

ОСВІТНЬО-РОЗВАЖАЛЬНІ АУДІОВІЗУАЛЬНІ ЗАСОБИ НАВЧАННЯ ЯПОНСЬКОЇ МОВИ: МНЕМОНІЧНА ПІСНЯ З ВІДЕОРЯДОМ ЯК ЗАСІБ ЕДЮТЕЙНМЕНТУ

Статтю присвячено питанню ефективності використання аудіовізуальних засобів у процесі навчання японської мови на сучасному етапі (для нинішнього покоління студентів). Об'єктом дослідження обрано відеокліпи з елементами едьютейнменту з інтернет-ресурсу Youtube, що спрямовані на вивчення японської мови та в ролі аудіоскладника мають мнемонічну пісню. Обрані відеокліпи створено з опертям на різні підходи до подання навчального матеріалу, що уможливило укладання різних класифікацій. На підставі аналізу японського контенту запропоновано авторську класифікацію освітньо-розважальних відеокліпів у супроводі мнемонічної пісні на основі таких критеріїв, як об'єкт навчання (лексика, граматики, техніка письма) й особливості подання матеріалу (візуальні, аудіальні). Докладно описано структуру й особливості відеокліпів, проілюстровано переваги їх використання в навчанні японської мови, зокрема акцентовано потенціал мнемонічної пісні з відеорядом. Класифікацію японських мнемонічних пісень розглянуто у взаємозв'язку з іншими класифікаціями, пропонуваними нами.

Ключові слова: японська мова, аудіовізуальні / мультимедійні засоби, мнемонічна пісня, відеокліп, едьютейнмент.

Hrykun Yu.

senior lecturer of Department of Korean and Japanese Philology,
Kyiv National Linguistic University
ORCID iD: 0000-0002-1967-6284
yuliia.hrykun@knlu.edu.ua

EDUCATIONAL AND ENTERTAINMENT AUDIOVISUAL AIDS IN TEACHING THE JAPANESE LANGUAGE: MNEMONIC SONG SUPPORTED BY VIDEO AS A TOOL OF EDUTAINMENT

This article is dedicated to the problem of efficiency of using the multimedia aids in the Japanese language teaching at the modern stage considering peculiarities of perception of today's students (students of Net Generation). On the base of the mentioned above as the object of our research were chosen video clips from Youtube for teaching the Japanese language which have mnemonic song as an element of edutainment. The purpose of this article is to show the potential of mnemonic song which is supporting the images of learning content during teaching Japanese and also to show efficiency of video clips with mnemonic songs. Methods. We have provided the analytical review of the recent tendencies in teaching, using multimedia in particular, and demonstrated its benefits and efficiency. Results. Having analyzed mentioned above educational and entertainment video clips with mnemonic songs we developed the detailed classifications of those basing on such criteria as the object of teaching (vocabulary, grammar, writing), peculiarities of layout of study material (visual and aural), made detailed description of those structure and pointed those special aspects.

Also we provided the classification of the Japanese mnemonic songs and demonstrated its connection with other classifications mentioned above. Conclusion. On the basis of the conducted analysis it's possible to state that the educational and entertainment video clips with mnemonic songs can be considered the effective tool of teaching the Japanese language for the students of modern generation since those correspond to their peculiarities of perception and improve memorizing of content in entertaining mode which makes studying Japanese more effective at different stages.

Key words: Japanese language, audiovisual / multimedia aids, mnemonic song, video clip, edutainment

Постановка проблеми. Застосування інноваційних технологій у сучасній методиці навчання іноземних мов і культур посідає важливе місце, що відбиває специфіку сучасної епохи, представниками якої є нове покоління студентів, яке називають *Net Generation / Generation Z*¹.

¹ Net Generation – це покоління, представники якого народилися у період з 1981 р. по 2001 р. (за іншими даними – у період з кінця 1977 до кінця 1997 р. / у 80-х рр. XX ст. та пізніше / після 1993 р.) і які зростали разом із цифровими та кібертехнологіями. Період їх формування і розвитку відбувався на тлі розвитку інтернету, сучасних інформаційних і комунікаційних технологій, що потужно формували їхні ментальні моделі, тобто їхній погляд на світ навколо. Інтернет є невід'ємним елементом їхнього повсякденного життя, і вони зазвичай не відчують ностальгії за доінтернетною епохою, свідками якої вони були впродовж доволі короткого періоду. Оскільки вони живуть у середовищі постійного впливу комп'ютерних технологій, їхні методи учіння істотно відрізняються від методів учіння попередніх поколінь. Використовуючи кілька технологій, вони вчать розвивати нові навички й уміння та демонструють нові зразки поведінки, тож вони не лише звикли до інтернету, а й «насичені» ним (Barnes et al., 2007; цит. за: Loureiro Maria José et al. 2021, p. 244). Так, за даними А. Бонамічі (A. Bonamici) та ін. (2005), пересічний представник покоління Net, що досягнув 21-річного віку, провів: * 10 000 год., граючи у відеоігри, * приділив час 200 000 е-мейлів; * протягом 20 000 год. дивився TV, * 10 000 год. провів, користуючись мобільним телефоном та * 5000 год. приділив читанню (цит. за: Barnes et al. 2007; Prensky, 2001). *Generation Z* – це покоління, представники якого народилися після 2001 р. (цю дату пропонує багато дослідників через те, що 2001 р. вважається роком входження інтернету до повсякденного життя, хоча також називають такі часові діапазони, як 1995 – 2012 / 1997 – 2012 тощо – дати можуть варіюватися залежно від країни, оскільки вони показують рівень технологічного прогресу на той період у певній країні) і яке є першим повністю цифровим поколінням зі своїми психосоціальними особливостями, зумовленими постійним впливом інформаційного середовища. У 2001 р. М. Пренскі запропонував для цього покоління назву «*Digital Natives*» / «цифрові люди», «корінні жителі цифрового суспільства», а для покоління *Net Generation*, що мало досвід проживання в неінформатизованому суспільстві, але врешті прийняло цифрову реальність, – «*Digital Immigrants*» / досл. «цифрові іммігранти» (Коростіль, 2018; Prensky, 2001). Однак *Net Generation* можна також розглядати як загальну назву поколінь, що володіють «цифровою мовою».

Інформаційні технології протягом тривалого часу супроводжують традиційну навчальну діяльність, завдяки чому заняття стають більш пізнавальними й інформативними, часом розважальними, що сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу, адже стрімкий розвиток комп'ютерних і мультимедійних технологій, зростання ролі інтернету дають поштовх і підґрунтя для створення й безперешкодного використання також цифрових зразків едьютейнменту (навчально-розважальної технології) в аудиторному й позааудиторному навчальному процесі закладу вищої освіти (Лещенко & Жовнір, 2023, с. 142). Інформаційно-комунікаційним технологіям відводиться особливе місце, оскільки вони є наскрізними, тобто пронизують усі інші групи педагогічних технологій (Михайліченко & Рудик, 2016, с. 23). До того ж, їм належить важлива роль у формуванні комунікативних компетентностей, які є провідними в сучасній методиці навчання іноземних мов і культур та являють собою одну з найголовніших дидактичних цілей, оскільки йдеться про здатність і готовність здійснювати іншомовне міжособистісне та міжкультурне спілкування (Тинний, 2013, с. 628–629; Кузів та ін., 2022). Крім того, має значення особлива пізнавальна діяльність нового покоління студентів, які вже звикли широко використовувати інтерактивні й ігрові технології, а також мають кліповий тип мислення, що потрібно враховувати під час навчання, оскільки його традиційні методи втрачають актуальність (Бац, 2021, с. 54; Лещенко & Жовнір, 2023, с. 141).

Фахівці з методики навчання іноземних мов і культур (Бігич та ін., 2013, с. 132–133) пропонують використовувати комп'ютер на всіх етапах процесу навчання: при введенні нового матеріалу, закріпленні, повторенні, контролі знань, навичок і вмінь, зокрема розглядаючи його у функції вчителя (як джерело інформації, що може частково або повністю замінювати вчителя і підручник, як наочний посібник якісно нового рівня з можливостями мультимедіа і телекомунікації).

За допомогою засобів мультимедіа, зокрема таких, як гіпертекст, звук, графіка високої якості, мультиплікація, «живе відео», уможливилось донесення матеріалу в повнішому обсязі. Крім цього, завдяки комп'ютерним відео є змога організувати середовище дозвілля, що є елементом едьютейнменту, яке робить навчання більш продуктивним й ефективним. До того ж, медіа-ресурси виокремлюються з-поміж інноваційних засобів навчання іноземних мов і культур з огляду на їхню автентичність як найвагомішу характеристику, а також як незамінне джерело не лише мовної, а й лінгвосоціокультурної інформації (Бігич & Руснак, 2019, с. 165–166). Викладачам іноземних мов слід приділяти достатню увагу використанню зазначених вище засобів, адже основною метою навчання є практичне оволодіння іноземною мовою.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Використанню засобів мультимедіа та едьютейнменту у навчанні іноземних мов і культур, які зазвичай виступають у взаємозв'язку, приділено багато праць як вітчизняних, так і зарубіжних дослідників. Так, питання застосування мультимедійних засобів у процесі навчання іноземних мов вивчали І. Белінська, О. Бігич, О. Борисюк, І. Максимова, М. Кузів, О. Ничко, К. Демченко, Л. Іванченко, О. Мудрик, О. Ножовнік, Г. Приходько, Д. Руснак, В. Тинний, Ю. Федоренко, R. Berk, M. Juma, R. E. Mayer, C. I. Johnson, K. Hartley, C. R. Pryor, G. G. Bitter, J. Wang та ін. Використання мультимедійних засобів під час навчання японської мови досліджували зарубіжні науковці M. A. R. Abdullah, W. Feng, T. Jiang, S. Hussin, K. Kabata, A. Muller, Y. Sun, T. Takeshita, A. Tanjung, M. Tian, M. Ueyama, F. Vitucci, J. Xia, X. J. Yang та ін. Серед українських досліджень, у яких висвітлено тему навчання японської мови за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій, виокремимо праці А. Борисюк, О. Гаєвської, О. Локшиної, Н. Сороко, а також О. Асадчих, Ю. Грикун, Т. Дементьєвої, Ю. Наумової, Т. Переломи, які аналізували застосування нових інформаційних технологій та засобів едьютейнменту й інформаційних технологій з елементами едьютейнменту у процесі навчання японської мови.

Звернемо особливу увагу на дослідження Ю. Наумової та Т. Дементьєвої (2023), об'єктом розвідки яких була пісня як засіб едьютейнменту на заняттях з японської мови (із представленням матеріалу за допомогою відеоресурсу Youtube, що являє собою мультимедійний засіб). Ми пропонуємо розглянути пісню, подану в дещо іншому ракурсі, – не як засіб, що являє собою словесно-музичний твір із певним сюжетом, а як засіб, що супроводжує основний навчальний матеріал та сприяє його запам'ятовуванню, тобто є не об'єктом вивчення (формування лексичних і граматичних компетентностей), а є допоміжним інструментом в опануванні лексичного, граматичного, письмового матеріалу. Питання використання мнемонічних прийомів у навчанні японської мови, особливо лексики, письма, опрацьовували українські дослідники Д. Островська, М. Пілянська, питання використання пісні як мнемонічного аудіального прийому аналізували Х. Мацукамі (松神秀徳), С. Томокійо (友清里士), а також Ц. Такахаші (高橋月), зокрема навчання створення мнемонічних пісень у процесі опанування японського письма.

Мета нашої статті – розкрити потенціал пісні саме як мнемонічного засобу, який супроводжує відеоряд з дидактичним матеріалом, у процесі навчання японської мови (на матеріалі японських освітньо-розважальних відеокліпів) та показати переваги використання аудіовізуальних засобів зі складовою едьютейнменту на заняттях з японської мови.

Виклад основного матеріалу. Дослідники відводять важливу роль у формуванні іншомовної комунікативної компетентності інформаційно-комунікаційним технологіям, адже, крім того, що мультимедіа сприяють розвитку мотивації, комунікативних здібностей, оволодінню навичками, накопиченню фактичних знань, розвитку інформаційної писемності студентів, тобто уможлиблюють реалізацію ідей розвивального навчання загалом, вони також є засобом удосконалення й урізноманітнення діяльності викладача іноземної мови, що врешті підвищує продуктивність навчання студентів (Лавриненко & Туровська, 2013, с. 339-340; Михайліченко & Рудик, 2016, с. 203-204; Тинний, 2013, с. 629).

Вітчизняні дослідники визначають мультимедійні технології як новітні розробки у своїй сукупності, що виникли в процесі інформатизації в поєднанні з комп'ютерними технологіями та методами, тобто це інтерактивні системи, що забезпечують опрацювання рухомих і нерухомих відеозображень, анімованої графіки, високоякісного звуку й мовлення та являють собою на сьогодні один з напрямів інформаційних технологій, що найбільш динамічно розвиваються в галузі освіти (Іванченко, 2009; Максимова, 2019; Сингаївський & Гарєєва, 2020). З. Баніч (2014) відзначає, що на початку впровадження в освітній процес у 60-х рр. XX ст. медіа-засоби являли собою освітні програми й фільми та відео- й аудіоплівки – у 80-х рр. XX ст. (причому обов'язковою була наявність телевізора в аудиторії). Завдяки значному прогресу на початку XXI ст. з'явилися такі медіазасоби, як відеоконференції, цифрові відеокамери, подкасти, потокове відео (streaming video – технологія передачі відеозображення, яка уможлиблює перегляд відеоданих безпосередньо з мережі інтернет, не завантажуючи попередньо відеофайл на локальний комп'ютер) тощо, а в другій декаді 2000-х рр. ми є свідками абсолютно нової взаємодії, яка виявляється в передачі лекцій, відео, створених користувачем, використаннім планшетів iPad, відеоігор і віртуальних світів 3D. Аспект співпраці та легкість доступу до згаданих вище медіазасобів сприяли виникненню такого підходу до навчання, який є орієнтованим на студента (student-centred approach to learning) (Banic Zorica, 2014, с. 4090-4091). Арсенал мультимедійних технологій наразі є досить широким: анімаційна графіка, відеофільми, звук, інтерактивні можливості, використання віддаленого доступу і зовнішніх ресурсів, робота з базами даних тощо (Сингаївський & Гарєєва, 2020). І. Максимова (2019) зазначає, що мультимедіа є взаємодією відео- й аудіоефектів під керуванням інтерактивного програмного забезпечення з використанням сучасних технічних і програмних засобів, які об'єднують текст, звук, графіку, фото та відео в одному цифровому форматі, а їх застосування уможлиблює спрощення сприйняття інформації студен-

том, представленої різними форматами – не лише в текстовому вигляді, а й з аудіо- чи відеосупроводом. Як зауважує О. Ножовнік (2012), з-поміж інформаційно-комунікаційних технологій чільне місце посідають ті, що надають нові можливості використання аудіовізуальних матеріалів, тобто таких, що впливають комплексно двома подразниками – світлом і звуком на зір та слух одночасно: документальних фільмів, телевізійних дискусій, дебатів і новин, реклами тощо. Наочність, або візуалізація, навчальної інформації розглядають як каталізатор інтенсивнішого засвоєння студентом навчального матеріалу та процесів аналітичного мислення, зокрема в поєднанні з відповідними типами завдань і формами організації навчальної діяльності (Гуржій та ін., 2017, с. 13; Ножовнік, 2012, с. 230). До того ж традиційна дидактична наочність мала на увазі конкретність вичуваного об'єкта, проте за використання комп'ютерних технологій можлива динамічна інтерпретація базових властивостей не лише реальних об'єктів, а й наукових закономірностей, теорій, понять, оскільки завдяки цим технологіям візуальні і аудіодані набувають більшої яскравості, барвистості, динамічності (анімація), і це підтримує належний емоційний стан у тих, хто сприймає контент (Михайліченко & Рудик, 2016, с. 196-197; Гуржій та ін., 2017, с. 13; Сингаївський & Гарєєва, 2020, с. 191), що, на нашу думку, є суттєвою їхньою перевагою. Додамо, що медіаматеріали створюють на основі нижчезазначених принципів, що, на наш погляд, також є їхніми перевагами в контексті навчання іноземних мов і культур:

- ілюстративність (дає змогу ілюструвати навчальний матеріал);
- фрагментарність (уможливлює дозволене викладання навчального матеріалу залежно від швидкості його сприйняття студентами);
- методична інваріантність (окремі фрагменти можна використовувати на розсуд викладача на різних етапах заняття, реалізуючи різні методичні цілі);
- лаконічність (викладення більшої кількості інформації за короткий проміжок часу);
- евристичність (доступне подання нового навчального матеріалу) (взято з джерела: Сингаївський & Гарєєва, 2020, с. 191).

За О. Борисюк (2016) аудіовізуальні засоби освіти на сучасному етапі можна класифікувати в такий спосіб: 1. фонограми: фонотести, фонозаписи текстів, оповідань, аудіоуроки, аудіолекції тощо; 2. відеопродукція: відеофрагменти, відеоуроки, відеофільми, відеолекції, тематичні слайди тощо; 3. комп'ютерні навчальні посібники: електронні підручники, самовчителі, посібники, довідники, словники, прикладні навчальні, контролюючі програми, тести та навчальні ігри; 4. інтернет-ресурс: мережеві бази даних, відеоконференції, відеотрансляції, віртуальні семінари, телекомунікаційні проекти тощо (с. 72).

Останнім часом до процесу навчання іноземних мов і культур залучають інтернет-ресурс *Youtube*. Як

зазначає О. Ножовнік (2012), аудіовізуальні матеріали цього ресурсу мають різне застосування в процесі навчання іноземних мов і культур, однак переважно такі матеріали використовують для забезпечення лінгвістичного змісту й контенту, пов'язаного з культурою й інформаційним наповненням вивчуваної мови (с. 231).

Ми розглядаємо відеокліп, з одного боку, як аудіовізуальний засіб технології мультимедіа, а з іншого – як засіб едьютейнменту, спираючись на думку А. Бац (2021) про те, що в широкому сенсі будь-яке введення розважальних засобів, медіа або мультимедіа в освітній процес можна кваліфікувати як едьютейнмент (с. 54).

Р. Берк (2009) виокремлює 20 таких переваг застосування відеоконтенту на заняттях: 1. привертає увагу студентів; 2. фокусує увагу студентів (на об'єкті навчання); 3. створює атмосферу зацікавленості; 4. створює відчуття антиципації (очікування, передчуття); 5. спонукає до дії (виконання навчальних вправ) або до релаксації; 6. розвиває уяву студентів; 7. поліпшує ставлення до навчального контенту та процесу навчання; 8. допомагає створити зв'язок з іншими студентами та викладачем; 9. збільшує обсяг матеріалу, що запам'ятався; 10. підвищує розуміння навчального матеріалу; 11. сприяє розвитку творчих здібностей; 12. стимулює генерацію потоку ідей; 13. сприяє глибшому вивченню матеріалу; 14. дає змогу вільно висловлювати свої думки; 15. слугує інструментом співпраці; 16. надихає та мотивує студентів; 17. додає навчальному процесу елементу розваги; 18. задає певний тон і настрій; 19. зменшує тривожність і напругу стосовно тем, які викликають острах; 20. створює візуальні образи, які добре запам'ятовуються (с. 2).

Названі вище переваги застосування відеокліпів під час навчання (особливо №№ 3, 16, 17, 18, 20) корелюють з психо-соціальними особливостями нового покоління студентів (Generation Net / Generation Z). Особливо акцентуємо останню перевагу (№ 20), оскільки представники цифрового покоління краще сприймають візуальну інформацію (Коростіль, 2018). Застосування мультимедійних засобів і перегляд змістовно цікавих відео вивчуваною мовою оригіналу сприяють глибшому зануренню студентів в іншомовне середовище та додають мотивації до вивчення матеріалу, особливо коли є елемент розваги. Тож ми розглядаємо едьютейнмент як сучасне змістовно цікаве інтерактивне навчання, яке завдяки своїм динамічності й гнучкості, практичності й доступності сприяє задоволенню інформаційно-пізнавальних потреб здобувачів освіти, позитивно впливає на інтелектуальний розвиток кожної особистості та її професійне становлення (взято з джерела: Бац, 2021, с. 54–55).

З-поміж розглянутих мультимедійних засобів ми сфокусуємо увагу на аудіовізуальних засобах з еле-

ментами едьютейнменту, а саме відеокліпі пісні, яка в цьому разі виконує функцію мнемонічного засобу; також торкнемося питання важливості емоційного чинника, про що трохи згадували вище.

Як зазначає Ю. Федоренко, американські психоаналітики Р. Бендлер і Дж. Грайндлер дійшли висновку, що в основі будь-якого процесу навчання має бути емоційний чинник, який або спонукає учнів до засвоєння знань, або виробляє у них стійкий мотив до протистояння. Роль і місце емоційного чинника як необхідного складника процесу навчання відображені й у визначенні поняття „цілісне навчання”, основу концепції якого становлять дані нейрофізіологічних і нейропсихологічних досліджень проміжної симетрії півкуль головного мозку (2008).

Розглянемо, у який спосіб досліджувані нами аудіовізуальні засоби – відеокліпи впливають на мозкову діяльність студентів.

1) Ключові види інтелекту / розумових здібностей, які тією чи тією мірою має кожен студент: вербально-лінгвістичний вид: навчання на основі читання, письма, говоріння, аудіювання, обговорення, за допомогою словесних ігор; візуально-просторовий вид: навчання із залученням візуального каналу, уяви, навчання за допомогою малювання, створення форм, прикрашання, добирання / комбінування кольорів, створення ментальних картин / образів тощо; музично-ритмічний вид: навчання за допомогою пісень, прослуховування / створення / виконання музичних композицій, розпізнавання ритму.

Відео можуть залучати всі зазначені види розумових здібностей. З відео також пов'язані емоційні здібності (за Д. Голманом, 1998). Музика у відеокліпах може викликати емоційну реакцію рівня «подобається – не подобається», переживання, збудження.

2) Ліва та права півкулі головного мозку відповідають за вербальний і невербальний типи мислення. Ліва півкуля являє собою логічну й аналітичну сторону, що опрацьовує інформацію послідовно, як, наприклад, у математиці, логіці, мові. Ця півкуля є вербальною, структурованою, раціональною, керованою (controlled), організованою, об'єктивною, такою, що описує / викладає факти. На відміну від лівої, права півкуля являє собою невербальну, креативну сторону, що має такі ознаки, як спонтанність, неорганізованість, схильність до експериментальної діяльності, емпатії, є суб'єктивною, інтуїтивною й такою, що встановлює закономірності / взаємозв'язки. Вона сфокусована на мистецтві, кольорі, зображеннях та музиці.

Перегляд відеокліпів залучає обидві півкулі. Так, ліва півкуля опрацьовує діалог, сюжет, ритм і слова [пісні], а права півкуля опрацьовує візуальні образи, взаємозв'язки, звукові ефекти, мелодію та гармонічність композиції.

3) Триєдиний мозок, або теорія триєдиного мозку П. Макліна (запропонована у 1990 р.), згідно з якою головний мозок у поперековому розрізі має три структури: *стовбур головного мозку* (the stem), або *мозок рептилії* (5%), який виконує такі базові завдання, як дихання, серцебиття, розпізнає природу (походження) звуку, його напрям, силу та його потенційну загрозу; *внутрішній шар, середній мозок* (the inner layer), або *лімбічний мозок* (10%), який є центром емоцій, реагує на відео з певними емоціями та забезпечує при цьому запам'ятовування на тривалий термін (оперує довгостроковою пам'яттю); *зовнішній шар, або кора головного мозку / неокортекс, мозок приматів* (85%), який контролює слухове, зорове сприйняття, мовлення, функції вищого порядку та реагує на відеокліп інтелектуальним чином. Як мозок, що має здатність міркувати (thinking brain), він вбирає в себе звуки мозку рептилії та почуття лімбічного мозку та врешті організовує їх у відеопродукцію. Як зазначає Р. Берк, вищеописана теорія триєдиного мозку сприяє нашому розумінню, а також створенню відеокліпів (2009, с. 3–4).

4) Частота мозкових хвиль. Виокремлюють такі типи мозкових хвиль, як дельта, тета, альфа і бета, які пов'язані з різними рівнями свідомості. Так, хвилі альфа та бета особливо дотичні до відео. Адже альфа-хвилі виникають тоді, коли студенти перебувають у розслабленому стані свідомості (цей стан порівнюють зі станом пробудження). Права півкуля залучена до генерації альфа-хвиль головно тоді, коли студенти читають, учать або розмірковують. Оскільки емоції превалюють, деякий час ліва півкуля не функціонує в раціональному руслі. Повільні відеокліпи, що спонукають до роздумів, сприяють генерації альфа-хвиль. Вони також сприяють релаксації мозку, що може бути корисним, коли відбувається повторний перегляд контенту, і в такий спосіб останній залишається в довгостроковій пам'яті. *Бета*-хвилі властиві мозку в стані неспання, коли залучається до дії ліва півкуля. Вони виникають при перегляді відео з високодинамічним сюжетом. У такий спосіб «вмикається» режим мультизавданності в студентів інтернет-покоління (*Net Generation*), яким властиво працювати з оптимальною швидкістю (Берк, 2009, р. 3–4).

Щодо впливу пісні, як зауважує Л. Халецька (2015), то вона навчає опосередковано, передусім впливаючи на уяву, емоції, пісня захоплює, відкриває нові горизонти світобудови, вражає багатоманітністю людських виявів. З одного боку, пісня дає змогу одночасно апелювати до мислення, пам'яті, розвивати мовленнєві здібності, а з іншого, – будучи одним із засобів едьютейнменту, робить вивчення іноземної мови легким і приємним, завдяки чому поліпшується концентрація та рівень засвоєності виучуваної мови. Слід взяти до уваги й фізіологічні особливості

людського мозку, який, як відомо, має різні ділянки для сприйняття мовлення й музики. Так, музичний центр міститься в правій, творчій півкулі і тому працює швидше і краще запам'ятовує, ніж центр мовлення, що розташований у лівій півкулі. Тому, зазначає Л. Халецька, пісні, об'єднуючи роботу обох півкуль, запам'ятовують краще, ніж вірші.

Щодо ефекту музичного супроводу виучуваного матеріалу, мовного зокрема, то, згідно з думкою Л. Феррері та Л. Верга (Ferreri&Verga, 2016), музику можна розглядати як стимул, що впливає на зовнішні чинники (до них належать тема навчання, закодований контекст, емпіричні настанови) і внутрішні чинники (до них належить мотивація, стратегії / план дій / прийоми, попередньо набуті знання), що є вирішальними для кодування та послідовного відновлення інформації. Дослідниці зауважують, що музику часто розглядають у вивченні механізмів пам'яті як своєрідну когнітивну стимуляцію для пам'яті та навчання або для зміни атмосфери / настрою. Також, спираючись на численні дослідження, вони роблять підсумок щодо механізмів навчання лексики та запам'ятовування за умов музичного супроводу. По-перше, наголошують, що музика може надати своєрідного тимчасового «опертя» / «каркасу», що підтримує послідовне вивчення матеріалу. Згідно з цією позицією такі ознаки музики, як мелодія та ритм, забезпечують шаблон / основу, що веде до формування внутрішнього ритму в кортикальних нейронних мережах (cortical networks), залучених до процесів навчання та запам'ятовування. Це дає підстави стверджувати, що емоційні реакції, спричинені музикою, можуть відігравати вирішальну роль у поліпшенні процесів пам'яті та навчання. По-друге, припускається, що музика активує систему внутрішнього підкріплення / систему винагород мозку (the reward system) за допомогою своїх потужних емоційних властивостей і, відповідно, залучає різноманітні вербальні мнемонічні операції через роль, що відіграє система винагород під час навчання (с. 174–175).

В. Воллес (Wallace, 1994) зазначає, що мелодія пісні полегшує вивчення матеріалу та його запам'ятовування, і це розглядається як ефект залежності від контексту (context dependency effect). У цьому зв'язку Е. Конанц слушно зауважує, що пам'ять, яка пов'язана з контекстом (context dependent memory), являє собою поняття, згідно з яким те, що було вивченим / запам'ятованим в особливих умовах, буде найкраще згадуватися, якщо ті особливі умови повторити (на стадії випробування зокрема) (Konantz, 2012). Крім того, дослідниця наголошує, що мелодія пісні сприяє кращому запам'ятовуванню лексики, ніж просто ритм музики, адже, коли учні співають текст, вони можуть вживати мнемонічні прийоми, які допомагають вивченню, відновленню та реконструюванню тексту (за потреби). У нашому випадку об'єктом нав-

чання / вивчення є японська лексика різної тематики / знаки японських абеток тощо, що не подаються об'єднаними в певний текст. Саме тому звертаємо увагу на те, що саме ритм мнемонічної пісні сприяє кращому запам'ятовуванню матеріалу (на відміну від звичайної пісні, яка має певний сюжет і супроводжується певною мелодією). У будь-якому разі додавання музики до тексту / матеріалу, за словами В. Воллес, робить його своєріднішим, відмінним від того, що не підкріплений музикою. У такий спосіб музика створює більше зв'язків у мозку індивіда, що полегшує та прискорює відновлення виучуваного матеріалу (Wallace, 1994).

Отже, і пісні, і відеокліпи мають такі спільні риси: у процесі навчання задіяні обидві півкулі мозку, за допомогою цих засобів зростає рівень сприйняття навчального матеріалу.

Наведемо також такі дані: людина в процесі вивчення іноземної мови запам'ятовує 20% відеоінформації та 30% аудіоінформації; тож якщо поєднати те, що студенти бачать, чують і роблять, то продуктивність запам'ятовування становитиме 80% (взято з джерела: Максимова, 2019), що підтверджує ефективність застосування аудіовізуальних засобів у процесі навчання іноземної мови. До того ж, слово доповнює зображення, підсилює, деталізує його, керує процесом перегляду відеоматеріалу, тому словесний ряд має всю ту інформацію, яка не може бути відображена зоровим рядом (Федоренко, 2008).

Детально розглянемо пісню, що супроводжується відеорядом, як мнемонічний² прийом, яка є одним з аудіовізуальних засобів навчання іноземної, зокрема японської, мови з елементами едьютейнменту. Він є дуже популярним в Японії: особливо часто його використовують у процесі навчання дошкільників, школярів, зазвичай представляючи інформацію, що є об'ємною або дещо складною для запам'ятовування, наприклад, матеріал з історії, географії, хімії, а також англійської мови, зокрема її лексичного аспекту з певної теми, наприклад, різновиди транспорту тощо. Говорячи про цей прийом, японці послуговуються терміном 覚え歌/*oboeta* (досл. з яп. «пісня, яка запам'ятовується»; англ. еквівалент «mnemonic rhymes» або «catchy song»). Як різновид 覚え歌/*oboeta* можна розглядати 替え歌/*kaeta* («пародійна пісня») – пісню, у якій навчальний матеріал подається під мелодію вже відомої популярної пісні (японської або іноземної). Також є такий різно-

вид, як 覚え歌漫才/*oboeta manzai* (досл. з яп. «пісні, що запам'ятовуються, в комічному жанрі мандзай»), проте ці гумористичні сценки з піснею більше розраховані на дорослу аудиторію.

Застосування мультимедійних технологій у процесі викладання іноземної мови бачиться доцільним насамперед під час подання нового матеріалу, оскільки вони дозволяють ілюструвати новий граматичний та лексичний матеріал різноманітними наочними й пізнавальними засобами (Максимова, 2019).

Ю. Федоренко слушно зауважує, що зоровий ряд, відображаючи природну ситуацію, середовище, обставини дії, органічно пов'язаний з темою, тому може формувати певні додаткові асоціації, а також допомагає зрозуміти залежність, що існує між мовою, мовленням та ситуацією, завдяки безпосередньому чуттєвому сприйняттю. Також відбувається процес «контекстуалізації», адже саме автентичні фрагменти відображають функціонування мовних і мовленевих одиниць у реальних ситуаціях. Саме синтез слухової та зорової наочності забезпечує лінгвальну та екстралінгвальну основу, що є важливою умовою оволодіння іншомовним мовленням. Важливо також приділяти достатньо уваги екстралінгвальному компоненту подій у відеоматеріалі, оскільки середовище, оточення не є пасивними, а органічно пов'язуються з темою, сюжетом і мають певну драматичну силу. Саме фрагменти, які мають ідентичні зоровий і звуковий ряди, слугують матеріалом для підготовчих вправ до аудіювання тексту, формують здогадку про значення незнайомих слів за контекстом. Тому такі фрагменти доцільно використовувати на дотекстовому етапі роботи з відеоматеріалами (Федоренко, 2008).

Унаслідок аналітичного огляду японського контенту з елементами едьютейнменту на інтернет-ресурсі Youtube, спрямованого на навчання японської мови, пропонуємо класифікацію відеокліпів як аудіовізуальних засобів навчання, виходячи з того, що є об'єктом навчання – лексика, граматики чи письмо:

1) освітньо-розважальні відеокліпи для навчання **лексики** японської мови:

1.1) освітньо-розважальні відеокліпи для навчання тематичної лексики (наприклад, назви овочів, фруктів, днів тижня, кольорів, чисел, ознак чи характеристик об'єктів (прикметники) тощо);

1.2) освітньо-розважальні відеокліпи для навчання японської лексики з використанням стилістичного прийому «паліндром»³ (回文/*kaibun*);

² Мнемоніка (від. грец. *mnemonicos* – мистецтво запам'ятовувати; англ. *mnemotechnics*) – це система різних прийомів, що полегшують запам'ятовування та збільшують обсяг пам'яті шляхом утворення додаткових асоціацій. Для підвищення ефективності пам'яті використання штучних прийомів мнемоніки має лише другорядне допоміжне значення, оскільки основною опорою для запам'ятовування є не штучні, а логічно виправдані осмислені зв'язки як усереднені того, що запам'ятовується, так і між матеріалом, що запам'ятовується, і чимось уже відомим (Шапар, 2004, с. 254-255).

³ Паліндром – стилістичний прийом, який полягає в тому, що слова або фрази читаються однаково в обох напрямках (від початку до кінця і від кінця до початку), при цьому зберігається їхнє значення. Виокремлюють словесні паліндроми (складаються з одного слова) і фразові паліндроми (складаються з кількох слів). У японській мові паліндром (回文/*kaibun*) є одним із засобів групи риторичних фігур 言葉遊び/*kotobaasobi* (гра слів), які використовують для створення комічного ефекту, тобто виконують розважальну функцію.

1.3) освітньо-розважальні відеокліпи для навчання японських синонімічних лексичних одиниць / паронімів;

1.4) освітньо-розважальні відеокліпи для навчання базових етикетних фраз (наприклад, вітання, прощання, побажання в різних ситуаціях тощо, деякі з них можуть не мати відповідника в українській мові, тому вважаємо їх такими, що являють собою елементи японської культури спілкування);

1.5) освітньо-розважальні відеокліпи, що презентують *власні назви* (наприклад, назви японських префектур) як інформацію, якою має володіти студент, який вивчає японську мову та культуру;

1.6) освітньо-розважальні відеокліпи, що презентують лінгвокультурну інформацію: фразеологічні сполучення та прислів'я;

2) освітньо-розважальні відеокліпи, спрямовані на поліпшення запам'ятовування японського **граматичного матеріалу**, що викликає певні труднощі (наприклад, така граматична категорія японської мови, як лічильні суфікси (докладніше пояснення подаємо нижче), деякі граматичні форми, такі, як пасив, інфінітив дієслова, ввічливі форми дієслів тощо).

3) освітньо-розважальні відеокліпи, зорієнтовані на навчання **письма**, зокрема японських **абеток** катакани та хірагани й **ієрогліфів**:

3.1) освітньо-розважальні відеокліпи, спрямовані на вивчення японських абеток катакани та хірагани;

3.2) освітньо-розважальні відеокліпи, спрямовані на вивчення ключових елементів ієрогліфів;

3.3) освітньо-розважальні відеокліпи, спрямовані на вивчення базових ієрогліфів (на початковому ступені навчання);

3.4) освітньо-розважальні відеокліпи для кращого запам'ятовування складних ієрогліфів, що складаються з багатьох рисок (для студентів середнього / просунутого рівнів).

4) Освітньо-розважальні відеокліпи змішаного типу:

- залежно від кількості об'єктів навчання: наприклад, лексика + письмо (ієрогліфічне написання) + фонетика (вимова); лексика + граматику + фонетика (вимова), лексика + граматику + письмо (ієрогліфічне написання) + фонетика (вимова);

- з погляду характеристики матеріалу, наприклад, мовний матеріал + екстралінгвістична інформація;

- з погляду подання матеріалу – спрямовані на аудіальне та візуальне сприйняття.

Усі вказані різновиди японських освітньо-розважальних відеокліпів містять пісенний або музичний супровід для яскравішого подання лексико-граматичного, лінгвокультурного й ієрогліфічного матеріалу, що сприяє кращому його запам'ятовуванню. Ми залишили поза увагою аудіовізуальні засоби навчання японської мови на кшталт відеолекцій, подкастів, пісень тощо, що також представлені у великій кілько-

сті на ресурсі Youtube, оскільки об'єктом нашого інтересу є наявність едьютейнменту, а саме відео / анімації та музичного / пісенного супроводу. При цьому зазначені відеокліпи містять пісню не як покладений на музику текст з певним змістом / сюжетною лінією, а лексичну, граматичну, лінгвокультурну інформацію, зазвичай презентовану з певним ритмом, що нагадує пісню завдяки ритміці й музичному супроводу (覚え歌/*oboeta*, укр. «пісня для запам'ятовування») / англ. «mnemonic rhymes»/«mnemonic song» або рідше 替え歌/*kaeuta* (укр. «пародійна пісня», у нашому випадку «навчальна пісня на основі відомої / популярної мелодії»). У такий спосіб цей вид пісень можна кваліфікувати як мнемонічний прийом. Також часте повторення лексичних одиниць сприяє кращому їх запам'ятовуванню.

Опишемо кожний з виокремлених нами різновидів освітньо-розважальних відеокліпів та проілюструємо переваги їх використання в навчанні японської мови докладно.

1. Освітньо-розважальні відеокліпи, об'єктом навчання яких є лексика

1.1. Тематична лексика (наприклад, назви овочів, фруктів, днів тижня, кольорів, чисел тощо) презентується за допомогою відеоряду та лексичних одиниць, які вимовляють відповідно до музичного супроводу. Текст пісні відсутній, проте наявні певний ритм і візуалізація презентованих лексичних одиниць, що разом допомагає кращому засвоєнню, адже задіяно і зоровий, і слуховий канали.

а)



<https://www.youtube.com/watch?v=zVhL5gLmCdk>
野菜の歌

Так, наприклад, у відеокліпі, де представлено назви овочів, для створення ритму додаються певні склади, які дублюють склади в назвах. Цей прийом дозволяє подати лексику більш розважально: トマト は とん とん とん (*tomato wa ton ton ton / помідор + останній склад японського слова (дещо тран-*

сформований для кращого звучання *to* → *ton*)), きゅうりは きゅ きゅ きゅ (*kyūri wa kyū kyū kyū* / *огірок + перший склад японського слова*), かぼちゃは ちゃちゃちゃ (*kabocha wa cha cha cha* / *гарбуз + останній склад японського слова*), グリンピースは ピース ピース ピース (*gurinpi:su wa pi:su pi:su pi:su* / *зелений горошок + останні склади японського слова*) тощо.

б)



https://www.youtube.com/watch?v=Y_1VVBEC96I
いっしゅうかんのうた My sings «One Week Song»

У цьому відеокліпі графічний образ лексичних одиниць подано у двох варіантах: хіраганою (яку можуть прочитати всі) та ієрогліфічно (під час озвучування лексики на екрані колір ієрогліфа стає яскравішим), що допомагає засвоїти й техніку письма. Також назви днів тижня подано в скороченій і повній формах, що дозволяє розширити словниковий запас (наприклад, 木 (*токи*, скорочена форма), もく (*токи*, скорочена форма, написана хіраганою) 木曜日 (*токиюубі* повна форма, ієрогліфічне написання) もくようび (*токиюубі*, повна форма, написана хіраганою) четвер).

в)



<https://www.youtube.com/watch?v=1-Ae5Deniqc> Days Of The Week in Japanese | Super Simple 日本語)

Цей відеокліп є цікавою варіацією вивчення днів тижня. Оскільки дні тижня представлено лише в написанні хіраганою, це відео є корисним для студентів-початківців, які ще не опанували базових ієрогліфів. Також особливість подання матеріалу полягає в тому, що екран вертикально поділено на дві частини – ліву, що змінюється, та праву, яка залишається незмінною. Така організація подання лексики наочно демонструє, що всі дні тижня в японській мові мають спільний компонент *よう*

び / *youbi* (укр. «день тижня»), що розташований праворуч і не змінюється, а компонент ліворуч, що змінюється, показує певний день тижня. До того ж, спеціально дібрана мелодія та триразове виконання пісні допомагає кращому запам'ятовуванню днів тижня японською мовою.




ついたち	一日	むいか	六日
ふつか	二日	なのか	七日
みっか	三日	ようか	八日
よっか	四日	このか	九日
いつか	五日	とおか	十日


https://www.youtube.com/watch?v=_gdwLTkhIoE Japanese Days of the Month ♪【ついたち ふつか みっか・・・】

Цей відеокліп допомагає опанувати дні місяця японською мовою – подаються варіанти до 20-го числа, оскільки з 1-го по 20-те число є багато винятків, які потрібно запам'ятати. Мелодія та виконання навчальної пісні нагадують традиційну японську пісню, що додає певного шарму. Переваги цього відео такі: по-перше, крім арабського, загальнозрозумілого написання (ліворуч), день місяця поданий японською мовою в написанні абеткою та ієрогліфічному написанні, що дублюється латиницею (праворуч); по-друге, усі винятки з 1-го по 10-те число винесено окремо, і під час їх озвучування колір слова змінюється на червоний, щоб візуально виділити лексему (слова подаються лише в написанні хіраганою та ієрогліфами). Зміна кольору є «ефектом караоке», де він застосовується як підказка, що настав момент співати певну репліку. До того ж, швидкість виконання пісні на цьому етапі значно збільшується. Ритм задається за рахунок того, що деякі лексеми повторюються двічі. Друга частина відео (дні місяця з 10-го по 20-те число) виконується у звичайному темпі, а в кінці пісні повторюються винятки саме з цієї частини (14 (十四日 *じゅうよっか* / *juuyokka*) та 20 (二十日 *はつか* / *hatsuka*) числа).

r)

しがつ 4月	しちがつ 7月	くがつ 9月
ついたち 1日	ふつか 2日	みっか 3日

じゅうよっか 14日	はつか 20日	にじゅうよっか 24日
yeah! 		
なんがつ 何月	なんにち 何日	

きよねん 去年 last year	ことし 今年 this year	らいねん 来年 next year
yeah! 		
ことし 今年	はなんねん? 何年	

きのう 昨日 Yesterday	きょう 今日 Today	あした 明日 Tomorrow
おととい 一昨日 The day before yesterday	あさって 明後日 The day after tomorrow	

きよねん 去年 last year	ことし 今年 this year	らいねん 来年 next year
yeah! 		
おととし 一昨年 The year before last	さらいねん 再来年 The year after next	

しがつ 4月	しちがつ 7月	くがつ 9月
1日	2日	3日

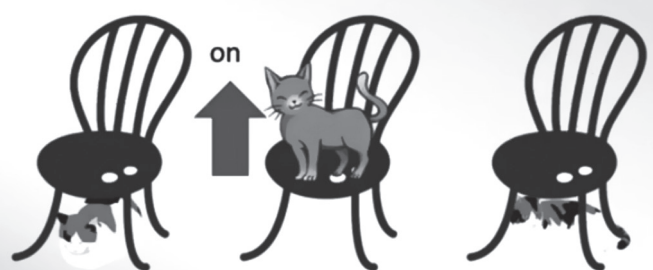
https://www.youtube.com/watch?v=AHqLsh_hSSM なんがつなんにちのうた (The Days of the Month) みんなの日本語4課

Цей відеокліп призначено для вивчення лексики, що стосується часу і представлена досить широко – дні місяця, назви місяців (лише тих, що становлять винятки – 四月 / *shigatsu* квітень, 七月 / *shichigatsu* липень, 九月 / *kugatsu* вересень), дні тижня, роки (нинішній, минулий, наступний тощо), дні (сьогодні, завтра, післязавтра, вчора, позавчора тощо). Лексика подається в написанні хіраганою, ієрогліфами, іноді супроводжується латиницею. Пісня, що звучить разом з поданням навчального матеріалу, є всесвітньо відомою і колись популярною піснею групи The Beatles «Ob-La-Di, Ob-La-Da», тому цей різновид пісні для запам'ятовування ми кваліфікуємо як 替え歌 / *kaeuta* («навчальна пісня на основі відомої / популярної мелодії»). Відома мелодія, яка легко запам'ятовується, а також наявність караоке-ефекту створюють потужний елемент розваги, адже завдяки

караоке-ефекту студенти можуть співати разом з виконавцем, а в такий спосіб набагато краще запам'ятовувати навчальний матеріал.

д)

上 うえ ue





https://www.youtube.com/watch?v=5xTPwL0OHbI&list=PLI7Z3IV_WJlcaVn6QPMOqhqbqH83IKIqUJ&index=12
Learn Japanese - Position Words 【Right Left 右左】

Цей відеокліп презентує лексику, яка позначає місцерозташування предметів / об'єктів (ліворуч, праворуч, усередині, зверху, знизу, поміж, спереду, ззаду тощо). Завдяки персонажам (песіку та кішечці), які наочно демонструють свої розміщення стосовно об'єкта (коробки, стільця), ця лексика запам'ятовується легше та краще. До того ж, вона подана в ієрогліфічному написанні, дублюється хіраганою та латиницею, іноді перекладена англійською мовою. Також відео можна поділити на відрізки, де спочатку представлено лексику на позначення місцерозташування предметів (без персонажів) 左 / *migi* праворуч, 右 / *hidari* ліворуч, 上 / *ue* зверху, 下 / *shita* знизу, 真ん中 / *mannaka* в самій середині тощо (усі лексичні одиниці записано хіраганою, ієрогліфами, латиницею, а також подано англійськомовний відповідник та як окремий елемент візуалізації цього поняття стрілочка, що вказує місцерозташування – для кращого розуміння та запам'ятовування). Далі, коли з'являються песик та кішечка фрази дещо ускладнюються, наприклад: 1. 後ろの犬 / *ushiro no inu* песик, що розміщений позаду [коробки], 上の猫 / *ue no neko* кішечка, що сидить на [стілці]; 2. як відповідь на питання 「私の犬はどこ？」 / *Watashi no inu*

wa doko? «Де мій песик?» – 箱の中 / *hako no naka* у коробці (в середині коробки); 「僕の猫はどこ？」 / *Boku no neko wa doko?* «Де моя кішка?» – 椅子の下 / *isu no shita* під стільцем; 真ん中の椅子の上 / *mannaka no isu no ue* на стільці, що посередині, тощо (фрази записано хіраганою, ієрогліфами, латиницею, також є стрілочка як елемент візуалізації поняття, проте переклад на англійську мову на цьому етапі вже не пропонується, найімовірніше тому, що очікується, що кількаразове представлення лексем з перекладом посприяло їх розумінню та запам'ятовуванню). Крім лексичних одиниць на позначення місцерозташування, також звертаємо увагу на займенники 私 / *watashi* «я» (загальноприйняте; у цьому контексті сприймається як «я» в жіночому мовленні й озвучується жіночим голосом) і 僕 / *boku* «я» (у чоловічому мовленні й озвучується чоловічим голосом). Також фігурують назви тварин (犬 / *inu* пес, 猫 / *neko* кіт, うさぎ / *usagi* кролик) та предметів (椅子 / *isu* стілець, 箱 / *hako* коробка). Мелодія, що нагадує традиційну японську пісню, створює особливу атмосферу та сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу.



[У цьому відеокліпі подано прикметники, які описують стан, розмір, вагу, відчуття тощо. Подані вони парами як антоніми. Їх вивчення будується на контрасті, оскільки інформація, що містить контрастні складники, запам'ятовується краще шляхом створення яскравих образів. Прикметники дібрано в такий спосіб, щоб](https://www.youtube.com/watch?v=ihkLPQLMIWI&list=RDihkLPQLMIWI&start_radio=1&rv=ihkLPQLMIWI&t=185いけいようしのうた2021(い形容詞のうたi-adjectives song) みんなの日本語8課 米津玄師「パプリカ(PAPRIKA)」(TOKYO2020 応援ソング)より</p>
</div>
<div data-bbox=)

утворювалася своєрідна рима (* рима як така не властива японській мові), щоб бути покладеною на мелодію пісні, написаної на підтримку Токійських олімпійських ігор 2020 року (TOKYO2020 応援ソング). Це також 替え歌 / *kaeuta* (навчальна пісня на основі відомої / популярної мелодії). Картинки чудово візуалізують виучувані слова, подані хіраганою та латиницею.

є)



<https://www.youtube.com/watch?v=J9wigv8jUxQ> Rap Japanese Adjectives – 形容詞けいようし.

У цьому відеокліпі, аналогічно до попереднього, презентовано контрастні прикметники, представлені лише в ієрогліфічному написанні й хіраганою та озвучені на фоні мелодії в стилі реп, що може зацікавити студентів-початківців. Картинка, що ілюструє пару антонімічних понять, з'являється згодом: очевидно, для того, щоб, дивлячись на зображення, пригадати дотичну пару слів. Наприклад, 美味しい *oishii* смачний – 不味い *mazui* несмачний (*в японській мові це різнокореневі слова), що підкріплюється відповідною картинкою (див. вище).

ж)



<https://www.youtube.com/watch?v=h8pPwkB3hGs> イラストで漢字を覚えよう! 見て覚える漢字アニメ【色編】

У цьому відеокліпі назви кольорів презентовані в такий спосіб: 1) подано написання ієрогліфа на позначення певного кольору, його верхні та нижні читання, порядок написання рисок, що є дуже важливим для опанування ієрогліфічного відповідника лексичної одиниці (наприклад, ієрогліф 赤 ('червоний'), верхні читання セキ・シャク / *seki shaku*; нижні читання あか・あかい / *aka・akai*); 2) ієрогліф, що позначає певний колір, завдяки анімації набуває саме цього кольору, щоб створити сталу асоціацію з цим кольором і сприяти кращому його запам'ятовуванню (赤); 3) дібрано картинку / анімацію, яка викликає асоціацію із зображенням самого ієрогліфа, що має звуковий супровід (у цьому разі

представлена анімація, у якій заєць смажить на дровах / на вогні (нижня частина ієрогліфа, що асоціюється з вагтрою) морквину, настромивши її на гілочку (+)); така картинка / анімація сприяє кращому запам'ятовуванню ієрогліфічного зображення; 4) ієрогліф озвучують – у такий спосіб є змога запам'ятати правильну вимову лексеми; 5) задля зручності також подано переклад англійською мовою (red). Це відео ми класифікуємо як *змішане* щодо об'єкта навчання (лексика + техніка письма), оскільки, крім самої лексичної одиниці, представлено її ієрогліфічне написання.

з)



<https://www.youtube.com/watch?v=bLVG4KQCGR> ひとつふたつみっつの歌 (японські та китайські числівники). Японські числівники (рахунок до 10-ти) та китайські числівники (також у межах лічби до 10-ти) представлено у відеокліпі окремо, а потім разом для чіткого розмежування систем японської та китайської лічби.

и)



<https://www.youtube.com/watch?v=UgvUPbPSY2g> いちにさんのうた (My Sings «123 Song») (японські числівники та базові лічильні суфікси (використовують з лічильними суфіксами)).

У цьому відеокліпі, крім японської, представлено китайську систему лічби у взаємозв'язку з такою граматичною категорією, як лічильні суфікси (японська система лічби має обмежене використання: до 10-ти та для різних предметів без використання лічильних суфіксів). Лічильні суфікси завжди приєднуються до китайських числівників, коли потрібно зазначити

кількість певних істот / об'єктів (для кожного з них є відповідний лічильний суфікс). Критерієм для вибору лічильного суфікса є категорія (наприклад, людина, транспорт, документація), форма (наприклад, циліндричний / плоский предмет), розмір (наприклад, невелика / велика тварина). У відео прикладом слугує лічильний суфікс *ほん / hon* для лічби циліндричних предметів (кістка) та *ひき / hiki* для лічби невеликих тварин (песиків). Ці лічильні суфікси не є випадковими, оскільки слугують для лічби вище-

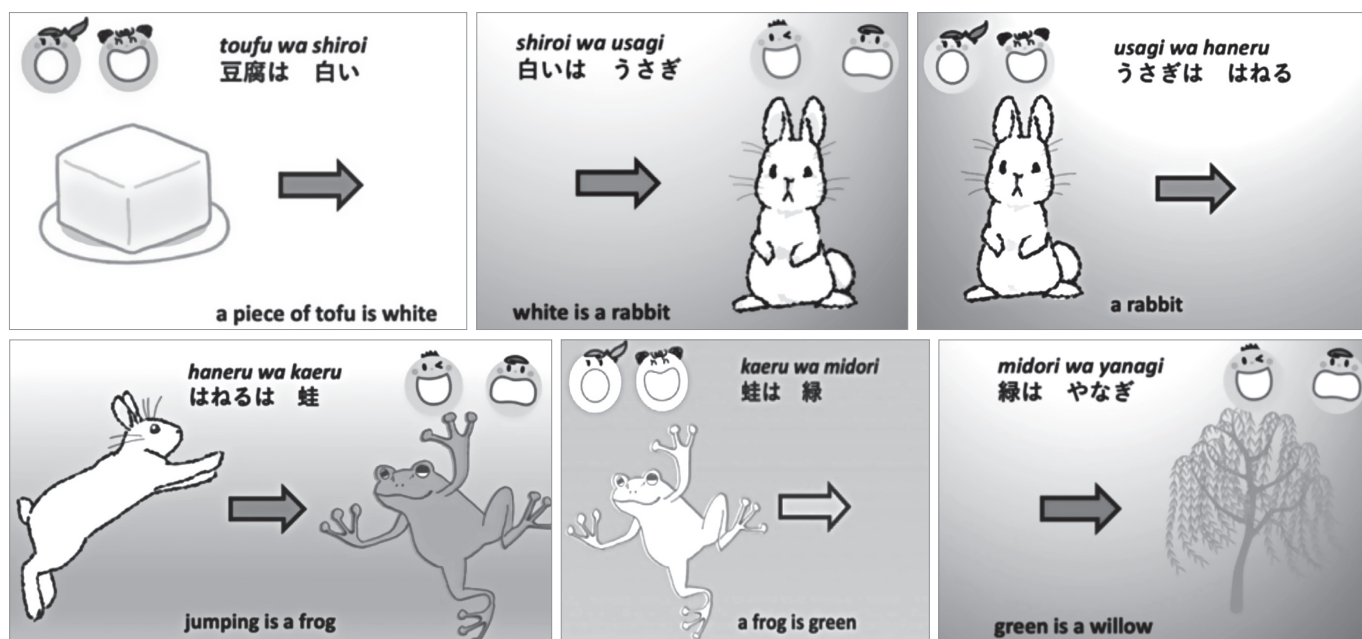
згаданих категорій (песика та кістки), які викликають сталу асоціацію, що сприяє кращому запам'ятовуванню цих суфіксів. Це відео спрямовано на вивчення окремо *лексики* (лічба як така), *граматики* (числівники японського та китайського походження, лічильні суфікси), *техніки письма* (подано ієрогліфічне написання цифр). Водночас воно є *змішаним* щодо об'єкта навчання (лексика (числівники) + граматики), оскільки, крім лексичної одиниці, представлено лічильні суфікси як граматичну категорію.

1 10 100 <u>1,000</u> 10,000 100,000 1,000,000	ろっ <u>ひ</u> ゃく 600	1,000 2,000 3,000 4,000 <u>5,000</u> 6,000 7,000 8,000 9,000	ひゃくまん 1,000,000
------------------------------------------------------	------------------------------	--------------------------------------------------------------------	---------------------------

<https://www.youtube.com/watch?v=6x6ut86BbEA> Rap Japanese Numbers (すうじ)

У цьому відео представлені числівники, а саме великі числа (100 *hyaku*, 1000 *sen*, 10 000 *ichiman*, 100 000 *juuman*, 1000 000 *hyakuman*), під час опанування яких у студентів зазвичай виникають певні труднощі, оскільки японська система числення дещо різниться від нашої (в Японії згідно з системою числення цифри у великих числах (починаючи з 10 000) групуються по четверо). Тут представлені наведені вище числа у такій послідовності: від 100 до 1000, від 1000 до 10 000, від 10 000 до 100 000 тощо із зазначенням основних чисел, що їх розділяють, у звичайному та зворотному порядку. Так, у звичайному порядку називають десяток чисел, наближаючись до числа-«відмежовувача» (100, 200, 300...1000), а назвавши це число (1000), всі менші числа перелічують у зворотному порядку

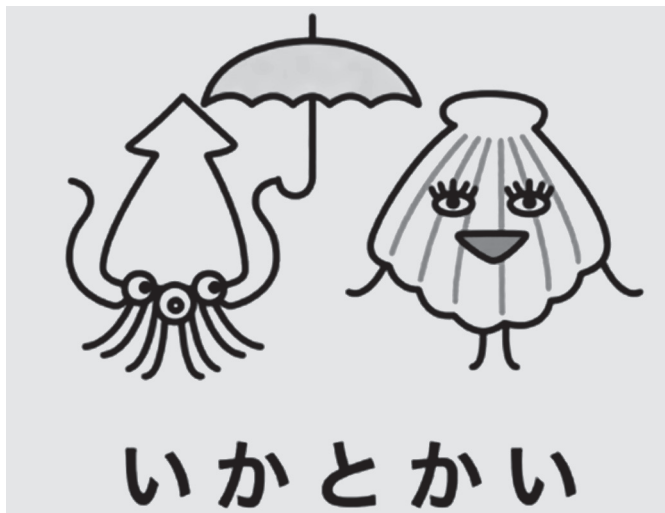
(1000, 900, 800...). Також, наприклад, демонструючи ряд чисел між 100 та 1000 та ін., кожне число подають з фонетичною підказкою (хіраганою), а у фонетичних винятках підкреслюють трансформований склад – у такий спосіб його виділяють візуально, завдяки чому виняток краще запам'ятається, оскільки задіяними є і аудіальний канал, і візуальний (наприклад, 600 *ろっひゃく *roppyaku*, 3000 *さんぜん* тощо). Повторення чисел у звичайному та зворотному порядку та демонстрація їх на екрані водночас дає можливість краще їх запам'ятати, особливо винятки, та звикнути до дещо відмінної від нашої системи числення. Виконання пісні під мелодію у стилі реп робить цей навчальний відеокліп розважальним та сприяє кращому запам'ятовуванню великих чисел в японській мові.*



https://www.youtube.com/watch?v=Opqb2nQAYSA&list=PLI7Z3IV_WJlfxZoiVSiXASlu3Jjm2NQxJ&index=16
さよなら三角またきて四角 🎵【Goodbye Triangle Come again Square】

Це відео, спрямоване на навчання лексики, яка належить до різних частин мови, на відміну від інших відео цієї категорії. Лексичні одиниці в ньому представлені дуже цікавим способом – за допомогою асоціацій, які пов’язують його частини, причому нове слово подається у реченні. Продемонструємо частину цього асоціативного ланцюжка: 豆腐は白い *toufu wa shiroi* тофу (яп. соєвий сир) – **білий** (прикметник) → 白いはうさぎ *shiroi wa usagi* **білий** – **заєць** (іменник) → うさぎははねる *usagi ha haneru* **заєць** **стрибає** (дієслово) → はねるはかえる *haneru wa kaeru* **стрибає** й **жабка** (іменник) → かえるは緑 *kaeru wa midori* **жабка** – **зелена** (іменник) → 緑はやなぎ *midori wa yanagi* **зелена** й **верба** (іменник) тощо. Як видно, останнє слово речення стає першим у наступному реченні, через що кожне друге речення у наведеному нами ланцюжку має неправильну будову, проте це допомагає акцентувати увагу на новій лексемі та створює певний ритм. Також дається своєрідна підказка щодо значення нового слова за допомогою його зображення – у такий спосіб можливо тренувати мовленнєву здогадку. Щодо музичного супроводу, то мелодія цього відео нагадує традиційну японську мелодію, що створює оригінальну атмосферу разом із виконанням пісні (речення з новою лексикою). Візуальний бік цього відео представлений картинками з реченнями, записаними ієрогліфами і абеткою з підкріпленням латиницею, а також ілюстраціями об’єктів, про які йдеться. Таке подання матеріалу сприяє його швидкому та кращому запам’ятовуванню.

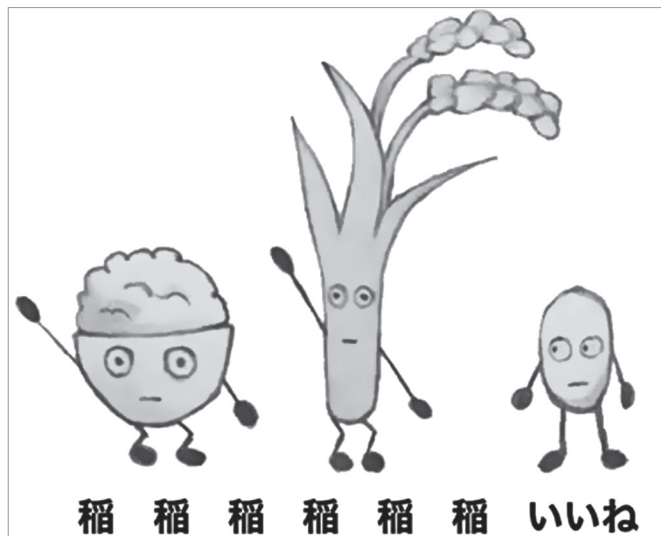
1.2.



<https://m.youtube.com/watch?v=otobyfuehmc&feature=youtu.be> 「こたつたこ」おとなのピタゴラスイッチ Eテレ 回文の歌 オリジナルアニメーション

Освітньо-розважальні відеокліпи для навчання японської лексики з використання стилістичного прийому «паліндром» (回文/*kaibun*) сприяють розширенню словникового запасу за рахунок того, що представлені в них лексичні одиниці об’єднані в словосполучення, яке читається однаково в обох напрямках (тут розглядаємо фразові паліндроми). Оскільки абет-

ки японської мови являють собою силабічне письмо, тобто складове, читати японські паліндроми потрібно, урахувавши склади (особливо у разі транскрибування латиницею). Паліндром вважають різновидом словесних ігор; він також має креативний потенціал. Його прикметною ознакою є те, що поєднуються поняття, які зазвичай складно між собою поєднати. Наприклад, こたつたこ / *kotatsu tako* японський обігрівач «котацу» і восьминіг, いかとかい / *ika to kai* каракатиця та мушля, えいのいえ / *ei no ie* будиночок ската тощо. Музичний супровід, спеціальний ритм та анімація / картинка сприяють кращому запам’ятовуванню лексичних одиниць, представлених у паліндромах.



<https://www.youtube.com/watch?v=U98tNUvFknA>

Одними з цікавих, на нашу думку, освітньо-розважальних відеокліпів для навчання японської лексики є відеокліпи, у яких представлено японські синоніми / пароніми. У цьому відео синонімами є такі лексичні одиниці, як 稲 *ine*, お米 *okome*, ライス *raisu* на позначення поняття «рис». До речі, ці слова не є абсолютними синонімами, хоча однаково перекладаються на українську мову. Так, 稲 *ine* – це рис як рослина (підкріплюється зображенням рослини рису), お米 *okome* – це рис як крупа, як страва (рис, приготовлений по-японськи, що ілюстровано відповідним зображенням), рідше – як сільгоспкультура, ライス *raisu* – це рис як страва (рис, приготовлений по-європейськи). Відеоряд допомагає побачити цю різницю. Також у відео презентовано пароніми: слово 稲 / *ine* рис (як рослина) – фраза いいね / *ii ne* добре, ライス *raisu* рис – ライフ *raifu* життя (* пароніми – слова, дуже схожі за звучанням, можуть різнитися одним складом, наголосом, наявністю одзвінченого складу тощо, через що є можливим їх помилкове вживання). У цьому разі спостерігаємо звукову паронімію (принагідно зазначимо, що в японській мові також трапляються випадки графічної паронімії, представленої схожими за написанням ієрогліфами). Завдяки цьому відео уможливаються не лише вив-

чення синонімів до слова «рис», а й розмежування їх за нюансами значення. Також корисно вивчити схожі за звучанням, але відмінні за значенням слова / фрази. Знання паронімів сприяє уникненню прикрих помилок у розумінні іншомовного тексту. Музичний супровід (спеціально дібрана мелодія) та анімація / картинка дають змогу краще запам'ятати ці слова та фрази не лише

за їх звучанням, а й за написанням (наприклад, слова 稲 / *ine* та お米 / *okome*, які представлені в ієрогліфічному написанні). Акцентування уваги на написанні зазначених вище слів уможливило віднесення цього відео до змішаного типу (навчання лексики та техніки письма), оскільки представлено ієрогліфічні відповідники наведених слів.

1.4. a)



あさ おきたら → おはようございます



おなか ぺこぺこ → いただきます

<https://www.youtube.com/watch?v=sdsr5iSsJiw> Japanese song-Aisatsu no uta あいさつのうた

Цей відеокліп презентує фрази-привітання й інші етикетні фрази в такий спосіб: описано (фраза) та демонстровано (картинка) ситуацію й етикетну фразу, яку належить вживати в цій ситуації (наприклад, あさおきたら *asa okitara* коли прокидаєшся зранку → おはようございます *ohayou gozaimasu* [треба сказати] «Доброго ранку!» або しゅくだい

わすれて *shukudai wasurete*, коли ти забув домашнє завдання → ごめんなさい *gomen nasai* [треба сказати] «Вибачте!»). Тобто навчальна інформація презентована у звуковому й у візуальному оформленні (фраза хіраганою та описувана нею картинка): у якій конкретній ситуації які саме етикетні фрази потрібно вживати.

б)



https://www.youtube.com/watch?v=t9u_h3uiZxs Japanese greeting song

Цей відеокліп також представляє етикетні фрази, проте подання матеріалу має такі особливості: фрази презентовані парами в контрастних ситуаціях, однак самі ситуації не описані, а анімовані, з певними персонажами, які говорять ці фрази. Наприклад, «Я повернувся!» (японська етикетна фраза, яку прийнято говорити, повернувшись додому) – «З поверненням!» (японська етикетна фраза, яку прийнято го-

ворити тому, хто повернувся) або いってきます *itte kimasu* «Я йду!» (японська етикетна фраза, яку прийнято говорити, коли виходиш з дому) – いらっしゃい *itte rasshai* «Повертайся!» (японська етикетна фраза, яку прийнято говорити тим, хто виходить з дому). Ці фрази ілюструють специфіку японської культури спілкування. В українській мові не завжди можна віднайти відповідники деяких із цих фраз.

в)



<https://www.youtube.com/watch?v=HpFL2SwSOrc> Greeting Japanese with Romaji Subtitle - How to greet in Japanese / Greeting Song in Japanese

Цей відеокліп презентує ведення базової розмови, яка містить фрази вітання (おはよう *Ohayou* «Доброго ранку!», こんにちは *Konnichiwa* «Добрий день!» таこんばんは *Konbanwa* «Добрий вечір!») та етикетну фразу (げんきですか。 *Genki desu ka?* «Як твої справи?») і відповідь на неї (わたしはげんきです。げんきですか。 *Watashi wa genki desu. Genki desu ka?* «У мене все гаразд, а в тебе?»). З кожним вітанням розмова повторюється у вигляді пісні, що уможливорює міцне запам'ятовування цих фраз, адже вони повторюються тричі. Як завершальну подано фразу おやすみ *Oyasumi* «На добраніч!» Це сюжетне відео (як коротке аніме або дитячий мультфільм) презентує, як люди спілкуються протягом доби. При цьому на відміну від інших відео блоки інформації є взаємопов'язаними, і матеріал сприймається як єдине ціле.

1.5. a)



<https://youtube.com/watch?v=h7GivJztrqM&feature=share> 都道府県の覚え歌♪リズムに合わせて覚えよう!



<https://www.youtube.com/watch?v=-r-WwMSovSs> 【暗記ソング】日本列島どっこいしょ ~47都道府県名うたい込み~ (都道府県を楽しく覚えちゃおう!)

У відеокліпах, які презентують власні назви, насамперед представлено назви японських префектур. Ми виокремили види таких відео: 1) ті, у яких подані назви префектур Японії з музичним супроводом, що дещо імітує вірш, покладений на музику (1.5.a); 2) ті, у яких подані назви префектур у взаємозв'язку з культурологічною інформацією, зокрема про те, чим саме відома вказана префектура (якими стравами, погодними умовами,

легендами тощо) (1.5.б). Проілюструємо останнє такими прикладами: 桜に茶の花 埼玉県 / *sakura ni cha no hana SAITAMAKEN* (префектура Сайтама відома квітками сакури, з яких готують чай), あの犬はなにケン ほうら千葉県 / *ano inu wa nani ken - hora CHIBAKEN* (з якої префектури цей собака? З префектури Чіба).

Цей вислів є цікавим з погляду гри слів, *по-перше*, тому що: а) ケン / *ken* собака (верхнє читання ієрогліфа 犬 / *inu* (собака) використовується, наприклад, у назвах порід (див. нижче); якщо записати катаканою обидва слова, зміст можна зрозуміти лише в контексті (цей прийом використовується для створення гри слів); б) 県 / *ken* – префектура; *по-друге*, є натяк на породу собак *しば犬* / *shiba inu, shiba ken*, що є досить популярною в Японії (тут гра слів утворюється також за допомогою паронімів: 千葉 / *chiba* – *しば* / *shiba*).

У такий спосіб надається додаткова інформація, що допомагає розширити знання про Японію, її культуру, звичаї. Однак деякі асоціації не є прозорими для українських студентів, тому доцільно надати більше культурологічної інформації.

Це відео є змішаним (лексика (власні назви) + культурологічна інформація + ієрогліфічне письмо), оскільки, крім власних назв, у ньому наявна культурологічна інформація. До того ж, назви префектур і супровідна інформація подані здебільшого в ієрогліфічному написанні. Тому це відео має як одну з цілей навчання техніки письма.

1.6. Загальновідомо, що у фразеологізмах і прислів'ях (як різновиді фразеологізмів) віддзеркалюється картина світу народу, його спосіб мислення, особливості умов життя. Розглянемо, у який спосіб цей матеріал можна подати за допомогою засобів едьютейнменту.

а)



<https://www.youtube.com/watch?v=Tdn4v70Gcs> 【ことわざうた】(ことわざ・古事成語・慣用句)いきもの編

У цьому відеокліпі подано різні типи сталих словосполучень, таких, як *ことわざ* *kotowaza* · *古事成語* *こじせいご* · *慣用句* *kan'yōku*. Це відео також спри-

яє розмежуванню названих типів фразеологічних висловів. У відео подано приклади дотично до вказаних категорій, тому надамо пояснення / визначення кожної з них, спираючись на приклади з відео.

Прислів'я *ことわざ / kotowaza* – вислови, що містять народну мудрість, іронію. *猿も機から落ちる / Saru mo ki kara ochiru* (ことわざ прислів'я) – досл. мавпи також падають з дерев; укр. відповідник кінь на чотирьох ногах, та й то спотикається. *故事成語 (こじせいご / kojiseigo)* – різновид фразеологізмів китайського походження часто має елемент повчання. До них належать як прислів'я, так і ідіоматичні вислови. Наприклад, *馬耳東風 / bajitoufuu* досл. як східний вітер у вуха коня; укр. відповідники: як горохом об стіну, як батогом по воді; *竹馬の友 / chikuba no tomo* досл. друг, з яким грав на бамбукових ходулях, друг дитинства; *エビで鯛を釣る / ebi de tai wo tsuru* досл. спіймати морського окуня на креветку (зміст: доклавши невеликих зусиль, отримати дуже гарний результат; ризикнути малим заради великого).

Ідіоматичні вислови *慣用句 / kan'youku* – сталі неподільні звороти, зміст яких не впливає з їхніх компонентів. Виокремимо такі приклади: *狸寝入り [する] / tanuki neiri [suru]* – удавати, що спиш (цей вислів базується на образі *狸 / tanuki* – японського єнота, який у японській культурі (казках, міфах) постає як дуже хитра тварина (єнот-перевертень), що вміє дурити людей). *尻切れとんぼ / shirikire tonbo* – незавершена справа (досл. бабка (комаха) з обірваним черевцем); проте насправді цей вислів позначає «[зношені] солом'яні сандалії без підборів / задньої частини», ремінці яких нагадували японцям крила цієї комахи (*とんぼ / tonbo* бабка) (<https://biz.trans-suite.jp/73118>).

Усі представлені у відео звороти ґрунтуються на образі тварини / птаха, що ілюструє, що в японській картині світу природа, тваринний світ посідають важливе місце.

Також це відео може бути корисним для викладачів лексикології японської мови, оскільки в ньому представлено різновиди сталих зворотів (їх класифікація); цікавою є також етимологія цих висловів / понять.

б)



<https://www.youtube.com/watch?v=fsRHZ7eTwKU> ことわざのうた (国語のオリジナルソング)

У цьому відео представлено популярні японські прислів'я (*ことわざ / kotowaza*) з тлумаченням, а також спеціально дібраною анімацією та музичним супроводом для кращого й міцнішого запам'ятовування. Прислів'я подано блоками: I – прислів'я (*初心忘るべからず / shoshin wasuru bekarazu* досл. не можна забувати про свій первісний намір; *записано ієрогліфами); II – його тлумачення (одне-два речення) (*はじめたころのきみちをわすれずに これからもずっとたのしくまなぼうよ / Hajimeta koro no kimochi wo wasurezuni korekaramo zutto tanoshiku manabou yo* «Не забуваймо про свій початковий настрій і далі весь час навчаймося із задоволенням!»); III – те саме прислів'я (для закріплення; *записано хіраганом для кращого засвоєння *しよしんわするべからず / shoshin wasuru bekarazu*).

Це відео зорієнтоване на навчання лексики, однак, як і в інших відео, подано також ієрогліфічне написання виучуваних фраз.

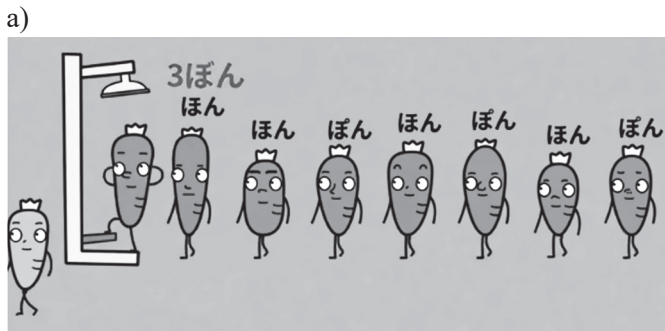
Водночас японські прислів'я, фразеологізми можуть містити застарілі граматичні форми, лексичні одиниці, що ускладнює їх розуміння студентами, які вивчають сучасну японську мову; однак ці вислови потрібно запам'ятовувати в автентичному вигляді.

Цільовою аудиторією розглянутого вище матеріалу, поданого у вигляді пісні зі специфічним ритмом і дотичним відеорядом, часто-густо є японські діти молодшого віку, однак ці відеокліпи можуть бути корисними для студентів, які почали вивчати японську мову, а також для студентів просунутого рівня у разі використання завдань для етимологічного, лінгвокультурного аналізу тощо.

2. Освітньо-розважальні відеокліпи, спрямовані на поліпшення запам'ятовування японськомовного граматичного матеріалу

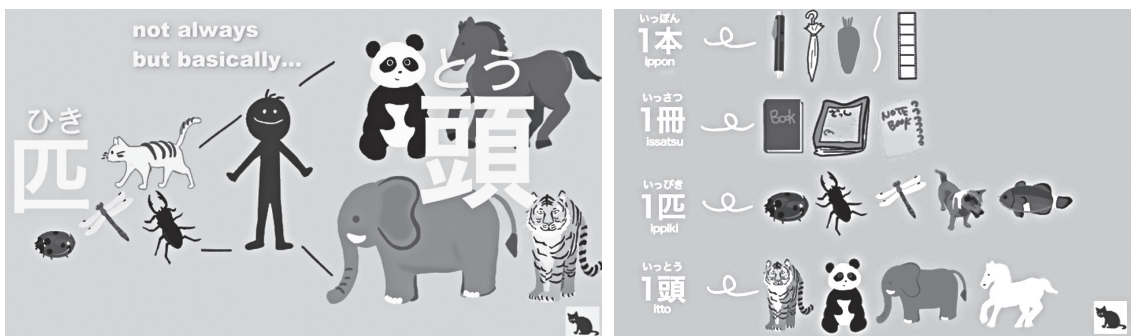
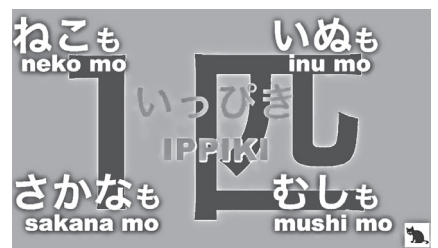
У японській мові лічильні суфікси як граматична категорія становлять певну трудність для засвоєння, оскільки в українській мові такої граматичної категорії немає. Коротке пояснення щодо лічильних суфіксів ми дали у п. 1.1, коли розглядали китайську систему лічби. Важливим є не лише правильний вибір лічильного суфікса, виходячи з форми предмета або категорії, до якої він належить, а й правильне його приєднання до китайського числівника, адже трапляються випадки одзвінчення / оглушення першого складу лічильного суфікса.

Відео з лічильними суфіксами **ほん / hon** та **ひき / hiki**, які мають одзвінчені й оглушені склади як вищезазначені винятки

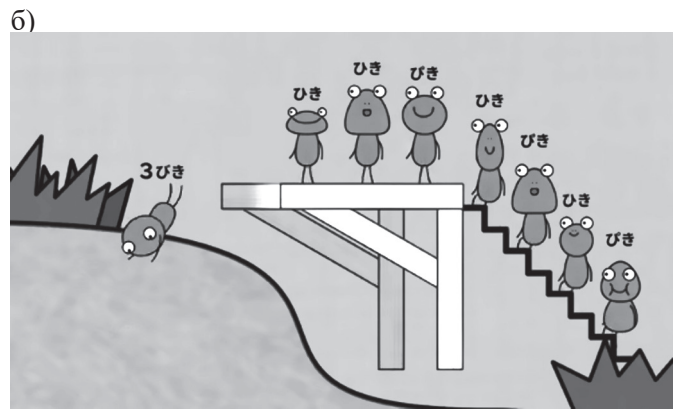


<https://youtu.be/ULrh9saGwAg> ぼんぼんぼんの歌 おとなのピタゴラスイッチ Eテレ オリジナルアニメーション

Лічильний суфікс **ほん / hon** уживають тоді, коли потрібно вказати кількість предметів циліндричної форми. Те, що цей лічильний суфікс має винятки, зрозуміло з назви пісеньки «ぼんぼんぼんの歌» / *Pon Hon Bon no Uta* «Пісенька про Пон, Хон, Бон». Щоб проілюструвати використання цього суфікса, обрано морквину, оскільки вона має циліндричну форму. Щоб полічити морквини, потрібно скористатися лічильним суфіксом для циліндричних предметів **ほん / hon**. Невеличкий мультфільм / анімація яскраво демонструє, яким чином цей суфікс приєднується до китайських числівників (від 1-го до 10-ти), а які випадки є винятками. Мультфільм складається з двох частин: у I частині морквини миються під душем по черзі, у такий спосіб їх рахують; у II частині вимиті морквини по черзі з'їжджають у ящик, і в цей час їх також рахують.



https://www.youtube.com/watch?v=RkloecX_1no Let's memorize Japanese counters with the song:/ learning Japanese song /日本語の助数詞を歌で覚えよう



<https://m.youtube.com/watch?v=EvIPvILsNTg&feature=youtu.be> ひきひきひきのうた おとなのピタゴラスイッチ Eテレ オリジナルアニメーション

Лічильний суфікс **ひき / hiki** вживається у випадках, коли потрібно вказати кількість невеликих тварин, комах. Назва пісеньки «ひきひきひきの歌» / *Piki Hiki Biki no Uta* «Пісенька про Пікі, Хікі, Бікі» також нагадує, що цей лічильний суфікс має виняткові випадки вживання (у поєднанні з числівниками 1, 3, 6, 8, 10). Щоб проілюструвати використання цього суфікса, обрано жабку, оскільки вона належить до категорії маленьких тварин. Тож рахування жабок передбачає вживання лічильного суфікса для невеликих тварин, комах **ひき / hiki**. Для кращого запам'ятовування мультфільм також поділено на дві частини: у першій жабку рахують, коли вони по черзі стрибають у ставок з місточка, у другій – коли вони по черзі виринають з води.

До того ж, у проаналізованих вище відео ми також показали закономірність приєднання лічильних суфіксів, що починаються на склад з ряду **は / ha**, та розглянули випадки вживання, що є винятками (у поєднанні з числівниками 1, 3, 6, 8, 10).

Відеокліп призначено для опанування низки лічильних суфіксів (本 *hon* (для лічби циліндричних предметів)、冊 *satsu* (для лічби книжок, журналів) (подані в парі 本 *hon* – 冊 *satsu*), 枚 *mai* (для лічби плоских предметів), 足 *soku* (для лічби пар шкарпеток, взуття) (подані у парі 枚 *mai* – 足 *soku*), 匹 *hiki* (для лічби дрібних тварин, комах)、頭 *tou* (для лічби великих тварин) (подаються у парі 匹 *hiki* – 頭 *tou*) та 杯 *hai* (для лічби напоїв (1 склянка / чашка, 2 склянки / чашки тощо)). Кожен блок інформації має чітку структуру: 1) презентовано лічильний суфікс (також у поєднанні з цифрами – до 6) та предмети, які за його допомогою рахують; 2) для наочності подано два речення із зазначеним суфіксом, щоб показати його місце в реченні й розширити словниковий запас; речення унаочнено дотичними картинками; 3) лічильний суфікс повторено із цифрами та зображеннями предметів, які охоплює конкретний лічильний суфікс. Перехід до наступного блоку здійснюється здебільшого за допомогою асоціації з наступним поняттям чи на основі контрасту між попереднім і наступним поняттям та відповідно лічильним суфіксом. Отже, відеокліп складається з трьох частин, що об'єднують по два взаємопов'язаних блоки, та окремо поданого суфікса 杯 *hai*. Наприклад: 1) いっぴき *ippiki* (1)、にひき *nihiki* (2)、さんびき *sanbiki* (3) тощо – картинка демонструє, що суфікс ひき *hiki* використовують для лічби котів (дрібних тварин); 2) Приклади речень: ねこがいっぴきあるいています / *Neko ga ippiki aruite imasu* Гуляє одна кішка. さかながいっぴきおよいでいるよ / *Sakana ga ippiki oyoide iru yo* Пливе одна рибка; 3) いっぴき *ippiki* (1)、にひき *nihiki* (2)、さんびき *sanbiki* (3) тощо – картинка демонструє, що суфікс ひき *hiki* використовують для лічби різноманітних дрібних тварин (котів, собак, риб, комах). Перехід до наступного блоку здійснено на контрасті – демонструється панда, тварина, зовсім немаленька за розміром, і в такий спосіб презентується суфікс 頭 *tou* для лічби доволі великих тварин (тигр, кінь, слон, як показано у відео). Оскільки слова та речення у відео записано не лише хіраганою, а й латиницею, це полегшує сприйняття матеріалу студентам-початківцям. Спеціально дібрана мелодія та караоке-ефект сприяють залученню студентів до виконання цієї пісеньки, що поліпшує запам'ятовування цього граматичного матеріалу. Як підсумок наприкінці відео подано весь список представлених у ньому лічильних суфіксів з картинками предметів, які можна порахувати за їх допомогою.

Отже, подання цього граматичного матеріалу у вигляді пісеньки та анімація роблять ці відео розважальними, з одного боку, і сприяють кращому запам'ятовуванню цього граматичного явища – з іншого. До того ж, проаналізовані вище відео, у яких

представлено лічильні суфікси, можуть бути спрямовані і на вивчення одного лічильного суфікса (2а, 2б), і на вивчення низки лічильних суфіксів (2в). Також з-поміж цих відео є такі, що зорієнтовані на вивчення суто лічильного суфікса на прикладі одного об'єкта, та без прикладів його використання в певному реченні / контексті (2а, 2б), і такі, що охоплюють низку лічильних суфіксів з демонстрацією кількох об'єктів, щодо яких зазначений суфікс використовують, а також з прикладами речень, що допомагає швидше опанувати практичне використання зазначеного суфікса (2в). Вибір відеокліпу зумовлений конкретною метою заняття.

Відео для опанування з'єднувальної форми дієслова (て形 – *te kei*) з функцією наказового способу (у неформальному мовленні)

г)

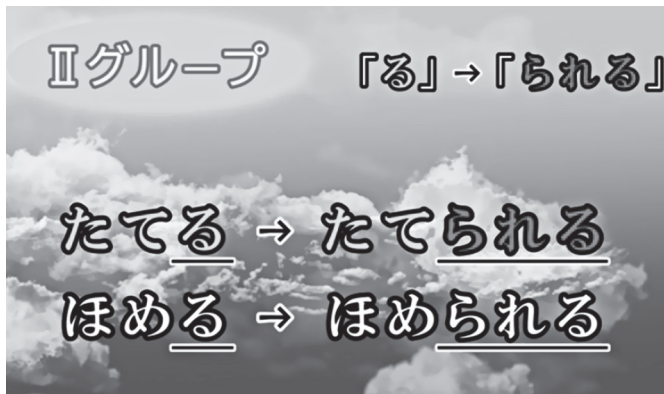
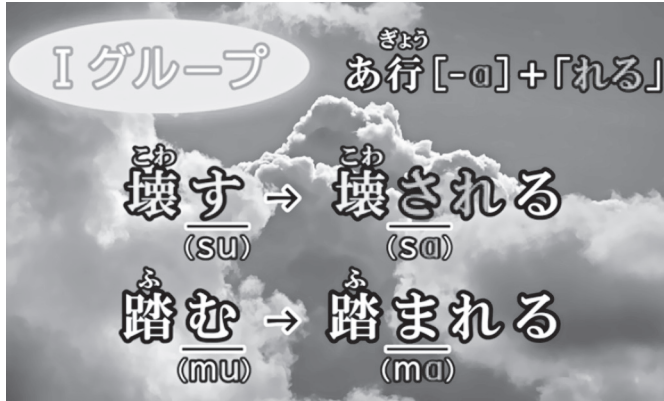


<https://www.youtube.com/watch?v=2ARid5LeHAW> てけいのうた 2019 (-te form song て形の歌 -te kei no uta) みんなの日本語14課 とりのトロロ (My Neighbor Totoro) 「さんぽ」より JLPT/N5

Труднощі вживання з'єднувальної форми дієслова (て形 – *te kei*) з функцією наказового способу (у неформальному мовленні) полягають у тому, що в дієслів можуть бути різні варіанти закінчення – *-ite*, *-ide*, *-tte* тощо. Матеріал поданий схематично та супроводжується піснею з відомого й популярного

японського аніме «Мій сусід Тоторо» та картинками деяких його епізодів, що додає елементу розваги. Також під час озвучення прикладів з'являється караоке-ефект, що уможливорює тренування цієї форми, виконуючи пісню, покладену на мелодію улюбленого аніме.

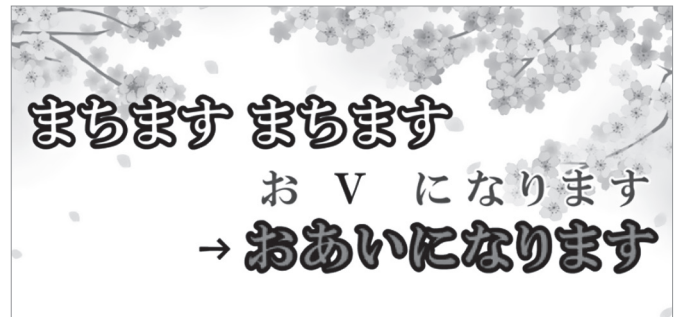
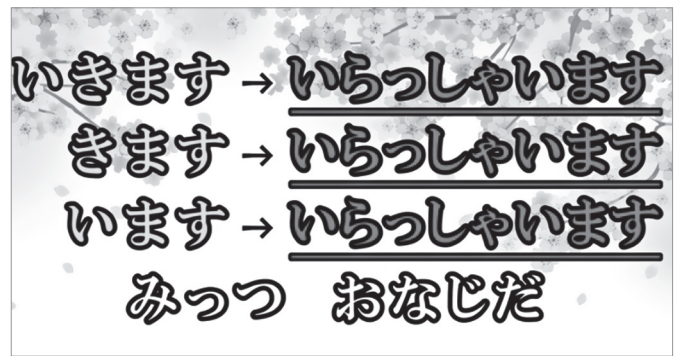
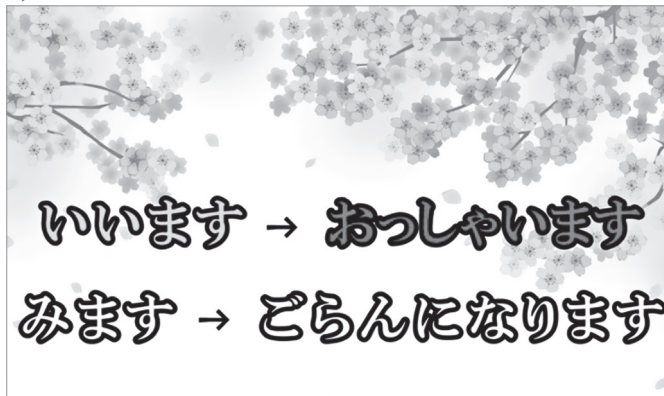
г)



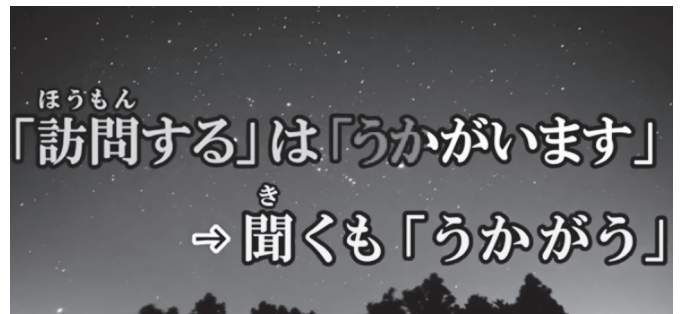
<https://www.youtube.com/watch?v=VizQ0Tjf9hg>
<https://www.youtube.com/watch?v=Bw3Utex2VjY> うけみのうた (受身の歌 passive voice みんなの日本語37課)

Відеокліп демонструє схему, відповідно до якої в японській мові утворюється пасивна форма дієслова. Дієслова дібрано так, що з'являється своєрідна рима (*рима як така не притаманна японській мові), завдяки чому представлені форми дієслів легше запам'ятати; цьому також сприяє наявність згаданого вище караоке-ефекту.

д)



<https://www.youtube.com/watch?v=FwsW0fhD-I4> そんけいごのうた 2018 (尊敬語の歌) ちびまるこちゃん「おどるポンポコリン」より



<https://www.youtube.com/watch?v=-iu4S7qUc4U> 謙譲語のうた 2019 (けんじょうごのうた) 『みんなの日本語』第50課 kenjougo no uta ちびまるこちゃん「おどるぼんぼり」より JLPT/N4

Опанування ввічливого мовлення є одним з найважливіших і складних завдань під час вивчення японської мови. Відеокліпи, призначені для вивчення ввічливих зворотів 敬語 *keigo*, загалом поділяються на два види: 1) відео, у яких представлено дієслова / граматичні звороти у шанобливому стилі 尊敬語 *sonkeigo*, та 2) відео, у яких представлено дієслова / граматичні звороти у скромному стилі 謙讓語 *kenjougo*. Ця інформація також подається в межах одного відео, проте переваги представлених нами відео полягають в тому, що в такий спосіб легше розмежувати ці два різновиди ввічливого мовлення. Специфікою японського ввічливого мовлення є те, що воно представлено певними лексичними одиницями, які вже є стилістично забарвленими (наприклад, ввічливі відповідники певних дієслів いる *iru* – おる *oru* бути (скромний стиль 謙讓語 *kenjougo*), 言う *iu* – おっしゃる *ossharu* говорити (шанобливий стиль 尊敬語 *sonkeigo*), або певними граматичними структурами, якщо слово не має стилістично забарвленого відповідника お読みします *o yomi shimasu* (скромний стиль 謙讓語 *kenjougo*), お読みになります *o yomi ni narimasu* (шанобливий стиль 尊敬語 *sonkeigo*) читати. Отже, ввічливе мовлення 敬語 *keigo* можна розглядати як з погляду лексики, так і з погляду стилістики (як лексику високого стилістичного тону), а також у лінгвокультурному аспекті, адже у ввічливому мовленні можна «прочитати» ставлення до співрозмовника, оцінити атмосферу спілкування.

Ми розглядаємо ці відео, по-перше, як такі, що навчають ввічливої лексики, по-друге, як такі, що навчають ввічливих граматичних зворотів, по-третє, як такі, що потенційно навчають розуміти контекст, тобто атмосферу спілкування (стилістичні (шанобливість / скромність), лінгвокультурні особливості). Контекст, як відомо, є дуже вагомим для японської культури. Однак, у цих відео представлено окремі лексичні одиниці або ввічливі граматичні звороти без прикладів застосування (у реченнях, діалогах тощо), тому ці відео спрямовані насамперед на ознайомлення з лексичними одиницями й граматичними структурами без занурення в культурний складник. До того ж, крім подання матеріалу, у цьому відео передбачено своєрідний контроль засвоєного матеріалу – наприкінці кожного блоку подано дієслово, ввічливу форму якого потрібно вказати, назвавши відповідник або використавши граматичний зворот; за короткий час на екрані з'являється відповідь, тож можна перевірити, наскільки якісно ці форми засвоєно.

Також окремо відзначимо особливості подачі цього достатньо складного матеріалу. Як мнемонічну пісню (替え歌 / *kaeuta* – навчальна пісня на основі відомої / популярної мелодії) в обох відео обрано відому пісню «おどるポンポコリン» («*Odoru Pompokolin*») японської поп-групи «B. B. Queens» (дебют 1990 р.), яка зрештою стала фінальною піс-

нею в аніме «Chibi Maruko-chan», що забезпечило їй велику популярність.

е)



<https://www.youtube.com/watch?v=-klgaOpTQvo> い形容詞 【Japanese い adjectives】

Це відео призначено для опанування заперечної форми японських предикативних прикметників (い形容詞 – *i keiyoushi*) – ~くない (- *ku nai*). Подача матеріалу має таку структуру: 1) на екрані представлено вихідний прикметник та його варіант у заперечній формі (наприклад, 楽しい *tanoshii* веселий, радісний – 楽しくない *tanoshiku nai* невеселий, безрадісний) – дається ієрогліфічне написання слова та читання хіраганою, супроводжується озвученням, що допомагає запам'ятати правильну вимову / наголос; 2) обране поняття (вихідна і заперечна форми) ілюструється відповідними картинками, де перекреслена картинка саме означатиме заперечну форму ~くない - *ku nai* не-; демонстрація картинок також супроводжується озвученням. Таким чином, повторення поняття та його форми (слухове сприйняття) та унаочнення у вигляді запису ієрогліфами та абеткою і у вигляді ілюстрації (зорове сприйняття) допомагають водночас опануванню цього граматичного матеріалу й тренуванню мовленнєвої здогадки. І картинки, і мелодія з елементами репу, що супроводжує відео, є елементами ед'ютейнменту.

Важливо зауважити, що в японській мові заперечна форма вихідного слова (прикметника, дієслова) вважається антонімічною до його вихідної форми – тут йдеться про групу однокореневих антонімів (Комарницька & Комісаров, 2012, с.173) на відміну від групи різнокореневих антонімів (для порівняння див. п.1.1.1.е). Тож, метою цього відео можна вважати, з

одного боку, навчання граматики (заперечної форми предикативного прикметника), а з іншого – навчання способу утворення однокореневих антонімів, що також є об'єктом дослідження лексикології. Також, тут акцентується наголос, оскільки деяким прикметникам властиво змінювати його у заперечній формі (прикметники на *～しい-shii*: *楽しい tanoshii*、*恥ずかしい hazukashii* тощо). Тож це відео можна вважати змішаним, оскільки за його допомогою вивчають вищезазначений матеріал у граматичному, лексичному, фонетичному (вимова / наголос), письмовому (ієрогліфічне написання) та лексикологічному аспектах (спосіб утворення однокореневих антонімів).

Таким чином, освітньо-розважальні відео, де японську граматику представлено в супроводі мнемонічної пісні «*oboenta*», здебільшого створені за одним або схожим зразком: подається частина мови (дієслово, прикметник тощо), яку потрібно трансформувати згідно з виучуваним правилом (наприклад, поставити дієслово у форму минулого часу в простому стилі (*た形 / -ta kei*), поставити дієслово в з'єднувальну форму (*て形 | -te kei*) або запам'ятати лексичні ввічливі відповідники певних дієслів чи граматичні форми, які надають висловлюванню ввічливості, тощо); далі в супроводі караоке-ефекту на екрані з'являються зразки / схеми.

ЛІТЕРАТУРА

- Бац, А. С. (2021). Ед'ютейнмент як спосіб підвищення мотивації студентів у вивченні іноземної мови. *Вісник Національного технічного університету «ХПИ». Серія: Актуальні проблеми розвитку українського суспільства*, 1, 52–57. <https://bit.ly/3ZbQCfo> doi: 10.20998/2227-6890.2021.1.08
- Бігич, О. Б., Бориско, Н. Ф., Борецька Г. Е., Гапонова, С. В., Майер, Н. В., Ніколаєва, С. Ю., Олійник, Т. О., Писанко, М. Л., Сажко, Л. А., Склярєнко, Н. К., Смоліна, С. В., Устименко, О. М., Хоменко, Е. Г., Черниш, В. В., Шерстюк, О. М., & Шукліна, С. І. (2013). *Методика навчання іноземних мов і культур: теорія і практика*. Ленвіт. <http://surl.li/nmxnp>
- Бігич, О. Б., & Руснак, Д. А. (2019). Автентичні медіа-ресурси як засіб формування у майбутніх учителів французької мови міжкультурної комунікативної компетентності. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 70 (2), 165–179.
- Борисюк, О. Б. (2016). Використання аудіовізуальних засобів навчання в освітній системі України. *«Věda a technologie: krok do budoucnosti – 2016» • Díl 9. Pedagogika*, 71–73. http://ir.polissiauniver.edu.ua/bitstream/123456789/7844/3/nt_2016_71-73.pdf
- Гуржій, А. М., Гуревич, Р. С., Коношевський, Л. Л., & Коношевський, О. Л. (2017). *Мультимедійні технології та засоби навчання: навчальний посібник*. (А. М. Гуржій, Ред.). Нілан-ЛТД.
- Іванченко, Л. О. (2009). Використання мультимедійних технологій у вивченні іноземної мови студентами (курсантами) коледжу. *Освіта. Технікуми. Коледжі*, 2, 44–45. <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/525>
- Комарницька, Т.К., & Комісаров, К.Ю. (2012). *Сучасна японська літературна мова: теоретичний курс* (Т.1). Київ: Видавничий дім Дмитра Бураго.
- Коростіль, Л. А. (2018). Покоління Z: пошук способів педагогічної взаємодії. *Народна освіта*, 1 (34), Розділ 4. https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=5229
- Кузів, М., Нічко, О., & Белінська, І. (2022). Навчання комунікації за допомогою мультимедійних засобів на заняттях з іноземної мови. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія: «Педагогічні науки»*, (1), 90–96. <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2022-1-90-96>
- Лавриненко, Т. П., & Туровська, Г. Д. (2013). Мультимедійні засоби та їх роль у вивченні іноземних мов. <http://surl.li/nnjld>
- Лещенко, Т. О., & Жовнір, М. М. (2023). Технологія ед'ютейнменту в навчальному процесі медичного ЗВО: доцільність упровадження її переваги. *Медична освіта за новими стандартами: виклики та інтеграція в міжнародній освітній простір: матеріали навч.-наук. конф. з міжнар. участю*, м. Полтава, 30 березня 2023 р., 141–143.
- Максимова, І. (2019). Переваги використання мультимедійної технології навчання іноземної мови в економічних закладах вищої освіти. <http://surl.li/nlfja>
- Михайліченко, М. В., & Рудик, Я. М. (2016). *Освітні технології: навчальний посібник*. ЦП «КОМПРИНТ».
- Наумова, Ю., & Демет'єва, Т. (2023). Ед'ютейнмент як сучасна технологія навчання японської мови (на прикладі використання пісень і веб-квесту). *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія «Педагогіка та Психологія»*, 38, 95–104. DOI: <https://doi.org/10.32589/2412-9283.38.2023.284568>
- Ножовнік, О. М. (2012). Досвід використання сучасних аудіовізуальних матеріалів з інтернет-ресурсу Youtube у практиці навчання іноземної мови для спеціального вжитку майбутніх фахівців із міжнародної економіки у вищій професійній школі. *Педагогічна освіта: теорія і практика*, 12, 230–237.
- Островська, Д. (2012). Асоціація як одна зі складових мнемонічних принципів. *Мовні і концептуальні картини світу: Збірник статей*, 40, 201–206. <http://surl.li/nnkch>
- Приходько, Н. Г. (2013). Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у формуванні іншомовної комунікативної компетенції, с. 620–626. <http://surl.li/nnjmt>
- Сингаївський, В. В., & Гарєєва, Ф. М. (2020). Використання мультимедійних технологій у навчанні. *Людина у світі високих технологій: збірник праць XVIII Міжнародної молодіжної науково-практичної конференції «Історія розвитку науки, техніки та освіти»*, м. Київ, 23 квітня 2020 р., 190–192. <http://surl.li/nnjnm>
- Тинний, В. І. (2013). Використання інформаційно-комунікаційних технологій для набуття мовних компетенцій, с. 626–632. <http://surl.li/nnjpk>
- Федоренко, Ю. П. (2008). Доцільність і особливості використання аудіо- і відеоматеріалів на уроках іноземної мови. <http://surl.li/nnjqd>
- Халецька, Л. П. (2015). Пісня як мотиваційний фактор і засіб досягнення цілей навчання іноземної мови. *Шляхи подолання мовних та комунікативних бар'єрів: методика викладання гуманітарних дисциплін студентам немовних спеціальностей: збірник наукових праць*. (с. 321–327). Талком. <http://surl.li/nnklx>
- Шапар, В. Б. (2004). *Психологічний тлумачний словник*. Прапор.
- Banic, Zorica, M. (2014). Edutainment at the higher education as an element for the learning success. In *Proceedings of 6th International Conference on Education and New Learning Technologies*, 7th-9th July 2014, Barcelona, Spain (pp. 4089–4097). <https://bit.ly/3WjY1aT>

- Barnes, Cassandra; Marateo, Raymond C.; and Ferris, S. Pixy (2007). Teaching and Learning with the Net Generation. *Innovate: Journal of Online Education*: Vol. 3: Iss. 4, Article 1. <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol3/iss4/1/>
- Berk, R. A. (2009). Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1–21.
- Ferreri, L., & Verga, L. (2016). Benefits of Music on Verbal Learning and Memory: How and When Does It Work? *Music Perception: An Interdisciplinary Journal*, 34 (2), 167–182. DOI: 10.1525/mp.2016.34.2.167
- Goleman, D. (1998). *Working with emotional intelligence*. Bantam Books.
- Konantz, Emily (2012). The Effects of Music on Memory for a Word List, *The Huron University College Journal of Learning and Motivation*: Vol. 50: Iss. 1, Article 4. <https://ir.lib.uwo.ca/hucjlm/vol50/iss1/4>
- Loureiro, Maria José, Loureiro, Ana, & Gerber, Hannah R. (2021). Handbook of Research on Global Education and the Impact of Institutional Policies on Educational Technologies. IGI Global. Education.
- Premsky, Marc (2001): Digital Natives, Digital Immigrants. <http://surl.li/lvfo>
- Van Voorhis, C. (2002). Stat jingles: To sing or not to sing. *Teaching of Psychology*, 29, 3, 249–250.
- Wallace, W. T. (1994). Memory for music: Effect of melody on recall of text. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 20 (6), 1471–1485. <https://doi.org/10.1037/0278-7393.20.6.1471>
- 日本語表現 / Японські вислови: <https://biz.trans-suite.jp/73118>
- Kuziv, M., Nychko, O., & Bielinska, I. (2022). Navchannia komunikatsii za dopomohoiu multymediinykh zasobiv na zaniattiakh z inozemnoi movy. *Visnyk Cherkaskoho natsionalnoho universytetu imeni Bohdana Khmelnytskoho. Serii: «Pedahohichni nauky»*, (1), 90–96. <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2022-1-90-96>
- Lavrynenko, T. P., & Turovska, H. D. (2013). Multymediini zasoby ta yikh rol u vyvchenni inozemnykh mov. <http://surl.li/nnjld>
- Leshchenko, T. O., & Zhovnir, M. M. (2023). Tekhnolohiia ediuteinmentu v navchalnomu protsesi medychnoho ZVO: dotsilnist uprovdzhennia y perevahy. *Medychna osvita za novy my standartamy: vyklyky ta intehratsiia v mizhnarodnyi osvittii prostir : materialy navch.-nauk. konf. z mizhnar. uchastiu*, m. Poltava, 30 bereznia 2023 r., 141–143.
- Maksymova, I. (2019). Perevahy vykorystannia multymediinoi tekhnolohii navchannia inozemnoi movy v ekonomichnykh zakladakh vyshchoi osvity. <http://surl.li/nlfja>
- Mykhailichenko, M. V., & Rudyk, Ya. M. (2016). *Osvitni tekhnolohii: navchalnyi posibnyk*. TsP «KOMPRYNT».
- Naumova, Yu., & Dementieva, T. (2023). Ediuteinment yak suchasna tekhnolohiia navchannia yaponskoi movy (na prykladi vykorystannia pisen i veb-kvestu). *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho linhvystychnoho universytetu. Serii «Pedahohika ta Psykholohiia»*, 38, 95–104. DOI: <https://doi.org/10.32589/2412-9283.38.2023.284568>
- Nozhovnik, O. M. (2012). Dosvid vykorystannia suchasnykh audiovizualnykh materialiv z internet-resursu Youtube u praktytsi navchannia inozemnoi movy dlia spetsialnoho vzhytku maibutnykh fakhivtsiv iz mizhnarodnoi ekonomiky u vyshchii profesiinii shkoli. *Pedahohichna osvita: teoriia i praktyka*, 12, 230–237.
- Ostrovska, D. (2012). Asotsiatsiia yak odna zi skladovykh mnemonichnykh pryntsyviv. *Movni i kontseptualni kartyny svitu: Zbirnyk statei*, 40, 201–206. <http://surl.li/nnkch>
- Prykhodko, N. H. (2013). Mozhylyvosti vykorystannia informatsiino-komunikatsiinykh tekhnolohii u formuvanni inshomovnoi komunikatyvnoi kompetentsii, s. 620–626. <http://surl.li/nnjmt>
- Synhaiskyi, V. V., & Harieieva, F. M. (2020). Vykorystannia multymediinykh tekhnolohii u navchanni. *Liudyna u sviti vysokykh tekhnolohii: zbirnyk prats XVIII Mizhnarodnoi molodizhnoi naukovopraktychnoi konferentsii «Istoriia rozvytku nauky, tekhniki ta osvity»*, m. Kyiv, 23 kvitnia 2020 r., 190–192. <http://surl.li/njnmm>
- Tynnyi, V. I. (2013). Vykorystannia informatsiino-komunikatsiinykh tekhnolohii dlia nabuttia movnykh kompetentsii, s. 626–632. <http://surl.li/nnjpk>
- Fedorenko, Yu. P. (2008). Dotsilnist i osoblyvosti vykorystannia audio- i videomaterialiv na urokakh inozemnoi movy. <http://surl.li/nnjqd>
- Khaletska, L. P. (2015). Pisnia yak motyvatsiinyi faktor i zasib dosiahnennia tsilei navchannia inozemnoi movy. *Shliakhy podolannia movnykh ta komunikatyvnykh barieriv: metodyka vykladannia humanitarnykh dystsyplin studentam nemovnykh spetsialnostei: zbirnyk naukovykh prats*. (s. 321–327). Talkom. <http://surl.li/nnkix>
- Shapar, V. B. (2004). *Psykholohichni tлумachnyi slovnyk*. Prapor.
- Banic, Zorica, M. (2014). Edutainment at the higher education as an element for the learning success. In *Proceedings of 6th International Conference on Education and New Learning Technologies*, 7th-9th July 2014, Barcelona, Spain (pp. 4089–4097). <https://bit.ly/3WjY1aT>
- Barnes, Cassandra; Marateo, Raymond C.; and Ferris, S. Pixy (2007). Teaching and Learning with the Net Generation. *Innovate: Journal of Online Education*: Vol. 3: Iss. 4, Article 1. <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol3/iss4/1/>

REFERENCES

- Bats, A. S. (2021). Ediuteinment yak sposib pidvyshchennia motyvatsii studentiv u vyvchenni inozemnoi movy. *Visnyk Natsionalnoho tekhnichnoho universytetu «KhPI»*. Serii: *Aktualni problemy rozvytku ukrainskoho suspilstva*, 1, 52–57. <https://bit.ly/3ZbQCfo> doi: 10.20998/2227-6890.2021.1.08
- Bihych, O. B., Borysko, N. F., Boretska H. E., Haponova, S. V., Maier, N. V., Nikolaieva, S. Yu., Oliinyk, T. O., Pysanko, M. L., Sazhko, L. A., Skliarenko, N. K., Smolina, S. V., Ustyomenko, O. M., Khomenko, E. H., Chernysh, V. V., Sherstiuk, O. M., & Shuklina, S. I. (2013). *Metodyka navchannia inozemnykh mov i kultur: teoriia i praktyka*. Lenvit. <http://surl.li/nmxnp>
- Bihych, O. B., & Rusnak, D. A. (2019). Avtentychni media-resursy yak zasib formuvannia u maibutnykh uchyteliv frantsuzkoi movy mizhkulturnoi komunikatyvnoi kompetentnosti. *Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia*, 70 (2), 165–179.
- Borysiuk, O. B. (2016). Vykorystannia audiovizualnykh zasobiv navchannia v osvittii systemi Ukrainy. *«Vda a technologie: krok do budoucnosti – 2016» • Dil 9. Pedagogika*, 71–73. http://ir.polissiauniver.edu.ua/bitstream/123456789/7844/3/nt_2016_71-73.pdf
- Hurzhi, A. M., Hurevych, R. S., Konoshevskiy, L. L., & Konoshevskiy, O. L. (2017). *Multymediini tekhnolohii ta zasoby navchannia : navchalnyi posibnyk*. (A. M. Hurzhi, Red.) Nilan-LTD.
- Ivanchenko, L. O. (2009). Vykorystannia multymediinykh tekhnolohii u vyvchenni inozemnoi movy studentamy (kursantamy) koledzhu. *Osvita. Tekhnikumy. Koledzhi*, 2, 44–45. <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/525>
- Komarnytska, T.K., & Komisarov, K.Iu. (2012). *Suchasna yaponska literaturna mova: teoretychnyi kurs* (T.1). Kyiv: Vydavnychi dim Dmytra Buraho.
- Korostil, L. A. (2018). Pokolinnia Z: poshuk sposobiv pedahohichnoi vzaiemodii. *Narodna osvita*, 1 (34), Rozdil 4. https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=5229

- Berk, R. A. (2009). Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the college classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1–21.
- Ferreri, L., & Verga, L. (2016). Benefits of Music on Verbal Learning and Memory: How and When Does It Work? *Music Perception: An Interdisciplinary Journal*, 34 (2), 167–182. DOI: 10.1525/mp.2016.34.2.167
- Goleman, D. (1998). *Working with emotional intelligence*. Bantam Books.
- Konantz, Emily (2012). The Effects of Music on Memory for a Word List, *The Huron University College Journal of Learning and Motivation*: Vol. 50: Iss. 1, Article 4. <https://ir.lib.uwo.ca/hucjlm/vol50/iss1/4>
- Loureiro, Maria José, Loureiro, Ana, & Gerber, Hannah R. (2021). Handbook of Research on Global Education and the Impact of Institutional Policies on Educational Technologies. IGI Global. Education.
- Prensky, Marc (2001): Digital Natives, Digital Immigrants. <http://surl.li/lvfzo>
- VanVoorhis, C. (2002). Stat jingles: To sing or not to sing. *Teaching of Psychology*, 29, 3, 249–250.
- Wallace, W. T. (1994). Memory for music: Effect of melody on recall of text. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 20 (6), 1471–1485. <https://doi.org/10.1037/0278-7393.20.6.1471>
- 日本語表現 / Японські вислови: <https://biz.trans-suite.jp/73118>

Отримано 16.11.2023 р.

Завершення цієї публікації – у наступному числі журналу.