

повертало їх у важке дитинство, в неприємні спогади. Вже коли досить самостійна Джинні вступила до університету, почавши вести незалежне від матері життя, вона нарешті купила омріяну сукню, яку, як колись говорила її мама, що не могла дозволити собі придбати доньці дорогу річ через брак фінансів, носять лише дівчата з негідних сімей. Хоча, коли мати була хвора, незважаючи ні на що, її діти були поруч, адже розуміли, що мама для них – це більше, ніж слово: вона сама виростила трьох дітей, отже, все, що вони мають, – це результат її любові та відданості [1].

Через те, що діти зростали без батька, ще у підлітковому віці найстарший, Коді, не за своїм бажанням став старшим у сім'ї та грав роль батька для менших, мав бути опорою для матері. Саме через таке швидке дорослішання та постійну нестачу материнської ласки та розуміння він починає помічати, що він не такий важливий для матері, як найменший брат Езра. Це стало причиною того, що все життя Коді заздрив Езрі та вважав його нікчемною, помічав лише недоліки брата [1]. У цьому контексті твір ілюструє, що сімейний вплив є складним та мінливим процесом. Він може бути як силою розвитку та підтримки, так і джерелом конфліктів та нерозуміння. Сім'я впливає на формування цінностей, ставлення до важливих питань життя та реакції на життєві виклики.

Завдяки уважному аналізу сімейних відносин і динаміки персонажів у творі, ми можемо бачити, як ця впливова сила спонукає героїв до різних виборів, які визначають їхні долі та ідентичність. Важливою рисою цього роману є ностальгія та спогади, які формують світогляд персонажів і впливають на їхню поведінку, показуючи, що сімейна історія є важливим чинником у формуванні особистості. Отже, «Dinner at the Homesick Restaurant» надає нам глибокий розуміння того, як сім'я може вплинути на формування особистості та визначити життєвий шлях героїв. Роман вказує на важливість розглядати сімейні відносини як ключовий фактор у розвитку і становленні кожної особистості.

### **Список використаної літератури**

1. Tyler, A. *Dinner at The Homesick Restaurant*. New York: Berkley books. 1982. 310 p.

*Опариста Анастасія*

*Вінницький державний педагогічний університет*

*імені Михайла Коцюбинського*

*науковий керівник: Боровська О. О., к. філ. наук, ст. викл.*

### **КРАЇНОЗНАВЧИЙ АСПЕКТ НА СУЧАСНОМУ УРОЦІ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ**

На сучасних уроках німецької мови реалізація країнознавчого аспекту є передумовою для розвитку мовних навичок, вивчення культурних відмінностей

між своєю країною та Німеччиною та є джерелом ідей для створення цікавих та інтерактивних уроків. Як зазначає В. Лизогуб, «країнознавство – це наука і навчальна дисципліна, яка займається комплексним вивченням країн, систематизує та узагальнює різноманітні дані про їх місце розташування, природу, населення, господарство, історію, право, культуру, зовнішню політику, місце в системі міжнародних відносин тощо» [5, с. 7].

Також країнознавство пов'язується з такими науками, як географія, політика, економіка. Коли ми говоримо про країнознавчий підхід у викладанні іноземних мов, то маємо на увазі такі принципи, як інтеграція культурних аспектів у навчання мови та міжкультурно-орієнтоване навчання. Принцип міжкультурно-орієнтованого навчання передбачає, що іншомовна мовленнєва діяльність відбувається в культурному контексті [3, с.1].

Слід приділити увагу не тільки лінгвістичним та граматичним навичкам, але й країнознавчому аспекту, що розширить в учнів міжкультурне спілкування.

З метою підвищення зацікавленості дітей слід використовувати тексти, які повинні відповідати декільком основним критеріям: вони повинні мати ідеологічну та моральну цінність, містити освітні та фактичні відомості, а також відповідати рівню розвитку й інтересам дітей [4, с. 209].

Також у викладанні допомагають відеоматеріали. За словами Ю. Надольської, аудіовізуальний метод дозволяє покращити результативність роботи учнів на занятті на 80% [4, с. 211]. Під час вивчення іноземної мови учні не лише збільшують словниковий запас і вивчають граматику, а й діляться відкриттями культури, звичаїв та традицій цієї країни, переглядаючи короткі відеоматеріали. Цей підхід сприяє глибшому зв'язку із мовою та її носіями та допомагає учням більше дізнатися про культуру країни, мова якої вивчається.

Вивчення культурних аспектів, географії та політики країн, де розмовляють німецькою, повинно сприяти розвитку мовних навичок і розумінню міжкультурних відмінностей. Це робить уроки більш інтерактивними та цікавими для учнів, допомагає їм краще зрозуміти контекст мови, яку вони вивчають, і сприяє покращенню міжкультурної комунікації та роблячи процес вивчення іноземної мови більш цілісним і корисним для учнів. Такий підхід сприяє формуванню глибокого розуміння та інтересу до мови й культури інших народів, що є важливим для успіху сучасного спілкування.

### **Список використаної літератури**

1. Бойко, Н. В. *Шкільний курс німецької мови з методикою викладання: Навчально-методичний комплекс дисципліни*. Кам'янець-Подільський: видавець Зволейко Д. Г. 2008.
2. Близнюк, Л. М. Країнознавчий матеріал на заняттях з німецької мови. *Актуальні проблеми міжкультурної комунікації*. Луцьк. 2022. С. 159-161.
3. Зачепа, І. М. *Питання міжкультурної компетенції (DACH-Prinzip) на XVI міжнародному конгресі викладачів німецької мови*. Навчально-науковий інститут міжнародних відносин Національного авіаційного університету, 2018.
4. Надольська, Ю. Країнознавчий компонент на занятті з німецької мови

крізь призму відеоматеріалів. А. Душний, І. Зимомря (ред.) *Актуальні питання гуманітарних наук*: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. Одеса, 2020. Вип. 33. Том 1. С. 209-215.

5. Лизогуб, В. А. *Країнознавство*: курс лекцій. Харків: Право, 2017. 368 с.

*Пасько Лілія*

*Сумський Державний педагогічний Університет*

*ім. А.С.Макаренка*

*науковий керівник: Подосиннікова Г. І., к. пед. наук, доцент*

## **МУЛЬТИМЕДІЙНІ ЗАСОБИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ФОРМУВАННІ АНГЛОМОВНОЇ ЛЕКСИЧНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ МОЛОДШОЇ ШКОЛИ**

*Гейміфікація* – це стратегія, яка використовує механіки та елементи гри (наприклад, змагання, нагороди, лідерборди, завдання тощо) для стимулювання бажаних дій та заохочення учасників до досягнення конкретних цілей [2]. Гейміфікація є потужним інструментом для стимулювання мотивації учнів та активного навчання. Головними принципами гейміфікації є цікавість, виклик та нагороди, які мотивують учнів до активної участі в процесі навчання.

Розглядаючи роль мультимедійних засобів гейміфікації (МЗГ) у формуванні англomовної лексичної компетентності (АЛК) учнів молодшої школи, коротко розглянемо їх сутність. Поняття «мультимедійні засоби гейміфікації» експерти з освіти, дослідники, педагоги та розробники навчальних платформ визначають це як інструменти, які використовуються для впровадження елементів гейміфікації в різноманітні мультимедійні контексти і додавання граничної взаємодії та захоплення до звичайних процесів чи досвіду користувачів [1].

МЗГ включають в себе різноманітні технології:

*Візуальні ефекти*: Використання графіки, анімації та ілюстрацій, щоб зробити взаємодію більш привабливою і залучити користувачів.

*Звукові ефекти*: Додавання аудіо-супроводу, музики та звукових ефектів для підсилення атмосфери та залучення уваги.

*Відео*: Використання відео-контенту для навчання або розважання користувачів.

*Інтерактивність*: Розробка ігор, тестів, квестів та інших інтерактивних завдань, які стимулюють учасників до дії та розвитку навичок.

*Аналітика*: Використання інструментів аналізу та відстеження даних для оцінки ефективності гейміфікації та коригування стратегії. Вони забезпечують можливість взаємодії, візуалізації та інтерактивного навчання [3].

МЗГ у формі мультимедійних додатків можуть бути різними і містити різноманітні інтерактивні вправи, візуальні стимули та навчальні ігри для формування АЛК. Розглянемо деякі з них.