

- частое использование устойчивых сочетаний, риторических структур клише и штампов, например *in the long run* – в долгосрочной перспективе, *with reference to* – ‘в связи с’, *according to* – ‘по словам’;

- наличие общепринятых сокращений, например *ANSI* – Американский национальный институт стандартов, *ACA* – Закон о доступном медицинском обслуживании, *NPR* – Национальное государственное радио, *ISIS* – Исламское государство;

- множество имен собственных (названия стран, географических объектов, названия учреждений, периодических изданий), например *Gitmo* – ‘тюрьма в Гуатанамо’, *Chatham House* – ‘Чатем-Хаус’ – Королевский институт международных отношений;

- наличие неологизмов, например *reset button* – ‘кнопка перезагрузки’, *Obamacare* – закон о доступном медицинском обслуживании, *Tea Party* – консервативно-либертарианское движение в США;

- использование безличных оборотов, например *it is announced/reported that...* – ‘сообщается, что...’;

- использование конструкций типа «глагол + *that*» при изложении чужого высказывания, например *Steven Schier, Professor of Political Science from Carleton College in Northfield, United States, also stressed that...* – ‘Профессор политических наук Карлтонского колледжа Стивен Шир также подчеркнул, что...’.

Таким образом, можно прийти к выводу, что общественно-политический дискурс действительно обладает рядом специфических особенностей, представляющих определенную трудность при переводе. Для успешного перевода общественно-политического дискурса необходимы знания общих принципов переводческой деятельности, ее лингвистических и экстралингвистических аспектов, а также жанрово-стилистических особенностей переводимых материалов. Переводчик общественно-политических текстов должен иметь высокий уровень базовой компетентности в политике и политических, социальных науках, понимать суть научных дискуссий в этой области, должен вникать в смысловое содержание, структуру и коммуникативную задачу текста, рассматривать целостную ситуацию в тексте оригинала. Важным также представляется осознание переводчиком того, что не всегда возможно максимально полно передать весь смысл, заключенный в исходном высказывании. Часто допускаются значительные отступления от оригинала.

Д. А. Валянская

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПЛАТФОРМЫ В ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ

Ресурсы Интернета сегодня практически безграничны, в то же время обучение вышло за рамки аудиторий. Современные образовательные стандарты, присоединение Республики Беларусь к Болонской системе,

актуальная проблема формирования компетентного специалиста и связи образовательного процесса с профессиональной деятельностью меняют подходы к образовательному процессу. Значительная часть обучения ложится на плечи студентов в виде самостоятельной работы. Сегодня образовательный процесс не может не включать в себя современные информационно-коммуникационные технологии. В организации аудиторных занятий по переводу используется множество информационно-коммуникационных технологий, однако самостоятельная работа студентов может стать еще более разнообразной, за счет использования онлайн-ресурсов Сети, которые невозможно было бы использовать в аудиториях, не имеющих доступа в Интернет.

Интерес представляют мультимедийные платформы, предназначенные для продвижения контента в социальных сетях. Относительно новым понятием являются цифровые истории, которые можно создавать при помощи таких мультимедийных платформ. Цифровое повествование – это форма производства цифровых медиа, которая позволяет людям делиться аспектами своей истории. Повествование может включать в себя различные средства мультимедиа – изображения, видео и аудио, статичные изображения и подвижные GIF-изображения, веб-публикации, которые люди могут использовать, чтобы рассказать историю или представить идею. Как и традиционные повествования, большинство цифровых историй сосредоточены на конкретной теме и содержат определенную точку зрения. Однако, как следует из названия, цифровые истории, как правило, содержат элементы компьютерных изображений, текста, записанного аудиоповествования, видеоклипов и/или музыки. Цифровые истории могут варьироваться по продолжительности, но большинство историй, используемых в сфере образования, как правило, длятся от 2 до 10 минут. Перечень тем, используемых в цифровом диапазоне повествования, бесконечен. Такую форму представления материала применяют компании, издательства, информационные агентства для продвижения своей продукции.

На базе таких онлайн-платформ можно создавать цифровые публикации, добавлять текстовые, аудио- и видеоматериалы, создавать опросы и голосования, флеш-карточки, рейтинги, статьи, сопоставления, викторины, обсуждения и публиковать их в социальных сетях, на сайтах и в блогах.

Цифровые истории могут использоваться и создаваться как преподавателями, так и студентами. Истории, созданные преподавателями для студентов, могут служить способом привлечения внимания к изучаемой теме, расширять знания студентов, оказывать помощь в освоении сложного материала, сохранять в одном месте новую информацию, к которой всегда можно обратиться. Цифровое повествование также является удобным инструментом для студентов, которые могут создавать свои собственные истории. Этот вид деятельности может носить проектный характер. Он вызывает интерес и мотивирует студентов «цифрового поколения». По желанию, цифровые истории публикуются в Интернете, и студенты имеют возможность поделиться своей работой с другими студентами.

Изучение опыта использования цифровых повествований в преподавании показало, что зарубежный опыт намного опережает отечественный. Так, например, Университет Хьюстона реализует проект по созданию и размещению цифровых рассказов студентов.

Одной из платформ, с помощью которой можно вполне удобно организовать самостоятельную работу студентов, можно назвать Playbuzz. Playbuzz позволяет организовать и представить мультимедийный материал. Студенты могут узнавать информацию, тренировать отдельные навыки, обсуждать результаты в этой удобной платформе для организации разнообразного контента в одном месте.

Для того, чтобы полно раскрыть вопрос можно представить его в виде интерактивной цифровой истории и вложить в нее текстовую информацию, видео из других сайтов, изображения, добавить опрос перед прочтением материала при помощи функции Trivia, Quiz, Flipcard. Платформа позволяет создавать цифровые истории (Story) и использовать следующий набор инструментов.

В историю можно добавить текстовую информацию и форматировать ее по необходимости. При использовании изображений можно добавить эффект размытого изображения и для того, чтобы его увидеть, необходимо нажать на изображение. Таким образом, можно скрыть запрашиваемую информацию и прежде, чем узнать ответ, студент может ответить на вопрос самостоятельно и только после открыть изображение.

Встроенный видеоплеер позволяет импортировать видео с сайтов YouTube, Vimeo либо загружать собственные видео. В программе Playbuzz Video можно отредактировать видео, обрезав его или сделать доступной лишь его часть. Видео можно создать и самостоятельно в Video Creator. Доступны шаблоны, которые упростят этот процесс.

Convo используется для того, чтобы представить текст в форме диалога. Convo позволяет представлять любое интервью, беседу или последовательность событий таким образом, чтобы они идеально соответствовали сегодняшним потребностям потребления контента. Он обеспечивает ощущение, напоминающее мгновенный или текстовый обмен сообщениями. Используя формат наиболее распространенного сегодня способа общения, Convo дает вам возможность превратить контент в более простой и интересный опыт для читателей. Такую форму можно применять для представления интервью, реальных или вымышленных разговоров между разными людьми, для демонстрации хронологии событий, для дробления больших историй на более мелкие куски информации.

Флеш-карточки можно использовать для представления положительных и отрицательных сторон явления, для демонстрации причин и результатов, до и после, вопросов и ответов на них, а также функции «нажмите, чтобы узнать» и др. Playbuzz позволяет создавать опросы в виде серии вопросов. Эти вопросы могут включать текст и изображения. Такие опросы можно использовать после текста для проверки его понимания либо для контроля знаний по определенной теме. Можно организовывать известные multiple-choice тесты.

Викторины Trivia используются для создания вопросов, на которые можно дать положительный или отрицательный ответ, и ответов в виде утверждений. После окончания викторины представляется результат, который покажет студентам, насколько они хорошо ее выполнили. Викторины можно использовать для презентации новой информации в контексте. В таком опросе есть несколько вариантов ответа на вопрос и при выборе правильного ответа можно расширить информацию, а если был выбран неправильный вариант, то тут же будет даваться разъяснение. Такой интерактивный вариант организации материала с элементом игры вызовет интерес к проблеме и при этом материал будет усваиваться более естественно. Таким подходом пользуются современные СМИ и компании при продвижении своей продукции. Геймификация мотивирует студента и позволяет разнообразить образовательный процесс.

Информацию, добавленную в историю, в любое время можно переорганизовать. Готовую цифровую историю можно опубликовать на самой платформе либо включить в страницу в социальных сетях, блогах, приложить ссылку к письму с домашним заданием.

Преимущества использования такой платформы в том, что она позволяет организовать самую разнообразную информацию в одном месте. Платформа Playbuzz бесплатная. Она имеет привлекательный современный интуитивно понятный интерфейс. Playbuzz позволяет не только представлять информацию, но и проверить свои знания. Недостаток в использовании этой платформы состоит в том, что для доступа к контенту необходимо пройти регистрацию. Это онлайн-платформа, которая не функционирует без Интернета.

Таким образом, такие платформы для создания цифровых историй, как Playbuzz, являются доступным инструментом преподавателя для организации самостоятельной работы студентов, служат средством повышения мотивации студентов и позволяют разнообразить образовательный процесс.

А. В. Вдовичев

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЙ ПЕРЕВОД: ПОЛИТКОРРЕКТНОСТЬ VS. НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ

В общей, частной и специальных теориях перевода стараются не выделять отдельные виды переводов, связанных с той или иной сферой деятельности, но в последнее время как в академическом сообществе, так и среди практикующих переводчиков все чаще появляются ссылки на медицинский, юридический, военный, экономический и другие виды перевода. Эти виды переводов можно отнести к специальному переводу, ранее обозначаемому в научной и учебной литературе как научно-технический перевод, так как, учитывая разные жанры текстов, одной из основных особенностей является использование специальной лексики, или терминологии, которая в свою очередь формирует отдельную терминосистему, или