обращения: 12.06.2026)

84. Успенский М.В. Нэцке: монография. Л.: Искусство, 1986. 264 с.

85. Успенский М.В. Японская гравюра. СПб.: Аврора, 2004. 35 с.

86. Фридман Д. Японские мифы. От кицунэ и ёкаев до «Звонка» и «Наруто» / пер. с англ. О.В. Чумичевой, Н. Ивановой. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. 272 с.

87. Харитонов В.А. Легенды и сказки Древней Японии. М.: У-Фактория, 2007. 512 с.

88. Хасьянов В. Б., Зайцев А. С. Субкультура аниме как культурно-информационный феномен (на примере деятельности молодежных объединений Иркутской области) // Научный диалог. 2014. №11 (35). С 75-88.

89. Цацуева К.А. Японская анимация как социо-политический инструмент влияния "Мягкой силы" Японии в Южной Корее, 1960-е – 2010-е гг.: Выпускная квалификационная работа магистра. – НИУ ВШЭ, 2014.

90. Цукуси Н. Аматэрасу-но тандзё (Рождение Аматэрасу). Токио: Коданша, 2002. 285 с.

91. Шагалова Е. Н. Словарь новейших иностранных слов (конец XX — начало XXI вв.): более 3000 слов и словосочетаний. М.: АСТ: Астрель, 2010. 943 с.

92. Aston W. G. Shinto: the way of the gods – London: Longmans, Green, 1905. 390 p.

93. Fisher R. Culture in EU External Relations. Japan Country Report. 2014. URL: https://www.cultureinexternalrelations.eu/wp-content/uploads/2016/08/Japan_report65.pdf – (дата обращения: 12.06.2026)

94. Hunter A. Soft Power: China on the Global Stage. – Chinese Journal of International Politics. Vol. 2 I. 3. 2009. p. 373-398

95. Ishikura, Y., & Tak, Y.-S. International Student Policies in Japan and South Korea in the Aftermath of the COVID-19 Pandemic. International Higher Education, 118. 2024. URL <https://ihe.bc.edu/pub/bih3keta> – (дата обращения: 10.06.2026)

96. Keene D. Emperor of Japan: Meiji and His World, 1852-1912 – New York: Columbia University Press, 2005. 922 p.

97. Keene D. Modern Japanese Literature, From 1868 to the present day – New York: Grove Press, 1956. 440 p.

98. McClory J. The Soft Power 30: A Global ranking of soft power. – Washington, Portland, 2019. URL: https://portland-communications.com/pdf/The-Soft-Power_30.pdf – (дата обращения: 12.06.2026)

99. McConnell D., Watanabe Y. Soft Power Superpowers: Cultural and National Assets of Japan and the United States – New York, M.E. Sharpe. 2008. 328 p.

100. New Cool Japan Strategy – Tokyo. Cabinet Office. 2024. URL: https://www.cao.go.jp/cool_japan/english/main_document_2024.pdf – (дата обращения: 29.05.2026)

101. Nye, J. Bound to lead: The changing nature of American power. – New York: Basic Books. 1990. 307 p.

102. Nye, J. Soft Power: The means to success in world politics – New York: Public Affairs, 2004. 192 p.

103. Overseas Exchange Council Report. Policies and Systems for Strengthening Japan's Communication Capabilities. – Ministry of Foreign Affairs of Japan. 2008 URL: https://www.mofa.go.jp/mofaj/annai/shingikai/koryu/pdfs/toshin_ts.pdf – (дата обращения: 12.06.2026)

104. Report of the Roundtable on Promoting Cultural Diplomacy "Creating a Japan as a Peaceful Nation Through Cultural Exchange". Prime Minister's Office of Japan. 2005. URL: <https://web.archive.org/web/20080212075007/https://www.kantei.go.jp/jp/singi/bunka/kettei/050711houkoku.pdf> – (дата обращения: 12.06.2026)

105. Takie S. L. Japanese Patterns of Behavior – Honolulu: University of Hawaii press. 1976. 323 p.

106. Watsuji T. Climate – Tokyo: Printing Bureau, Japanese Government, 1961. 235 p.

107. Watsuji T. Rinrigaku – Albany: State University of New York Press, 1996. 381 p.

Сценарный план внеурочных занятий.

Занятие 1. Тема: «Популярность аниме, его возникновение и причины распространения по всему миру».

Предлагается провести фронтальный опрос, а также организовать работу на занятии в форме беседы. Занятие рассчитано на 40 минут.

На первом занятии предлагается выяснить с какими аниме знакомы обучающиеся. Затем задать вопросы, примеры вопросов:

1. Что такое аниме? Когда появилось аниме? Как развивалось аниме? Когда оно обрело мировую популярность?

2. Почему вы смотрите аниме?

3. Почему вам нравится просмотр аниме?

4. Как давно вы интересуетесь аниме?

5. Какие аниме входят в ваш топ 5?

6. Какие аниме сейчас популярны? Как вы думаете, почему они популярны?

7. Какие проблемы поднимаются в аниме-сериалах? Приведите примеры.

8. Как вы думаете, почему аниме обрело мировую популярность? Назовите причины. Здесь предлагается дать 2-3 минуты на то, чтобы обучающиеся сформулировали причины. Можно предложить записать эти причины, а потом попросить их зачитать эти причины, послушать мнение учащихся.

9. Как вы думаете, можно ли с помощью аниме влиять на мнение людей? Предлагается учащимся высказать свое мнение, привести примеры.

10. Как вы считаете, аниме является частью японской культуры? Почему?

11. Имеет ли культура влияние на людей? Почему культура важна? Как с помощью культуры можно влиять на людей? Приведите примеры. Здесь

предлагается разбить обучающихся на группы, дать (3-5 минут) на обсуждение, затем предложить высказать свое мнение. Выслушать выступление групп и совместно обсудить.

В конце занятия подвести итоги и повести рефлексию.

Занятие 2. Тема: «Древние японские мифы в аниме»

На данном занятии предлагается обсудить древние японские мифы в аниме «Наруто» («Naruto»), «Ван Пис» («One Piece»), «Унесённые призраками».

В начале урока следует задать вопросы:

Знаете ли вы что в аниме очень часто используются японская мифология? Можете ли вы привести примеры, где используется древние японские мифы? Как вы думаете, почему создатели аниме, и авторы манги используют в своих работах сюжеты из мифов?

После того, как обучающиеся ответили на вопросы, учитель разделяет на их на группы. Учитель раздает материалы и объясняет задание.

Задание: обучающимся следует прочитать на выданных учителем листах о персонажах древних японских мифов (Приложение 2), затем ответить на вопросы и назвать те аниме, в которых встречаются данные существа. (7-8 минут)

Затем, группы выступают, отвечают на вопросы, одноклассники высказывают свое мнение. (3-5 минут на выступление)

Вопросы: А какие славянские сказочные персонажи известны во всем мире? Есть ли их схожесть с японскими персонажами?

Задание: Подумайте, какие персонажи японских мифов и русских сказок похожи между собой, сравните их. Выберите хотя бы два персонажа из японской мифологии и два из славянских сказок. (обучающиеся выполняют задания в группе)

После подготовки ответов в группах, обучающиеся выступают и высказывают свое мнение.

После обсуждения учитель подводит итог занятия.

Занятие 3. Тема: «Древние японские мифы в аниме»

На следующем занятии предлагается продолжить данную тему. Занятие предлагается провести в форме перевернутого урока. Учитель просит заранее подготовить обучающихся по данной теме. Учащимся нужно выбрать любое аниме и провести анализ на наличие древних японских мифов в данном аниме. Задание можно выполнить в группе.

Дается план: кратко рассказать сюжет аниме, назвать главных героев, описать характер и внешность героев, выделить мифы, которые были использованы в аниме или аниме-сериале. Выбор аниме заранее утверждается учителем.

Учитель и обучающиеся слушают, дополняют, высказывают свое мнение. В конце занятия подводятся итоги.

Занятие 4. Тема: «Проблемы, современного мира, поднимающиеся в данных аниме (проблема семьи, дружбы, природных катаклизмов, войны)»

В начале занятия учитель задает вопросы:

Как вы думаете, аниме могут быть популярны из-за того, что в них поднимаются актуальные проблемы? Какие проблемные темы затрагиваются в аниме? Приведите примеры.

Учитель показывает видео фрагмент из аниме «Унесённые призраками» (с 58 мин. по 1:06:23) и задает вопрос. Какая проблема поднимается в этом аниме?

Далее учитель говорит о теме занятия и объясняет задание.

Сегодня мы поговорим о социально-значимых проблемах, которые поднимаются в аниме «Наруто» («Naruto»), «Ван Пис» («One Piece»), «Унесённые призраками». Предполагается, что обучающиеся ранее просмотрели данные аниме или частично ознакомились.

Обучающиеся разделяются на 4 группы. Учащимся следует заполнить табличку (Приложение 3), опираясь на просмотренные ранее фрагменты и свой жизненный опыт. (работа в группах 10 минут)

После подготовки, группы выступают, идет совместное обсуждение.

В конце занятия подводятся итоги.

Занятие 5. Тема: «Проблема выживания в древнем мире на примере аниме «Доктор Стоун»»

Начало занятия:

Учитель показывает фрагмент из аниме «Доктор Стоун» (1 сезон 1 серия с 00 до 5 мин.) и задает вопрос: как вы думаете какая тема нашего занятия?

Вспомните из курса истории понятие «древний мир». Дайте определение данному термину. Какие хронологические рамки данного периода? (*«Древний мир» — термин, используемый в исторической науке и практике преподавания истории как синоним понятия «древняя история». Традиционно обозначает первый и самый продолжительный этап истории человечества. История Древнего мира охватывает период примерно от 3000 г. до н. э. до 476 г. н. э. (падение Западной Римской империи).*)

Далее учитель снова включает фрагмент из аниме «Доктор Стоун» (1 сезон 1 серия с 12:00 мин. до 14:40).

С какими проблемами сталкивались люди в Древнем мире?

Что помогало выжить людям?

Когда начались образовываться первые цивилизации?

Какие древние цивилизации вы знаете? Назовите.

Что помогает выжить в «новом» древнем мире главному герою? Какие «изобретения» главный герой придумал первым делом после пробуждения?

Как наука развивалась в древнем мире? Назовите известных ученых античности и их изобретения.

Представьте, что вы попали в Древний мир, что вам понадобится для выживания? Чтобы вы сделали первым делом?

Далее учитель показывает следующий фрагмент из аниме-сериала (2 сезон 1 серия с 00 до 3:55).

После просмотра, учитель задает вопрос.

Почему герои аниме сериала разделились на два лагеря?

Далее, учитель разделяет обучающихся на группы «Лагерь науки» и «Лагерь против науки» и объясняет задание.

Задание: Ваша задача написать аргументы «за» и преимущества своего лагеря и минусы, аргументы «против» своего противника. (Нужно написать плюсы науки и научных достижений, и почему ваш «Лагерь науки» победит. Другой группе написать, минусы и недостатки науки).

После подготовки (5-7 минут). Предлагается устроить дебаты. Каждая сторона высказывает свое мнение.

В конце урока учитель подводит итоги.

После завершения занятий обучающимся предлагается задать несколько вопросов:

Как вы стали относиться в аниме? Считаете ли вы, что аниме это просто развлечение? Как относится сама Япония к аниме?

Приложение 2

Действующие лица древних японских мифов:

Боги (ками)

В синтоизме ками могут быть богами, духами природы, покровителями рек или деревьев и даже людьми, которые удостоились этого высокого статуса после смерти.

Аматэрасу - богиня солнца.

Сусаноо - буря в мужском облике, победитель дракона.

Инария - покровительница урожая и риса.

Фудзин и Райдзин - отвечают за ветер и гром.

Особенность синтоистских богов — подчёркивается связь между людьми и ками: согласно синтоизму, люди были не сотворены богами, а рождены ими.

Призраки (ёкаи)

Ёкаи - сверхъестественные существа, которые могут быть представлены в виде духов, призраков или чудовищ.

Кицунэ - лисы-оборотни, которые могут принимать человеческий облик.

Бакэнэко - кошка-оборотень, которая может менять форму и образ, ходить на задних лапах и даже танцевать.

Цугигумо - гигантские пауки, которые имеют лицо человека, туловище тигра и лапы паука. Обитают в горах и считаются злобными ёкаями, которые нападают на людей и поедают их.

Юрэй - духи умерших людей. В основном они беззлобны, за исключением тех, кто остался в этом мире, чтобы отомстить своим обидчикам.

В японской мифологии есть мифы и легенды о мистических существах, связанных с природными явлениями.

Каппа - существо, которое живёт в реках и озёрах, выглядит как человек с рыбьим хвостом.

О-бакэ - дух, который живёт в горах и лесах, может принимать форму оленя, медведя или других животных.

Юки-онна - снежная женщина, которая живёт в горах, может быть как доброй, так и злой.

Ама-тэрасу и суса-но-О

Суса-но-О, Доблестный, Быстрый Ярый Бог-Муж, был братом Ама-тэрасу, Богини Солнца. Теперь Суса-но-О считается не самым благожелательным божеством, и в пантеоне японских богов он, определенно, бог, доставляющий беспокойство. Его характер описан в «Нихонги», возможно, подробнее, чем характеры остальных упоминающихся в этом памятнике древности богов. Суса-но-О обладал очень скверным нравом, «который зачастую проявлялся в жестоких и злых поступках». Более того, несмотря на длинную бороду, у него была привычка подолгу лить слезы и причитать. Как ребенок в приступе раздражения может разбить игрушку на кусочки, так и Суса-но-О в приступе ярости мог без предупреждения иссушить когда-то зеленеющие горы, а кроме того, принести преждевременную смерть многим людям.

Его родители, Идзанаги и Идзанами, были очень обеспокоены его выходками и, посоветовавшись, решили изгнать своего непокорного сына в Страну Ёми. Однако Суса-но-О не удержался от высказывания по этому поводу. Он изложил следующую просьбу, заявив:

– Я тотчас же покорюсь вашей воле и отправлюсь в Страну Мертвых (Ёми). Но мне хотелось бы ненадолго подняться на Такама-но-хара – Равнину Высокого Неба и встретиться с моей старшей сестрой Ама-тэрасу, после чего я уйду навсегда.

Такая явно безобидная просьба была выполнена, и Суса-но-О поднялся на Небо. Его отбытие вызвало волнение на море, а по горам и холмам прошел стон.

Ама-тэрасу услышала эти звуки и, понимая, что они предвещают близкое появление Неистового Бога Суса-но-О, сказала сама себе: «Разве мой

младший братец идет ко мне с благими намерениями? Думаю, на самом деле его цель – лишить меня царства. По воле наших родителей у каждого из нас есть собственные владения. Почему же он отказывается от предназначенного ему царства и осмеливается проникнуть в мою страну, чтобы шпионить за мной?»

И тогда Ама-тэрасу стала готовиться к войне. Она завязала свои волосы в узлы и украсила их драгоценностями, вокруг запястий обмотала «порфиросную нить из пяти сотен наконечников стрел из драгоценных камней». Когда вдобавок к этому она повесила на спину «колчан с тысячей стрел и колчан с пятью сотнями стрел» и надела кожаные наручи, чтобы защитить руки от отскакивающей тетивы, то приобрела очень грозный вид. Приготовившись к смертельной битве, Ама-тэрасу взмахнула луком, сжала рукоять меча и стала топтать ногами по земле, пока не образовалась яма, достаточно глубокая, чтобы служить укрытием.

Все эти старательные и искусные приготовления оказались напрасными. Порывистый Суса-но-О предстал перед ней в образе кающегося грешника.

– Сначала, – сказал он, – в глубине души я не был порочен. Но поскольку, подчиняясь воле наших родителей, я приготовился навеки отправиться в Страну Ёми, как я могу отправиться в путь, не повидавшись с моей старшей сестрой? Именно по этой причине я пешком пересек облака и туманы и пришел сюда издалека. Я удивлен, что моя старшая сестра встречает меня с таким сердитым выражением лица.

Ама-тэрасу восприняла его высказывание с определенной долей подозрительности. Кажущуюся братскую почтительность Суса-но-О и его жестокость было не так-то просто примирить. Поэтому она решила проверить его искренность в удивительном испытании, описывать которое нет нужды. Достаточно сказать лишь, что испытание доказало чистоту помыслов и искренность Суса-но-О по отношению к старшей сестре.

Но конечно же примерное поведение Суса-но-О продлилось недолго. Случилось так, что Ама-тэрасу разбила на Небесах несколько великолепных рисовых полей. Некоторые были узкими, другие длинными, и Ама-тэрасу по праву очень ими гордилась. Как только она весной посадила зерна, Суса-но-О разрушил межи между полями, а осенью запустил туда нескольких пегих жеребят.

В один прекрасный день, увидев свою сестру за ткацким станком в священных Ткацких Покоях, когда та была занята изготовлением одеяний для богов, он проделал дыру в крыше и бросил туда шкуру, содранную с живой лошади. Ама-тэрасу так напугалась, что случайно поранилась челноком. Сильно разозлившись, она решила покинуть свое жилище. Завернувшись в свои сияющие одежды, она спустилась с голубых небес, вошла в грот, заперла вход и уединилась там.

Теперь весь мир погрузился во мрак, отличить день от ночи никому было не под силу. Как только произошла эта ужасная катастрофа, великое множество богов собралось на берегу Небесной Реки и стало обсуждать, как им лучше убедить Ама-тэрасу снова удостоить Небеса своим сияющим великолепием. После долгих рассуждений сам Бог, Объединяющий Мысли, собрал вместе «долго поющих птиц» – петухов из Вечной Земли. После всевозможных прорицаний на лопатке оленя над костром из вишневой коры боги создали несколько резцов, кузнечные меха и горны. Они сковали из звезд Священное Зерцало, а потом изготовили Магатама – магическое ожерелье из резных яшм и музыкальные инструменты.

Когда все было готово, великое множество богов пришло к гроту в скале, где скрывалась Богиня Солнца, и устроили небывалое представление. На верхних ветвях Древа Истины сакаки они развесили Магатама, а на средних повесили Священное Зерцало. Прекрасное пение петухов, чей крик возвещает наступление утра, слышалось со всех сторон, но оно было лишь прелюдией к тому, что за этим последовало. И тогда Удзумэ взяла в руку

копье, оплетенное травой евлали-ей, и сделала головной убор из ветвей Древа Истины сакаки. Затем она перевернула чан и стала танцевать на нем бесстыдно, распустив завязки своей одежды, что через какое-то время вызвало громовой хохот богов.

Естественно, столь необычный поступок пробудил любопытство Аматаэрасу, и она украдкой выглянула наружу. Ее золотое сияние снова явилось миру, она поселилась на Такама-но-хара – Равнине Высокого Неба, а Суса-но-О должным образом наказали и изгнали в Страну Ёми.

(Хэдленд Дэвис. Мифы и легенды Японии)

Задание: Назовите главных героев этого мифа. Дайте характеристику героям. Кратко расскажите сюжет. Назовите волшебные или особенные предметы, которые встречаются в тексте.

Появление Девы Кагуя

Давным-давно жил старый Рубщик Бамбука по имени Сануги-но-Мияко. Однажды, срезая своим топориком молодые побеги бамбука, он неожиданно увидел в глубине бамбуковой чащи дивный свет, а при ближайшем рассмотрении маленькую девочку необычайной красоты. Он осторожно поднял крошечную малышку ростом не больше четырех дюймов и отнес ее домой к жене. Маленькая девочка была такой хрупкой, что ее пришлось держать и растить в корзинке.

После этого случая Рубщик Бамбука продолжал заниматься своим ремеслом, и, будь то хоть днем, хоть ночью, срезая бамбук, он всегда находил в узлах бамбука золото и, забыв про прежнюю бедность, сколотил себе неплохое состояние.

Девочка, пробыв с этими простыми деревенскими людьми три месяца, неожиданно очень быстро выросла и превратилась во взрослую девушку на выданье, и в ознаменование такого приятного, хоть и удивительного события ей сделали взрослую прическу – длинные волосы, которые до сих пор

длинными прядями струились у нее по плечам, теперь собрали в пучок. Так как наступила осень, Рубирик Бамбука дал ей имя Наётакэ-но Кагуя-химэ (Лучезарная Дева, Стройная, как Бамбук в Осеннем Pole). По этому случаю устроили большой праздник и пригласили всех соседей.

(Хэдленд Дэвис. Мифы и легенды Японии)

Сватовство Лучезарной Девы, Стройной, как Бамбук в Осеннем Pole

На свете множество женщин, но стоит, бывало, этим любителям женской красоты прослышать, что такая-то хороша собою, как им уже не терпится на нее посмотреть.

Повесть о старике Такэтори

Теперь Кагуя-химэ стала самой красивой из всех молодых женщин, и сразу же после празднества слава о ее красоте облетела всю страну. Женихи собирались у ограды ее дома и прогуливались перед крыльцом в надежде хоть мельком увидеть эту прелестную девушку. День и ночь несчастные поклонники ожидали ее, но напрасно. Те, что не могли похвастаться своим происхождением, постепенно стали понимать, что им не на что надеяться. Но пятеро богатых женихов упорствовали в своих намерениях. Ими были принц Иси-цукуруи и принц Курамоти, Садайдзин Дайнагон Абэ-но Иуси, Тюнагон Отомо-но Миюки, а также правитель Исо Моротада. Пылкие влюбленные терпели «и лед, и снег, и полуденный летний зной с достойной стойкостью». Когда эти господа, в конце концов, обратились к Рубирику Бамбука с просьбой выдать дочь за одного из них, старик вежливо объяснил, что девушка на самом деле ему дочерью не приходится, поэтому она не обязана подчиняться его желаниям в этом деле.

В конце концов важные господа разъехались по своим усадьбам, однако продолжали надоедать своими просьбами настойчивей, чем прежде.

И даже добрый старик Рубирик Бамбука начал уговаривать Кагуя-химэ, говоря, что такой красивой девушке должно выйти замуж, а среди пяти благородных женихов наверняка можно выбрать одного достойного и заключить весьма неплохой союз. На что мудрая Кагуя-химэ отвечала:

– Я не настолько прозорлива, чтобы знать о верности своего избранника, ведь если я выйду замуж за того, чье сердце окажется непостоянным, какая несчастная доля меня ждет! Благородные господа, о которых ты говоришь, не вызывают сомнения, но я не выйду замуж, пока не испытаю и не узнаю сердца своего избранника.

В конце концов было решено, что Кагуя-химэ должна выйти замуж за того жениха, который докажет, что он самый достойный. Эта новость сразу же дала надежду пяти даймё, и с наступлением ночи они собрались у дома, где жила девушка, «с песнями под аккомпанемент флейты, притоптывая и отбивая ритм веерами». Однако поблагодарить высоких гостей за пение вышел лишь Рубирик Бамбука. Когда он снова вернулся в дом, Кагуя-химэ раскрыла свой план испытания женихов:

– В далекой заморской стране Тэндзику есть каменная патра для подаяний, которую в свое время носил сам великий Будда. Пусть принц Исицукури отправляется туда в поисках этой чаши и принесет мне ее. А на горе Хорай, что возвышается в Восточном Океане, растет дерево с корнями из серебра, стволом из золота, а вместо плодов у него – чистый белый нефрит. Пусть принц Курамоти отправляется туда, отломит и принесет мне ветку с того дерева. И опять, в Стране Морокоси (в Китае) шьют меховое платье, сотканное из шерсти Огненной Мыши, которое в огне не горит. Я прошу Дайнагона достать мне такое платье. А Тюнагона я прошу принести мне драгоценный камень, сверкающий пятицветным огнем, что сияет в голове Дракона; а из рук правителя Исо я охотно приму раковинку коя сугай, какие приносят сюда ласточки, перелетев через широкую равнину океана.

Задание: Назовите главное действующее лицо данного мифа. Кратко расскажите сюжет. Назовите волшебные или особенные предметы, которые встречаются в тексте.

Ёримаса

Однажды, давным-давно, некий император серьезно заболел. Он не мог спать по ночам из-за ужасного и необъяснимого шума, исходящего с крыши дворца, называемого Пурпурным Залом Северной Звезды. Несколько придворных решили устроить засаду странному ночному гостю, виновнику этого шума. С наступлением заката они заметили какую-то темную тучу на горизонте, ползущую с запада и опускающуюся на крышу императорского дворца. Сидевшие в засаде в императорской опочивальне услышали необычные скребущие звуки, как будто то, что вначале было тучей, вдруг превратилось в зверя с огромными и мощными челюстями.

Ночь за ночью прилетал этот ужасный гость, и ночь за ночью императору становилось все хуже и хуже. В конце концов, он почувствовал себя так плохо, что его окружению стало ясно, что нужно что-то делать, чтобы уничтожить чудовище, иначе император определенно умрет.

Наконец, было решено, что Ёримаса – единственный в империи доблестный воин, который достаточно храбр, чтобы избавить его величество от этого ужасного наваждения. Ёримаса соответственно хорошенько подготовился к битве. Он взял свой лучший лук и стрелы со стальными наконечниками, облачился в доспехи, поверх которых надел охотничье платье и церемониальную шапку вместо обычного шлема.

На закате он укрылся в засаде вне дворцовых пределов. Пока он поджидал, загремел гром, в небе засверкали молнии, а ветер выл, словно стая

диких демонов. Но Ёримаса был храбрецом, и ярость стихий нисколько его не страшила.

Когда наступила полночь, он увидел черную тучу, стремительно мчащуюся по небу и спускающуюся прямо на крышу дворца. Туча замерла в северо-восточном углу. На небе снова засверкала молния, и Ёримаса увидел мерцающие глаза огромного животного. Безошибочно зная местонахождение этого странного чудовища, воин стал натягивать свой лук до тех пор, пока он не стал таким круглым, что напоминал полную луну. В следующий момент стрела со стальным наконечником попала в цель. Раздался ужасный яростный рев, а потом – глухой удар, когда чудовище скатилось с крыши дворца на землю.

Ёримаса со своим вассалом подбежали и убили ужасное существо, очутившееся перед ними. Это зловредное ночное чудовище было размером с лошадь, имело голову обезьяны, туловище и когти тигра, хвост змеи, крылья птицы и чешую, как у дракона.

Неудивительно, что император приказал содрать с этого зверя шкуру и хранить ее вечно как диковинку в императорской сокровищнице. С того самого момента, как чудовище лишилось жизни, здоровье императора сразу улучшилось, а Ёримаса был награжден за свою службу мечом, носящим название «Сиси-О», что значит «Царь Львов». Он был также допущен ко двору и в конце концов женился на придворной даме по имени Аямэ, самой красивой из придворных дам императорского двора.

(Хэдленд Дэвис. Мифы и легенды Японии)

Задание: Назовите главное действующее лицо данного мифа. Кратко расскажите сюжет. Назовите волшебные или особенные предметы, которые встречаются в тексте.

Приложение 3

Таблица

Название аниме	Основной сюжет аниме	Проблемы, поднимающиеся в данном аниме
«Наруто» «Naruto»		
«Ван Пис» («One Piece»)		
«Унесённые призраками»		

Приложение 4

Комментарии и пожелания обучающихся

- *Понравилось ли вам занятие?*
- *Да, было очень интересно.*

- Что вам понравилось больше всего?

- Ну, самым интересным и необычным была сама тема – аниме. Обычно в школе такого не встретишь. Это было необычно и очень интересно. Немного неожиданно, что в школе у нас занятие, связанное с аниме.

- Еще нам понравился урок, где мы устроили «дебаты» и старались высказать свое мнения приводя разные аргументы.

- Хотели бы продолжить такие внеурочные занятия?

- Да, было здорово, если бы сделали какой-нибудь аниме-клуб или аниме-кружок, где мы смогли бы потом обсуждать просмотренные аниме.

- Как бы вы хотели, чтобы был организован клуб?

- Ну, чтобы это было в свободной форме посещения, раз или два в неделю.

- Какие рекомендации или свои пожелания по поводу организации такого вида внеурочной деятельности вы бы дали?

- Чтобы мы могли выбирать темы занятий и предлагать свои аниме.

- Как вы стали относиться к аниме? Считаете ли вы, что аниме это просто развлечение? Как относится сама Япония к аниме?

- Нет, аниме это не просто развлечение, в аниме поднимаются множество актуальных проблем современного мира, проблема семьи, проблема экологии, войны, и еще много всего. Да, аниме, как мы уже выясняли на занятиях, является продуктом культурной дипломатии Японии, следовательно сами японцы уделяют этой теме особое внимание.

Приложение 5





