

Онлайн-площадка “*LearningApps*” — бесплатный онлайн-сервис, позволяющий создавать собственные задания, редактировать уже опубликованные и выполнять чужие. С его помощью можно организовать учебный процесс в виде интерактивных модулей. Они полезны как для обычного, так и для самостоятельного обучения. К тому же, сервис *LearningApps*: поддерживает не только русский язык, но также 20 языков на выбор; создание более 20 типов игровых упражнений и онлайн-игр; наличие шаблонов, которые облегчают процесс разработки заданий, и возможность использовать материалы других пользователей как образцы, что делает интерфейс еще проще и понятнее.

“*LearningApps*” предлагает множество режимов для создания интерактивных заданий: *typing* помогает развивать навыки набора текста; *sorting pictures* позволяет сортировать изображения по заданным критериям; *horse racing* превращает обучение в увлекательную гонку; *the game “Couples”* предлагает пользователям находить соответствующие пары; *Where is it?* помогает развивать навыки ориентации и поиска объектов; *guessing words* тренирует способность угадывать слова по подсказкам; *find a couple* предлагает искать пары среди представленных элементов; *crossword puzzle* позволяет создавать и решать кроссворды; *quiz* помогает проверять знания в формате викторины; *classification* предлагает классифицировать объекты по заданным категориям; *rate it* позволяет оценивать элементы по определённым критериям.

Образовательная онлайн-платформа “*Educaplay*” предназначена для создания интерактивных заданий. Платформа предоставляет пользователям возможности сохранения и редактирования разработанных заданий, генерации ссылок и кодов для их интеграции на других ресурсах, а также вывода материалов в печатный формат для офлайн-использования. Процесс создания каждого задания подробно объясняется через сопровождающие видеoinструкции, которые пошагово демонстрируют алгоритм действий. Интерфейс платформы отличается яркостью и удобством, а также включает инструменты для анализа и отслеживания прогресса выполнения заданий.

“*Educaplay*” предлагает множество режимов для создания интерактивных заданий: *matching pairs* помогает пользователям находить соответствующие пары элементов; *word search* предлагает искать слова среди набора букв; *crossword* позволяет создавать и решать кроссворды, используя подсказки; *froggy jumps* превращает обучение в увлекательную игру, где персонаж прыгает по правильным ответам; *fill in the blanks* помогает заполнять пропущенные слова в предложениях; *alphabet* тренирует знание алфавита и последовательность букв; *map quiz* предлагает задания на знание географических объектов; *memory* развивает память, позволяя пользователям находить совпадающие карточки; *video quiz* сочетает видеофрагменты с вопросами для проверки знаний; *unscramble words* помогает восстанавливать правильный порядок букв в словах.

Офлайн-игры, такие как настольные или карточные игры, обеспечивают групповое взаимодействие и живую коммуникацию между обучающимися. Для создания офлайн игр был использован онлайн-сервис “*Canva*”. Рассмотрим данный сервис подробнее.

“*Canva*” представляет собой онлайн-сервис для создания элементов графического дизайна, начиная с иллюстраций для соцсетей и заканчивая макетами для полиграфии. “*Canva*” обладает множеством преимуществ, которые делают её популярным инструментом для создания дизайна. “*Canva*” предоставляет огромный выбор бесплатных шаблонов, изображений, видеоматериалов, иконок и других элементов, что открывает широкие возможности для творчества. Платформа позволяет создавать дизайны для самых разных целей, будь то презентации, посты в социальных сетях или рекламные материалы. Итоговые проекты можно сохранять в различных форматах, что обеспечивает удобство работы с ними. Кроме того, “*Canva*” доступна как через браузер, так и через приложения для компьютеров и мобильных устройств, что делает её универсальным инструментом для дизайнеров.

Заключение. В заключении анализа было выявлено, что использование мемов в сочетании с игровыми технологиями формирует новую парадигму контроля сформированности навыков на уроках английского языка, направленную на активное вовлечение обучающихся, повышение их мотивации и развитие творческого мышления. Эти методы помогают создать обучающую среду, соответствующую современным образовательным тенденциям.

Список цитируемых источников

1. Пассов, Е. И. Основы методики обучения иностранным языкам / Е. И. Пассов. — М. : Русский язык, 1977. — 214 с.
2. Соловова, Е. Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций / Е. Н. Соловова. — М. : Просвещение, 2002. — 239 с.

УДК 811.111’38

А. В. Шпакова, Т. С. Пятакова
Учреждение образования «Барановичский государственный университет»,
Барановичи, Республика Беларусь

СТРУКТУРНЫЕ ФУНКЦИИ МУЗЫКАЛЬНЫХ АЛЛЮЗИЙ В РОМАНЕ КАДЗУО ИСИГУРО «БЕЗУТЕШНЫЕ»

Введение. Роман Кадзуо Исигуро «Безутешные» представляет собой уникальное художественное произведение, в котором нарративная структура организована в соответствии с принципами музыкальной композиции. Различные музыкальные техники: полифония, контрапункт, fuga, алеаторика — становятся

не просто метафорами, но структурообразующими элементами текста, создающими многомерное художественное пространство романа. Такая организация позволяет автору выразить состояние «безутешности» — ключевую эмоциональную доминанту произведения — через сложную архитектуру повествования.

Основная часть. Полифония в литературе, введенная в литературоведческий дискурс М. Бахтиным из музыкального, характеризуется как «разнообразие одновременных точек зрения и голосов» [1]. В отличие от монологического текста, полифонический роман представляет «множественность независимых и неслиянных голосов и сознаний, подлинную полифонию полноценных голосов» [1].

В «Безутешных» полифония проявляется на нескольких уровнях. Во-первых, через множественность равноправных голосов персонажей. Каждый персонаж не просто высказывается — он представляет собой отдельное сознание со своей логикой и мировоззрением. Например, в сцене диалога Бродского и мисс Коллинз мы видим две независимые линии воспоминаний, которые, переплетаясь, создают полифонический эффект:

“Do you remember? Every Sunday morning, after we’d had our coffee together at the Praga, we used to go to that bookstore. So many old books, so cramped and dusty whichever way you turned. You remember? You used to get so impatient. But we used to go anyway, every Sunday, after our coffee at the Praga.” Miss Collins remained silent for a few seconds. ... “The tadpole man,” she said [2]. Как мы видим, в данном отрывке несмотря на общность ситуации, персонажи по-своему интерпретируют её, за счёт чего и создается эффект множества.

Во-вторых, полифония проявляется через нарративную особенность, в которой главный герой, Райдер, обладает своеобразной «всеведущностью» [3], позволяющей ему проникать в сознание других персонажей. Это создает эффект «множественности сознаний», усиливая полифоническую структуру текста.

Контрапункт — термин, описывающий «одновременное сочетание двух или более самостоятельных мелодических голосов» [4], в литературе фигурирующий как «противопоставление нескольких сюжетных линий» [4]. В романе «Безутешные» контрапункт реализуется через несколько ключевых приемов:

1. **Противопоставление временных пластов.** Параллельное развитие идентичности Райдера как знаменитого пианиста, прибывшего в город для дачи концерта, сына, стремящегося угодить родителям, и отца и мужа создает контрапунктный эффект противопоставления разных социальных ролей героя.

2. **Контраст публичного и частного.** Монолог Хоффмана о комнатах отеля в 10-й главе первой части противопоставляется внутренним переживаниям Райдера. Приведем краткий отрывок: *“Oh no, Mr Hoffman,” I said, interrupting. “The present room is fine.” “But I’ve been thinking about it on and off all day since meeting you, sir. It seems to me you’d be more temperamentally suited to another room I have in mind. ... I’m quite sure you’ll like it better”* [2]. Эти две линии — комфорт Райдера и беспокойство Хоффмана — развиваются не только параллельно, но и повторяются неоднократно в рамках одного диалога, в итоге не достигая гармоничного разрешения.

3. **Противопоставление ожидания и реальности.** Например, история Бродского и его собаки контрапунктно противопоставляется ожиданиям городской элиты. На торжественном ужине один из выступающих говорит о собаке как о символе городских ценностей, в то время как сам Бродский заявляет: *“You think that dog was so important to me? He’s dead and that’s it. I want a woman. It gets lonely sometimes. I want a woman”* [2].

Фуга представляет собой «произведение контрапунктической структуры, которое преимущественно основано на одной теме, называемой субъектом» [5]. Имеет три основных раздела: экспозицию, средний (модулирующий) раздел и заключительный раздел. Пример фуги можно встретить в каждой главе произведения, однако мы обратимся к ранее упомянутому эпизоду торжественного ужина и его структуре:

1. **Экспозиция:** Представление основной темы — смерти собаки Бродского — и первая реакция участников вечера на это событие: *“When such a fine, noble companion passes away, there is little, so little others can say that does not seem empty and shallow”* [2].

2. **Средний** (модулирующий) раздел: Развитие темы через различные вариации — предложения увековечить память собаки через статую, переименование улицы и т. д. Каждое новое «вступление» персонажа представляет собой новую «модуляцию» основной темы.

3. **Заключительный** раздел: возвращение к основной теме в изменённом контексте через выступление самого Бродского, который полностью меняет восприятие ситуации.

Далее переходим к элементу **алеаторики** — техники, основанной на принципе случайности, когда автор делает произвольные выборы в отношении стиля, содержания и персонажей [6]. Наиболее явно алеаторика проявляется в организации пространства и времени романа. Исследователи отмечают: «Коридоры, проходы и комнаты часто искажены в “Безутешных”» [7]. Например, такая особенность проявляется в ситуации, когда Райдер неожиданно понимает, что находится в атриуме отеля, хотя до этого полагал, что присутствует на ужине в частном доме: *“...It suddenly dawned on me that we were in the atrium of the hotel. I had not recognised it...”* [2]. Такие моменты «узнавания» происходят внезапно, без предварительной подготовки, создавая эффект алеаторической случайности. Похожая ситуация происходит и со временем — в романе быстро наступают вечера, символизирующие темноту, в которой находится главный герой, не осознающий происходящего вокруг в полной мере.

Заключение. Анализ структурных функций музыкальных аллюзий в романе Кадзуо Исигуро «Безутешные» показывает, как музыкальные принципы организации текста формируют уникальную художественную ткань произведения. Полифония, контрапункт, фуга и алеаторика функционируют не просто как

стилистические приемы, но как структурообразующие элементы, создающие многомерное нарративное пространство. Музыкальная архитектура романа отражает его основную эмоциональную доминанту — состояние безутешности, невозможности разрешения внутренних конфликтов.

Таким образом, музыкальные аллюзии в романе Ишигуро выполняют не только структурную, но и смыслообразующую функцию, создавая сложное художественное целое, в котором форма и содержание находятся в неразрывном единстве. Это позволяет говорить о «Безутешных» как о уникальном эксперименте в области интермедиальной литературы, где музыкальные принципы композиции становятся основой для создания нового типа романного повествования.

Список цитируемых источников

1. Бахтин, М. М. Полифонический роман Достоевского и его освещение в критической литературе / М. М. Бахтин // Проблемы поэтики Достоевского. — М., 1979. — URL: <https://www.booksite.ru/fulltext/bah/tin/pro/ble/my/poe/tic/dos/toe/vsk/1.htm> (дата обращения: 27.03.2025).
2. Ishiguro, K. The Unconsoled / K. Ishiguro. — URL: <http://123.200.31.10:8080/jspui/bitstream/123456789/725/1/Kazuo%20Ishiguro%20The%20Unconsoled%20Vintage.pdf> (date of access: 16.10.2024).
3. Crushed Cadences and Vented Rests // The American Scholar. — URL: <https://theamericanscholar.org/crushed-cadences-and-vented-rests/> (date of access: 20.03.2025).
4. Контрапункт // Академик. — URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/160647> (дата обращения: 27.03.2025).
5. How to write a fugue // Composer Focus. — URL: <https://composerfocus.com/how-to-write-a-fugue/> (date of access: 28.03.2025).
6. Aleatory // Poem analysis. — URL: <https://poemanalysis.com/definition/aleatory/> (date of access: 28.03.2025).
7. Maloney, G. Distortions of the artist in space and time / G. Maloney // Fantastic Metropolis. — URL: <https://fantasticmetropolis.com/i/ishiguro-distortions> (date of access: 16.02.2025).

УДК 81.38

М. В. Юхневич, А. А. Савко

Учреждение образования «Барановичский государственный университет»,
Барановичи, Республика Беларусь

СУБЪЕКТИВИЗАЦИЯ ЛЕКСИЧЕСКОГО ВЫРАЖЕНИЯ КОНЦЕПТА «БОЛЬ» В АМЕРИКАНСКОМ МЕДИЦИНСКОМ ДИСКУРСЕ

Введение. В настоящее время медицинская тематика пронизывает практически все сферы современной действительности. В связи с этим наблюдается рост интереса к исследованию концептов, связанных со здоровьем/нездоровьем человека, в особенности с «болевыми» состояниями. Международная ассоциация по изучению боли (The International Association for the Study of Pain) определяет боль как «неприятное сенсорное и эмоциональное переживание, связанное с фактическим или потенциальным повреждением тканей или описываемое в терминах такого повреждения» [1]. Боль, как концепт, имеет многогранное значение и может быть выражена разнообразными способами в зависимости от контекста. Под концептом мы понимаем ментальную единицу, которая обобщает и систематизирует знания об объекте, явлении или событии. В отличие от простых слов, концепты содержат не только лексические значения, но и ассоциации, культурно-исторический контекст, эмоциональные и оценочные характеристики, представляя собой концептосферу языка. В медицинском дискурсе использование лексических выражений для описания боли может влиять на диагностический процесс, выбор лечения и взаимодействие между врачами и пациентами.

Основная часть. В качестве эмпирического объекта мы выделили 100 лексических единиц, выражающих боль на примере американского кинематографа, в частности таких американских сериалов, как «Хороший доктор» (“The Good Doctor”), «Анатомия страсти» (“Grey’s Anatomy”), «Доктор Хаус» (“House, M.D.”), выпущенных с 2004 года и вполне достоверно отражающих состояние медицины в США, различные аспекты медицинской деятельности, базирующиеся на взаимоотношениях врачей и пациентов. Описание боли непрофессионалами является затруднительным для понимания медицинским работником, так как нередко в таких случаях используется большая доля субъективного сравнения боли с, порой, не относящимися к данному понятию явлениями. Например, пациент испытывает боль как режущую, острую, сравнивая её с ножом в следующем примере, что представляет собой сравнение: “It’s like a knife in my side” [2]. В другом примере о невыносимо обжигающей боли пациент говорит: “I’m burning!”, что является метафорой [3]. Или как в примере, где больной ощущает острые болезненные импульсы в шее и описывает боль как убийцу: “My neck is killing me”, что также является метафорой [2]. Другой пример более абстрактного обозначения приближающейся боли/обморока представлен в сравнении пациентом приближающейся потери сознания с падающими небесами: “Oh... The sky is falling...”, что является метафорическим сравнением [3], или “It feels as if the floor is tilting beneath my feet” [4]. Испытывая сильную головную боль, пациент сравнивает её со взрывом в следующем примере: “My head is gonna explode...”, что также является метафорой [2].