

Например, слова, такие как «жизнь», «будущее», часто присутствуют в таких слоганах, что создает не только эмоциональную, но и моральную нагрузку. Эти термины вызывают у зрителей чувство ответственности и вовлеченности. Приведем примеры: *Думай о будущем. Будущем ребенку; Пощади будущего ребенка!; Наркотики лишают тебя будущего; Не опустошай свою жизнь. Всего одна доза марихуаны подавляет память на месяц; Наполняй жизнь яркими эмоциями без наркотиков.*

В социальной рекламе часто используется слово «выбор», формирующее идею личной ответственности и значимости принимаемых решений. Оно подчеркивает активность человека в процессе, который непосредственно влияет на его жизнь. Оно не просто обозначает действие, но и символизирует важность выбора в контексте жизненных ценностей. Например: *Мысли позитивно, выбирай спорт. Употребление наркотиков приводит к депрессии; Мама и папа! Выбирайте жизнь. Выбирайте любовь. Выбирайте меня; Вакцинация или реанимация? Выбор за тобой!; Вакцинируйся от COVID-19! Выбери жизнь!; Пройдя вакцинацию — я выбираю быть здоровым!*

Слово «Беларусь» выступает как олицетворение национальной идентичности и единства народа. Оно создает контекст для патриотических чувств и воспоминаний о героическом прошлом, связывает понятия языка, культуры и традиций, что имеет большое значение для понимания своей принадлежности к стране. Например: *Освобождение Беларуси. Вечная слава героям; Я (люблю) Беларусь; Мы беларусы!; Сmaak беларускай мовы.*

Немаловажным является использование лексики, которая привлекает внимание людей с помощью описания негативных последствий. Такие слова, как «убийство», «пытка», «смерть» наводят на мысль о серьезности проблем, подчеркивая их опасность и неотложность решения. Это позволяет без лишних слов донести до аудитории важность темы и настоятельную необходимость перемен. Например: *Вдыхая — убиваешь себя, выдыхая — других; Курение убивает!; Алкоголь убивает; Наркотики убивают.*

Современные медийные тексты социальной рекламы всё чаще кодируются средствами различных знаковых систем: вербальных и визуальных. В результате создаются «семантические и функциональные единства», оказывающие комплексное воздействие на адресата. Воздействие создается с помощью использования такой лексики, как «мама», «папа». Автор социальной рекламы обращается к взрослой аудитории от лица ребенка. Например: *Папа, не пей. Мы ждем тебя дома трезвым; Мама и папа! Выбирайте жизнь. Выбирайте любовь. Выбирайте меня; А мама любит не меня.*

Также акцент делается на использовании сильных, ассоциативных образов, которые могут затронуть личные чувства каждого. Рекламные тексты «Каждая взятка отбирает у нас будущее» или «Общество без коррупции — это наша мечта» подчеркивают не только негативные последствия коррупции для отдельных людей, но и для всего общества в целом. Это создает атмосферу безысходности и желание изменить ситуацию.

Важно также отметить, что в социальной рекламе с помощью слов «молчать» и «сказать» часто используются призывы к действию, которые создают ощущение необходимости немедленных перемен. Например, фразы вроде «Скажи нет взяткам!» или «Твое молчание поддерживает коррупцию» заставляют зрителей задуматься о своей роли и ответственности в происходящем. Такие слоганы эффективно провоцируют на размышления о личной позиции в отношении коррупции, побуждая каждого осознать, что его голос имеет значение.

**Заключение.** Таким образом, лексические особенности текстов социальной рекламы в англоязычной, русскоязычной и белорусскоязычной средах отражают культурные, социологические и психологические аспекты общества, к которому они принадлежат. Каждое из этих направлений имеет свой уникальный лексикон, который может изменяться в зависимости от целевой аудитории, целей рекламы и исторического контекста.

#### Список цитируемых источников

1. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. — М. : ИТИ Технологии, 2006. — 944 с.
2. Вишнякова, С. М. Профессиональное образование: словарь: ключевые понятия, термины, актуальная лексика / С. М. Вишнякова. — М. : НМЦ СПО, 1999. — 538 с.
3. Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. — М. : ИКАР, 2009. — 448 с.

УДК 811

Е. В. Филипович, И. А. Бартошевич

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

## ДИДАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ МЕМОВ НА УРОКАХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

**Введение.** В современном образовательном процессе традиционно используется широкий спектр различных средств контроля сформированности навыков [1, с. 132]. Несмотря на их количество, разнообразие и наличие проверенных методов и технологий, обеспечивающих эффективную организацию образовательного процесса, периодически возникает необходимость расширения и усовершенствования

набора дидактических инструментов. В настоящее время такая необходимость обусловлена необходимостью учитывать изменившиеся предпочтения современных обучающихся в выборе источников и способов восприятия информации [2, с. 65]. В этой связи одним из перспективных направлений может стать объединение игр и интернет-мемов в перечень дидактических средств, используемых на уроках иностранного языка.

**Основная часть.** Игра представляет собой особый вид деятельности, нацеленной на достижение удовольствия и развитие различных когнитивных и коммуникативных навыков. Игра используется как мощный инструмент, способствующий активизации учебной мотивации, снижению тревожности и улучшению навыков работы в команде. Игра может быть как развлекательной, так и дидактической, включая в себя элементы соревновательности и целенаправленности образовательного процесса. Более того, игры обладают потенциалом для контроля речевых навыков.

Для контроля сформированности слухо-произносительных и ритмико-интонационных навыков, речевых лексических и грамматических навыков была создана система онлайн и офлайн игр. Данные игры были созданы для III ступени общего среднего образования (10 класс) по теме “Great People”, которая охватывает III учебную четверть.

Система игр на основе мемов для контроля речевых навыков представлена на рисунке 1.

Онлайн-игры предлагают интерактивные возможности, включая использование популярных образовательных приложений и веб-платформ. Для создания онлайн игр были использованы следующие образовательные платформы: “Wordwall”, “LearningApps” и “Educaplay”. Рассмотрим каждую платформу подробнее.

Образовательная платформа “Wordwall” представляет собой универсальный инструмент создания интерактивных и печатных образовательных материалов. Среди её преимуществ можно выделить простоту использования, доступность и наличие бесплатного тарифа, позволяющего создавать до пяти учебных ресурсов. Платформа поддерживает русскоязычный интерфейс, что облегчает её освоение и использование. Разработанные интерактивные упражнения совместимы с любым устройством, имеющим подключение к интернету, включая компьютеры, планшеты, смартфоны и интерактивные доски. Печатные версии заданий предоставляются в формате, удобном для распечатывания, что позволяет применять их в офлайн-режиме как отдельные учебные пособия.

“Wordwall” предлагает множество режимов для создания интерактивных заданий: *flipping tiles* позволяет пользователям переворачивать плитки, чтобы раскрыть скрытую информацию; *match up* предлагает соединять соответствующие элементы; *flash cards* помогают запоминать информацию с помощью карточек; *speaking cards* ориентированы на развитие устной речи; *open the box* — это игра, в которой пользователи открывают коробки, чтобы найти правильные ответы; *anagram* предлагает составлять правильное слово из перемешанных букв; *spin the wheel* использует вращающееся колесо для случайного выбора элемента; *unjumble* помогает восстановить правильный порядок слов или букв; *matching pairs* — это режим поиска пар, где необходимо соединять соответствующие элементы. Эти возможности делают обучение увлекательным и интерактивным, помогая учащимся лучше усваивать материал.

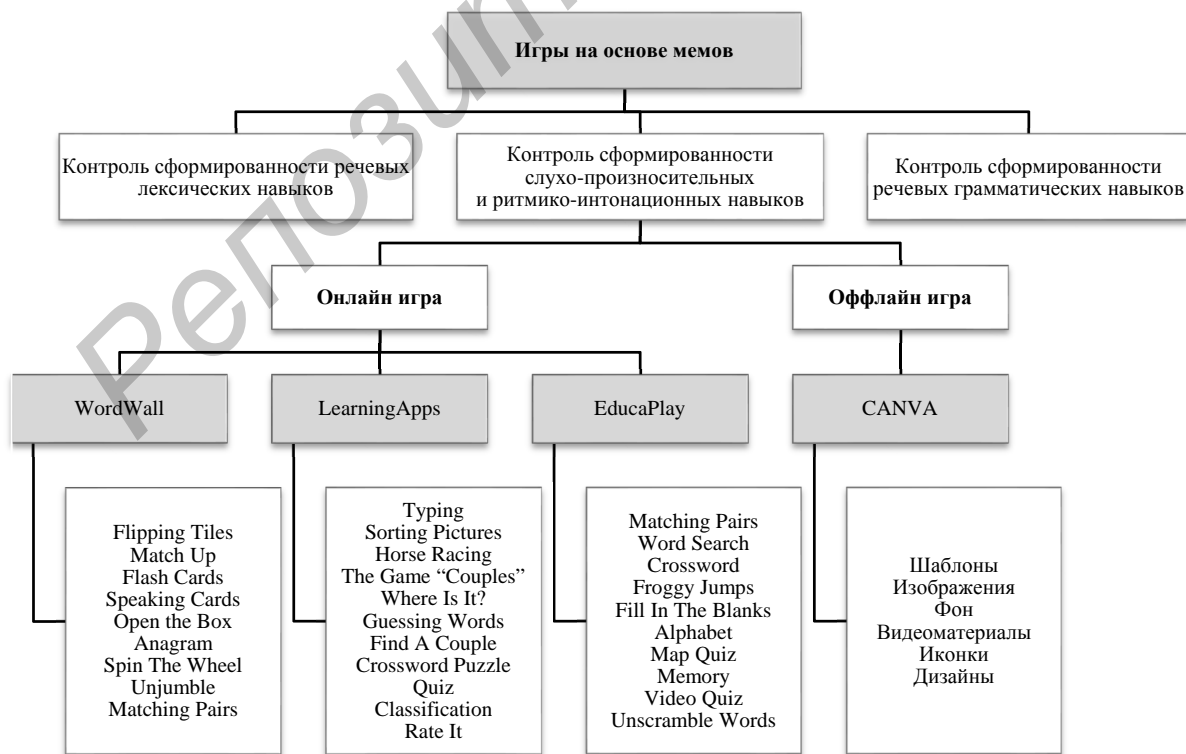


Рисунок 1 — Система игр на основе мемов для контроля речевых навыков

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