

Список использованной литературы

1. 10 трендов образования в 2023 году [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://n-72.ru/company/news/10_trendov_obrazovaniya_v_2023_godu. – Дата доступа: 26.03.2023.
2. Бычкова, В. О. Технология использования кейсов на занятиях по иностранному языку в средней общеобразовательной школе / В. О. Бычкова // Вестн. Моск. гос. обл. ун-та. Сер. Педагогика. – 2017. – № 3. – С. 69–77.
3. Варенина, Л. П. Геймификация в образовании / Л. П. Варенина // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2022. – Т. 14, № 5. – С. 314–317.
4. Догадина, М. А. Кейс-метод как элемент геймификации образовательного процесса в формировании компетенций обучающихся магистратуры / М. А. Догадина [и др.] // Ученые записки Орловск. гос. ун-та. Сер. Гуманитарные и социальные науки. – 2021. – № 90. – С. 150–153.
5. Шварева, О. В. Современные педагогические технологии: кейс-метод : учеб.-метод. пособие / О. В. Шварева, Н. В. Байгулова. – Томск : Изд-во ТГПУ, 2019. – 112 с.

МОТИВАЦИОННОЕ РАЗВИТИЕ УЧАЩИХСЯ НА ОСНОВЕ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ВИДЕОИГРЫ

Мазькова Ангелина (УО МГПУ им. И. П. Шамякина, Беларусь)

Научный руководитель – Т. П. Лихач, канд. пед. наук, доцент

В настоящее время невозможно представить социально-культурную деятельность, да и нашу жизнь в целом без английского языка. Гаджеты, инструкции, интернет-ресурсы, любимые фильмы – все эти вещи «говорят» с нами по-английски. А потому многие родители стараются с раннего возраста приобщить детей к изучению столь распространённого языка, предоставляя им возможность научиться лучше ориентироваться в жизни.

Как заинтересовать учащихся в изучении английского языка, учитывая разнохарактерность их личностных мотивов, – проблема, которую мы попытаемся решить через понятие «современные игровые технологии».

Игровые технологии задают деятельность в условиях социальных ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [1]. В то же время концепция непрерывного языкового образования предполагает, что ситуативная деятельность выходит за рамки ролевой или симуляционной игры на уроке, включая использование интернет-платформ с множеством игр, направленных на овладение иностранным языком. И пока обучающиеся в младших и средних классах осваивают базовые правила иноязычной речевой коммуникации в стандартных ситуациях общения, старшеклассникам может быть предложен более интересный и захватывающий вид игровых технологий – полноценные видеоигры. Например, «Little Misfortune» (перевод с англ. – «Маленькая Неудача»).

Little Misfortune – приключенческая, так называемая «point-and-click» («наведите курсор и щелкните») видеоигра в жанре «тёмного фэнтези» –

появилась в интернете в 2019 году. На протяжении всего геймплея игрокам нужно принимать решения за Неудачу, выбирая один из двух вариантов возможного ответа или действия. Некоторые варианты выбора игрока могут вызывать проигрывание ряда кат-сцен. В определённых отрезках сюжета игрокам также доступны выполнение внутриигровых заданий и мини-игры, например, починка вазы и игра в Whac-A-Mole[en]. Таким образом, в процессе игры учащиеся не только заняты красочной картинкой трёхмерной графики, но и постоянно концентрируются на разговоре маленькой Неудачи с мистером Голосом, от понимания содержания которого зависят судьбы персонажей. К примеру, в сцене с привязанным к дереву щенком мистер Голос предупреждает главную героиню: «Be aware of the consequences», после чего предоставляет два варианта действий: «play with it» или «set it free». Легкомысленно выбрав вариант «поиграть с ним», игрок не нарочно, а случайно губит пёсика – его придавит свалившаяся с дерева ветка (рисунок 1).



Рисунок 1 – Фрагмент сюжетно-ролевой видеоигры «Little Misfortune»

Обращает на себя внимание название игры, актуализирующее значения омофонов: если не прочитать его, то можно подумать, что собеседник говорит «Little miss Fortune» («Маленькая мисс Удача»), что является абсолютной противоположностью концепта главной героини.

Таким образом, с помощью описанной сюжетно-ролевой видеоигры, предлагающей новые (необычные) формы и способы моделирования отношений героев в ленте событий, включая принятие решений и их анализ, мы не только вносим разнообразие в изучение иностранного языка, но и развиваем мотивационную сферу личности учащегося. Один из факторов мотивационного развития личности в ходе такой игровой деятельности связан с важным интеллектуальным процессом – «каузальной атрибуцией», или причинно-следственной интерпретацией мотивов поведения других людей [2]. Этически правильным завершением деятельности на основе представленной видеоигры может стать задание скорректировать поведение героини в аналогичной и схожих жизненных ситуациях, начав с трансформации ее имени и мотивационных установок (из неосознанных в осознанные) для обеспечения благоприятного исхода. Такая логика обоснована

следующим. Путем преодоления «экстернальности», связанной с перекладыванием ответственности за события внешним факторам, формируется весьма полезное для социума свойство личности – «интернальность», т. е. способность человека принимать ответственность за события своей жизни, исходя из личностных диспозиций и отношений, а не влияния случая [2].

Список использованной литературы

1. Электронный архив открытого доступа НИУ «БелГУ» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://dspace.bsu.edu.ru/bitstream/123456789/25104/1/Nudnaya_Igrovye_16%20%281%29.pdf. – Дата доступа: 28.03.2023.

2. Научный словарь терминов, характеризующих мотивационную сферу личности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://psy.wikireading.ru/65006>. – Дата доступа: 02.04.2023.

ЭККЛЕЗИОНИМЫ СЕВЕРНЫХ РЕГИОНОВ АНГЛИИ: ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫЙ АСПЕКТ

Максименко Ирина, Кашаед Владислав (УО МГПУ им. И. П. Шамякина, Беларусь)

Научный руководитель – Е. В. Ковалёва, канд. филол. наук, доцент

Имена собственные определяются социальными и историческими факторами развития общества и несут информацию о культуре, психологии, истории, географии, быте изучаемой страны. Изучение ономастического материала позволяет углубить знания человека о культуре англоязычных стран. Так, при исследовании экклезионимов следует учитывать их происхождение и семантические характеристики. Под экклезионимом мы понимаем «собственное имя места совершения обряда, места поклонения любой религии; в том числе название церкви, часовни, креста, алтаря, священного камня, источника» [1, с. 187]. В названии может содержаться какой-либо признак на мотивировку названия: характерная черта местности, происхождение предмета или какое-то обстоятельство, так как происхождение таких онимов не случайно.

Цель работы – выявить лингвокультурные особенности английских экклезионимов, находящихся в северных районах Англии. Так, оним *Clifton Cathedral* (католический собор епархии Клифтона и кафедры епископа Клифтона, также известен как Клифтонский собор). Наименование мотивировано онимом *Clifton* (Клифтон, Бристоль, Англия). Само имя собственное *Clifton* восходит к древнеанглийским лексемам *cliff* ‘обрыв’ и *town* (ton) ‘город’, что свидетельствует о ландшафте местности, где находится данный собор. Второе название экклезионима *The Cathedral Church of SS. Peter and Paul* (Собор Святых Петра и Павла). Экклезионим *Temple Church* представляет собой церковь, основанную в середине XII века орденом тамплиеров (орден бедных рыцарей Христа, основанной в 1119 году небольшой группой рыцарей). Первый компонент данного онима соотносится с лексемами *temple* ‘храм’ или *templiers* ‘тамплиеры’.