

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний педагогічний університет
імені Г.С. Сковороди
Факультет іноземної філології

**НАУКОВІ РОЗВІДКИ СТУДЕНТІВ
ФАКУЛЬТЕТУ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
ХАРКІВСЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО
ПЕДАГОГІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ
ІМЕНІ Г.С. СКОВОРОДИ**

Збірник тез наукових доповідей

Випуск 1

Харків

2020

УДК 81'243
ББК 81.2
Н 34

За загальною редакцією
кандидата філологічних наук, доцента **Т.В. Подуфалової**

*Затверджено редакційно-видавничою радою
Харківського національного педагогічного університету
імені Г.С. Сковороди*

(протокол №4 від 15.06.2020 р.)

Н34 Наукові розвідки студентів факультету іноземної філології Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди: збірник тез наукових доповідей / За заг. редакцією канд. філол. наук, доц. Т.В. Подуфалової. Харків: ХНПУ імені Г.С. Сковороди, 2020. 98 с.

У збірнику представлено тези наукових доповідей магістрантів факультету іноземної філології Харківського національного педагогічного університету імені Г.С. Сковороди, присвячені актуальним проблемам іноземної філології та методики навчання іноземних мов.

Для викладачів, аспірантів і студентів філологічних факультетів закладів вищої освіти.

УДК 81'243
ББК 81.2

© Харківський національний педагогічний
університет імені Г.С. Сковороди, 2020

Плахтєєва Вікторія. Жіночий образ у романі М. Етвуд «Розповідь служниці»	67
Пода Ірина. Репрезентація міста в модерністській літературі	68
Полянська Катерина. Використання таксономії Блума для розвитку критичного мислення першокурсників на заняттях з іноземної мови	69
Попова Наталія. Прагматика емфазу у політичній промові	70
Прасоленко Наталія. Мотив єдиновладдя в романі О. Хакслі «Прекрасний новий світ»	71
Присяник Світлана. Ремінісценція та алюзія в літературознавстві	72
Радіонова Ольга. Англійський концепт Жадібність у сучасній когнітивній лінгвістиці	73
Риженко Марина. Репрезентація невербального знаку емоцій «усмішка» в англійській мові	74
Рогожа Анна. Інтертекстуальність у літературознавстві	75
Сапронова Дар'я. Лінгвостилістичні засоби репрезентації образу жінки в американських фольклорних піснях	76
Северілова Єлизавета. Феномен мовної гри у сучасному розгляді	77
Солодяннікова Владислава. Міфологізація вікторіанства в романі Джона Фаулза «Жінка французького лейтенанта»	78
Соломко Ірина. Ступінь досліджуваності проблеми запозичень у сучасній англійській мові	79
Сторчак Поліна. Вимоги до відбору відео-блогів для навчання учнів старшої школи монологічного мовлення	80
Стрижак Олена. Роль лексико-семантичної інтерференції при викладанні економічних дисциплін англійською мовою	81
Тарасенко Катерина. Епістемічна модальність і способи її вираження в сучасній англійській мові	83
Теплинська Валерія. Поетика хронотопу в британському детективному романі (на матеріалі творів Г.К. Честерсона)	84
Толмачова Катерина. Вживання «експлетивного» заперечення як одна з особливостей французького синтаксису	85
Травіна Алевтина. Заголовок медійного тексту як засіб апеляції до аудиторії	87
Фірсова Аліна. Художня своєрідність оказіональних антропонімів у британській казці	88
Халавка Марина. Поняття можливого світу і його семантика	89
Худайберганова Мавлюда. Значення аудитивної компетентності у підготовці майбутніх учителів англійської мови	90
Чорна Олена. Національно-культурна специфіка емоційного концепту ОБРАЗА в англійській мові	91
Штих Анна. Переваги використання рольових ігор на уроках англійської мови в середніх класах	92
Юрченко Аліна. Особливості функціонування геймерського жаргону <i>Leet</i> у сучасній англійській мові	93

Рольова гра – це практика, де учень передбачає перспективу персонажа, що бере участь у сценарії, розробленому з метою більш глибокого розуміння теми, оточуючих питань та взаємодії людини.

Вчитель виконує роль майстра гри та здійснює поетапну вправу, визначаючи тему, персонажів, проблеми, що мотивують взаємодію та мету. Рольова гра супроводжується невеликою груповою чи класною дискусією для наведення та закріплення навчання.

Наразі існує безліч видів рольових ігр. Серед основних можна виділити такі:

Індивідуальні рольові вправи стосуються здатності мати і демонструвати критичні точки зору, а також бачити речі з точки зору іншої людини. Індивідуальні рольові вправи можуть мати різні форми: розповідь історії, обігрування проблемних ситуацій, виступ і так далі.

Інтерактивна рольова вправа може мати форму дебатів чи вправ на вирішення проблем. Залежно від цілей, очікуваних від рольової ігри, можна виділити такі поняття як знання, ставлення та навички.

Рольові ігри - хороша альтернатива традиційним розмовним заходам, які ми використовуємо на уроці. Вони не потребують великої підготовки та можуть бути використані як діяльність з консолідації малих ресурсів для перегляду та переробки мови учбового процесу.

Рольова гра допомагає передавати накопичений досвід, отримувати нові знання, правильно оцінювати дії, розвивати навички людини, її сприйняття, пам'ять, мислення, уяву, емоції, такі функції, як активність, дисципліна, спостереження, уважність. Гра активізує бажання дітей контактувати один з одним, а вчитель створює умови для рівності в мовному партнерстві, руйнує традиційний бар'єр між вчителем і учнем.

Рольова гра вчить бути чутливим до соціального використання іноземної мови. Хорошим співрозмовником часто не є той, хто краще використовує структури, але той, хто може найбільш чітко розпізнати ситуацію, в якій знаходяться партнери, бере до уваги інформацію, яка вже відома (із самої ситуації, досвіду), і вибирає ті лінгвістичні інструменти, які будуть найбільш ефективним для спілкування.

ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНУВАННЯ ГЕЙМЕРСЬКОГО ЖАРГОНУ LEET У СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ

Аліна ЮРЧЕНКО

Науковий керівник – кандидат філологічних наук, доцент І.О. Подгурська

Leet (або *leetspeak*) – особливий варіант англійської мови, що поширився в Інтернеті в 21ст. Розроблений спочатку для Bulletin Board System в 1990 році як професійний жаргон хакерів, він дуже швидко перекочував в мейнстрім завдяки мережевим коміксам і став популярним серед геймерів та сучасної молоді.

Форми мови *leet*, які використовуються не для розваги, містять більш складний набір символів, ніж варіант мейнстріму, і досі використовуються, щоб зашифрувати і приховати від сторонніх очей сенс бесіди або відкрити користувачам доступ до секретних файлів і спеціальних чатів. Тому «професійний» *leet* може використовувати комбінації криптологічних прийомів, що роблять написане цілком незрозумілим для непосвячених.

Характерні особливості коду *leet* – заміна латинських букв на візуально схожі цифри і символи (*l4m3r* від англ. *lamer* – ламер, *n00b* від англ. *newbie*, *noob* – новачок, недотепа), імітація помилок, властивих для швидкого набору тексту (*to pwn* замість англійського *to own*), або пародія на найбільш частотні похибки в написанні через нестачу знань про культуру й звичаї Інтернет мережі. Як будь-який соціолект, *leet* відрізняється від загальноприйнятої норми англійської мови не лише специфічною лексикою, а й особливим використанням засобів будови слова, але не має власної фонетичної та граматичної системи.

Як і інші жаргони хакерів, *leet* ігнорує певні правила англійської граматики. Вільна граматика, як і вільне написання також дозволяють в деякій мірі кодувати виразність слова. Читач повинен покладатися більше на інтуїтивний розбір слів у реченні, ніж на реальну його структуру. Зокрема, для надання вислову більшого емоційного забарвлення дуже поширеним є використання віддієслівних іменників, перетворення дієслова в іменник (і навпаки). Так, наприклад, дієслово *speak* стає іменником *speakage*, а прикметник *leet* (*elite*) – іменником *leetness*, як, наприклад, у фразі “*I know Leetness speakage*”, що означає “*I know Leetspeak*” (я знаю мову *leet*).

Leet заснований не тільки на базі англійської мови. Грецька, російська, китайська мови також мають свої форми *leet*, і в деяких випадках варіант однієї мови може використовувати форми *leet* іншої мови.

Студіювання аспектів створення, розвитку і особливостей функціонування геймерського жаргону *leet* є досить ресурсним напрямком сучасної лінгвістики, що підтверджується прогресуючою кількістю унікальних лексичних одиниць, що активно поповнюють словники англійської мови новими словами і їх дериватами (*pwn*, *pwnzor*, *pwnage*), а також входять в повсякденний лексикон сучасної молоді.

ВІДБІР МАТЕРІАЛІВ TED-КОНФЕРЕНЦІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ВМІНЬ МОНОЛОГІЧНОГО МОВЛЕННЯ УЧНІВ СТАРШОЇ ШКОЛИ

Маргарита ЮРЧЕНКО

Науковий керівник – кандидат педагогічних наук О.А. Чухно

Сучасний стан розвитку інформаційно-комунікаційних технологій дозволяє використовувати в якості навчальних матеріалів Інтернет контент, серед якого на особливу увагу заслуговують виступи учасників TED-конференцій. Проблема використання цих виступів у навчанні іноземної мови вже привертала увагу науковців [2], проте критерії їх відбору для навчання