

среды, в которой максимально снижено влияние факторов, провоцирующих жестокое обращение с ребенком посредством создания программ, проектов с целью нормализации психологического климата в семье, гармонии в детско-родительских отношениях и снижения уровня негативных качеств личности (агрессивность, тревожность, импульсивность и т. д.).

#### Список цитируемых источников

1. Об основах деятельности по профилактике правонарушений [Электронный ресурс] : Закон Респ. Беларусь от 4 янв. 2014 г. №122-3. — Режим доступа: [http://base.spinform.ru/show\\_doc.fwx?rgn=64951](http://base.spinform.ru/show_doc.fwx?rgn=64951). — Дата доступа: 12.10.2016.
2. *Ничишина, Т. В.* Социально-педагогическая работа с семьей : практикум / Т. В. Ничишина, А. М. Ткачук ; Брест. гос. ун-т им. А. С. Пушкина. — Брест : БрГУ, 2014. — 139 с.

УДК 372.881.111.1

Д. И. Лашевская

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи

## ТИПОЛОГИЯ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

**Введение.** Одна из основных целей преподавания иностранного языка — обеспечить практическое овладение предметом. Но каким образом зажечь искру интереса в глазах ребенка? Как сделать так, чтобы каждый урок был увлекательным, интересным, а обучение — посильным и радостным? Как известно, одним из эффективных приемов в обучении является дидактические игры.

**Основная часть.** Об использовании игры известно давно. Попытки классифицировать игры предпринимались еще в прошлом веке как зарубежными, так и отечественными исследователями, которые занимались проблемой игровой деятельности.

Что касается М. Ф. Стронина, то он дает следующую классификацию игр: 1) лексические и орфографические игры; 2) грамматические игры; 3) фонетические игры [1].

**Лексические и орфографические игры.** Высокий уровень коммуникативной компетенции ученика напрямую зависит от объема его словарного запаса. Однако в большинстве случаев запоминание и правописание английских слов вызывает у учащихся некоторые трудности. Зачастую им приходится механически заучивать слова по новой теме. Игра помогает сделать процесс запоминания и отработки орфографических и лексических навыков увлекательным и эффективным. Цель данных игр: тренировать младших школьников в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке.

**Make up a Word (Составь слово).** Цель: совершенствовать лексические навыки школьников, способствовать быстрому запоминанию новых слов. Каждому ученику дается набор букв (написаны на картонных квадратиках размером 1,5 × 1,5 см), из которых он составляет слово по изучаемой теме. Учитель следит за правильностью выполнения задания и просит составить с этим словом предложение, после чего ребенок получает новый набор букв. За короткий промежуток времени (приблизительно 5 минут) каждый ученик успевает поработать с 3-4 новыми словами. В данной игре дополнительно задействована эмоциональная и механическая память (учащиеся перемещают буквы, лучше запоминая их порядок и место в слове).

**Fill in the Missing Letter (Вставь пропущенную букву).** Цель: проверить усвоение орфографии в пределах изученного лексического материала. Класс делится на две команды. Учитель пишет на доске (или на карточках) для каждой команды слова по изучаемой теме, в которых пропущены одна или несколько букв. Представители команд поочередно выходят к доске и вставляют пропущенную букву. Побеждает команда, которая быстрее и с меньшим количеством ошибок справится с заданием.

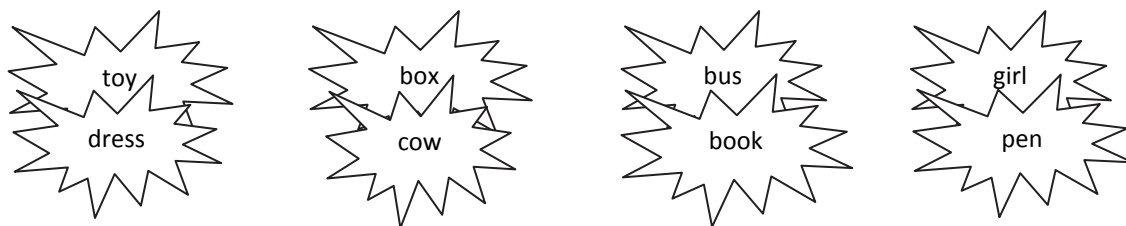
**Odd One Out.** Учащимся необходимо вычеркнуть лишнее слово. Например:

- volleyball, flowers, sport, football;
- cucumber, tomato, banana, onion;
- red, white, yellow, tree;
- mother, brother, sister, aunt.

**Грамматические игры.** Использование грамматических игр на уроке английского языка позволяет формировать, тренировать и совершенствовать грамматические навыки школьников. Особенно эффективны такие игры при работе с грамматическим материалом, не имеющим аналогов в родном языке (например, с порядком слов в вопросительных и отрицательных предложениях).

**Changes (изменения).** Цель: помочь учащимся преодолеть сложности в употреблении видовременных форм глаголов английского языка, не имеющих аналогов в родном языке. Один из учеников выходит из класса. В это время в классе происходят изменения: два ученика меняются местами, передвигается стул, открывается окно и т. п. Когда он возвращается, ему необходимо ответить на вопрос «What was changed?» (Что изменилось?), т. е. назвать все, что изменилось в классе. Счет в игре может быть командным или индивидуальным. За каждое правильное предложение команда (или ученик) получает очко. Игру можно использовать в середине или в конце урока на этапе обобщения и систематизации знаний. Данная игра мотивирует учащихся к использованию грамматической конструкции Present Perfect в реальной ситуации.

Выберите существительные и образуйте множественное число.



**Travellers.** Цель игры: стимулирование разговорной речи; тренировка Past Simple. Ученики по очереди выполняют действия и комментируют их. Например: I am sitting. I am standing up. I am going to the window. Учащиеся отрабатывают тему Present Progressive Tense.

**Фонетические игры.** Используются для совершенствования навыков произношения и фонематического слуха у учащихся.

**Remember the word (Запомни слово).** Цель: совершенствовать фонематический слух учащихся, развить внимание. За каждым учеником закрепляется определенный звук. Учитель записывает список слов, и каждый ученик должен запомнить (или записать) слова (или слово) со своим звуком. В конце игры ребята, не допустившие ни одной ошибки, получают какое-то поощрение (например оценку «10»).

**Find the word (Найди слово).** Цель: развивать у учащихся навык установления адекватных звукобуквенных соответствий, внимание, совершенствовать лексические и орфографические навыки. Каждый ученик получает карточку с 20 английскими словами, в состав которых обязательно входят слова со сложным произношением по теме урока, слова из уже пройденных тем и несколько новых, не знакомых учащимся слов. Затем учитель зачитывает их с определенной скоростью и в произвольной последовательности. Дети должны найти в своем списке произнесенные учителем слова и поставить рядом с каждым из них порядковый номер. Эта игра может проводиться в начале урока как фонетическая зарядка.

**Незнайка.** В класс пришел Незнайка изучать английский язык. Задача ребят — научить Незнайку правильному произношению. Незнайка показывает детям транскрипционные знаки, а ребята хором называют их.

**Алфавит.** Учитель показывает каждому из участников игры пять карточек с буквами английского алфавита. Выигрывает тот, кто правильно и без пауз называет все буквы.

**Заключение.** Суммируя сказанное выше, необходимо отметить, что дидактические игры оживляют уроки иностранного языка, способствуют овладению языком в занимательной форме, воспитывают внимание, быстроту реакции, память. Учащиеся раскрепощаются, у них проявляется возможность проявить толерантность, доброжелательность, взаимопомощь, дружескую поддержку.

#### Список цитируемых источников

1. Стронин, М. Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М. Ф. Стронин. — М. : Просвещение, 2001. — 370 с.

УДК 373.1

В. И. Мозолевский

Государственное учреждение «Национальный историко-культурный музей-заповедник “Несвиж”», Несвиж

### ВОСПИТАНИЕ НРАВСТВЕННО РАЗВИТОЙ ЛИЧНОСТИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ ИНТЕРАКТИВНОЙ МУЗЕЙНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРОГРАММЫ «МУЗЕЙ ДЕТЯМ»

**Введение.** Развитие образовательной деятельности музея на современном этапе связано с переосмыслением содержания традиционных форм работы со зрителем объединением его в рамках музейно-педагогического процесса в структуре интерактивных музейно-педагогических программ. Интерактивные музейно-педагогические программы являются одновременно и моделью реализации инновационной образовательной практики музея, открывающей возможность для формирования музейно-педагогической образовательной области в содержании школьного образования. Внутри этой области формируются основанные на соответствующих программах и технологиях учебные предметы, рассчитанные на освоение школьным учителем в творческом сотрудничестве с музейным педагогом в целях воспитания нравственно развитой личности [4, с. 170].

Интерактивная музейно-педагогическая программа для детей старшего школьного возраста решает целый комплекс задач — от воспитания нравственно развитой личности до получения знаний по истории и культуре. Музейно-педагогическая программа должна формировать историческое сознание ребёнка, навыки