

6. Tkach L. T. Dip in the professional pedagogical activity through culture with support of the teacher // Educational technology. 2011. No. 1. P. 117–121.

7. Novikov A. N. Russian education in a new era. The Paradoxes of heritage, vectors of development. М. : Agues, 2000. 272 p.

8. Tkach L. T., Nedelkova A. A. Designing of the adaptive conditions for professionalization of students // Scientific review: Humanities research. 2017. No. 2. P. 64–74.

Как цитировать статью: Ткач Л. Т., Гелло Т. А. Реализация системного подхода при отборе содержания практической подготовки в магистратуре // Бизнес. Образование. Право. 2018. № 1 (42). С. 273–278.

For citation: Tkach L. T., Gello T. A. Implementation of systematic approach for selection of the content of practical training for the master's degree // Business. Education. Law. 2018. No. 1 (42). P. 273–278.

УДК 378:372.881.1

ББК 74.58:81.2

Tsoy Alla Ignatievna,
candidate of pedagogical sciences, associate professor,
head of the department of philosophy, history
and foreign languages
of Volgograd Business Institute,
Volgograd,
e-mail: alights@mail.ru

Цой Алла Игнатьевна,
канд. пед. наук, доцент,
зав. кафедрой философии, истории
и иностранных языков
Волгоградского института бизнеса,
г. Волгоград,
e-mail: allavolgograd@mail.ru

Grebenuk Elena Fedorovna,
candidate of philology, associate professor of philosophy,
history and foreign languages department
of Volgograd Institute of Business,
Volgograd,
e-mail: elena_boldareva@mail.ru

Гребенюк Елена Федоровна,
канд. филол. наук, доцент кафедры философии,
истории и иностранных языков
Волгоградского института бизнеса,
г. Волгоград,
e-mail: elena_boldareva@mail.ru

ОБУЧЕНИЕ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МУЛЬТФИЛЬМОВ И КОМИКСОВ НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ

TRAINING FOREIGN LANGUAGE USING CARTOONS AND COMICS NOWDAYS

13.00.02 – Теория и методика обучения и воспитания
13.00.02 – Theory and methodology of teaching and upbringing

В статье рассматривается вопрос использования рисованных и мультипликационных текстов на практических занятиях по иностранному языку, что способствует тренировке переводческих, аудитивных навыков, умения работать с лексикой, подбирая необходимые эквиваленты. Статья содержит информацию о трудностях, с которыми сталкиваются обучающиеся в процессе аудирования и чтения иноязычных текстов. Заслуживают внимания примеры заданий для работы с изучаемыми видами игровых текстов, обосновывается необходимость их использования в преподавательской деятельности как эффективного элемента мотивации к изучению иностранного языка.

The article discusses the use of drawing and animated texts in practical classes in foreign language, which facilitates the training of translational, auditory skills, the ability to work with vocabulary, selecting the necessary equivalents. The article contains information on the difficulties that students face in the process of listening and reading foreign language texts. Examples of assignments for working with the types of game texts studied deserve attention, the necessity of their use in teaching activity as an effective element of motivation for studying a foreign language is substantiated.

Ключевые слова: мультфильмы, мультипликация, комикс, диалог, аудирование, чтение, текст, аутентичная речь, сатира, сарказм, когнитивное развитие.

Keywords: cartoons, animation, comics, dialogue, listening, reading, text, authentic speech, satire, sarcasm, cognitive development.

В данной статье представлен авторский взгляд на вопросы формирования аудитивной компетенции у обучающихся и умения понимать иноязычные тексты.

Научная новизна состоит в расширении представления о коммуникативной компетенции обучающихся, осваивающих иностранный язык с помощью современных средств обучения. **Цель** работы — раскрыть специфику использования мультфильмов и комиксов на практических занятиях по иностранному языку с обучающимися неязыковых вузов. **Задачи** исследования — раскрыть основные трудности при использовании мультфильмов и комиксов, описать эффективные приемы работы с ними.

Аудирование в методике понимается как рецептивная деятельность, включающая одновременное восприятие и понимание звучащей речи. А. А. Леонтьев под аудированием понимает «...процесс восприятия и понимания

звучащей речи, где восприятие — анализ и синтез материальных средств языка (фонем, морфем, слов, предложений и т. д.), а понимание — результат анализа и синтеза смысловых значений этих средств». Характеризуя аудирование, автор приходит к выводу о том, что «...аудирование — это не пассивная фиксация звуковых сигналов, а активное их преобразование в определенную смысловую запись» [1].

На сегодняшний день принято различать:

— ознакомительное — аудирование с пониманием основного содержания, с извлечением основной информации;

— детальное — аудирование с полным пониманием содержания и смысла;

— выяснительное — аудирование с выборочным извлечением информации [2].

В зависимости от ситуации разнообразны и роли слушающего, которые накладывают ограничения на его речевое поведение (право вступить в разговор, прервать говорящего, переспросить, уточнить) и тем определяют трудности восприятия речи на слух. На сегодняшний день в методике существует два способа борьбы с трудностями: устранение и их преодоление.

Очевидно, что снятие трудностей делает процесс аудирования легче, однако такое искусственное облегченное аудирование не готовит обучающихся к восприятию естественной речи, поскольку все устраненные трудности в ней присутствуют, а к их преодолению они оказываются не подготовленными.

Поэтому правильным кажется последовательное и пошаговое преодоление трудностей в процессе обучения обучающихся аудированию.

При выделении и градации трудностей в процессе аудирования возьмем за основу концепцию Н. В. Елухиной, которая выделяет трудности аудирования, которые могут быть связаны:

— с языковой формой сообщения;

— со смысловым содержанием сообщения;

— с условиями предъявления сообщения;

— с источником информации [3].

Значимо, что новая лексика не является смыслообразующей в предложении. Выделяя трудности языковой формы, необходимо обратить внимание на длину предложений и звучащего текста. Очевидно, что объем кратковременной памяти невелик. В ситуации, когда длина предложения превосходит объем памяти, реципиент забывает начало фразы и теряет ее смысл. Однако не только длина фразы влияет на удержание ее в памяти, но и ее глубина. Легче сохраняются в памяти простые предложения, хуже — сложные. Среди сложноподчиненных предложений хуже всего запоминаются придаточные определительные.

Очевидно, что роль смыслового содержания сообщения в ходе аудирования очень велика. Она еще более значима в процессе восприятия обучающимися высказывания, целью которого является получение сведений по специальности.

К трудностям, связанным с условиями предъявления звучащего материала, относятся темп речи говорящего и количество прослушиваний. Совершенно ясно, что среди обучающихся одной из основных проблем аудирования в ходе естественных условий обучения является однократность предъявления информации. В условиях обучающего аудирования целесообразно многократное предъявление звучащего материала. Быстрый темп речи также вызывает затруднения у иностранных обучающихся и вызывает затруднения в восприятии и понимании информации.

Как показывает практика, трудности понимания аудиотекста зачастую определяются недостаточной развитостью речевого слуха, отставанием скорости внутреннего проговаривания от темпа предъявленной информации, неразвитостью механизма вероятностного прогнозирования, малым объемом оперативной памяти. Что касается прогнозирования на смысловом уровне, то знание ситуации общения помогает обучающимся предвосхищать развитие темы или основных положений аудиотекста, предугадывать последовательность сообщения. Однако вместо интуитивной догадки, типичной для прогнозирования при хорошем владении языком, здесь имеет место сознательное построение догадки. И, наконец, очень важна для понимания аутентичной речи развитая слуховая память. Так как именно хорошо развитая слуховая память обусловит запоминание, без которого не может быть и понимания. Только удерживая в памяти основной ход мыслей воспринимаемого сообщения, адресат может понять получаемую информацию.

Известно, что легче всего воспринимаются на слух тексты книжного стиля. Второе место по трудности занимают монологические тексты разговорного стиля. Труднее всего обучающиеся аудировать диалогические тексты разговорного стиля.

Помимо аудирования проблемным является и чтение. Трудности, которые возникают в процессе понимания текста, могут быть связаны с предметным содержанием текста, с особенностями обучающихся, а именно с недостатком у них лингвистических и экстралингвистических знаний, ограниченностью кругозора и опыта. Но в основном трудности связаны с пониманием новых слов, текстуальных значений знакомых выражений, грамматической многозначностью и многофункциональностью средств.

Со всеми вышеописанными трудностями обучающиеся встречаются при использовании в практике преподавания иностранного языка мультфильмов и комиксов, которые позволяют разнообразить занятия. Однако, прежде всего, необходимо разобраться, какая разница между мультипликацией и комиксом? Общеизвестно, что мультипликация — это анимированный визуальный формат со звуком, а комикс — это письменный, печатный формат в черно-белом или цветовом исполнении.

Активизировать обучающихся на обсуждение в рамках данной проблемы, и одновременно продемонстрировать свои знания иностранного языка обучающиеся смогли бы, повествуя на тему: «Кто ваш любимый мультипликационный или комический персонаж?»; «Почему?».

Они могли бы подробнее рассказать о своем любимом персонаже в дополнение к описанию характера персонажа, разыгрыванию сцены из мультфильма или комикса.

Достаточно легко адаптировать комиксы и мультфильмы для образовательных целей, поскольку язык в комиксах и мультфильмах обычно очень прост. Приведем примеры его использования.

1. Работа над глаголами и/или другими частями речи в качестве примеров связанной речи.

2. Моделирование диалогов для занятий.

3. Обеспечение основы для устного дискурса и письменной деятельности.

4. Иллюстрация культуры и ценностей.

Существует множество других связанных с этим возможностей деятельности, которые могут быть применены с небольшим количеством воображения. Например, обсудить:

- кто автор или создатель комикса или мультфильма;
- биографию автора с фотографиями;
- описать обстановку и тему комикса или серии мультфильмов;

- привести примеры мультфильмов, комиксов и персонажей на занятии, затем сравнить их;

- обсудить личность персонажа и другие элементы и спросить: «Что делает этот комикс смешным?»

Очень важно обратить особенно пристальное внимание на содержание мультфильма. Важно:

- использовать мультфильмы, которые интересны для обучающихся.

- включать различные сегменты различных мультфильмов, чтобы сохранить разнообразие;

- показывать обучающимся короткие сегменты из двух-трех минут для понимания общей темы;

- позволить обучающимся делиться тем, что они понимают после просмотра.

Однако, прежде чем планировать использование мультфильмов на уроках иностранного языка, было бы целесообразно подумать об особенностях языка анимации, которые затрудняют его понимание.

Очевидно, что нет никаких подсказок из визуальной артикуляции. Один из способов, которым видео помогает в понимании, состоит в том, что он часто позволяет нам видеть рот говорящего, из которого мы получаем подсказки относительно того, какие звуки или последовательности звуков производит герой. Эта подсказка полностью отсутствует в мультфильмах, потому что мы не наблюдаем за реальными людьми. Рот персонажей создан для имитации реальных людей, но тонкие движения губ, языка и челюсти, которые помогают нам идентифицировать речевые звуки, даже когда мы не можем их слышать, полностью отсутствуют. Использование детских или необычных голосов — еще одна особенность мультфильмов, которая делает их более сложными, чем другие жанры для восприятия и понимания.

Часто главными героями в мультфильмах являются дети, поэтому, естественно, им дают детские голоса, а многие обучающиеся не имеют опыта в прослушивании более высоких частот детских голосов. Речь этих мультяшных существ, в том числе футуристических людей и роботов, может иметь ряд особенностей (например, шепелявость, заикание, колебания) или географические диалекты, чтобы подчеркнуть особенности личности персонажа.

Использование обращения к ребенку в нас активизирует обучающихся на говорение. Для большинства из нас — как детей, так и взрослых — мультфильмы привлекательны. Мы чувствуем, что мы входим в сон, в мир фантазий, и что мы убегаем от повседневной реальности. Мультяшки красочные и забавные. Это чистое удовольствие.

Мультфильмы обычно рассказывают простую историю, за которой легко следить. Часто хороший персонаж противостоит дурному характеру сил зла, а добро всегда побеждает зло. Из-за длины типичного мультфильма, около пяти минут, история не может стать слишком сложной. Даже 20–25-минутная история мультфильма обычно имеет простой сюжет, который можно использовать в образовательном процессе, особенно если он разбит на сцены.

Хотя некоторые анимационные программы, такие как полнометражные фильмы и некоторые телевизионные программы, нацелены на взрослую аудиторию,

большинство коротких мультфильмов нацелены на детей. Ребенок или персонажи существ говорят на понятном детям языке. Они используют сокращения, детский словарь и сленговые термины. Эти функции в дополнение к странным голосам увеличивают нагрузку на изучающего иностранный язык, но также предоставляют отличную возможность для знакомства с жаргоном, обычными уличными условиями и детским языком.

Многие мультфильмы особенно богаты культурным содержанием. Например, мы можем видеть, что дети думают. Дети уже знают, что разрешено и не разрешено в их культуре. Качественные мультфильмы имеют моральный характер или преподают урок.

Наиболее очевидной причиной использования мультфильма в образовательном процессе является наше желание использовать его содержание для обсуждения какой-либо темы. Многие мультфильмы повествуют о чем-либо. Другие, такие как «Симпсоны», часто содержат актуальные проблемы, которые легко вписываются в контекст занятия.

Поскольку язык мультфильмов является довольно неестественным, обучающимся требуется дополнительная помощь в понимании этого. Чтобы помочь им привыкнуть к голосам, мы можем подготовить одностороннюю рекламу с начала мультфильма, оставляя только одиночные слова или простые фразы. Таким образом, после того как они научились слушать несколько минут мультфильма, они могут более привыкнуть к особым характеристикам голоса каждого персонажа. По завершении данного задания обучающиеся могут взять понравившихся персонажей и имитировать их интонацию, качество голоса и выражения [4].

В качестве следующего задания можно предложить чтение расшифровки стенограммы. Если есть история, заслуживающая понимания, особенно для более длинных мультфильмов, можно подготовить полную расшифровку стенограммы для одной или нескольких сцен и попросить обучающихся сыграть роли перед просмотром. Таким образом, у обучающихся есть возможность прочитать и понять, что они собираются услышать, и у них есть шанс высказаться. Преподаватель может комментировать лексику или идиомы. Затем обучающиеся могут смотреть без текста.

Можно предложить выполнение мини-игры. Если у обучающихся есть полная расшифровка истории, мультфильма, они могут поиграть в мини-пьесу. Преимущество здесь в том, что они могут имитировать и выучить правильную интонацию и выражение из видео.

Очень важно использовать вопросы на понимание. Вопросы понимания могут быть даны перед просмотром, а студентам они подсказывают ответы.

Для мультяшных версий классики оригинальные книги обычно довольно длинные, а мультяшная версия может занять час или больше. Тем не менее карикатурную версию можно было бы использовать в качестве введения к чтению литературного произведения.

Общеизвестно, что при изучении иностранного языка первостепенным является умение понимать на слух аутентичную иноязычную речь. К сожалению, приходится констатировать недостаточную подготовленность обучающихся к ее восприятию и пониманию. Поэтому активное использование аудирования на занятии позволит развить данное умение. Немаловажными при этом оказываются мотивированность и заинтересованность

обучающихся в данном виде деятельности, создать и поддержать которые сможет использование мультфильмов. Фактически использование мультфильмов, конечно, нарушит однообразие после чтения текста в учебниках. Очень часто изображение говорит громче, чем слова и имеет большее влияние, чем просто чтение текста. Соответственно, высокая уверенность и мотивация, достигнутые в результате воздействия мультфильмов, расширяют память обучающихся, когда они пытаются установить связь между новым материалом и предшествующими знаниями по аналогии в комфортной атмосфере. Они могут быть использованы, чтобы помочь обучающимся воспринимать знакомые ситуации или объекты по-другому. Конечный результат большинства упражнений с мультфильмами заключается в том, что обучающиеся осознают необходимость смотреть на вещи по-разному и попытаются разрушить любые предвзятые стереотипы, которые у них могут быть. Визуальная информация в форме мультфильмов обычно обрабатывается правым полушарием. С другой стороны, устное слово связывается с левой стороной мозга слушателей.

Напротив, левый мозг аналитический, распознает и интерпретирует слова. Независимо от того, насколько интересной и убедительной будет, например, лекция, через некоторое время обучающиеся почувствуют, что им скучен такой способ обучения.

Мультфильмы помогают:

- рассказать сложную историю в нескольких изображениях;
- предоставлять комментарии и размышлять о событиях и проблемах в новостях;
- приводить пример словаря, связанного с современными тенденциями и причудами;
- обеспечить легко идентифицируемые символы, чтобы сформировать основу для эскизов;
- прокомментировать и проиллюстрировать целый ряд вопросов, таких как расизм, подростковые отношения, возраст, семейные отношения.

Использовать мультфильмы можно по-разному. Изучив мультфильм, в котором изображены абсурдные ситуации, можно попросить обучающихся работать в группах, обсуждая следующее.

Что означает этот мультфильм?

Почему это смешно?

Какие методы используются, чтобы сделать это забавным?

Их собственное чувство юмора и национальные вкусы в юморе.

Для обсуждения культуры юмора можно использовать подборку мультфильмов и предложить группам решить, что каждый из них означает, если они считают, что они забавны. Можно проголосовать за смешной мультфильм. Кроме того, будет полезным для обучающихся обсудить по следующему вопросам.

Какие методы используются, чтобы заставить нас смеяться?

Люди смеются над обычными ситуациями в своей стране?

Издаются ли политические деятели?

Используют ли они сатиру или сарказм?

Какие самые популярные типы юмора на телевидении?

Это можно преобразовать в урок о шутках и типах шуток, которые они находят забавными.

Решение проблем может быть также осуществлено при помощи мультфильмов, которые комментируют проблему в новостях. Полезно использовать мультфильм, чтобы ввести тему и провести мозговой штурм либо для обсуждения различных частей проблемы. Таким мультфильмом можно завершить занятие или серию занятий по социальной или политической проблеме. Можно предложить обучающимся подготовить надпись для мультфильма. Преподаватель может подготовить их к этому, предложив подборку подписей к мультфильму.

Помимо мультфильмов хорошо можно использовать комиксы [5].

Можно не только преподавать лексику и языковые структуры через комиксы, но и помогать обучающимся:

- описывать создание снимков с использованием недавно выученных прилагательных;
- изучать синонимы и антонимы для расширения словарного запаса;
- практиковать формирование разных глагольных времен;
- записывать историю, используя комикс в качестве отправной точки и т. д.

Один из видов работы с комиксами «Расскажи историю». Предложите обучающимся фотографии и попросите их упорядочить историю. Можно удалить последнее изображение комикса и попросить обучающихся подумать о конце. Они могут нарисовать последний кадр. И затем проголосовать за лучший финал.

Можно также удалить предложения под каждым кадром и попросить обучающихся подобрать подходящие слова к кадрам или попросить их написать предложения, которые расскажут историю.

Можно поработать с текстами комиксов. Обучающимся предлагается сократить каждый абзац до одного предложения для каждого фрейма. Далее можно сравнить результат с оригиналом.

В качестве одного из заданий работы с комиксами можно рассказать обучающимся историю. Дайте им версию комикса. Они должны заполнить пробелы в своей письменной истории, используя комиксы. Затем попросите их подумать о речи для комикса.

Сделайте персонаж комикса.

Разберите с обучающимися разных героев комиксов [6]. Предложите описать популярных персонажей для своего возраста в Великобритании сегодня. Необходимо поощрять их рассказывать о персонажах комиксов в России. Попросите их описать одного персонажа парами.

Что делает этого персонажа особенным?

Что они могут сделать? У них есть особые полномочия?

В чем их слабости?

На что они похожи?

Каковы их особые интересы или амбиции?

Затем попросите каждую группу или пару выбрать любимого персонажа и сделать простой ситуационный диалог, который является для них типичным.

Попросите обучающихся работать в парах или группах, чтобы изобрести их собственный персонаж. Дайте ему особые полномочия, имя и особую миссию.

Заключительный этап — рассказать историю каждого дня с участием персонажа [7].

Обсудить персонажи комиксов — более высокие уровни.

Многие персонажи комиксов встречаются в ситуациях, основанных на недоразумениях. Используйте эти

возможности общения, чтобы обсудить, как персонажи говорят друг с другом и что они могут сказать. Придумайте ролевые игры, основанные на этих комиксах, чтобы активизировать более продвинутых студентов. Попросите их разыграть истории.

Сочетанием слов и картинок преподаватель привлекает внимание и интерес. Кроме того, улучшаются взаимоотношения между преподавателем и обучающимися, поскольку мультфильмы и комиксы могут создать игровое настроение. Каждый может мгновенно реагировать на мультфильмы и комиксы в соответствии со своей личной интерпретацией, со своим менталитетом.

Мультфильмы можно использовать с обучающимися для объективного анализа повседневного социального

поведения и как стимул к размышлению об отношениях. Мультфильмы могут использоваться как альтернативный инструмент для когнитивного развития обучаемых, которые, как правило, неохотно принимают участие в обсуждениях. Мультфильмы позволят тем, кто обычно не слишком много говорит по-английски более четко формулировать свои идеи. Их можно тиражировать различным группам во многих учебных ситуациях.

Именно путем тщательного отбора и использования соответствующих визуальных материалов можно ввести элемент юмора, где это необходимо, без отвлечения от намерения обучающей ситуации, сделать занятие максимально интересным и познавательным, мотивируя тем самым обучающихся на активное изучение языка.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Методика / под ред. А. А. Леонтьева. М. : Рус. яз., 1988. 180 с.
2. Колесникова И., Долгина О. Англо-русский терминологический справочник по методике преподавания иностранных языков. Cambridge ; СПб. : Блиц, 2001. 224 с.
3. Елухина Н. В. Основные трудности аудирования и пути их преодоления. // Общая методика обучения иностранным языкам : Хрестоматия. М. : Рус. яз., 1991. С. 226–237.
4. Гребенюк Е. Ф. Использование игрового потенциала языка в процессе иноязычного образования [Электронный ресурс] // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2014. № S21. С. 1–5. URL: <http://e-koncept.ru/2014/14755.htm> (дата обращения: 12.12.2017).
5. Цой А. И., Гребенюк Е. Ф. Языковая игра в коммуникативной компетенции обучающихся вузов // Бизнес. Образование. Право. 2016. № 2 (35). С. 279–283.
6. Гребенюк Е. Ф. Использование языковой игры как эффективный способ вовлечения адресата в творческое изучение текста // Инновационные методы обучения в высшей школе (на примере преподавания естественных и гуманитарных дисциплин) : монография / сост. Т. С. Реброва. Волгоград : Волгогр. науч. изд-во, 2015. С. 91–139.
7. Гребенюк Е. Ф. Языковая игра и языковая норма // Инновационное государство и инновационный человек : сб. материалов междунар. науч.-практ. конф. В 2 ч. Ч. 1. (г. Архангельск, 18–19 апреля 2013 г.). М. ; Архангельск : Институт управления, 2013. С. 66–70.

REFERENCES

1. Methodology / ed. A. A. Leontief. M. : Russian language, 1988. 180 p.
2. Kolesnikova I., Dolgina O. Anglo-Russian terminological reference book on the methodology of teaching foreign languages. Cambridge ; St. Petersburg : Blitz, 2001. 224 p.
3. Elukhina N. V. The main difficulties of listening and ways to overcome them. // General methodology of teaching foreign languages : Reader. M. : Russian language, 1991. P. 226–237.
4. Grebenyuk E. F. Use of the game potential of the language in the process of foreign language education [Electronic resource] // Scientific and methodical electronic magazine «Concept». 2014. No. S21. P. 1–5. URL: <http://e-koncept.ru/2014/14755.htm> (date of viewing: 12.12.2017).
5. Tsoi A. I., Grebenyuk E. F. Language game in communicative competence of university students // Business. Education. Law. 2016. No. 2 (35). P. 279–283.
6. Grebenyuk E. F. Use of the language game as an effective way of involving the addressee in the creative study of the text // Innovative methods of teaching in higher education (on the example of teaching natural and humanitarian disciplines): Monograph / composition T. C. Rebrova. Volgograd : Volgograd Scientific Publishing House, 2015. P. 91–139.
7. Grebenyuk E. F. Language game and language norm // Innovative state and innovative person: collection of material of the International Scientific and Practical Conference (Arkhangelsk, 18–19 April 2013). In two parts Part 1. M. ; Arkhangelsk : Institute of Management, 2013. P. 66–70.

Как цитировать статью: Цой А. И., Гребенюк Е. Ф. Обучение иностранному языку с использованием мультфильмов и комиксов на современном этапе // Бизнес. Образование. Право. 2018. № 1 (42). С. 278–282.

For citation: Tsoy A. I., Grebenyuk E. F. Training foreign language using cartoons and comics nowadays // Business. Education. Law. 2018. No. 1 (42). P. 278–282.