

# **SPRACHE UND ÜBERSETZUNG LERNEN. INNOVATIVE METHODEN DES SPRACHUNTERRICHTS IN SCHULE UND UNIVERSITÄT. FREMDSPRACHENUNTERRICHT IN KRIEGSZEITEN**

EGOR IWASCHENKO, student

VICTORIA O. OSTAPCHENKO, Außerordentliche Professorin, Doktorin der  
Philologie, Sprachberaterin

*O. M. Beketov Nationale Universität für Stadtwirtschaft in Charkiw*

Heutzutage ist Englisch aufgrund der Globalisierung in der Welt sehr verbreitet, und infolgedessen ist die Nachfrage nach Sprachenlernen gestiegen. Die größte Bewährungsprobe für die Ukraine war jedoch der Krieg, der viele Prozesse zum Erliegen brachte, daher müssen Sie nicht nur neue effektive Methoden für den Deutschunterricht entwickeln, sondern sich auch auf die Kriegszeit konzentrieren. Das heißt, die meisten Menschen sitzen bestenfalls zu Hause und können sich schlimmstenfalls nicht immer mit einer Online-Lektion verbinden.

Als Ergebnis schlage ich folgende Optionen zur Lösung des Problems vor, nämlich die Schaffung einer Plattform zum Englischlernen.

Dazu gehören Lernansätze wie:

**Immersionsansatz:** Bei dieser Methode werden die Lernenden in der Zielsprache umgeben, z. B. bei einem Auslandsstudienprogramm, bei dem sie durch die tägliche Interaktion mit Muttersprachlern mit der Sprache konfrontiert werden.

**Aufgabenbasierter Ansatz:** Diese Methode konzentriert sich auf das Sprachenlernen durch die Erledigung bestimmter Aufgaben oder Projekte, was die Lernenden dazu ermutigt, die Sprache sinnvoll zu nutzen.

**Kommunikativer Ansatz:** Diese Methode betont die Bedeutung von Kommunikation und Interaktion beim Sprachenlernen. Die Schüler nehmen an Aktivitäten teil, die reale Kommunikation simulieren, wie Rollenspiele, Diskussionen und Debatten.

**Spielbasiertes Lernen:** Spiele können verwendet werden, um das Sprachenlernen unterhaltsamer und spannender zu gestalten. Sprachlern-Apps wie Duolingo verwenden beispielsweise Spielelemente, um neue Vokabeln und Grammatik zu lernen.

Die Vorteile einer solchen Plattform bestehen darin, dass, selbst wenn sie nicht am Online-Lernen teilnehmen können, diese Lektion, Vorlesungen und Materialien sowie Hausaufgaben zur verfügbaren Zeit aufgezeichnet werden. So stelle ich mir ein Sprachlernprogramm vor.

Es lohnt sich auch, der Plattform nicht nur Kurse hinzuzufügen, sondern auch intensive und nützliche Vorträge, die nicht nur mit Englisch, sondern auch im Leben helfen. Zum Beispiel das Militär, das mit Ausländern kommunizieren muss, wird diese Sprache wirklich brauchen, oder Ingenieure und andere Menschen, die dank der englischen Sprache einen zweiten Job finden können.

Fazit: Natürlich erfordert die Schaffung einer Plattform Geld, Zeit usw., aber für mich ist diese Option angesichts der Kriegszeit und der hohen Anforderungen an das Erlernen der Sprache die einzig richtige Entscheidung

## STRATEGIES IN VIDEO GAMES LOCALIZATION

KATERYNA KRYVONIS, student

ALLA M. KROKHMAL, Associate Professor, PhD in Education, Scientific Adviser

*O. M. Beketov National University of Urban Economy in Kharkiv*

Nowadays, the gaming industry takes the sufficient place in the modern cyber world, thus the multiculturalism and cultural orientation in any game-related products are needed to be included in game developing.

Initialization The development of video games has kept pace with the advancement of new technologies and the accessibility of electronic goods to a broad consumer base. The very earliest video games created in the 1960s, such as Spacewar or Pong (Bernal 2006, O'Riada 2007), have nothing to do with today's multimedia and multimodal games where the player's involvement and connection with the game is a crucial component.

The globalization is the process which may be encountered on any layers of our society, it is impossible to deny that this particular process influence on the standards. When we speak about standards in video games, besides the default things like censorship and rate, the globalization introduces the necessity of localization, and actually, it varies from adding an option to choose the subtitles in your language or even have the full dubbing.

To be precise, the process of modifying something created for one area of the world for usage in another is known as localization. This process requires a number of specific actions to be done and those factors characterize the whole process:

- Text and spoken dialogue are translated into the target language;
- modifying cultural allusions, jokes, and other things that the target audience wouldn't get;
- Depending on the legal constraints in the target country, censoring explicit content;
- To better appeal to the recipient region, altering character and game designs;
- Taking into account regional hardware variations .

As it was mentioned before, the localization can be graduated according to some levels, usually four. They are as follows: no localization, box localization, partial and full localization.