

діалектизми, занурення у культурологічних контекст, підбір синонімів, які якнайкраще передають ритм оригінального тексту, збереження метафор та цілісних поетичних образів, створених Бруно Шульцом в оригіналі. Шульц будує довгі, складні речення, насичені метафорами і деталями. Андрухович передає цю структуру, майстерно адаптуючи ритміку і образність до української мови. Схожий підхід спостерігається в Ярмолюка (проте не в усіх частинах перекладу), а перекладам Андрія Шкраб'юка, Андрюса Вишняускаса, Івана Гнатюка, Миколи Яковини, Тараса Возняка притаманне значне художнє переосмислення.

Тексти Бруно Шульца наповнені оригінальними метафорами, які змушують читача відчувати кожну деталь описаного світу. Письменник вдало поєднує специфічну, часто архаїчну лексику, образність і філософські теми, використовує рідковживану лексику і архаїзми. Його стиль перетворює текст на багатовимірний простір, що вимагає від перекладача тонкого відчуття ритму, розуміння символіки, змісту та контексту. Перекладачі Шульца демонструють різні підходи до збереження його ідіостилу. Найбільш вдалі з точки зору збереження ідіостилу Бруно Шульца переклади створюють враження "поетичної прози", формуючи у читача особливе його сприйняття – містичне і сповнене глибоким філософським змістом.

ЛІТЕРАТУРА

1. Schulz B. "Cynamonowe sklepy. Sanatorium pod klepsydrą". Wydawnictwo Marek Derewiecki, Kęty 2014.
2. Шульц Б. Цинамонові крамниці та всі інші оповідання. Переклад Юрія Андруховича. Видавництво Івана Малковича "А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА" Київ 2012.
3. Шульц Б. Цинамонові крамниці. Санаторій Під Клепсидрою. Переклад Андрія Шкраб'юка, Андрюса Вишняускаса, Івана Гнатюка, Миколи Яковини, Тараса Возняка. Львів 2004.
4. Шульц Б. Цинамонові крамниці. Санаторій під Клепсидрою. Переклад Миколи Ярмолюка Київ. Комора, 2023.

Криницька Катерина Олегівна

асистент,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка

ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ПЕРЕКЛАДУ: МОТИВАЦІЙНИЙ ФАКТОР ЧИ РОЗВАЖАЛЬНИЙ ЕЛЕМЕНТ?

Ігрові технології навчання активно впроваджуються в освітній процес, зокрема у вивчення іноземних мов і навчання перекладу, що дозволяє не тільки підвищити ефективність навчання, а й підвищувати мотивацію учнів, знизити рівень стресу і поліпшити загальні результати. Згідно з результатами досліджень, використання ігор у навчанні іноземних мов і перекладу допомагає створити динамічну та інтерактивну атмосферу, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу.

Роль ігрових технологій у навчальному процесі

1. Підвищення мотивації студентів

Ігрові технології створюють сприятливі умови для активного навчання, де учні можуть безпечно помилятися та виправляти свої помилки, що зменшує стрес та знижує бар'єри у навчанні. Згідно з дослідженнями Зевченко Т. та Дудик Н., використання ігрових методів у навчанні іноземних мов стимулює інтерес учнів, підвищує їхню активність та покращує ефективність засвоєння матеріалу [4].

2. Розвиток комунікативних навичок

Особливо важливою є роль ігор у розвитку комунікативних навичок студентів, які є критично важливими для майбутніх перекладачів. Макарова К.Г. зазначає, що ігрові методи допомагають майбутнім перекладачам вивчати культуру ділового спілкування через практичні ситуації, які надаються в ігровій формі, зокрема, рольових ігор [5].

3. Активізація пізнавальної діяльності

Ігрові технології сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів. Вони допомагають не тільки засвоїти теоретичний матеріал, а й відпрацювати його в реальних ситуаціях. Як зазначає Головка Н., ігрові технології активізують пізнавальну діяльність, що особливо важливо при навчанні іноземних мов, оскільки дозволяють відчувати справжню потребу використання мови для досягнення конкретної мети [2].

4. Інтерактивність і створення умов для творчості

Ігрові методи дозволяють створити інтерактивне навчальне середовище, в якому студенти не тільки вивчають нову лексику чи граматику, але й можуть адаптувати її до конкретних ситуацій. Чернищук Ю.І. наголошує, що використання ігрових технологій як інструменту компетентнісно-орієнтованого навчання дозволяє учням не лише відпрацьовувати мовні навички, а й розвивати креативність та адаптивність [8].

Типи ігрових технологій у навчанні іноземних мов

Ігрові технології в навчанні перекладу є важливим засобом підвищення мотивації студентів, активізації їх пізнавальних процесів і формування практичних навичок перекладу. Ось кілька прикладів ігрових технологій, які можна застосувати в навчанні перекладу:

1. Рольові ігри:

Студенти виконують визначені ролі, наприклад, перекладача, клієнта або редактора, і разом створюють історії, в яких діють відповідно до своїх обов'язків. Це дозволяє їм вдосконалювати навички усного та письмового перекладу через практику в умовах, що наближені до реальних ситуацій. [2].

Приклад гри: "Перекладач у суді"

Опис: Студенти діляться на групи, кожна з яких виконує роль учасників судового процесу: перекладач, адвокат, суддя, клієнт. Перекладачі повинні передавати юридичні терміни та фрази, адаптуючи їх відповідно до контексту, зберігаючи при цьому точність і юридичну термінологію. Це дозволяє практикувати переклад у реальному житті, де важливо не лише знати мову, а й правильно використовувати галузеву лексику.

2. Ігри на співпрацю:

Ці ігри передбачають групову діяльність, де студенти працюють разом, щоб перекладати складні тексти або створювати власні переклади як група. Це може включати ігри на швидкість, де студенти змагаються, хто зможе швидше й точніше перекласти заданий фрагмент [7].

Приклад гри: "Перекладацька естафета"

Опис: Студенти працюють у групах, одержуючи складні фрагменти тексту, які вони повинні по черзі перекласти. Кожен студент додає переклад до попереднього і редагує текст іншого. Гра триває протягом обмеженого часу, і виграє команда, яка зробить найточніший і найшвидший переклад. Це стимулює командну роботу, покращує навички взаємоперевірки та виправлення перекладу.

3. Перекладацькі квести:

Студенти повинні виконати серію перекладацьких завдань, щоб виконати квест. Кожне завдання може бути пов'язане з певними аспектами перекладу, такими як технічний, юридичний чи літературний переклад [6].

Приклад гри: "Перекладацький квест: Врятувати текст!"

Опис: Студентам дають ряд завдань з перекладу (технічний, юридичний, літературний переклад), які потрібно виконати на час. Кожен етап має свої вимоги: точність перекладу, правильний вибір термінів, стиль. Команди можуть використовувати підказки, але це зменшує кількість балів. Серед завдань – переклад фрагментів інструкцій, договорів чи художніх творів. Завершується квест тим, що учні "рятують" текст, подають його в остаточному варіанті.

4. Драматизація:

Студенти можуть створювати короткі сцени чи інсценізації, використовуючи перекладені тексти, що дозволяє їм відчувати важливість контексту в перекладі, розвиваючи навички адекватної передачі значення мовами [9].

Приклад гри: "Перекладена сцена"

Опис: Студентам даються тексти для перекладу, з яких вони повинні створити короткі сценки або інсценізації. Наприклад, це може бути сцена з літературного твору або діалог, який потребує перекладу між двома мовами. Після перекладу студенти повинні розіграти сцени, враховуючи культурні та контекстуальні відмінності в мовах. Це допомагає відчувати важливість точності перекладу в живому спілкуванні.

Висновки

Використання ігрових технологій в навчанні іноземних мов, зокрема у підготовці майбутніх перекладачів, є ефективним методом, що сприяє підвищенню мотивації, розвитку мовних і комунікативних навичок, а також активізації пізнавальної діяльності. Ігри створюють умови для творчого підходу до вирішення мовних завдань, що є важливим аспектом у професійній підготовці майбутніх фахівців у галузі перекладу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Головка Н. Ігрові технології як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів // Вісник Київського національного університету ім. Т. Шевченка. – 2015. – № 1. – С. 78–82.

2. Гольтер І.М. Рольові ігри як важливий комунікативний інструмент навчання іноземної мови / І.М. Гольтер // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер. Філологія. – 2018. – № 36, том 2. – С. 45–49.
3. Дехтярьова Т., Скварча О. Використання ігрового методу в процесі навчання української мови як іноземної // Психологічні та педагогічні науки. – 2018. – № 3. – С. 45–52.
4. Зевченко Т.М., Дудик Н.Т. Використання ігрових технологій навчання іноземних мов для підвищення ефективності навчального процесу // Іноземна мова у професійній підготовці спеціалістів: проблеми та стратегії: збірник тез доповідей III Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (Кропивницький, 2019). – Кропивницький: РВВ ЦДПУ ім. В. Винниченка, 2019. – С. 156–159.
5. Макарова К.Г. Використання ігрових технологій у процесі формування культури ділового спілкування майбутніх перекладачів // Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. – 2015. – № 4. – С. 120–125.
6. Петрова Т.М., Барбанюк О.О. Сучасні методики підготовки майбутніх філологів-перекладачів: досвід ЗВО // Актуальні проблеми філології та перекладознавства. – 2022. – Вип. 23. – С. 6–11.
7. Ребрій О.В., Пешкова О.Г. Як перекладачі грають в мовні ігри (і перемагають): експериментальне дослідження // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. – 2020. – Вип. 92.
8. Чернищук Ю.І. Використання ігрових технологій при вивченні іноземних мов як інструмент компетентнісно-орієнтованого навчання у ВНЗ // Інноваційна педагогіка. – 2022. – № 2. – С. 33–40.
9. Хасанова Е.Р. Драматизація як засіб розвитку вмінь усного мовлення у майбутніх вчителів англійської мови: кваліфікаційна робота магістра / Е.Р. Хасанова; керівник Т.О. Пахомова. – Запоріжжя: Запорізький національний університет, 2024. – 85 с.

Ніжнік Людмила Іванівна

доктор філософії, асистент,

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича

СТРАТЕГІЇ ОДОМАШНЕННЯ ТА ОЧУЖЕННЯ У ЛІТЕРАТУРНОМУ ПЕРЕКЛАДІ

Переклад розглядається як акт, у якому “два партнери пов’язані через акт перекладу, іноземець – термін, який охоплює твір, автора, його мову – і читач, реципієнт перекладеного твору. А між ними – перекладач, який передає повідомлення” [4, с. 4]. Намагаючись бути посередником між різними мовами, цінностями чи культурами, перекладачі намагаються зробити їх більш відповідними тому, до чого звик читач перекладу [2, с. 207]. Натуралізація здійснюється в межах формальних граматичних обмежень мови, якою написаний літературний твір, і в межах прагматичної сторони мови, через яку мова відображає культуру. Переклад сприймається позитивно (як знайомий, приємний, естетичний) або негативно (як дивний, заплутаний, неприємний або нецікавий), залежно від того які наші схильності, попередній досвід та рівень культурної адаптації [1, с. 21].