

2. Овсієнко Л.О. Besonderheiten der Übersetzung spezifischer Lexik im Internet-Diskurs // Актуальні проблеми сучасного перекладознавства: збірник матеріалів III Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю (м. Черкаси, 07 грудня 2023 року). Черкаси, 2023. С. 95-96.

Жуган М.Є., студентка  
Овсієнко Л.О., к. філол. н., доцент  
Черкаський національний університет  
Імені Богдана Хмельницького

## **МЕТОДИ ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР НА УРОКАХ ІНОЗЕМНИХ МОВ**

Вивчення мови є непростим завданням, а іноді воно може викликати відчуття знесилення та відчаю. Учні постійно доводиться докладати зусиль для того, щоб опанувати матеріал. Інтерактивні ігрові елементи допомагають створити невимушену і веселу атмосферу для того, щоб учні могли вивчати та використовувати новий матеріал більш легко. Також ігри зазвичай вносять змагальний елемент, що дозволяє зацікавлювати учнів та утримувати їхню увагу протягом всього заняття, вони ефективно мотивують, згуртовують та розвивають креативне мислення учнів, допомагають їм дізнатись більше один про одного, позитивно впливають не тільки на атмосферу в класі, а й на взаємодію під час виконання решти завдань. Ще одна дуже вагома перевага ігор – це те, що вони допомагають зменшити тривожність під час вивчення іноземної мови, яка може бути у майже кожної людини.

Ігри можуть бути різної спрямованості:

- Для запам'ятовування лексики.
- Для грамотних конструювань речень.
- Для закріплення матеріалу і т.д.

Основними чинниками, що сприяють ефективності застосування ігор, є мотиваційне забезпечення, організація ігор із урахуванням індивідуальних вікових особливостей учнів, забезпечення ігрового процесу наочними матеріалами, позитивна реакція вчителя на старання кожної дитини і на результати ігор, використання комунікативно-ігрового підходу. Якщо вчителю вдасться правильно підібрати завдання, то запропонована ситуація дасть учням змогу висловити свої почуття та думки. Кожна гра для того щоб бути доцільною та ефективною має мати ціль, задачі та приводити до певного результату. Та якщо вчитель дозволить учням лише розважатися і зовсім не приділяти уваги навчальному елементу ігор, то вони залишаться некорисними. Гра, що правильно підібрана для конкретних учнів може значно підвищити їх рівень розуміння

іноземної мови та конкретної комунікативної ситуації. В іншому випадку інтерактивний елемент втратить свою ефективність та привабливість для учнів.

Грунтуючись на вище сказаному матеріалі, можна зробити висновки, що ігри дуже корисно впливають на вивчення іноземних мов, а грамотні методи їх використання позитивно впливають на навчальний прогрес учнів.

**Ільєнко Вікторія**, магістрантка,  
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького  
**Хакало Валерія**, магістрантка,  
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького

## **КОНОТАТИВНІ ЗАМІНИ В УКРАЇНСЬКОМУ ЗАКАДРОВОМУ ПЕРЕКЛАДІ серії «Game over Charles» американської телевізійної молодіжної драми «Pretty Little Liars»**

Дослідження аудіовізуального перекладу, зокрема войсоверу, є актуальним, адже «аудіовізуальний переклад в сучасному світі новітніх технологій є специфічною галуззю перекладознавства, що стрімко розвивається, тому потребує особливої уваги як теоретиків, так і практиків перекладу» [2, с. 232].

Актуальною проблемою аудіовізуального перекладу є «досягнення найоптимальнішої збалансованості денотативної (сміслової), конотативної, прагматичної інформації текстів оригіналу та перекладу, що мотивується необхідністю рівноцінності їхнього впливу на своїх адресатів» [3, с. 16].

Одним із завдань перекладача під час створення войсоверу (закадрового перекладу) телесеріалів є доречна передача конотативної інформації оригінальної версії. О. Селіванова розглядає конотацію як додатковий компонент значення мовної одиниці, що доповнює її предметно-логічний зміст суб'єктивними відтінками оцінки, емоційності, експресивності, функціонально-стилістичної забарвленості, а також відтінками, зумовленими соціальними, ідеологічними, культурними, ситуаційними аспектами комунікації [6, с. 281]. Враховуючи це визначення й, орієнтуючись на потреби й особливості перекладу, І. Литвин виокремлює такі види конотативної інформації: стилістичну, емоційно-оцінну, експресивну та культурну [4, с. 12].

Для адекватного перекладу конотативної інформації застосовують оцінно-емотивні, експресивні і функціонально-стилістичні трансформації (типологія надана за класифікацією трансформацій О. Селіванової [7, с. 456–458]).

Метою нашого дослідження є аналіз перекладу конотативної лексики десятої серії шостого сезону «Game over Charles» американського молодіжного телесеріалу «Pretty Little Liars» українською мовою. Український переклад цієї серії американського телесеріалу виконано авторками цієї перекладознавчої розвідки.