

В.И. Дунин-Марцинкевич, Рэй Бредбери, Федор Достоевский, Александр Сергеевич Пушкин (упоминалась и *Наталья Гончарова*), *В. Быков* – советский и белорусский писатель, *В. Короткевич* – белорусский советский писатель, публицист, поэт, переводчик и драматург, *Джозеф Киплинг, У. Шекспир, Ян Чечот* – польский, белорусский, литовский поэт, член общества филоматов, *Адам Мицкевич, Кондратий Рылеев*. В том числе и *Мартынов Николай Соломонович* – отставной майор, убивший на дуэли М. Ю. Лермонтова.

Функционировал и такой герой, как *Роршах Герман* – швейцарский психиатр и психолог.

В тексте перечислялись и известные живописцы, в числе которых были *Арнольд Бёклин* – автор серии картин "Остров Мертвых", *Рембрандт* – автор известной картины "Похищение Европы", *Иван Хруцкий* – белорусский и русский живописец, известен своими натюрмортами и групповыми портретами, *Генрих Вейсенгоф* – белорусский художник – пейзажист.

Эти антропонимы составляют периферийную часть антропонимного пространства романа.

Заключение. Таким образом, употребление антропонимов любым писателем тщательно продумано и стилистически мотивировано. Они связаны с замыслами писателя, с его мировоззрением, с идейно-тематическим содержанием произведения.

1. Рогалев, А. Ф. Имя и образ: Художественная функция имен собственных в литературных произведениях и сказках / А. Ф. Рогалев. – Гомель : Барк, 2007. – 224 с.

2. Слесарева, Т. П. Ономастическое пространство романа Владимира Короткевича "Христос приземлился в Городне" : семантический аспект = Onomastic space of the novel Vladimir Korotkevich "Christ landed in Gorodnya" : semantic aspect / Т. П. Слесарева // Региональная ономастика: проблемы и перспективы исследования : сборник научных статей [по материалам III междунар. науч. конф.]. – Витебск : ВГУ имени П. М. Машерова, 2022. – С. 245–249. – Библиогр.: с. 249 (12 назв.). URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/32422> (дата обращения: 20.03.2023).

3. Суперанская, А. В. Структура имени собственного / А. В. Суперанская. – М. : Наука, 1969. – 220 с.

4. Ташицкий, В. Место ономастики среди других гуманитарных наук // Вопросы языкознания. – М., 1961. – № 2. – С. 3–11.

5. Фонакова, О. И. Имя собственное в художественном тексте / О. И. Фонакова. – Л. : Издательство ЛГУ, 1990. – 103 с.

6. Шур, В. В. Онім у мастацкім тэксьце: манаграфія / В. В. Шур. – Мн.: Беларускі кнігазбор, 2006. – 216 с.

7. Шур, В. В. Онімы ў творах Якуба Коласа: паказчыкі і актуалізатары дадатковых адценняў значэння / В. В. Шур // Родн. слова. – 2006. – № 6. – С. 23–26.

УЧЕБНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ДИДАКТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ В КОНТЕКСТЕ ОСВОЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Шпак А.А.,

студент 5 курса БрГУ имени А.С. Пушкина, г. Брест, Республика Беларусь

Научный руководитель – Концевой М.П.

Актуальность исследования обусловлена новыми вызовами для образовательных систем в связи с началом нового этапа развития современной цифровой среды на основе «глубокого обучения нейронных сетей» и «больших языковых моделей». Цель исследования состоит в поиске путей преодоления возможности симуляций учебных поручений, реализуемого на основе применения современных информационных технологий, вне практики запретов и ограничений, разработке способов конструктивного ответа на актуальные вызовы.

Материал и методы. Материалом исследования послужили научные работы, посвященные практике применения кроссвордов (как примера дидактических материалов) в контексте преподавания языка, собственный педагогический опыт в период прохождения педагогической практики и учебного курса «Компьютерное моделирование» в БрГУ имени А.С. Пушкина. Используются описательный, сравнительный и аналитический методы, экспериментальное моделирование учебных кроссвордов в сервисах EclipseCrossword, «Фабрика кроссвордов» и LLM GPT4.

Результаты и их обсуждение. Решение тематических кроссвордов является эффективным способом освоения иноязычного лексического материала. Практически все учащиеся знакомы с кроссвордами, и работа с ними не создаёт для них никаких трудностей и проблем, позволяя существенно повысить уровень усвоения иноязычной лексики [1]. Большинство участников исследования одобрительно отзываются о практике использования кроссвордов, отмечая, что такое обучение очень увлекательное, в то время как монотонное объяснение учителя не способствует эффективному запоминанию лексики [1]. Современные компьютерные технологии существенно расширяют дидактические возможности кроссвордов и делают их более разнообразными благодаря интерактивности и мультимедийности программных сред. Разработка электронных кроссвордов становится проще и эффективнее посредством автоматизации этого процесса и применения сетевых словарных сервисов. Это позволяет персонализировать учебные кроссворды и определять степень их трудности и сложности в зависимости от целей конкретного урока и уровня подготовки учащихся. На этапе изучения лексики удобно применять кроссворды с подсказками, где на учебном поле есть ответы, с которыми можно сверяться в процессе решения, тренировать внимательность, запоминать слова визуально. Удобной бесплатной программой автоматического составления кроссвордов является EclipseCrossword. Составленный EclipseCrossword интерактивный кроссворд интегрируется в веб-страницу и может использоваться в электронной форме. Кроссворд можно сохранить в формате RTF для дальнейшей работы в текстовых редакторах или распечатать. Сервис «Фабрика кроссвордов» позволяет создавать кроссворды «вручную» и при помощи автоматической генерации. Можно получить статистику ответов на вопросы кроссворда, внести изменения в созданный ресурс, организовать групповую работу, создать собственный кроссворд по пройденной теме и др. Данный сервис позволяет создавать кроссворд по одной теме за несколько минут и генерировать его варианты, что способствует индивидуализации обучения.

Вместе с тем, компьютерные технологии могут быть использованы для симуляции выполнения учебных поручений с кроссвордами. Так, в компьютерных сетях учащимся легко найти генераторы подсказок для кроссвордов любых типов и тематик, что создает проблемы, связанные с ответственностью и самостоятельностью учащихся. Решение данных проблем на основе запретов, ограничений и усиления контроля, в том числе на основе высокотехнологичного прокторинга, представляется неэффективным и нежелательным. Указанные проблемы могут и должны решаться в контексте положительного применения современных информационных технологий.

Таким решением может быть использование кроссвордов не в качестве готового дидактического материала, а в качестве учебного проекта для учащихся. Школьникам предлагается с использованием современных информационных сервисов самим разработать и создать интерактивную модель кроссворда. При таком учебном моделировании кроссвордов эффективно могут быть использованы сетевые образовательные технологии и интернет-ресурсы (как лексические, так и программно-инструментальные). Например, EclipseCrossword снабжен простыми пошаговыми инструкциями и автоматически генерирует кроссворды разных типов на основании предложенного списка слов и подсказок. Создавая такие модели, учащиеся реализуют многогранный и сложный процесс речевой деятельности. Составитель должен подобрать термины для наполнения, продумать подсказки для данных терминов, организовать их так, чтобы кроссворд был составлен верно. Примерная модель разработанного кроссворда доступна по адресу: <https://medialex.brsu.by/SC.html>. Предложенный метод учебного моделирования кроссвордов вписывается в парадигму игрового обучения (GBL, Game-based learning) и геймификацию процесса усвоения лексического материала. Значимым фактором здесь является то, что необходимые коммуникативные компетенции в английском языке предполагают знание определенного количества слов, которые не могут быть охвачены

регулярным обучением целевым словам во время классных занятий [2]. Важность геймификации, которая трудно совмещается с усилением запретов и ограничений, объясняется желанием найти средство повышения учебной мотивации школьников и их вовлеченности в образовательный процесс на основе таких игровых элементов, как постановка задач, обратная связь, уровни, творчество. Качественно новый этап в развитии компьютерных технологий открывается на основе применения «глубокого обучения искусственных нейронных сетей» и «больших языковых моделей» (LLM, Large Language Models). Так, общедоступная LLM GPT4 не только предлагает по запросу пользователя готовые решения для любых заданий кроссвордов (и других дидактических материалов), но и способна самостоятельно сгенерировать кроссворд любой сложности и типа на заданную тему [3]. При использовании LLM действенность предложенного учебного моделирования сохраняется, а его суть переносится на Prompt engineering и моделирование «подсказок» (prompts) для составления эффективных запросов, что также требует внимательной работы с лексикой и грамматикой изучаемого языка.

Закключение. Учебное моделирование кроссвордов как одного из видов дидактических материалов позволяет эффективно реализовать многогранный и сложный процесс речевой деятельности в контексте изучения иностранного языка. Дидактические материалы, моделируемые учащимися с использованием современных информационных средств и технологий, становятся эффективным познавательным и мотивационным образовательным инструментом.

1. Utami, E. An Analysis of Crossword Puzzle to English Vocabulary Mastery [Electronic resource] / E. Utami, Y. Marita, W. Martina. – Mode of access: <https://www.journals.unihaz.ac.id/index.php/edu-ling/article/view/2981>. – Date of access: 25.03.2023.

2. Panmei, B. The Pedagogical Use of Gamification in English Vocabulary Training and Learning in Higher Education [Electronic resource] / B. Panmei, B. Waluyo. – Mode of access: <https://www.mdpi.com/2227-7102/13/1/24>. – Date of access: 25.03.2023.

3. Israel, A. Pair Programming with GPT-4: CrosswordGPT [Electronic resource] / A. Israel. – Mode of access: <https://www.propelauth.com/post/pair-programming-with-gpt-4-crosswordgpt>. – Date of access: 25.03.2023.

СОВРЕМЕННАЯ АНГЛИЙСКАЯ ОБРЯДОВАЯ ГЕОРТОНИМИЯ

Штокина А.В.,

студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Генкин В.М., канд. филол. наук, доцент

Языковая картина мира каждого этноса находит свое отражение в ряде специфических лексических групп, одной из которых является геортонимия – система названий праздников различного типа: государственных, национальных, религиозных и т.д. Предметом нашего исследования будут английские обрядовые геортонимы. Цель нашего исследования – выявить особенности названий обрядовых праздников в английской лингвокультуре и тенденции их формирования в языке.

Материал и методы. В качестве материала исследования выступают 18 названий праздников, активно отмечаемых представителями современной английской лингвокультуры: *Valentine's Day, April Fool's Day, Halloween, Burns Night, Chinese New Year, St. David's Day, Mothering Sunday, Stephen Lawrence Day, St. George's Day, Shakespeare Day, Queen's Birthday, Father's Day, Windrush Day, Guy Fawkes Day, Remembrance Sunday, First Sunday of Advent, Christmas Eve, New Year's Eve*. В работе использовались следующие методы исследования: описательный, сравнительно-сопоставительный, структурно-словообразовательный, этимологический.

Результаты и их обсуждение. Многие из указанных ранее обрядовых праздников стали международными, причем некоторые из них не являются исконно английскими. Первоначально праздники имели религиозный или культовый характер, что нашло, соответственно, отражение в их названиях. Так, празднование *Дня дурака* связано с культом древнеримского бога смеха Ризуса, который соответствовал в греческой мифологии