

«навыорот». Эти особенности английских сказок мы не встретим ни в немецких, ни в белорусских, ни в итальянских сказках [7, с. 328].

Основной мотив английских сказок – избегание неудачи или неприятных действий. Это значит, что деятельность героев сказок направлена не на достижение каких-то результатов, а на то, чтобы избежать проигрыша, провала, а также на удовлетворение физиологических потребностей и материального благополучия. Порой это приводит к тому, что герой избегает того, что могло бы принести ему счастье, если бы он отважился на риск. Например, в английской сказке «Источник на краю света» главная героиня не хочет выполнять условия договорённости с лягушкой, так как это означало бы заключение брака. А когда лягушка превратилась в красивого юношу, он отказался жениться на героине, оказавшейся нечестной. Том, мальчик-с-пальчик, в отличие от своего белорусского «собрата» Сынка-с-кулачок, не пожелал вернуться домой, после того, как попал в богатый дворец. Но и здесь нужно сказать, что ярко выраженных мотивов в английских народных сказках нет. Следует также отметить, что деятельность героев подобного фольклора обусловлена не столько их собственными пожеланиями, сколько внешними обстоятельствами, долгом и т. д.

Сказки, являясь отражением системы ценностей того или иного народа, дают чёткое представление о его культурных особенностях, что является ценным материалом для изучения культуры и развития межкультурных коммуникаций в эпоху глобализации. Сказочные герои, являясь вымышленными персонажами, тем не менее живут в социальной среде, максимально приближенной к реальной, поэтому сказки являются не просто вымышленными историями, но и источником информации о жизни общества той или иной эпохи.

Литература

1. Анталогія беларускай чароўнай казкі / уклад. А. В. Цітавец, Т. К. Цяпкова. – Мінск : Ураджай, 2001. – 407 с.
2. Бараг, Л. Беларуская казка. Пытанні вывучэння яе нацыянальнай самабытнасці параўнальна з іншымі ўсходнеславянскімі казкамі / Л. Бараг. – Мінск : Вышэйшая школа, 1969. – 256 с.
3. Беларускія народныя казкі : расказваў няк Міхалка з Даняк / літ. апрац. А. Клышкі. – Мінск : Народная асвета, 2011. – 127 с.
4. Богдановіч, А. Е. Пережитки древнего мирозерцания у беларусов / А. Е. Богдановіч. – Гродно : Губернская типография, 1895. – 186 с.
5. Новиков, Н. В. Образы восточнославянской волшебной сказки / Н. В. Новиков. – Л. : Наука, 1974. – 256 с.
6. Пропп, В. Я. Мифология сказки / В. Я. Пропп. – М. : Главная редакция восточной литературы издательства «Наука», 1969. – 168 с.
7. Сказочная энциклопедия / Н. В. Будур [и др.] ; под общ. ред. Н. В. Будур. – М. : ОЛМА-ПРЕСС, 2005. – 608 с.
8. Folk-tales of the British Isles = Народные сказки Британских островов / сост. Д. Риордан. – М. : Радуга, 1987. – 368 с.

П. В. Лапатинский (Беларусь)

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В 5 КЛАССЕ (НА МАТЕРИАЛЕ БИНАРНЫХ ОППОЗИЦИЙ)

Коренные изменения, которые происходят в современном обществе, создают предпосылки для развития и совершенствования образовательной системы. Одной из важных составляющих этого процесса является ориентация на

«новую, дополнительную, интегрированную компетентностную систему знаний и умений, что соответствует современной социокультурной ситуации в республике, способствует развитию личности обучаемого и воспитанию «человека в культуре» и «человека культуры»» [2, с. 5]. Такой подход предполагает активное использование инновационных моделей обучения, которые расширяют границы межличностного взаимодействия в процессе решения образовательных задач, способствует развитию критического мышления учащихся.

Особое место в «палитре» инновационных моделей обучения занимают интерактивные игры (далее – ИИ), которые позволяют, во-первых, преобразовать традиционную схему учебного диалога и взаимодействия, во-вторых, активизировать психологические механизмы формирования рецептивных навыков путем использования кейс-метода или организации работы в парах, ротационных тройках, малых группах, в-третьих, развить способность решать с помощью языковых средств актуальные задачи общения в различных речевых ситуациях и т. д. [5, с. 192], что соответствует коммуникативно-деятельностному подходу к обучению и отвечает базовым требованиям Концепции учебного предмета «Русский язык».

По мнению методистов, использование ИИ дает возможность осознать материал на другом, эмоциональном уровне, комфортно чувствовать себя на уроке. «Немаловажно также и то, что игра на уроках русского языка способствует обогащению словарного запаса обучающихся, расширяет их кругозор. Она несёт в себе огромный эмоциональный заряд, решает не только общеучебные и развивающие задачи, но и воспитывает качества творческой личности: инициативу, настойчивость, целеустремлённость, умение находить решение в нестандартной ситуации» [1].

Действительно, использование игры на уроках русского языка помогает расширить границы субъект-субъектных отношений и познавательного интереса учащихся, включить процесс формирования ЗУНов в реальную речевую ситуацию, обогатить социальный опыт обучающихся.

Интерактивные игры могут использоваться на разных этапах урока русского языка с целью активизации умений анализировать лексико-фразеологический и грамматический материал, обобщать изученное, характеризовать различные текстотипы. Однако интерактивная игра сможет реализовать свой «дидактический потенциал» и будет способствовать решению поставленных задач только в том случае, если, во-первых, при ее выборе учитывается возрастной критерий, а во-вторых, если во время игры поощряется инициатива учащихся, их эмоциональное сотрудничество, взаимопомощь и т. д.

Рассмотрим, как можно использовать ИИ при изучении темы «Антонимы» в 5 классе.

Так, на этапе изучения нового материала целесообразно обратиться к интерактивной игре «Карусель», которая позволит познакомиться с новым учебным материалом, обменяться информацией, высказать свои идеи, отстаивать свою точку зрения.

Описание. Учащиеся получают текст «Антонимы» и карточки, на которых записаны пословицы, семантическое ядро которых составляют бинарные оппозиции. Учащиеся делятся на две группы и садятся напротив друг друга, образуя два круга. Первый этап работы – это чтение полученного текста. Обучающимся поочередно предлагаются вопросы, которые они вначале обдумывают, а затем обсуждают в парах. После времени, отведенного на поиск ответа, учащиеся внешнего круга перемещаются на один стул по ходу часовой стрелки и образуют новые пары. Затем учащиеся внутреннего круга передвигаются против хода часовой стрелки и обсуждают проблему уже с новым собеседником. Следующий этап – это новый вопрос (все этапы

повторяются). После обсуждения всех вопросов учитель делит учащихся на новые группы с той целью, чтобы обучающиеся записали общий ответ на поставленный вопрос (одна группа – один вопрос). На заключительном этапе учитель подводит итоги работы малых групп [3, с. 34–35].

Примеры пословиц.

1. *Не было бы счастья, да несчастье помогло.* 2. *Готовь сани летом, а телегу зимой.* 3. *Меньше говори, а больше делай.* 4. *Недосол на столе, пересол на спине.* 5. *Кто много делает, тот мало спит.* 6. *Ученье свет, а неученье тьма.* 6. *Недруг поддакивает, а друг спорит.* 7. *Глупый осудит, а умный рассудит.* 8. *Клятва умному страшна, а глупому смешна.* 9. *Бедный вздохнёт, богатый всхохочет.* 10. *В молодости – труд, в старости – достаток.* 11. *Подальше положишь, поближе возьмёшь.* 12. *Сумел взять, сумеи и отдать.* 13. *Вещь хороша новая, а друг – старый.* 14. *Лето собирает, а зима подъедает.* 15. *Мал телом, да велик делом.*

Вопросы. 1. Чем антонимы отличаются друг от друга? 2. Антонимы образуют ряд или пару? 3. Могут ли антонимы иметь разные корни? Приведите примеры, пользуясь пословицами, которые записаны на карточках. 4. Можно ли подобрать антонимы к словам *дом, тридцать, Минск, Беларусь*? Аргументируйте свой ответ. 5. Объясните значение каждой пословицы.

Интерактивная игра «Ниточка к иголочке» поможет проиллюстрировать теоретические положения примерами, будет способствовать развитию речи пятиклассников.

Описание. Учащиеся получают карточки, на которых записана первая часть пословиц. Обучающиеся должны соединить начало пословицы с ее второй частью; придумать мини-рассказ, раскрывающий смысл пословицы (на выбор).

<i>Терпенье и труд</i>	<i>а имей сто друзей</i>
<i>Без труда</i>	<i>все перетрут</i>
<i>Делу время –</i>	<i>нашёл – береги</i>
<i>Любишь кататься,</i>	<i>не суйся в воду</i>
<i>Семь раз отмерь,</i>	<i>ни одного не поймаешь</i>
<i>Не зная броду,</i>	<i>люби и саночки возить</i>
<i>Нет друга – ищи,</i>	<i>потехе час</i>
<i>Не имей сто рублей,</i>	<i>не вынешь и рыбку из пруда</i>
<i>Что посеешь,</i>	<i>один отрежь</i>
<i>За двумя зайцами погонишься,</i>	<i>то и пожнёшь</i>

ИИ «Буриме» способствует развитию познавательного интереса учащихся, активизации их мыслительной деятельности.

Описание. Выбирается первый игрок, который предлагает пару антонимов, а второй учащийся должен привести примеры пословиц, в которых встречается предложенная оппозиция. Затем он предлагает свою пару антонимов.

Варианты для рифм: *одной – другой, кошка – мышка, свой – чужой, добро – зло, красота – доброта, чёрная – белая.*

На этапе рефлексии целесообразно использовать интерактивную игру «Заверши фразу».

Описание. Учащиеся должны подобрать антонимы к выделенным словам и дописать пословицы.

1. *Старость не радость, а _____ не корысть.* 2. *Ученье – свет, а неученье –* 3. *Добро всегда побеждает.....* 4. *Злой плачет от зависти, а.....от радости.* 5. *Сладкая ложь лучше.....правды.* 6. *Работать – день коротать,*

– *ночь избывать. 7. Сумел **взять**, сумей и..... 8. Вещь хороша **новая**, а друг –..... 9. Тяжело в учении, в бою.*

Таким образом, интерактивная игра является одной из форм организации учебного процесса, которая позволяет не только решать учебные задачи, формировать систему компетенций, но и воспитывать качества творческой личности.

Литература

1. Богатырева, О. Н. Формирование коммуникативных компетенций на уроках русского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://urok.1sept.ru/>. – Дата доступа: 02.10.2020.
2. Концепция учебного предмета русский язык [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://minsk.edu.by/main.aspx?guid=28461>. – Дата доступа: 23.09.2020.
3. Педагогические игротехники: копилка методов и упражнений / Л. С. Кожуховская [и др.]. – Минск : Изд. центр БГУ, 2010. – 233 с.
4. Созонова, А. Ю. Игра – интерактивный метод обучения [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://e-консепт.ru/2013/53516.htm>. – Дата доступа: 23.09.2020.
5. Чуханова, А. В. Интерактивная игра как способ формирования коммуникативной компетенции (включенное обучение) / А. В. Чуханова // Иностранные языки в школе и вузе : сборник статей / Витеб. гос. ун-т ; редкол. : С. В. Николаенко (гл. ред.) [и др.]. – Витебск, 2017. – С.192–194.

Л. П. Леська (Беларусь)

ПРАСТОРАВАЕ ВЫМЯРЭННЕ МІФАПАЭТЫЧНАЙ МАДЭЛІ Ў ТВОРАХ ЯНА БАРШЧЭЎСКАГА

Міфапаэтычная мадэль у творах Яна Баршчэўскага мае адметнае прасторавае і часовае вымярэнне. Рускі літаратуразнавец А. Гурэвіч слухна падкрэсліў, што «гэтыя ўніверсальныя паняцці ў кожнай культуры звязаны паміж сабой, утвараючы свайго роду «мадэль свету» – «тую сетку каардынат, праз пасрэдніцтва якіх людзі ўспрымаюць рэчаіснасць і будуюць вобраз свету, які існуе ў іх свядомасці» [3, с. 27].

Пры асэнсаванні прасторава-часавых характарыстык міфапаэтычнай мадэлі быцця літаратуразнаўцы традыцыйна выкарыстоўваюць два падыходы. Адзін з іх сімвалічна атаясамліваецца з ідэяй хранатопу, распрацаванай М. Бахціным [2]. У міфапаэтычным хранатопе, паводле тлумачэння вучонага, час згущаецца і становіцца формай прасторы, яе чацвёртым вымярэннем. Прастора, наадварот, заражаецца ўнутрана інтэнсіўнымі якасцямі часу, адбываецца тэмпаралізацыя прасторы.

Яскравы прыклад хранатапічнага існавання часу і прасторы мы назіраем у фрагменце з апавядання «Жабер-трава», калі Адольф пад вадой пераходзіць возера з аднаго берага на другі. Рух героя ў прасторы суправаджаецца хуткабегам часу, сучаснасць імгненна змяняецца непрыгляднай будучыняй: дзе квітнелі сады і каласілася збожжа, стаіць пустэча і заняўбанне.

Згадка пра міфапаэтычны хранатоп прыводзіцца і ў апавяданні «Вужовая карона», калі лоўчага Сямёна папярэджваюць, што «цэлую ноч будзе табе дарогі» [1, с. 122].

Безумоўна, ідэя хранатопу каштоўная для асэнсавання спецыфікі міфалагізму пісьменніка, але ў дадзеным даследаванні мы адыходзім ад прасторава-часовага сінтэзу – хранатопу і вывучаем геаметрычныя параметры прасторы як знакавыя характарыстыкі міфапаэтычнай мадэлі быцця.