

лодная война 2.0» [2]. Проследим употребление метафоры *холодная война*. Данное выражение также построено по схеме прилагательное + существительное, где изначально каждый из компонентов имеет первичное значение, определенно отличающееся от того, которое несет в себе само выражение:

холодный – ‘имеющий низкую температуру, с низкой или относительно низкой температурой’;

война – ‘организованная вооруженная борьба между государствами или общественными классами’;

холодная война – ‘враждебный политический курс, который правительства западных держав стали проводить в отношении Советского Союза и других социалистических государств по окончании Второй мировой войны’. Данное выражение обозначает агрессивную, беспокойную обстановку или напряженное положение, в которых находятся люди.

Таким образом, в публицистическом дискурсе газеты «СБ. Беларусь сегодня» наблюдается широкое использование деструктивных номинация, которые представлены субстантивами, прилагательными, глаголами, а также фразеологическими сочетаниями. Все они способствуют созданию негативного пространства и влияют на речевое поведение читателей издания. Снижение характера деструктивности и степени ее влияния на массового читателя может быть ослаблено посредством создания альтернативных текстов с положительной коннотацией, употреблением синонимических конструкций нейтрального содержания.

Библиографический список

1. Пушечное мясо [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%83%D1%88%D0%B5%D1%87%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D0%BC%D1%8F%D1%81%D0%BE. – Дата доступа: 10.09.2021.
2. СБ. Беларуси сегодня [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.sb.by/>. – Дата доступа: 10.09.2021.

ИНТЕРАКТИВНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ LEARNINGAPPS.ORG НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В 7 КЛАССЕ

Т. С. Рудозуб (Минск, Беларусь)

В статье определяются роль и место интерактивного приложения LearningApps.org в современном образовательном процессе; обосновывается эффективность приложения LearningApps.org; предлагаются интерактивная викторина, игра и упражнение для учащихся 7 класса, созданные в приложении LearningApps.org.

Ключевые слова: интерактивные технологии; интерактивные методы обучения; познавательная деятельность; приложение LearningApps.org; учебные модули.

Одним из ключевых концептуальных подходов к развитию системы образования в Республике Беларусь является необходимость создания современной

информационно-образовательной среды в учреждениях общего среднего образования. Это продиктовано как потребностями современного общества в обновлении содержания и технологии «образовательного континуума», так и необходимостью соответствовать «цифровой мобильности» молодежи. Такой подход позволяет обратить внимание на разработку и внедрение в педагогическую практику инновационных моделей обучения, которые дают возможность перенести образовательный акцент на формирование у учащихся интеллектуального и творческого базиса, развитие умений осуществлять самостоятельный поиск необходимой учебной информации. Особое место в этом сложном процессе модернизации образовательного процесса занимают интерактивные технологии, которые «позволяют, во-первых, преобразовать традиционную схему учебного диалога и взаимодействия, во-вторых, активизировать психологические механизмы формирования рецептивных навыков путем использования кейс-метода или организации работы в парах, ротационных тройках, малых группах, в-третьих, развить способность решать с помощью средств языка актуальные задачи общения в различных речевых ситуациях и т. д.» [1, с. 192].

Эффективность интерактивных методов обучения (далее – ИМО) уже является доказанной: их использование в учебном процессе способствует высокой степени мотивации учащихся, открывает широкие возможности для творчества и самореализации. Очевидным является и более прочное усвоение материала, так как учащиеся «добывают» знания самостоятельно.

ИМО «получили прописку» и на уроках русского языка. Использование интерактивных упражнений, созданных с помощью специальных приложений, позволяет усовершенствовать процесс контроля знаний, повысить эффективность урока. Кроме того, использование ИМО способствует активизации познавательной деятельности учащихся, которые, как показывает практика, проявляют особый интерес к изучаемому материалу и активно включаются в учебный процесс, создавая свои собственные упражнения, которые помогают получить и систематизировать знания.

Существует большое количество сервисов для создания интерактивных упражнений в форме тестов, кроссвордов, викторин, ребусов, ментальных карт и т. д. Каждый из них по-своему интересен и полезен. Однако одним из самых универсальных, на наш взгляд, является приложение для создания интерактивных упражнений LearningApps.org, с помощью которого можно разрабатывать разнообразные интерактивные задания.

LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей, которые могут быть непосредственно включены в содержание обучения.

Бесплатная платформа Web 2.0 LearningApps.org позволяет учителям и, что очень важно, учащимся создавать мультимедийные учебные модули онлайн и легко управлять ими. В дополнение к распространенным типам задач инструмент разработки предлагает около двадцати дополнительных форматов, которые постоянно расширяются разработчиками.

Отличительными особенностями этого приложения являются: белый фон, свежие цвета, четкое изложение, удобная навигация, выбор разных языков и большое количество примеров. Такие учебные модули представляют собой небольшие модульные материалы, которые встраиваются в существующие планы-конспекты урока, позволяют широко использовать аудио- и видеоконтент в дополнение к тексту и изображениям, которые широко используются в классе.

LearningApps.org, благодаря интуитивно понятной процедуре создания учебных модулей, может использоваться и самими учащимися, которые способны самостоятельно разрабатывать задания, упражнения и тесты для повторения темы в классе.

Существуют и другие форматы задач из инструментов разработки, которые позволяют использовать различные медиаформаты с LearningApps.org: тесты с множественным выбором, кроссворды, расположение объектов на временной шкале и т. д. Кроме того, LearningApps.org предлагает шесть других полезных инструментов, которые можно использовать по отдельности или объединить в существующий веб-сайт или учебную платформу. Они включают в себя доску для записей, на которой можно размещать не только текст и изображения, но и аудио- и видеоматериалы, а также инструмент для создания интеллектуальных карт.

Учебные модули могут управляться и использоваться в частном порядке либо быть предоставлены другими учителями. Спектр использования приложений довольно широк и учитывает методологические и дидактические требования к учебным ресурсам в Web 2.0: использование на мобильных устройствах, простой обмен и возможность встраивания в существующие платформы. Отдельные учебные модули могут быть вызваны напрямую через веб-ссылку или интегрированы в учебные платформы, цифровые учебные пособия [2].

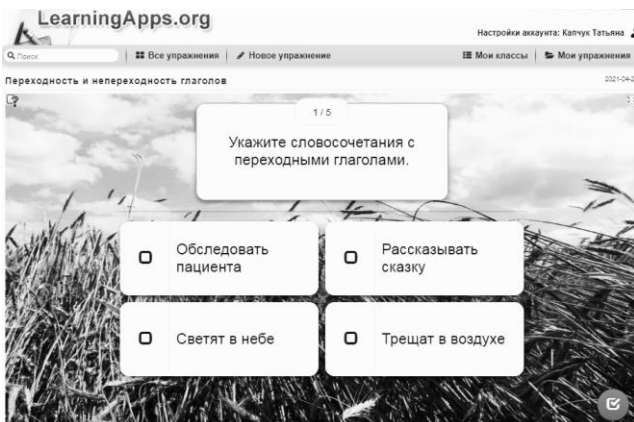
Приведем примеры разработанных нами интерактивных материалов по теме «Глагол».

1. Викторина с выбором правильного ответа по теме «Переходность и непереходность глаголов».

Викторина предназначена для использования на уроках русского языка в 7 классе и позволяет установить степень усвоения учащимися теоретических сведений, а также определить уровень сформированности умений различать переходные и непереходные глаголы.

Викторина состоит из 5 вопросов с несколькими вариантами ответа. Учащиеся должны выбрать правильные ответы, которые выделяются зеленым цветом. Только после этого программа разрешает работать дальше. При неверном ответе поля выделяются красным цветом, а у учащихся появляется возможность исправить допущенные ошибки.

Ссылка на упражнение в LearningApps.org:
<https://learningapps.org/display?v=pa105p6dk21>

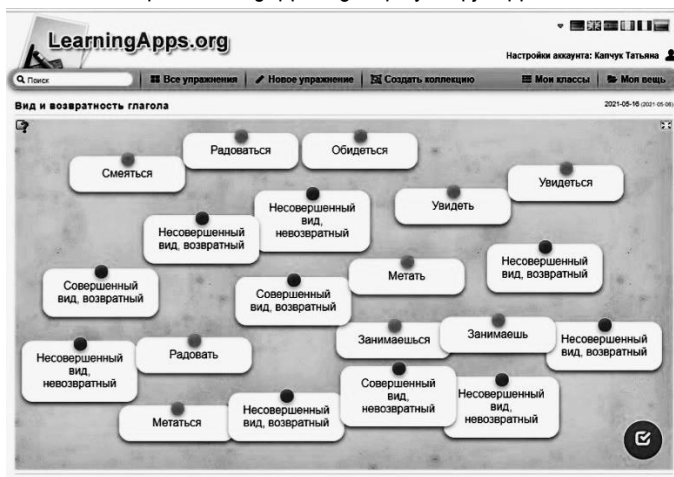


После выполнения задания каждый учащийся может увидеть результат участия в викторине (он выражается как в процентах, так и в баллах).

2. Упражнение «Найди пару» по теме «Вид и возвратность глагола».

Ссылка на упражнение в LearningApps.org:

<https://learningapps.org/display?v=pjxfiqqtv21>



Упражнение позволяет проверить, насколько усвоена тема. Оно включает 10 пар отличительных признаков глагольных лексем. Учащимся предлагается подобрать пару-характеристику для каждого глагола. При нажатии на кнопку «Проверить ответ» появляется строка, подтверждающая верный ответ («Это правильный ответ!», «Верно», «Молодец!») или указывающая на

то, что ответ является неправильным («Будь внимательнее!», «Это неверный ответ», «Подумай еще!») и др. Это позволяет обеспечить быструю обратную связь, провести своевременную коррекцию знаний и умений учащихся по теме урока.

Данный сервис дает возможность учителю осуществлять контрольно-оценочную деятельность в образовательном процессе с использованием современных способов оценивания.

3. Игра «Кто хочет стать миллионером?» по теме «Правописание глаголов».

Ссылка на упражнение в LearningApps.org:
<https://learningapps.org/display?v=pre8qu4mc21>



Ресурс предназначен для использования на уроках русского языка в 7 классе, позволяет определить уровень усвоения темы.

Игра состоит из 6 заданий. Учащимся предлагается выбрать правильный вариант ответа из четырех предложенных. При выборе правильного ответа он выделяется зеленым цветом, что дает возможность участнику перейти на следующий уровень игры, заработав определенное количество очков. Если учащийся дал неверный ответ, то программа сообщает о проигрыше и предлагает попробовать еще раз.

Таким образом, использование интерактивного приложения LearningApps.org позволяет реализовать индивидуальный и дифференцированный подходы к обучению; обеспечить гибкость управления учебным процессом; увеличить объем предъявляемой учебной информации; обеспечить высокий уровень творческой активности учащихся.

Библиографический список

1. Чуханова, А. В. Интерактивная игра как способ формирования коммуникативной компетенции (включенное обучение) / А. В. Чуханова // Иностранные языки в школе и вузе : сборник статей / Витеб. гос. ун-т ; редкол. : С. В. Николаенко (гл. ред.) [и др.]. – Витебск, 2017. – С.192–194.
2. Learningapps.org [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://learningapps.org/>. – Дата доступа: 02.09.2021.

ИМИТАЦИЯ ПРОИЗНОШЕНИЯ «МОСКНЕУ» КАК КОМПОНЕНТ КОММУНИКАТИВНОЙ СТРАТЕГИИ НЕКОТОРЫХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ЭЛИТАРНОГО ДИСКУРСА

А. В. Рустамзаде (Баку, Азербайджан)

В британском элитарном дискурсе наблюдаются две тенденции в отношении фонации: 1) допущение фонационного «хамелеона» (участники элитарного дискурса при общении с представителями одного и того же сословия используют формат произношения, **соответствующий *Posh* или *Стандартный Английский***. Но те же самые люди в общении с представителями низших сословий допускают имитации «*cockney*»; 2) предпочитают в своем произношении варианту *mockney*, следуя определенной коммуникативной стратегии (элитарная языковая личность осознанно переключается на формат «*mockney*»).

Ключевые слова: элитарный дискурс; английский язык; Великобритания; мокни.

В рамках данного доклада, хотелось бы внести некоторую ясность в вопрос о склонности представителей элитарного дискурса к имитации акцента кокни: конкретный элитарный круг, если он составляет политическую элиту, то в большинстве случаев, отказываясь от академичности, «стерильности» принятого формата произношения Received Pronunciation, стремясь быть ближе к широким массам населения, а не резко выделяться из них, они довольно-таки «кокничают», если не сказать «мокничают». Но поскольку их артикуляция была не столь удачной, имитация истинного говора кокни мгновенно всплывала на фонационном уровне. Это, в свою очередь, привело к иронии со стороны тех, кто фиксировал существования этой имитации. А именно на основе этой эмоциональной оценки сформировалось саркастический термин – *блендинг*: мокни (**to mock** «высмеивать», «глумиться над кем-либо», чем-либо «издеваться» + **cockney** «кокни»). Почему и принц Уильям, и канцлер Джордж Осборн, и многие другие представители элитного класса сознательно прибегали к говору кокни? – самый простой ответ на этот вопрос дал Барнаби Леннон: *Если вы в политике, вам захочется выглядеть как один из вышедших из народа* [5]. Одним из наиболее реалистичных способов проявления себя как одного из народа и возможности воздействовать непосредственно на него манипулятивными механизмами,