

Библиографический список

1. Мишаткина, Т. В. Педагогическая этика [Текст] : учеб. пособие / Т. В. Мишаткина. – Ростов н/Д : Феникс; Минск: ТетраСистемс, 2004. – 304 с.
2. Моделирование педагогических ситуаций. Проблемы повышения качества и эффективности общепедагогической подготовки учителя [Текст] / Ю. И. Кулюткин [и др.]. – М.: Педагогика, 1981. – 120 с.
3. Монахов В.М. Педагогическое проектирование - современный инструмент дидактических исследований [Текст] /В. М. Монахов // Школьные технологии. 2001. – № 5. – С.75-89.
4. Пазухина, С.В. Педагогическая успешность: диагностика и развитие профессионального сознания учителя [Текст] : Учебное пособие / С.В. Пазухина. – СПб.: Речь, 2007. – 229 с.
5. Педагогика [Текст] : Учебное пособие для студентов педагогических вузов и педагогических колледжей / Под. ред, П. И. Пидкасистого. М.: Педагогическое общество России, 1998. – 640 с.
6. Педагогическое мастерство и педагогические технологии [Текст] / под ред. Л. К. Гребенкиной, Л. А. Байковой. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Пед. об-во России, 2001. – 256 с.

О.Р. Фоминых

*студентка 3-го курса Института лингвистики
РГППУ, Екатеринбург*

Ж.Р. Хасанова

*ассистент кафедры германской филологии
РГППУ, Екатеринбург*

Основные положения понятия игры

В школе особое место занимают такие формы занятий, которые обеспечивают активное участие в уроке каждого ученика, повышают авторитет знаний и индивидуальную ответственность школьников за результаты учебного труда. Эти задачи можно успешно решать через технологию игровых форм обучения.

Игровые формы обучения позволяют использовать все уровни усвоения знаний: от воспроизводящей деятельности через преобразующую к главной цели – творческо-поисковой деятельности. Творческо-поисковая деятельность оказывается более эффективной, если ей предшествует воспроизводящая и пре-

образующая деятельность, в ходе которой учащиеся усваивают приемы учения. Исходя из этого, можно сказать, что технология игровых форм обучения нацелена на то, чтобы научить учащихся осознавать мотивы своего учения, своего поведения в игре и в жизни, т.е. формировать цели и программы собственной самостоятельной деятельности и предвидеть ее ближайшие результаты.

В игре своеобразными путями осуществляется формирование психических процессов: сенсорных процессов, абстракции и обобщения произвольного запоминания и т.д. Игровое обучение не может быть единственным в образовательной работе с детьми. Оно не формирует способности учиться, но, безусловно, развивает познавательную активность школьников.

Результативность дидактических игр зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями.

Место игр на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, целей и условий урока и т. д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении, то ей можно отвести 20-25 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться перед повторением уже пройденного материала. Одна и та же игра может быть использована на различных этапах урока.

Игры лучше всего использовать в середине или в конце урока, с тем, чтобы снять напряжение. Важно, чтобы работа с играми приносила положительные эмоции и пользу, и кроме того, служила действенным стимулом в ситуации, когда интерес или мотивация детей к изучению иностранного языка начинает ослабевать. Следует помнить, что при всей привлекательности и эффективности игр необходимо соблюдать чувство меры, иначе они утомят учащихся и потеряют свежесть эмоционального воздействия.

Библиографический список

1. Ефанова З.А. Английский язык: 3 класс: Нестандартные уроки. Корифей, 2008.
2. Коньшева А.В. Игровой метод в обучении иностранному языку. Четыре четверти, КАРО, 2006.