

фрагментация. Элементы, рассеянные по всему тексту, составляют точный портрет героев, а автор выделяет особенности их характера. Поток сознания в эссе «Смерть мотылька» играет немаловажную роль. Для Вулф новый подход к художественной литературе требовал выйти за рамки обыденного пересказа человеческих действий, а вместо этого проникнуть в сознание, чтобы исследовать сложные закономерности человеческого мышления. Используя такие приемы, как поток сознания и внутренний монолог, то есть отрывки повествования, показывающие сокровенные мысли персонажа, Вулф изображает личные мысли и субъективный опыт своих героев. Таким образом, в творчестве Вирджинии Вулф жанр эссе модифицируется, что повлияло не только на творчество автора, но и на эссеистику в целом.

1. Навасельцава, Г. В. Жанр рамана ў беларускай літаратуры другой паловы XX – пачатку XXI стагоддзя: манаграфія / Г. В. Навасельцава; М-ва адукацыі Рэспублікі Беларусь, Установа адукацыі "Віцебскі дзяржаўны ўніверсітэт імя П. М. Машэрава". – Віцебск: ВДУ імя П. М. Машэрава, 2020. – 267, [1] с. – Бібліягр.: с. 251-267. URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/25755> (дата обращения: 22.03.2023).

2. Essay of the Month: "The Modern Essay" // The common reader [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://commonreader.wustl.edu/c/the-modern-essay/>. – Дата доступа: 22.03.2023.

3. The Death of the Moth, and Other Essays // Project Gutenberg Australia [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://gutenberg.net.au/ebooks12/1203811h.html> – Дата доступа: 22.03.2023.

## О СОЗДАНИИ УЧЕБНОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ НА УРОКАХ РУССКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

*Литвин Я.А.,*

*студентка 3 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель – Оксенчук А.Е., канд. филол. наук, доцент*

Современный ребёнок в значительной мере усваивает модели поведения и социальные нормы из мультфильмов. Мультфильмы обладают богатыми педагогическими возможностями: расширяют представление об окружающем мире; развивают мышление, способствуют пониманию причинно-следственных связей; формируют оценочные отношения к различным ситуациям [1].

Первые мультфильмы представляли собой рисованные и раскрашенные от руки пантомимы продолжительностью до пятнадцати минут. Уже тогда могло применяться звуковое сопровождение, синхронизированное с изображением. Вклад в развитие мультипликации вносили учёные-изобретатели, создавая картины в различных жанрах и техниках [3].

Сегодня наиболее часто используются следующие техники создания мультфильмов:

Рисованная анимация. Самые первые мультфильмы были сделаны именно в этой технике. Она возникла в начале XX века. Для создания рисованной анимации нужно сделать огромное количество почти одинаковых рисунков. Рисованные мультфильмы получили широкую популярность. Именно в этой технике работал Уолт Дисней и советская студия «Союзмультфильм».

Кукольная анимация. Появилась в России в 1906 году. Это объёмный метод создания мультфильмов. Суть метода заключается в том, что на небольшой сцене-макете размещают фигурки героев и фотографируют, затем понемногу изменяют положение рук, ног, тела или головы персонажа и снова фотографируют. При просмотре отснятых кадров создается иллюзия движения. В этой технике сняты, к примеру, мультфильмы «Волк и теленок», «Чебурашка и крокодил Гена» и многие другие.

Пластилиновая мультипликация. Эта технология очень схожа с кукольной анимацией, разница лишь в том, что герои, реквизит и пейзаж изготовлены из пластилина. Фигурки тоже размещают, фотографируют, вносят изменения и снова фотографируют,

потом монтируют полноценный мультфильм. Самый знаменитый мультфильм, созданный в этой технике – «Пластилиновая ворона».

Компьютерная анимация. Это создание мультфильмов с помощью компьютера. Компьютер ускоряет и облегчает работу над мультфильмом. Сделанный на компьютере мультфильм может быть объемным, как пластилиновый или кукольный, например, «Маша и медведь», а может быть очень похожим на рисованный мультик, например, «Три богатыря и Шамаханская царица» [2].

Мультфильмы на сегодняшний день востребованы в образовательных учреждениях различного уровня. Анимационный фильм даёт возможность педагогу раскрыть основную мысль произведения и обеспечить его понимание для учащихся. А самостоятельное создание анимационных фильмов по произведениям русской литературы развивает не только креативное мышление учащихся, но и способствует расширению их кругозора.

Цель нашей работы – анализ эффективности применения метода проектов по созданию анимационных фильмов на уроках русской литературы в школе.

**Материал и методы.** Исходным материалом для написания статьи послужили результаты проведения уроков проектирования в 8 классе на базе «ГУО Средняя школа №38 г. Витебска». Методы исследования: анализ продуктов деятельности, анализ интернет-источников по теме исследования.

**Результаты и их обсуждение.** Одной из эффективных форм обучения является метод проектов. Метод проектов даёт возможность учащимся раскрыть собственные представления о тех или иных литературных произведениях. В нашем случае таким произведением стал рассказ «Старуха Изергиль» Максима Горького. В создании проектной работы приняло участие 10 учащихся 8 класса. Процесс создания проекта имеет свою структуру. На этапе представления задачи проекта для педагога важно заинтересовать учащихся. Для этого учащимся было показано несколько мультфильмов из серии «Антология русского хоррора: Красный состав», созданной на основе произведений русской литературы. На этапе создания первой части проектной работы учащимся предлагалось следующее задание: «Подумайте, какие сцены из произведения могли бы войти в мультфильм по произведению «Старуха Изергиль». На основе выбранных сцен напишите сценарий к будущему мультфильму». После представления результатов работы учащихся был составлен единый сценарий. Задачей второй части проектной работы было создание персонажей. Учащиеся единогласно выбрали технику аппликации. В результате было создано несколько персонажей.



Рисунок 1 – Мать Ларры и Ларра



Рисунок 2 – Автор и Старуха Изергиль

**Заключение.** Данное исследование было нацелено на анализ эффективности применения метода создания проектов на уроках русской литературы. Подводя итог всему вышесказанному, можно утверждать, что использование метода проектов помогает учащимся сформировать объективную систему представлений о своих знаниях, возможностях и умениях. Современный образовательный проект – это средство активизации самостоятельной творческой деятельности школьника. Именно поэтому использование данной формы работы является эффективным на всех этапах обучения.

1. Бурухина, А. Ф. Мультфильмы в педагогическом процессе: угрозы и возможности // Монография. Германия, Saarbrücken: LAP LAMBERT Academic Publishing, 2013. – 141 с.

2. Пихтина, А. Б. Технологии создания мультипликации. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://obuchonok.ru/node/4517> – Дата доступа: 20.03.2023.

3. Оксенчук, А. Е., Голубева Ю. С. Технология использования мультипликационных фильмов в работе педагога. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/25570>. – Дата доступа: 20.03.2023.

## УПОТРЕБЛЕНИЕ НАЗВАНИЙ ДОМАШНИХ ЖИВОТНЫХ В РУССКОМ И КИТАЙСКОМ ЯЗЫКАХ

*Лю На,*

*студентка 3 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь*

*Научный руководитель – Климкович О.А., канд. филол. наук, доцент*

В русском и китайском языках наблюдаются существенные различия в употреблении различных групп лексики. Эти различия отражают особенности восприятия мира людьми, владеющими русским или китайским языком. Достаточно интересным объектом наблюдений являются слова, которые используются для наименования животных и птиц. Цель представленной статьи – проанализировать особенности употребления лексем, обозначающих домашних животных в русском и китайском языках, рассмотреть особенности коннотации таких единиц в случае их использования по отношению к людям. Актуальность такой работы определяется частым использованием подобных единиц в разговорной речи. Как отмечают Ма Лун, И. В. Ма, изучение иностранного языка предполагает «поиск точек соприкосновения при разнице менталитетов» представителей разных культур [3, с. 230].

**Материал и методы.** Материалом для проведения исследования стали лексемы, обозначающие домашних животных в русском языке, их соответствия в китайском языке. В работе использованы сравнительный, аналитический и описательный методы.

**Результаты и их обсуждение.** В русском языке существуют отдельные лексемы для обозначения самцов, самок и детенышей. В китайском языке к общему иероглифу, обозначающему животного, добавляются дополнительные иероглифы, указывающие на то, что это самец, самка или маленькое животное. Для обозначения самца используется иероглиф 公 [2], имеющий значение ‘мужской’, для обозначения самки используется иероглиф 母 [2], имеющий значение ‘женский’, для обозначения детенышей используется иероглиф 小 [2], имеющий значение ‘маленький’:

кот 猫, кошка 母猫, котёнок 小猫儿;  
бык 公牛, корова 母牛, телёнок 小牛;  
пёс 公狗, собака 母狗, щенок 小狗;  
боров 公猪, свинья 母猪, поросёнок 小猪;

конь 公马, лошадь 母马, жеребёнок 小马;  
козёл 公山羊, коза 母山羊, козлёнок 小山羊;  
баран 公绵羊, овца 母绵羊, ягнёнок 小绵羊.

И в русском, и в китайском языках наименования домашних животных используются, чтобы дать характеристику человеку. Рассмотрим, какие характеристики в представлении людей двух наций стоят за некоторыми названиями в этом случае.