ИНДЕКСЫ ПОДПИСКИ 85121
ПБ1606

80 ПОБЕДА!

2025 ГОД ЗАЩИТНИКА ОТЕЧЕСТВА

РИНЦ

Библиотека методиста

www.metobraz.ru

ИД «Методист»

- Документы и методические рекомендации
- Функциональная грамотность
- Коррекционная педагогика
- Игровая педагогика
- Методические разработки уроков и мероприятий

№ 10
2025



Свидетельство о регистрации СМИ ПИ № ФС77-85980 от 18 сентября 2023 г.
Свидетельство о регистрации товарного знака «Журнал Методист» № 582335 от 27 июля 2016 г.

№10
2025

Библиотека методиста

www.metobraz.ru

ИД «Методист»

Журнал «Методист» зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор). Свидетельство о регистрации СМИ ПИ № ФС77-38916 от 17 февраля 2010 г.

Журнал включён в систему РИНЦ. Договор № 195-09/2023 от 22 сентября 2023 г.

Товарный знак «Журнал Методист» зарегистрирован в Федеральной службе по интеллектуальной собственности (Роспатент). Свидетельство о регистрации № 582335 от 27 июля 2016 г.

Учредитель (соучредители)
ООО «ИДМ» (ОГРН 1037718015411)
127018, г. Москва, вн. тер. г. муниципальный округ Марьина Роща, ул. Сущёвский вал, д. 16, стр. 5

Генеральный директор
Беркович Максим Леонидович

Главный редактор
Беркович Максим Леонидович

Заместитель главного редактора
Долгова Татьяна Валерьевна

Редакционный совет
Башкатов Игорь Петрович
Дядюнова Ирина Александровна
Жукова Татьяна Дмитриевна
Золотарева Ангелина Викторовна
Иванова Надежда Вячеславовна
Львова Лариса Семеновна
Наумов Андрей Витальевич
Пахомова Елена Михайловна
Пустовалова Вега Вадимовна
Тараданова Ирина Ивановна
Тутова Лариса Николаевна
Федоров Олег Дмитриевич

Редактор А. К. Бутырева

Технический редактор А. В. Юшина

Корректор Р. А. Сибагатуллина

Дизайн, вёрстка: Е. А. Елисеева

Подписной индекс
«Почта России» – ПБ1606, «Урал-Пресс» – 85121

Контактная информация
Сайт: www.metobraz.ru. E-mail: info@metobraz.ru
Сообщество: www.vk.com/metobraz
Телефон: +7 (495) 517-49-18

Цена свободная. 0+
Подписано в печать 03.03.2026.
Год выпуска издания: 2025 г.
Формат 60×90/16. Усл. печ. л. 4,0.
Печать офсетная. Бумага офсетная.
Тираж 80 экз. Заказ № 2100.
Отпечатано в типографии
ООО «Принт сервис групп»
Сайт: www.printsg.ru. E-mail: 3565264@mail.ru
105187, г. Москва, Борисовская ул., д. 14, стр. 6

Никакая часть данного издания не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения правообладателя. Издательство и редакция не несут ответственности за содержание статей и рекламных материалов. Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

© ООО «ИДМ», оформление, 2024

Содержание

ДОКУМЕНТЫ И МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Чанчикова С. А., Спирина А. Н. Методические рекомендации для педагогов и руководителей детских хореографических коллективов 2

ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ ГРАМОТНОСТЬ

Винтер Н. А. Финансовая игра как эффективное средство повышения финансовой грамотности и развития коммун икативных умений 12

Морозова Т. Б., Шипицына С. Г. Эффективные приёмы формирования читательской грамотности на уроках литературного чтения в начальной школе 24

КОРРЕКЦИОННАЯ ПЕДАГОГИКА

Карпанова А. В. Профессиональная ориентация и социальная адаптация детей с ОВЗ через создание практико-ориентированной образовательной среды 33

ИГРОВАЯ ПЕДАГОГИКА

Коробкова О. С. «Учи, играя!»: игровой метод обучения английскому языку в системе дополнительного образования 46

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ УРОКОВ И МЕРОПРИЯТИЙ

Королёва Л. А. Занятие по теме «Как появилось искусство? Наскальная живопись и её функции» 59

Королёва Л. А. Занятие по теме «Облик и образ древнего человека — создание картонной куклы и показ мини-спектакля „Тайна пещеры большого бизона“» 68

«УЧИ, ИГРАЯ!»: ИГРОВОЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В СИСТЕМЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

***Коробкова Ольга Сергеевна*, педагог дополнительного образования, МАУДО «ДПШ», г. Челябинск**

В материале представлен опыт применения игрового метода в обучении английскому языку в системе дополнительного образования на базе филиала Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дворец пионеров и школьников им. Н. К. Крупской г. Челябинска» (МАУДО «ДПШ»). Автор обосновывает педагогическую ценность игры как средства снижения психологического барьера, активизации мультисенсорного восприятия и формирования внутренней мотивации обучающихся. В работе приведена учебно-методическая разработка по подготовке и инсценировке сказки «Теремок». Материал сочетает теоретическое обоснование, практические инструменты и рефлексию, демонстрируя, как игровой метод переводит обучение из режима «педагог — ученик» в формат совместной активной познавательной деятельности обучающихся. Результаты подтверждают, что игра делает изучение языка увлекательным, способствует комплексному развитию и формирует языковую уверенность.

Ключевые слова: изучение английского языка, игровой метод, речевая активность, коммуникативная компетенция, мультисенсорное восприятие.

The article presents the experience of using the game method in teaching English in the system of additional education based on the branch of the Municipal Autonomous Institution of Additional Education “N. K. Krupskaya Palace of Pioneers and Schoolchildren” in Chelyabinsk. The author substantiates the pedagogical value of games as a means to reduce psychological barriers, activate multisensory perception, and form students’ internal motivation. The paper provides educational and methodological materials for preparing and staging the fairy tale “Teremok.” The material combines theoretical justification, practical tools, and reflection, showing how the game-based method transforms learning from a “teacher-student” format into a format of joint, active cognitive activity by students. The results show that games make language learning fun, promote integrated development, and build language confidence.

Keywords: learning English, game method, speech activity, communicative competence, multisensory perception.

Введение

В условиях модернизации образования особую значимость приобретает поиск эффективных методов обучения. Особенно это актуально для изучения иностранных языков, где ключевую роль играет не только усвоение знаний, но и формирование коммуникативной компетенции.

В системе дополнительного образования открываются широкие возможности для внедрения нестандартных педагогических подходов — в частности, игрового метода. В МАУДО «ДПШ» на протяжении нескольких лет успешно применяется игровая методика при обучении детей английскому языку. В статье обобщён опыт её реализации, описаны конкретные приёмы, результаты и методические выводы.

Игра как эффективный инструмент обучения иностранному языку

Игра выступает исключительно эффективным инструментом в изучении языка, поскольку органично соответствует возрастным особенностям и психологическим потребностям детей. Прежде всего, она пробуждает внутреннюю мотивацию и естественную любознательность — вместо механического заучивания ребёнок включается в увлекательный процесс, где язык становится не целью, а средством достижения результата.

Важнейшим преимуществом игры является снижение тревожности, связанной с возможными ошибками так называемого «аффективного фильтра». В игровой среде страх сказать что-то неправильно заметно ослабевает, что позволяет ребёнку свободнее экспериментировать с языком и не бояться неудач.

Кроме того, игра вовлекает обучающихся в активное взаимодействие и сотрудничество. Дети общаются друг с другом, договариваются, обсуждают решения, тем самым естественным образом тренируя речевые навыки. При этом усвоение лексики и грамматики происходит в осмысленном контексте: слова и конструкции запоминаются не изолированно, а как инструменты для решения конкретной игровой задачи.

Не менее значимо, что игра развивает коммуникативные навыки через имитацию реальных жизненных ситуаций. В ролевых играх или симуляциях дети учатся запрашивать информацию, выражать мнение, договариваться — то есть использовать язык как средство общения, а не как набор правил.

Наконец, запоминание материала усиливается благодаря мультисенсорному восприятию: задействованы зрение (иллюстрации, жесты), слух (речь, музыка) и движение (физические действия, манипуляции с предметами). Таким образом, игра трансформирует пассивное усвоение знаний в активное конструирование собственного языкового опыта.

В практике игрового обучения педагоги МАУДО «ДПШ» г. Челябинска опираются на ряд ключевых принципов, обеспечивающих его эффективность:

1. **Коммуникативность.** Игра всегда нацелена на реальное общение, где язык служит инструментом для достижения цели (например, чтобы выиграть, разгадать загадку или рассказать историю).

2. **Постепенность.** Задания выстраиваются по нарастающей сложности — от чётко структурированных игр на сопоставление до открытых ролевых сценариев, что позволяет плавно увеличивать языковую нагрузку.

3. **Позитивное подкрепление.** В игре поощряется не только языковая точность, но и сам успех в выполнении игровой задачи, что формирует у ребёнка уверенность в своих силах и желание продолжать обучение.

4. **Мультимодальность.** Использование визуальных образов, движений, музыки и тактильных элементов поддерживает понимание и производство речи, задействуя разные каналы восприятия.

5. **Самостоятельность обучающегося** — один из важнейших принципов. Дети делают выбор в рамках игры, принимают решения, несут ответственность за результат, что существенно повышает их вовлечённость и осознанность в процессе обучения.

Таким образом, сочетание естественной привлекательности игры и продуманной методической основы делает её мощным средством освоения иностранного языка.

Применение игрового метода в обучении английскому языку в системе дополнительного образования

В ходе трёхлетней практики мы систематизировали игровые приёмы по ключевым направлениям языковой подготовки. Для расширения словарного запаса эффективны «Бинго» (обучающиеся отмечают услышанные слова на карточках), «Обмен картинками» (просьба о карточках с использованием речевых конструкций) и «Мемори» (сопоставление слов и изображений).

Отработку грамматики обеспечивают «Конструктор предложений» (составление фраз из карточек) и «Пантомима» (угадывание действий в Present

Continuous). Развитие устной речи и аудирования происходит через «Цепочку истории» (поочерёдное добавление предложений) и «Угадай, кто» (описание персонажей с использованием прилагательных и придаточных предложений).

Для совершенствования произношения применяются «Рифмы» (подбор рифмующихся слов) и «Скороговорки» (произнесение фраз с нарастающей скоростью).

Ролевые игры «Кафе» и «Туристическое агентство» моделируют реальные ситуации: в первой отрабатываются вежливые формы и лексика еды, во второй — Future Simple и географическая лексика.

Любая игра может быть модифицирована через изменение времени, правил или формата работы (индивидуально / в парах / командах).

Игровые приёмы эффективно решают обучающие задачи при условии их соответствия целям учебного занятия и постепенного усложнения заданий.

В качестве примера предлагаем учебно-методическую разработку.

Инсценировка сказки «Теремок»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Английский язык для детей»

Возраст обучающихся: 8–9 лет.

Год обучения: второй год обучения.

Форма занятия: инсценировка сказки «Теремок».

Цель занятия: подготовка и инсценировка сказки «Теремок» для текущего контроля развития у детей навыков устной речи, понимания лексики английского языка по разделу «Животные» и создания условий для их творческого самовыражения.

Задачи занятия

1. Обучить языковым навыкам:

- ознакомить детей с новыми словами и фразами, связанными с сюжетом сказки;
- развить навыки аудирования через прослушивание и обсуждение сказки.

2. Развить творческие способности:

- стимулировать воображение детей через создание персонажей и сцен;
- поощрять детей к самостоятельному принятию решений в процессе инсценировки.

3. Социальные навыки:

- способствовать командной работе и сотрудничеству между детьми во время подготовки и исполнения инсценировки;
- поощрять детей к взаимодействию друг с другом, обсуждая роли и репетируя сценки;
- развивать уверенность в себе через публичные выступления.

4. Культурное обогащение: познакомить детей с русской культурой через традиционную сказку и её адаптацию на английском языке.

Планируемые образовательные результаты

1. Языковые навыки:

- увеличение словарного запаса на английском языке, связанного с темой сказки;
- улучшение произношения и интонации при чтении и исполнении ролей.

2. Коммуникативные навыки:

- развитие навыков работы в команде через совместное обсуждение и подготовку инсценировки;
- умение выражать свои мысли и идеи на английском языке.

3. Креативные навыки:

- стимулирование творческого мышления через создание сцен, диалогов и персонажей;
- развитие навыков импровизации и адаптации текста.

4. Культурные знания:

- ознакомление с русской культурой и фольклором через изучение сказки «Теремок»;
- понимание различий и сходств между русскими и англоязычными сказками.

5. Навыки презентации:

- умение представлять и демонстрировать инсценировку перед аудиторией;
- развитие уверенности в себе при публичных выступлениях.

Этапы подготовки и проведения занятия в форме инсценировки сказки «Теремок»

1. Подготовительный этап

Выбор сказки: определение, что именно будет инсценироваться. В данном случае – «Теремок». Изучение материала: знакомство детей с сюжетом

сказки, ключевыми персонажами и их характеристиками. Обсуждение животных: проведение занятия по теме «Животные» ДООП «Английский язык для детей» с использованием иллюстраций и карточек с изображениями животных, упомянутых в сказке.

2. Разработка сценария

Создание сценария: совместно с детьми разработан упрощённый сценарий инсценировки, распределены роли между участниками. Подбор реплик: подготовлены простые реплики на английском языке для каждого персонажа, чтобы дети могли практиковать язык.

3. Подготовка реквизита и декораций

Создание декораций: дети задействованы в создании простых декораций, которые будут использоваться во время инсценировки. Подбор костюмов: обсуждение, какие костюмы могут понадобиться, и их организованное изготовление или поиск.

4. Репетиции

Проведение репетиций: было запланировано несколько репетиций, чтобы дети могли привыкнуть к своим ролям и отработать движения. Обратная связь: во время репетиций детям была дана обратная связь, чтобы они могли улучшить свои выступления.

5. Проведение контроля

Организация выступления: была установлена дата и время для инсценировки. Были приглашены другие обучающиеся и родители.

После инсценировки проведено обсуждение, где дети поделились своими впечатлениями и обсудили, что они узнали о животных на английском языке.

6. Рефлексия

Обсуждение результатов: проведение рефлексии, где обучающиеся рассказали о своих чувствах и о том, что они узнали.

Эти этапы помогут организовать интересную и познавательную инсценировку сказки, которая будет способствовать развитию языковых навыков и творческих способностей обучающихся.

Для оценки образовательных достижений обучающихся определены уровни освоения ДООП: «высокий», «средний» и «низкий» (табл. 1).

Таблица 1

Оценка знаний. Контрольно-измерительные материалы

Форма контроля	Уровень освоения материала	Зачётные требования
Инсценировка сказки «Теремок»	Низкий	Обучающийся демонстрирует эпизодическое использование родного языка, допускает много ошибок в произношении и грамматике. У обучающегося есть проблемы с взаимодействием с другими участниками
	Средний	Обучающийся демонстрирует основное использование английского языка, допускает некоторые ошибки в произношении и грамматике. Обучающийся умеет работать сообща, но возникают проблемы с распределением ролей или взаимодействием
	Высокий	Обучающийся демонстрирует уверенное использование английского языка, правильное произношение, разнообразный словарный запас; эффективное взаимодействие с другими участниками

Критерии оценивания «Инсценировка сказки „Теремок“»

1. Языковые навыки

Произношение:

3 балла: чёткое и правильное произношение всех слов;

2 балла: небольшие ошибки в произношении, но в целом понятно;

1 балл: много ошибок, трудно понять.

Грамматика:

3 балла: правильное использование грамматических структур;

2 балла: некоторые ошибки, но смысл понятен;

1 балл: много ошибок, затрудняющих понимание.

2. Командная работа

3 балла: обучающийся активно участвует в обсуждениях, предлагает идеи и решения; поддерживает других участников, помогает им в выполнении задач; проявляет лидерские качества и способствует созданию положительной атмосферы в группе;

2 балла: обучающийся иногда участвует в обсуждениях и делится своими идеями; проявляет интерес к работе группы, но не всегда активно поддерживает других; может выполнять свою роль, но не всегда взаимодействует с другими участниками;

1 балл: обучающийся не проявляет инициативу в общении с другими участниками; не участвует в обсуждениях и не вносит предложения; не поддерживает командный дух и не помогает другим.

Рекомендации по оценке

1. Наблюдайте за взаимодействием обучающегося в процессе работы над инсценировкой.

2. Обратите внимание на участие обучающегося в обсуждениях, готовность помочь другим и инициативу.

3. Проводите обратную связь с другими участниками, чтобы получить полное представление о взаимодействии.

Эта система поможет Вам объективно оценить уровень взаимодействия обучающегося в рамках инсценировки сказки.

Итоговая оценка

Суммируйте баллы по всем критериям, чтобы получить общую оценку для каждого ребёнка. Это поможет Вам определить, какие аспекты языка требуют дополнительного внимания и практики.

5–9 баллов – обучающийся освоил материал образовательной программы на высоком уровне;

4–6 баллов – обучающийся освоил материал образовательной программы на среднем уровне;

0–3 балла – обучающийся освоил материал образовательной программы на низком уровне.

Эффективность игрового метода обучения английскому языку

По итогам работы в 2024 / 2025 учебном году мы смогли объективно оценить эффективность игрового метода обучения английскому языку. Полученные результаты убедительно демонстрируют его преимущества по ключевым показателям.

Существенно повысилась уверенность детей в устной речи: даже самые застенчивые обучающиеся стали активно участвовать в групповых играх. Игровой формат снял психологический барьер, связанный со страхом ошибок, и создал безопасную среду для языковой практики.

Особого внимания заслуживают показатели запоминания лексики: через три месяца после изучения 80 % слов воспроизводились обучающимися, тогда как при использовании традиционных упражнений этот показатель составлял лишь 50 %. Это подтверждает, что игровой контекст способствует долговременному запоминанию.

Не менее значимы показатели мотивации: 95 % обучающихся охарактеризовали занятия как «очень интересные», что обеспечило высокую посещаемость и вовлечённость в процесс обучения.

Педагоги, работающие по данной методике, отметили ряд существенных преимуществ:

- **упрощение управления обучающимися:** игры эффективно направляют детскую энергию в продуктивное русло;
- **активное взаимодействие между обучающимися:** в процессе игры дети естественным образом помогали друг другу, следуя установленным правилам;
- **возможность дифференциации:** игровые форматы легко адаптируются для групп с разным уровнем языковой подготовки.

Вместе с тем в процессе работы были выявлены и определённые трудности, для которых найдены действенные решения:

- **нехватка времени:** решается за счёт тщательного отбора игр, строго соответствующих целям учебного занятия (исключается «развлечение ради развлечения»);
- **излишнее возбуждение:** контролируется введением чётких сигналов для восстановления внимания («Замри!», «Руки вверх!»);
- **неравное участие:** устраняется посредством работы в малых группах и ротации ролей, гарантирующей речевую практику каждому обучающемуся;
- **ограниченность ресурсов:** преодолевается использованием минималистичных материалов (бумага, маркеры) и опорой на творческую фантазию педагога и детей.

Заключение

В заключение важно подчеркнуть, лозунг «Учи, играя!» отражает существенный педагогический сдвиг — переход от традиционной модели, центрированной на педагоге, к обучению через активную деятельность обучающегося. В контексте дополнительного образования игровой метод демонстрирует уникальный потенциал:

- делает процесс изучения английского языка по-настоящему увлекательным;
- способствует комплексному лингвистическому и социально-эмоциональному развитию;
- создаёт естественную среду, в которой дети сами стремятся использовать иностранный язык.

Каждый игровой момент становится важным шагом к формированию языковой уверенности и беглости речи. Опыт МАУДО «ДПШ» наглядно показывает: когда обучение превращается в игру, образовательные результаты не просто соответствуют ожиданиям — они их существенно превосходят.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Аксенова, Л. Н.* Нетрадиционный урок : метод. рекомендации / Л. Н. Аксенова. – Минск : РИПО, 1999. – 22 с.
2. *Берн, Э.* Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн. – М. : Прогресс, 1988. – 400 с.
3. *Беспалько, В. П.* Слагаемые педагогической технологии / В. П. Беспалько. – М. : Педагогика, 1989. – 169 с.
4. *Болтнева, О. Ю.* Театральные проекты в преподавании английского языка / О. Ю. Болтнева // ИЯШ. – 2001. – № 4. – С. 74–79.
5. *Конышева, А. В.* Игровой метод в обучении иностранному языку / А. В. Конышева. – СПб. : КАРО, Мн. : Четыре четверти, 2006. – 192 с.

Приложение 1

Инсценировка сказки «Теремок» (на английском языке)

Действующие лица: лягушка – a frog; мышка – a mouse; петушок – a cock; заяц – a hare ; кот – a cat; волк – a wolf; лиса – a fox; медведь – a bear.

На сцену «выпрыгивает» лягушка.

A frog: I can walk, I can walk

I am a little, little frog *(видит теремок, подходит)*

Little house, little house. Who lives in the house? *(стучится)* Knock, knock.

(лягушка заходит в домик).

Идёт мышка, собирает зёрна в ладошку

A mouse: Little house, little house.

Who lives in the house? Knock, knock *(стучится)*

A frog: Hello, I am a frog. Who are you?

A mouse: Hello, I am a little mouse. I can hop.

A frog: Come in, please! *(уходят за теремок)*

(На сцене появляется петух, видит теремок)

A cock: Little house, little house. Who lives in the house? Knock, knock *(стучится)*

A frog, a mouse:

Hello, I am a frog.

Hello, I am a mouse. Who are you? *(вместе)*

A cock:

Hello, I am a cock.

I am a little boy. I can jump.

A frog, a mouse: Come in, please. *(Дети исполняют песню «Hello, can you clap your hands?»)*

Hello, hello, can you clap your hands?

Hello, hello, can you clap your hands?

Can you stretch up high?

Can touch your toes?

Can you turn around?

Can you say «Hello»?

(На сцене появляется заяц)

A hare: Little house, little house. Who lives in the house? Knock, knock *(стучится)*

Children: Hello, I am a little mouse.

Hello, I am a frog

Hello, I am a cock.

Who are you?

A hare: Hello, I am a hare. I can play.

Children: Come in, please.

(Дети исполняют песню-разминку «Walking»)

Walking, walking

Hop, hop, hop

Running, running

Now, let's stop.

Tiptoe, tiptoe

Jump, jump, jump

Swimming, swimming

Now, let's sleep.

Wake up *(do all quickly)*

(На сцене появляется кот).

A cat: Little house, little house. Who lives in the house? Knock, knock. *(стучится)*

Children:

Hello, I am a mouse,

Hello, I am a frog,

Hello, I am a hare,

Hello, I am a cock. Who are you? *(вместе)*

A cat: Hello, I am a cat. I can run.

Children: Come in, please.

(На сцене появляется волк).

A wolf: Little house, little house. Who lives in the house? Knock, knock. *(стучится).*

Children:

Hello, I am a mouse,

Hello, I am a frog,

Hello, I am a hare,

Hello, I am a cock. Hello, I am a cat. Who are you?

A wolf: Hello, I am a wolf. I can dance

Children: Come in, please.

(Все уходят за теремок, волк танцует вместе с детьми «The Hokey Pokey»)

You put one hand in

One hand out

One hand in

And you shake, shake it

You do the hokey pokey

And turn around, everybody turns around

(two hands, one foot, two feet, head, backside, whole self)

(На сцене появляется лиса, танцует)

A fox: Little house, little house. Who lives in the house? Knock, knock. *(стучится)*

Children: Hello, I am a mouse

Hello, I am a frog

Hello, I am a hare

Hello, I am a cock

Hello, I am a cat.

Hello, I am a wolf

Who are you? *(вместе)*

A fox: Hello, I am a fox

I can jump.

Children: Come in, please.

(появляется медведь, видит терем, стучится)

A bear:

Little house, little house

Who lives in the house?
I am a bear.
Children: Oh no, bear. You are big
(дети танцуют под музыку «Yes — No»)
Все актёры выходят на сцену и поют песню «What is your name?»
«What's your name?»
What's your name? *(6 раз)*
My name is Даша.
My name is Ева.
My name is Артём.
My name is Катя.
Nice to meet you.

Методист

Журнал «Методист»

В каждом номере

- Обзорные аналитические статьи
- Муниципальные методические программы
- Учебно-методические разработки
- Успешные практики

Оформить подписку:

По телефону **+7 (495) 517-49-18**

На сайте **metobraz.ru**

Подписные индексы в каталогах:

Почта России — П1598

Урал Пресс — 80689





Не забудьте продлить Вашу подписку!

Выберите удобный способ подписки

01

В редакции

На сайте **metobraz.ru**
или по телефону
+7 (495) 517-49-18

02

Через почтовые каталоги

Почта России:
П1612

Урал-Пресс:
85121

03

В агентствах вашего города

Орикон Саратов

Email: **press@oricon-s.ru**
Телефон: **8 (905) 326-13-08, 8 (845) 233-89-90**

Сервис-Пресс

Телефон: **8 (965) 226-22-36**

04

На сайте Научной электронной библиотеки eLIBRARY.RU

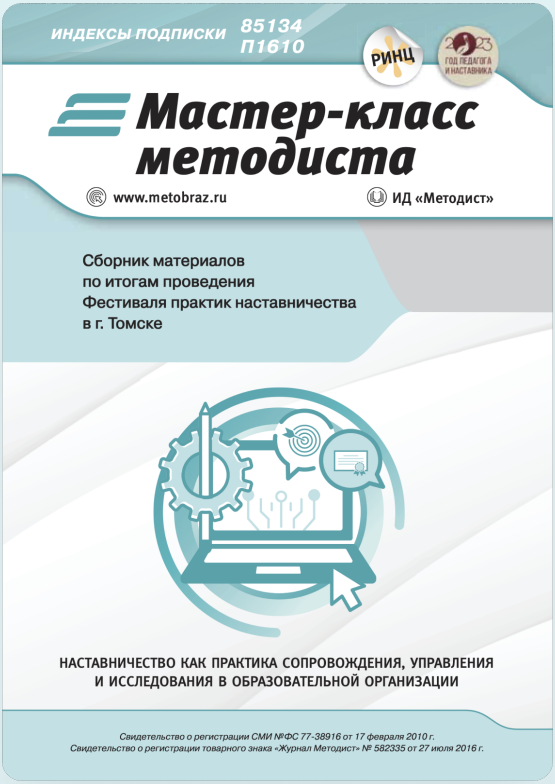
Мастер-класс методиста

Журнал

«Мастер-класс методиста»

В каждом номере

Успешный опыт практического применения эффективных методов обучения и проведения мероприятий



Оформить подписку:

По телефону **+7 (495) 517-49-18** | На сайте **metobraz.ru**

Подписные индексы в каталогах:

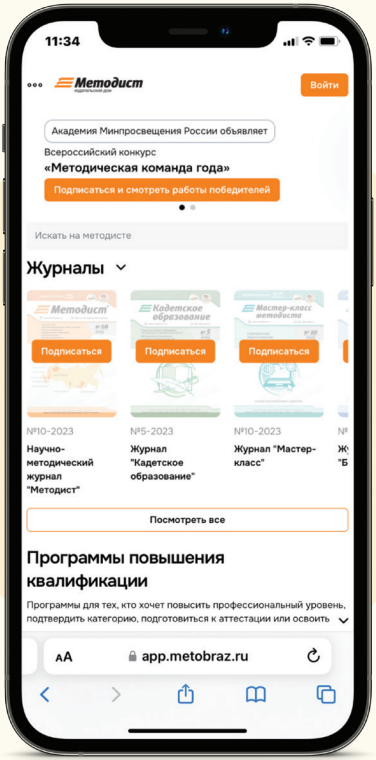
Почта России – П1606 | **Урал-Пресс – 85121**

Интеллектуальное суперприложение

«Методист. Образование»

Кейсы и методические материалы • Интеллектуальный поиск

7 профессиональных журналов • Вопрос эксперту • Портфолио педагога



Единый доступ к методическим разработкам педагогов со всей России

app.metobraz.ru