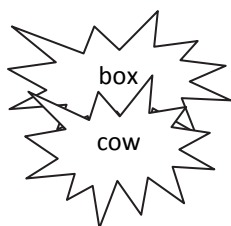


Выберите существительные и образуйте множественное число.



**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

осмысленного участия в документировании истории природы общества, что способствовало бы выработке научного мировоззрения и творческой активности [1, с. 63].

В музейной практике типологизация образовательных программ определяется профильной спецификой музея и его экспозиционными и инфраструктурными возможностями — от них зависит постановка целей и задач [5, с. 226].

**Основная часть.** Интересным примером участия в этом процессе является Национальный историко-культурный музей-заповедник «Несвиж», разработавший культурно-образовательную программу «Музей детям», ориентированную на нравственное и патриотическое воспитание детей старшего школьного возраста. Этот продукт сотрудничества музейных работников и педагогов представляет собой программу, насыщенную «интерактивом», призванную обогащать учебный процесс подростков, усиливая наглядность обучения и развивая творческую активность учащихся.

Цель программы — сформировать отношение к музею как к средству развития ценностного, личностно окрашенного отношения к историческому и культурному наследию, тем самым знакомя подростка с музеем. Авторы программы, рассматривая музейный предмет как запечатлённую память, делают акцент на формировании исторического сознания.

Этот акцент нашёл своё отражение и в структуре программы, которая состоит из блока теоретических материалов (в них рассматриваются возможности партнёрства музея и школы и методика проведения занятий), а также четырёх тематических блоков: «Познавательный», «Развивающий», «Интеллектуальный» и «Досуговый». Каждый из блоков включает разработки нескольких взаимосвязанных проектов.

Например, тематический блок «Интеллектуальный» состоит из двух проектов: интеллектуальной игры «Кубок Старого замка» и олимпиады по истории города Несвижа «Мой город — моя любовь». Проекты обращены на развитие интеллекта у молодёжи и призваны обеспечить опыт ценностного переживания, захватывающего личность целиком [2, с. 40].

Благодаря обширным методическим приложениям к блокам, программа даёт учителю большую свободу использования предложенного материала в среде образовательного учреждения.

Программа «Музей детям» имеет многоуровневую структуру, тем самым решает задачи, которые на первом этапе включают воспитание качеств нравственно развитой личности, а также получение знаний по истории и культуре.

В целом на основе вышеизложенных задач культурно-образовательная программа «Музей детям» даёт возможность подростку приобрести следующие знания и умения: изложение самостоятельных суждений, осмысление художественных достижений общества, творческое восприятие окружающего мира.

Интеграция программы в школьный учебно-воспитательный процесс опирается на интенсивное и плодотворное сотрудничество музейных работников с учителями и администрациями школ.

Возвращаясь к структуре программы, отметим, что каждый из названных блоков представляет собой внутренне завершённые части и может быть реализован самостоятельно. Вместе с тем действенность программы «Музей детям» значительно увеличивается при последовательном внедрении всех её разделов на основе преемственности.

Внедрение программы показало, что целостно отражая мир музейной культуры, она стала источником педагогических инноваций в системе образования. И это не случайно, так как в её основе лежит междисциплинарный проект, объединивший на базе Национального историко-культурного музея-заповедника «Несвиж» психологов, искусствоведов, художников, музейных педагогов, руководителей и практиков учреждений образования. Эта интеграция не только более чётко выявляет специфику каждого из них, но и даёт возможность обозначить ряд проблем, открывающих новый этап данной модели. В их числе, прежде всего, назовём соотношение профессионального сознания музейного и школьного педагогов, определяющее сложность адаптации учителя к пространству музея. Это обстоятельство ставит вопрос о необходимости профессиональной подготовки музейного педагога — специалиста, способного продуктивно работать как в музее, так и в школьной среде.

Обобщая сказанное, отметим, что программа «Музей детям» построена в соответствии с педагогическими принципами, отвечает насущным требованиям отечественного образования, так как она разработана на основе концепции педагогического взаимодействия музея и системы образования; системна и преемственна в своих задачах, ориентированных на возрастную специфику учащихся; направлена на творческое взаимодействие музейного педагога и учителя и его курсовую подготовку в музее, дающую возможность стать инициатором и организатором общения подростка с музеем; обеспечена учебно-методическим комплексом для реализации музейно-педагогического процесса.

Рассматривая программу «Музей детям» в контексте инновационной практики и методики образовательной деятельности музея-заповедника «Несвиж», отметим, что её основные положения выведены из анализа истории образовательной деятельности белорусских и зарубежных музеев. В ней актуализированы идеи А. Лихтварка, Р. Кершенштайнера, Б. Гилмана и других учёных, видевших в музее среду, обладающую высокой и непреходящей ценностью для развития нравственных качеств у детей старшего школьного возраста.

Вместе с тем программа «Музей детям» отражает установки, имманентные музею как социокультурному институту, а принадлежность её Национальному историко-культурному музею-заповеднику «Несвиж» отражает его большой вклад в эволюцию музейной педагогики. Одна из основных проблем образовательной работы музея-заповедника тематизируется как «Нравственное воспитание молодёжи». В русле этого направления

находятся и исходные утверждения, положенные в основу формирования программы: общечеловеческие ценности постигаются человеком благодаря высокоразвитой культуре видения, понимания и чувств, достижению которой и служит предполагаемая программа; становлению нравственного самосознания учащихся и их готовности к открытому диалогу с культурами различных народов служит опора тематики проектов, включённых в программу; органичному сочетанию традиций и современности способствует использование в программе наряду с классическими интерактивных форм работы.

Программа решает важнейшую задачу приобщения подрастающего поколения к музейным ценностям. В её рамках сложилась последовательность преемственных звеньев диалога: музей — учреждение образования — музей. Поэтому и занятия на экспозиции, и аудиторные занятия в учебных заведениях в равной мере укрепляют и активизируют участие музея в общепедагогическом процессе по воспитанию нравственно развитой личности.

Разработка программы ясно продемонстрировала значение научно обоснованного прогнозирования для выполнения музеем своей образовательной миссии, ибо педагогическая служба музея сформулировала гипотезу о своевременности разработки программы; выявила в системе образования потребность в подобной программе; проанализировала реальные условия применения программы в общеобразовательных учебных заведениях; обеспечила репрезентативный для научных выводов контингент участников реализации программы.

**Заключение.** Программа «Музей детям», воплощающая осознание современным музеем своей социальной ответственности и роли в гармонизации общественных отношений, стала источником педагогических инноваций в воспитании нравственно развитой личности.

Благодаря системности построения и типологичности педагогических задач, а также вариативности модулей применения и мониторинга результативности, программа «Музей детям» придала сотрудничеству музея с учебными учреждениями взаимовыгодный, развивающий, динамичный, планируемый и гибкий характер.

Таким образом, культурно-образовательная программа «Музей детям», разработанная на принципах междисциплинарности, системности и преемственности, стала не только моделью реализации системы взаимодействия музея и образования на всех её уровнях, но и основой для инновационной практики образовательной деятельности музея [3, с. 96].

#### Список цитируемых источников

1. Ванслова, Е. Г. Музейный всеобуч : науч.-практ. рекомендации / Е. Г. Ванслова. — М. : НИИК, 1989.
2. Гнедовский, М. Б. Музей и образование: материалы для обсуждения / М. Б. Гнедовский, Н. Г. Макарова, Ю. М. Юхневич. — М. : Школа, 1989.
3. Музейная педагогика. Междисциплинарные диалоги: первая тетрадь. — СПб. : СпецЛит, 1998.
4. Столяров, Б. А. Концепция педагогического взаимодействия художественного музея и системы образования / Б. А. Столяров, А. Г. Бойко // Художественный музей в образовательном процессе. — СПб. : СпецЛит, 1998.
5. Столяров, Б. А. Педагогические аспекты образовательной деятельности музея : учеб. пособие для музеев, педагогов и студентов гуманитар.-художеств. вузов / Б. А. Столяров. — СПб. : ГРМ, 2013.

УДК 37.013.42

Д. Д. Морозова

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Волгоградский государственный социально-педагогический университет», Волгоград, Российская Федерация*

### ТЕХНОЛОГИЯ СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ РЕАБИЛИТАЦИИ ДЕТЕЙ-ИНВАЛИДОВ СРЕДСТВАМИ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «МИР ВОКРУГ МЕНЯ»

**Введение.** В настоящее время проблема реабилитации такой уязвимой категории населения, как дети-инвалиды, является одной из приоритетных задач государственной важности, от решения которой зависит гармоничное развитие общества в целом. В подтверждение этому выступают данные Федеральной службы государственной статистики: общая численность детей-инвалидов (на 1 января 2016 года) составляет 616 905 человек, в Волгоградской области — 7 954 человек [1]. Эти данные указывают на сложность и актуальность данной проблемы, которая требует от общества не только ее понимания — изменений на ментальном уровне, но и участия через гражданские инициативы, институты служения (церковь, специализированные учреждения и т. д.).

Рассматривая детскую инвалидность, необходимо обратиться к самому понятию «ребенок-инвалид». К данной категории относятся дети в возрасте до 18 лет, имеющие значительные ограничения жизнедеятельности, приводящие к социальной дезадаптации вследствие нарушения роста и развития ребенка, способностей к самообслуживанию, передвижению, ориентации, контролю за своим поведением, обучению, общению, трудовой деятельности в будущем [2, с. 268]. Из этого следует, что социально-педагогическая реабилитация в жизни ребенка-инвалида занимает важное место, так как все нарушения в здоровье мешают ему жить полноценно,