

Демократический стиль преподавания: совместная деятельность строится по мотивам учителя, он прислушивается к взгляду обучающихся, поддерживает возможность ученика выразить собственную позицию, одобряет инициативность, динамичность.

Попустительский стиль преподавания: преподаватель занимает место постороннего наблюдающего, не вникает в жизнедеятельность класса, в проблемы отдельного ученика, старается в наименьшей степени вливаться в деятельность.

Наиболее преимущественен демократический стиль преподавания. В работе педагога могут находиться и компоненты авторитарного стиля преподавания.

### Литература

1 Сенько, Ю. В. Стиль педагогического мышления в вопросах / Ю. В. Сенько. – Москва : Дрофа, 2009. – 270 с.

2 Кишиков, Р. В. К вопросу о стиле деятельности преподавателя вуза / Р. В. Кишиков // Педагогика и психология образования. – 2010. – № 4. – С. 53–64.

3 Немова, Н. В. Школа достижений: начало пути к успеху / Н. В. Немова. – Москва : «МОДЕК», 2002. – 160 с.

**А. О. Комарова**

*Науч. рук. О. Н. Мельникова,*

*канд. филол. наук, доцент*

### ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ПРАКТИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ РУССКОГО ЯЗЫКА

Дидактические игры являются эффективным средством развития и совершенствования познавательных, умственных и творческих способностей учащихся. Существуют четыре группы игр, которые можно использовать в педагогическом процессе: обучающие, тренировочные, контролирующие и познавательные [1, с. 112].

На уроке русского языка также используются игры, направленные на развитие конкретных языковых навыков и умений учеников: фонетические, словообразовательные, лексико-фразеологические, грамматические и орфографические. Фонетические игры направлены на развитие фонематического слуха и произношения звуков: «Угадай слово» (учитель произносит слово, заменяя один звук на другой, а ученики угадывают, какое слово озвучил учитель); «Замени букву» (ученики должны заменить одну букву на другую, чтобы получилось новое слово). Словообразовательные игры помогают ученикам понимать процессы словообразования и учиться правильно образовывать слова: «Составь слова» (ученики должны составить как можно больше слов, используя определённые морфемы); «Не угоди в ловушку!» (ученики распределяют слова в три столбика: с падежным окончанием, с нулевым окончанием и без окончания). Лексико-фразеологические игры помогают ученикам узнавать новые слова и выражения, а также использовать их в контексте: «Переводчик» (ученики объясняют значение устаревших или диалектных слов); «Собери фразеологизм» (ученики составляют фразеологизмы, используя слова, написанные в случайном порядке). Грамматические игры помогают ученикам правильно использовать грамматические конструкции: «Найди ошибку» (ученики должны найти и исправить предложения с грамматическими ошибками); «Составь предложение правильно» (ученики должны составить правильное предложение из слов, приведённых в случайном порядке). Орфографические игры дают возможность ученикам узнать правильное написание слов и научиться избегать орфографических ошибок: «Найди ошибки в словах», «Составь слова из букв».

Игровые методы следует использовать не только как развлечение, но и как дополнительный инструмент для обучения русскому языку.

## Литература

1 Абдульменова, З. З. Игра – способ развития пытливости и любознательности / З. З. Абдульменова. – Москва : Академия, 2013. – 192 с.

**В. В. Остапенко**

Науч. рук. **Е. Л. Гречаникова**,  
ст. преподаватель

### СПЕЦИФИКА ОБРАЗА СУИНИ ТОДДА В ЗОНГ-ОПЕРЕ «TODD»

Персонаж английских городских легенд середины XIX в. Суини Тодд становится популярным объектом в культурном пространстве XX–XXI вв. Один из вариантов авторского переосмысления и трансформации образа Суини Тодда представлен в зонг-опере группы «Король и Шут» «TODD», созданной на основе пьесы Кристофера Бонда «Суини Тодд, демон-парикмахер с Флит-стрит», 1970 г.

Автор проекта Михаил Горшенёв отметил, что персонаж зонг-оперы, в отличие от легендарного образа классического злодея, приобретает некоторые положительные черты. Большая часть преступлений цирюльника *мотивирована местью*: Суини Тодд убивает людей, причастных к тому, что произошло с ним и его семьёй. Так, первой жертвой становится человек, написавший на него ложный донос. Цирюльник раскаивается в содеянном на исповеди, однако именно настоятель благословляет его на новые преступления. Также Суини Тодд мстит судье, сославшему его, чтобы заполучить жену парикмахера. Когда виновники наказаны, Суини Тодд имеет возможность начать новую жизнь, но встречает свою дочь Элизабет и, приняв её за свою жену, в состоянии аффекта убивает и дочь. Самоубийство становится для персонажа зонг-оперы единственно возможным выходом: «Умерли давно те, кого я любил и кем был я любим. Что ж, прощайте!» [1].

Таким образом, образ Суини Тодда, героя английской городской легенды, в авторских интерпретациях XX–XXI вв. трансформируется и эволюционирует. Если легендарный персонаж совершает хладнокровные убийства без мотивации, то в зонг-опере «TODD» авторы стремятся выявить мотивы жестоких преступлений, отчасти оправдать Суини Тодда, обосновать причины его духовной деградации.

## Литература

1 Король и Шут. Официальный сайт группы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.korol-i-shut.ru/disco/>. – Дата доступа: 07.04.2023.

**Д. В. Петрусевич**

Науч. рук. **Е. А. Кастрица**,  
канд. филол. наук, доцент

### СНЫ В «АННЕ КАРЕНИНОЙ»: ОБ АРХЕТИПАХ АЛЕКСЕЯ ВРОНСКОГО И АННЫ КАРЕНИНОЙ

В художественном мире романа важную роль играют сны, которые преследуют двух возлюбленных – Алексея и Анну. Ключевую роль в этих снах играет образ «страшного худого, в длинном нанковом пальто, с тонкой талией мужичка с рыжей бородой, с мешком, копошащегося в нем и что-то бормочущего по-французски» [1, с. 245].