

ученых МГУ имени А. А. Кулешова, 2019 г. : материалы научно-методической конференции, 29 января–10 февраля 2020 г. / МГУ имени А. А. Кулешова ; под ред. Н. В. Маковской, Е. К. Сычовой. – Могилев, 2020. – С. 76–77.

А. А. Бричикова

*Науч. рук. А. К. Шевцова,
канд. филол. наук, доцент*

КОММУНИКАТИВНЫЕ СТРАТЕГИИ В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ ДИСКУРСЕ: СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АСПЕКТ

Коммуникативные стратегии, реализованные в англо- и русскоязычных версиях компьютерной игры Genshin Impact, демонстрируют как общие черты, так и существенные различия.

Англоязычная версия игры проявляет тенденцию к ясности, простоте и нейтральности. Лексика, грамматика и синтаксис ориентированы на доступность и легкость восприятия. Коммуникативные стратегии направлены на создание дружелюбной и непринужденной атмосферы. В целом, англоязычный дискурс характеризуется прагматичностью и функциональностью.

Русскоязычная версия, напротив, отличается большей выразительностью и эмоциональностью. Лексический состав более разнообразен и включает стилистически окрашенные элементы. Грамматические конструкции сложнее, что позволяет передавать тонкие нюансы смысла. Коммуникативные стратегии направлены на создание более тесной связи с игроком и глубокое погружение в атмосферу игрового мира. Локализаторы активно используют юмор, метафоры и другие стилистические приемы для создания запоминающихся образов и эмоционального отклика.

Сравнительный анализ выявил, что русскоязычная версия в большей степени адаптирована к культурным особенностям целевой аудитории [1]. Адаптация проявляется в использовании специфических обращений, адаптации юмора и культурных отсылок. В целом, русскоязычный дискурс характеризуется большей креативностью и стремлением к созданию уникального игрового опыта.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что выбор стратегий в процессе локализации компьютерных игр является сложным и многофакторным процессом, требующим учета лингвистических, культурных и психологических особенностей целевой аудитории. Успешная локализация позволяет не только передать смысл оригинального текста, но и создать увлекательный и запоминающийся игровой опыт, соответствующий ожиданиям и предпочтениям игроков.

Литература

1 Бричикова, А. А. Медийный и компьютерно-игровой дискурс: стилистические особенности игры Genshin Impact / А. А. Бричикова // На перекрестке культур: единство языка, литературы и образования – IV : сборник научных статей по материалам IV Международной научно-практической интернет-конференции, г. Могилев, 16–20 декабря 2024 г. / МГУ имени А. А. Кулешова ; под ред. А. К. Шевцовой. – Могилев, 2025. – С. 45–47.

А. А. Будник

*Науч. рук. И. Л. Лукашкова,
канд. пед. наук, доцент*

ЭМОЦИОНАЛЬНОЕ ОТНОШЕНИЕ К ПРОФЕССИЯМ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Формирование у дошкольников представлений о профессиях является важным аспектом их социально-нравственного и познавательного развития. Об этом свидетельствуют задачи и

содержание работы в данном направлении, которые отражены в учебной программе дошкольного образования. Существенным фактором, оказывающим влияние на познавательный процесс, выступает эмоционально-оценочное отношение детей к разным профессиям.

С этой целью нами был предпринят констатирующий эксперимент, направленный на определение уровня эмоционального отношения у дошкольников. Выборку составили 38 детей старшего дошкольного возраста (5,2–5,7 лет) Государственного учреждения образования «Дошкольный центр развития ребенка № 8 г. Могилева». Для получения эмпирических данных использовалось диагностическое задание «Нравится / не нравится» (автор А. А. Ошкина) [1]. По результатам диагностики было выявлено, что высокий уровень, свидетельствующий о положительном отношении к профессиям, имеют только 7,6 % испытуемых. Средний уровень, соответствующий нейтральному отношению к профессиям, констатирован у значительной части воспитанников – 58,2 %. С низким уровнем, указывающим на отрицательное отношение к профессиям, диагностировано 34,2 % детей. На основе анализа результатов, полученных с помощью диагностического задания с использованием двадцати профессий, было установлено, что старшие дошкольники чаще выражают положительное отношение и отдают свое предпочтение профессиям актера, милиционера, художника, капитана судна, повара, учителя, фотографа, ветеринара. Отрицательную эмоциональную оценку у испытуемых получили профессии кассира, рыбака, каменщика, дворника и фермера.

Таким образом, определение уровня сформированности эмоционального отношения к профессиям у дошкольников позволяет выявить их интерес к миру профессий и желание его познавать, что необходимо учитывать в организации образовательного процесса в данном направлении.

Литература

1 Ошкина, А. А. Квест-игра как культурная практика: содержание и технология организации в дошкольном образовании / А. А. Ошкина // Балт. гуманит. журн. – 2018. – Т. 7. – № 1. – С. 279–282.

Э. У. Бякешка

*Навук. кір. Д. А. Доўгаль,
ст. выкладчык*

ВЫКАРЫСТАННЕ ІНТЭРАКТЫЎНЫХ АРФАГРАФІЧНЫХ ПРАКТЫКАВАННЯЎ У ПАЧАТКОВЫХ КЛАСАХ: ПРАБЛЕМЫ І ПЕРСПЕКТЫВЫ

У сучаснай пачатковай школе назіраецца неабходнасць пераходу да новых метадаў навучання, здольных павысіць матывацыю вучняў і эфектыўнасць авалодання арфаграфічнымі навыкамі. Адным з такіх метадаў з’яўляецца выкарыстанне інтэрактыўных практыкаванняў, што спрыяюць развіццю ў вучняў самастойнасці, унутранага арфаграфічнага кантролю і асэнсаванага навучання.

Інтэрактыўныя практыкаванні ўяўляюць сабой заданні, якія выконваюцца ў рэжыме анлайн і выступаюць сродкам удасканалення практычнай падрыхтоўкі і актывізацыі пазнавальнай дзейнасці навучэнцаў [1].

Аднак на шляху ўкаранення дадзеных тэхналогій узнікае шэраг праблем, што патрабуюць комплекснага аналізу і вырашэння. Як нам удалося ўстанавіць у ходзе назірання за дзейнасцю педагогаў ДУА “Сярэдняя школа №1 г. Круглае” і іх апытання, праблемы маюць як суб’ектыўны, так і аб’ектыўны характар. Да суб’ектыўных перашкод адносяцца недахоп у настаўнікаў ведаў у галіне ІКТ, сумненні ў мэтазгоднасці іх прымянення ў класах з розным узроўнем падрыхтоўкі вучняў, псіхалагічная негатыўнасць педагогаў да перамен і прыхільнасць да традыцыйных метадаў. Да аб’ектыўных – слабая матэрыяльна-тэхнічная база, адсутнасць гатовых інтэрактыўных матэрыялаў на беларускай мове і высокая вучэбная нагрузка.