



**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022**

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները
տարրական դասարաններում

Առարկա՝ Դասվար

Հեղինակ՝ Մկրտիչյան Սեդա Ռուբենի

Ուսումնական հաստատություն՝ Սևանի Վլ.Կարապետյանի անվան թիվ 3
հիմնական դպրոց

Սևան 2022

Содержание

Введение.....	3-8
Глава 1. Теоретические основы игровых технологий в образовании младших школьников.....	9
1.1 Сущность игры как педагогической технологии. Феномен игры с точки зрения педагогики.....	9-12
1.2 Типы и виды игр и их основное содержание.....	13-16
Глава 2. Применение игровых технологий на уроках в начальной школе.....	17
2.1 Виды игр, актуальных для начальной школы и способы их адаптации на предметных уроках.....	17-21
2.2 Применение педагогических игр в начальной школе (на основе педагогической практики).....	22-29
Заключение.....	30-33
Список литературы.....	34-35

Ներածություն

Հետազոտության արդիականությունը, անկասկած, մեծ է, քանի որ այսօր մեծ ուշադրություն է դարձվում ոչ միայն երեխաների կրթությանը, այլև նրանց արդյունավետ ուսուցմանը: Խաղային տեխնոլոգիաները՝ որպես ուսուցման միջոց, ավելի ու ավելի են կիրառվում դպրոցներում, սակայն բավականին հաճախ բարձրացվում է այս կամ այն տեխնոլոգիաների ճիշտ օգտագործման հարցը: Այս աշխատանքում ուշադրություն կդարձնենք նաև այս խնդրին:

Այն կրթությունը, որը երեխան ստանում է տարրական դպրոցում, յուրաքանչյուր երեխայի կրթության կարևորագույն փուլերից մեկն է: Այս ժամանակահատվածում երեխաները ոչ միայն ամրապնդում են նախադպրոցական ուսումնական հաստատությունում սովորած գիտելիքների, կարողությունների, հմտությունների համակարգը, այլ նաև ստանում են նորը, որը կրթության հիմք կհանդիսանա հիմնական և ավագ դպրոցներում: Ժամանակակից կրթական չափորոշիչները դպրոցին և ուսուցիչներին կանգնեցնում են մի իրավիճակի առջև, երբ երեխաներին պետք է ոչ միայն սովորեցնել և նոր գիտելիքներ ներդնել: Ուսուցչի հիմնական խնդիրն է «սովորեցնել, թե ինչպես սովորել», այսինքն՝ երեխաների մեջ զարգացնել այնպիսի հմտություններ և կարողություններ, որոնցով նրանք կկարողանան ինքնուրույն որոնել, յուրացնել և ամրապնդել նոր տեղեկատվությունը:

Հենց այս պահին տրամաբանական հարց է առաջանում՝ ի՞նչ անել, որ երեխան տարրական դասարաններում արդեն ձեռք բերի այն բոլոր հմտություններն ու կարողությունները, որոնք իրեն անհրաժեշտ են: Ի տարբերություն մեծահասակների, ովքեր գիտակցում են նոր տեղեկատվություն փնտրելու և յուրացնելու անհրաժեշտությունը, տարրական դպրոցի աշակերտները լիովին կենտրոնացած չեն նոր գիտելիքներ ձեռք բերելուն, նրանք մշտական օգնության, հսկողության և ուղղորդման կարիք ունեն: Այսօր շատ երեխաներ հիպերակտիվ են, ցրված են և վաղ մանկության տարիներից ունեն կախվածություն համակարգչային գաջեթներից: Այսպիսով, ի՞նչ անել, որ երեխաները կարողանան հեշտությամբ սովորել և յուրացնել նյութը:

Այս փուլում աշխատելու լավագույն միջոցը, ուսուցիչների ու հոգեբանների

կարծիքով, տարբեր խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումն է: Քանի որ նախադպրոցական ուսումնական հաստատություններում ամեն ինչ անցնում է խաղի միջոցով, դպրոց ընդունվելուց հետո երեխաները բավականին երկար և դժվար են ադապտացվում մանկապարտեզի պարապմունքների պարզ և ոչ պաշտոնական ձևից դեպի ավելի պաշտոնական և խիստ դպրոցական կարգապահություն: Հոգեբանական ճնշումը նվազեցնելու և նոր գիտելիքների յուրացումը հեշտացնելու նպատակով են մշակվել խաղային տեխնոլոգիաները և մեթոդները, որոնք ներկայումս կիրառվում են դպրոցներում:

Խաղը գործունեության հատուկ տեսակ է, որն ուղղված է իրավիճակների վերստեղծմանը կամ մոդելավորմանը, որոնցում ներկայացվում են վարքի օրինակներ, բարելավվում է ինքնատիրապետումը, ինչպես նաև ձեռք է բերվում որոշակի փորձ, հետևաբար այն որպես ուսումնասիրության առարկա հետաքրքիր էր ոչ միայն. հոգեբաններին և ուսուցիչներին, այլ նաև փիլիսոփաներին և հոգեթերապևտներին:

Խաղը դիտվել է տարբեր տեսանկյուններից.

1. Որպես մշակույթի երևույթ, որի գործընթացում տեղի է ունենում անհատի սոցիալականացում և ազատ դաստիարակություն (Ժ. Ժ. Ռուսո, Ի. Կանտ, Կ. Բերկ, Վ. Ս. Բիբլեր, Ս. Ա. Շմակով)
2. Որպես անհատի զարգացման միջոց (Ժ. Պիաժե, Վ. Շտերն)
3. Որպես անհատի ինքնակտուլացման միջոց (Ա. Մասլոու)

Խաղերի դասակարգումները և խաղի կրթական բնութագրերը որպես ուսուցման միջոց դիտարկվում են Օ.Ս.Գազմանի, Գ.Կ.Սելևկոյի և Մ.Վ.Կլարինի կողմից:

Հետազոտության առարկան՝ խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում:

Հետազոտության նպատակը՝ խաղային տեխնոլոգիաները դիտարկել որպես սովորելու միջոց տարրական դասարաններում:

Հետազոտության խնդիրները.

1. Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների էությունն ու հասկացությունները՝ որպես ուսուցման միջոց:
2. Դիտարկել ուսումնական գործընթացում խաղերի տիպերը ու տեսակները:

3. Վերլուծել թեմայի վերաբերյալ հոգեբանական և մանկավարժական գրականությունը «Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրտսեր դպրոցական տարիքում»:

4. Վերլուծել հիմնական խաղային տեխնոլոգիաները և դրանց կիրառումը տարրական դպրոցում՝ որպես դասավանդման մեթոդ:

5. Դիտարկել խաղը որպես դասավանդման մեթոդ տարրական դասարաններում;

6. Հիմնավորել խաղային տեխնոլոգիաների գործնական կիրառման հնարավորությունները տարրական դասարաններում:

Հետազոտության մեթոդներ՝ գրականության վերլուծություն, մանկավարժական փորձ, գիտական դիտարկում:

Հետազոտական աշխատանքի կառուցվածքը:

Հետազոտական աշխատանքը բաղկացած է ներածությունից, երկու գլխից, եզրակացությունից և գրականության ցանկից:

Введение

Актуальность исследования несомненно велика, так как на сегодняшний день уделяется большое внимание не просто образованию детей, но их эффективному обучению. Игровые технологии как способ обучения все чаще применяются в школе, однако довольно часто поднимается вопрос о правильном применении тех или иных технологий. В данной работе уделим внимание этому вопросу.

Образование, полученное ребенком в начальной школе, - это один из важнейших этапов в обучении каждого ребенка. В этот период дети не только закрепляют систему знаний, умений, навыков усвоенных в дошкольном образовательном учреждении, но и получают новые, которые впоследствии станут базой для обучения в основной и старшей школе. Современные образовательные стандарты ставят школу и учителей в такую ситуацию, когда детей нужно не просто учить и закладывать в них новые знания. Основная задача учителя – «научить учиться», то есть развить у детей такие навыки и умения, при которых они были бы способны сами искать, осваивать и закреплять новую информацию.

Именно в такой момент возникает закономерный вопрос: как сделать так, чтобы ребенок еще в начальной школе приобрел все необходимые ему умения и навыки? Ведь отличие от взрослых людей, которые осознают необходимость поиска и освоения новой информации и делают это сознательно, ученики начальной школы не ориентированы на получение новых знаний в полной мере, они нуждаются в постоянной помощи, контроле и направлении. На сегодняшний день многие дети страдают от гиперреактивности, рассеянного внимания и сформированной еще в раннем детстве зависимости от компьютерных гаджетов. Так как же сделать так, чтобы дети могли с легкостью учиться и усваивали материал?

Наилучшим способом работы на данном этапе, по мнению учителей и психологов, стало применение различных игровых технологий. Так как в дошкольных образовательных учреждениях у юных учеников все проходит через игру, при поступлении в школу они достаточно долго и тяжело перестраиваются с

простой и неофициальной формы занятий детского сада на более официальную и строгую школьную дисциплину. Именно для того, чтобы снизить психологическое давление и облегчить освоение новых знаний, были разработаны игровые технологии и методики, применяемые на сегодняшний день в школе.

Так как игра – это особый вид деятельности, направленный на воссоздание или моделирование ситуаций, в которых демонстрируются образцы поведения, и совершенствуется самоконтроль, а также усваивается определенный опыт, как объект изучения она была интересна не только психологам и педагогам, но и философам и психотерапевтам.

Игру рассматривали с разных сторон:

1. Как феномен культуры, в процессе действия которого происходит социализация личности и свободное воспитание (Ж. Ж. Руссо, И. Кант, К. Берк, В. С. Библер, С. А. Шмаков)
2. Как способ развития личности (Ж. Пиаже, В. Штерн)
3. Как способ для самоактуализации личности (А. Маслоу)

Классификации игр и учебные характеристики игры как способа обучения рассмотрены О. С. Газманом, Г. К. Селевко и М. В. Клариним.

Предмет исследования: использование игровых технологий в начальной школе.

Цель исследования: рассмотреть игровые технологии как способ обучения в начальной школе

Задачи исследования:

1. Раскрыть сущность и понятия игровых технологий как способа обучения.
2. Рассмотреть типы и виды игр в образовательном процессе.
3. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по теме «Использование игровых технологий в младшем школьном возрасте».
4. Проанализировать основные игровые технологии, и их применением в начальной школе как метод обучения.
5. Рассмотреть использование игры в качестве метода обучения в начальных классах.
6. Обосновать возможности практического применения игровых

технологий в начальных классах средней школы.

Методы исследования: анализ литературы, педагогический опыт, научное наблюдение.

Структура исследовательской работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка литературы.

Глава 1. Теоретические основы игровых технологий в образовании младших школьников

1.1. Сущность игры как педагогической технологии. Феномен игры с точки зрения педагогики.

Обучение в начальной школе представляет собой сложный и многоступенчатый процесс, который включает в себя не только непосредственно образование, но и воспитательный аспект, который нельзя исключать из образовательной системы. Приходящие в начальную школу ученики в психологическом и даже педагогическом аспектах являются детьми, поэтому процесс их обучения должен быть интересным и увлекательным. Как пишет Г. Селевко, дети младшего школьного возраста обладают ярким, образным мышлением, что позволяет им легко вживаться и входить в роли [Селевко, 2005, стр. 132]. Так как образовательный процесс в дошкольном возрасте полностью проходит через игру, в младшей школе переход на новый уровень обучения должен проходить постепенно. Поэтой причине применение игровых технологий в начальной школе оправдано и необходимо.

Для начала необходимо определиться с тем, что называется игрой в педагогике и каковы особенности данного вида деятельности в рамках образовательного процесса. «Словарь системы основных понятий педагогики» дает следующее определение: игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а в самом процессе [Новиков, 2013, стр. 61]. Вопрос о продуктивности игры как вида деятельности остается открытым, по сей день. В своей работе «Введение в методологию игровой деятельности» Новиков, ссылаясь на нескольких исследователей - педагогов, отмечает, что сущность игры как таковой до сих пор не определена окончательно [Новиков, 2005, стр. 8]. По Д. Б. Эльконину, на которого ссылается Новиков, детская игра – это принятие на себя ребенком роли взрослого человека и действие от его лица. То есть в процессе игры дети как бы проживают роли взрослых людей, ориентируясь на какие-либо примеры [Новиков, 2005, стр. 7 по Д. Б. Эльконину]. Согласно Г. Селевко, «игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором

складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [Селевко, 2005, стр. 127]. Иными словами, цель игры – это не какой-то результат и материальный продукт, а как раз сам процесс, полученные в период ее проведения умения, навыки и ценности. С этой точки зрения игра действительно не будет продуктивным видом деятельности, так как никакого материального результата не дает, однако она будет процессом усвоения опыта. Согласно тому же словарю Новикова, игра должна быть добровольным видом деятельности. Если ребенка заставляют играть в нее насильно, она уже не будет игрой, а станет «навязанной имитацией» [Новиков, 2013, 61]. С этой точки зрения игра в педагогическом процессе действительно будет имитацией, потому что так или иначе в рамках урока мы навязываем ребенку необходимость участвовать в игре. Он не должен оставаться в стороне от процесса обучения, но дети не всегда соглашаются добровольно участвовать в педагогических играх, даже если игровая деятельность свойственна их возрасту. Также в словаре отмечается важная черта игры – наличие у игры правил. Несмотря на то, что игра является некой имитацией взрослой жизни, определенного и/или альтернативного мира, дети, как правило, устанавливают рамки и границы, в пределах которых можно действовать, составляя свод определенных правил. Согласно этим правилам, дети совершают те или иные действия. В процессе игры как образовательного элемента также устанавливаются правила, регулируемые учителем (см.далее).

Наиболее полно, на мой взгляд, черты, присущие играм, выделил С. Шмаков. К ним он отнес следующие:

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер этой деятельности («поле творчества»);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция («эмоциональное напряжение»);
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [Шмаков С.А., 1994, с.14.].

Игра, как и всякий вид деятельности, имеет свои функции, которые актуальны как для игры как вида деятельности вообще, так и для педагогической игры в частности. Среди функций Г. Селевко выделяет следующие:

1. Развлекательная – процесс игры с точки зрения данной функции рассматривается как развлекательный, направленный на снижение напряженности и просто как процесс отдыха.
2. Коммуникативная – с точки зрения данной функции игра рассматривается как процесс общения и взаимодействия.
3. Социализирующая – в совокупности с коммуникативной функцией игра рассматривается как процесс интеграции маленького человека в общество и процесс обучения взаимодействию в социуме.
4. Самореализации – игра позволяет всем участникам в рамках установленных правил проявить себя и принять на себя те роли, которые наилучшим образом им соответствуют.
5. Терапевтическую – с этой точки зрения игра рассматривается как процесс, в рамках которого можно проиграть реальную ситуацию и решить возникающие проблемы, найти способ решения спорных вопросов.
6. Диагностическую – игра позволяет наблюдать за школьником и анализировать его действия в рамках установленной ситуации, в частности уровень его знаний или его умение взаимодействовать
7. Корректирующая – игра позволяет устранять пробелы в образовании и поведении учащихся в ненавязчивой форме.

Игровое обучение, или игра как педагогический процесс (педагогическая игра) имеет несколько особенностей, отличающих его от игры как таковой. Педагогическая игра преследует определенные цели, поставленные учителем, решает определенные задачи, а по завершении педагогической игры имеется некий результат, который впоследствии анализируется. При этом получаемые результаты должны иметь учебно - познавательную направленность и интегрироваться с учебным процессом. Однако это не означает, что по итогам игры нельзя получить незапланированный результат. Деятельность ребенка, так или иначе,

непредсказуема даже в установленных образовательным процессом рамках педагогической игры. Е. Репринцева, основываясь на исследованиях игры как философского, психологического и педагогического феномена, дает свое определение игры: «игра – способ организации обучения и воспитания, феномен педагогической культуры» [Репринцева, 2005, 6с.]. В принципе, данное определение не отличается от приведенного Г. Селевко или представленного в словаре Новикова, а также от определения других педагогов и психологов. Даже в рамках школьного образовательного процесса игра является не только методом обучения, но и методом воспитания ребенка, так как одно от другого неотделимо.

1.2 Типы и виды игр, и их основное содержание

На сегодняшний день игра имеет важное значение для образовательной системы. Она служит средством социализации учащихся. В процессе игры ученик не только усваивает необходимые ему знания, умения и навыки, но и учится общаться со своими сверстниками. Система применяемых в начальной школе игр разнообразна. Так, Селевко приводит следующую классификацию:

I. По содержанию (игры с готовыми правилами):

1. Предметные (имеется в виду предметы школьной системы образования – математика, природоведение и т.д.)
2. Спортивные (направленные на активные виды физической деятельности)
3. Подвижные (физическая активность ниже, чем в спортивных)
4. Интеллектуальные (дидактические)
5. Строительные и технические
6. Музыкальные
7. Лечебно-коррекционные
8. Шуточные

II. По жизненным сферам, которые они отображают и имитируют:

1. Военные
2. Театральные
3. Художественные
4. Профессии и т.д.

III. По игровой среде, в которой происходит действие игры,

подразделяются на:

1. Предметные и беспредметные
2. Настольные
3. Комнатные
4. Уличные
5. На местности и т.д.

IV. По целевому содержанию:

1. Дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность;

применение знаний, умений, навыков в практической деятельности; формирование определенных умений и навыков, необходимых в практической деятельности; развитие обще учебных умений и навыков; развитие трудовых навыков.

2. Воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных, эстетических и мировоззренческих установок; воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
3. Развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, находить аналогии, воображения, фантазии, творческих способностей, эмпатии, рефлексии, умения находить оптимальные решения; развитие мотивации учебной деятельности.
4. Социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия [Селевко, 2005, 129]

Все эти игры имеют место быть в рамках начальной школы, так как цель обучения в школе – не только получить знания, но и хорошее воспитание, коммуникативные навыки, успешно социализироваться. Однако именно в рамках образовательного процесса, нацеленного на получение знаний и развитие компетенций, применимы дидактические игры. Мы предлагаем подробнее рассмотреть именно эту группу.

Итак, как было сказано выше, дидактические, или обучающие игры направлены, прежде всего, на познавательную деятельность, на закрепление и применение системы знаний, умений и навыков на практике, а также на развитие новых умений и навыков, которые впоследствии можно и нужно применять в реальных жизненных ситуациях. Г. Коваленко отмечает, что дидактические игры от других игровых видов деятельности отличаются более четкой структурой [Коваленко, 1990, стр. 13]. В структуре дидактической игры большинство ученых сходятся. Они выделяют следующие этапы:

1. Игровой замысел - этап, на котором преподаватель продумывает игру, ее условия, цели, задачи, а также планирует желаемый результат, чтобы

иметь ориентир. Также продумывается содержание игры, ее процесс, действия участников.

2. Дидактическая задача - также формируется педагогом, отображает цель обучения. Для себя преподаватель формулирует ее в научной форме, однако перед детьми дидактическая задача выводится в более простой форме – в виде игровой задачи, то есть того, что они должны сделать в процессе игры.
3. Игровые действия – непосредственная основа игры, те действия, которые выполняют участники игрового процесса.
4. Правила игры – объясняются непосредственно перед игровыми действиями и, если игра поэтапная, то в процессе. Для дидактической игры правила необходимы, так как данный вид деятельности имеет четкие границы, для контроля которых и необходимы правила.
5. Подведение итогов – проводится сразу после игры. Для педагога это анализ результатов и успеваемости детей, для самих учеников это, как правило, подсчет голосов, награждение победителя. Однако так как детям психологически свойственно не только соревноваться, но и огорчаться, например, при проигрыше, при подведении итогов необходимо поощрять и отмечать успехи всех участников без исключения, отмечая при этом как успевающих, так и отстающих учеников, тем самым стимулируя их деятельность.

Вне зависимости от вида дидактической игры каждый этап деятельности обязателен, его нельзя упускать, иначе полноценной игры и процесса как такового не получится.

Четкой и однозначной классификации дидактических игр на сегодняшний день не существует. Разделить их можно по-разному:

I. По дидактическим задачам урока

1. Обучающие – направленные на получение новых знаний в игровом процессе
2. Контролирующие – направленные на закрепление знаний и контроль их усвоения

3. Обобщающие – направленные на обобщение и систематизацию имеющихся знаний.

II. По видам деятельности:

1. Подготовительные – направленные на подготовку ребенка к основному виду деятельности, к новому материалу
2. Творческие – направленные на развитие дополнительных способностей в процессе обучения и т.д.

Однако наиболее приемлемой классификацией именно для младшей школы на сегодняшний день считается разработанная изначально для детей старшего дошкольного возраста система А. И. Сорокиной, о которой мы поговорим в следующей главе.

Глава 2. Применение игровых технологий на уроках в начальной школе.

2.1 Виды игр, актуальных для начальной школы и способы их адаптации на предметных уроках

Как уже писали ранее, важнейшая задача школы не только дать ребенку образование, но и воспитать из него достойного человека, гражданина, патриота, при этом не нанося урон его личности. Поэтому во время учебной деятельности в младших классах необходимо наилучшим образом сочетать элементы воспитания и обучения. Наилучшим вариантом в данном случае, по мнению большинства ученых, являются именно дидактические игры. Как писала советский педагог А. И. Сорокина, «...дидактические игры обеспечивают благоприятные условия для решения педагогических задач» [Сорокина, 1982, стр. 3]. По мнению педагога О. В. Коноваловой «дидактическая игра позволяет приобщить детей к текущей жизни в доступных формах интеллектуальной и активной практической деятельности» [Коновалова, 2014, электронный источник].

Классификаций дидактических игр существует много, однако все они, так или иначе, строятся на классификации дошкольных дидактических игр. Причина такого взаимодействия дошкольного и школьного образовательных элементов понятна: дети младшего школьного возраста, приходя в начальную школу, с трудом перестраиваются с не официализированной деятельности в детском саду на подчиненную строгим правилам работу в школе. Именно для полноценной и корректной адаптации целесообразно использовать знакомые детям элементы в школьном обучении. К таким элементам относятся игры.

Большинство педагогов, работающих в младшей школе, предпочитают опираться на классификацию игр для старшего дошкольного возраста. Данная классификация делит игры на следующие типы:

1. Игры-упражнения. Данный тип игр направлен на совершенствование умственных способностей учащихся. К данному типу дидактических

игр относятся распространенные на сегодняшний день кроссворды, ребусы, шарады, викторины. Сложность зависит от уровня знаний ребенка и его возраста. Этот тип игр, возможно, применять как на стадии контроля, так и на стадии введения нового материала на всех уроках.

2. Игры-путешествия. Цель данной игры – не просто дать знания ребенку, а придать им форму сказки, добавить элемент чего-то волшебного, тем самым заинтересовав ученика. Данный тип игр обостряет внимание, понимание целей и задач игры, наблюдательность, а также облегчают преодоление трудностей на пути освоения нового материала. Благодаря элементу сказочности игры-путешествия увлекают ребенка, несколько романтизируя те знания, которые ему необходимо получить. Игра-путешествие не должна путаться с прогулками и экскурсиями: они требуют обязательного выхода куда-то, что для игры-путешествия не требуется. В рамках «путешествия» можно и нужно использовать загадки, шарады, песни, элементы физических упражнений. Все это должно быть направлено на выполнение какого-либо задания, получения ключа к следующему заданию и т.д.
3. Игры-соревнования. Данный тип игр чаще всего применяется в качестве закрепления и/или контроля материала. Они могут содержать в себе элементы других игр. Суть таких игр в том, что учащиеся делятся на несколько (минимум две) команды и в процессе выполнения заданий демонстрируют уровень знаний и при этом соревнуются друг с другом. Данный тип игр при необходимом контроле знаний учит детей здоровой конкуренции, показывает сущность любой работы: для хорошего результата нужны хорошие навыки, знания и умения.
4. Игры-поручения. По своей структуре они напоминают игры-путешествия, но являются более простым, облегченным вариантом. Такие игры предполагают манипуляции с предметами (применимо в 1-2 классах) и/или манипуляции с теоретическими знаниями (3 класс). Как правило, они имеют формулировку

«Собери... / Распредели... / Достань...» и т.д.: «Достань все кубики с правильным результатом сложения из ящика», «Распредели живых существ согласно из классу (млекопитающие, птицы и т.д.)».

5. Игры-предположения. Данный вид игр нацелен в основном на устную деятельность и используется для введения нового материала. Как правила, она начинается с фразы «А что будет, если..» или «Что бы я сделал, если...» и т.д. дидактическое содержание игры заключается в том, что перед ребенком ставится проблемный вопрос, а дальше проводится сама игра в соответствии с правилами. При этом актуализируются знания, полученные ребенком ранее, ответы основываются и на его жизненном опыте, пусть еще совсем крошечном. Ребенок, отвечая на проблемный вопрос и решая возникшую проблемную ситуацию, чувствует себя взрослым и относится к процессу обучения серьезнее, «по-взрослому».
6. Игры – загадки. В основе загадки лежит логическая задача. Разгадывание загадок требует умение анализировать, поэтому применение данных игр в начальной школе необходимо: научить ребенка с ранних лет не просто запоминать материал, а анализировать – одна из важнейших задач.
7. Игры – беседы. Главной в игре является стадия общения: детей с учителем, учителя с детьми, между детьми. Важно отмечать непосредственность переживаний детей, их интерес к игре, добросовестные и честные ответы. Такая игра воспитывает умение концентрироваться на содержании разговора, что важно для процесса обучения: в старших классах большая часть информации преподносится именно в виде лекции. Основное средство игры – это само слово, с помощью которого строится и проводится вся деятельность.
8. Игры-сказки. Несколько напоминают игры-путешествия благодаря наличию элементов сказочности, фантазии.

Источником информации является художественная литература, изобразительные средства (иллюстрации, музыка, предметы). Данный вид игр актуален как при введении, так и при закреплении и/или контроле материала на гуманитарных предметах (русский язык, чтение, история), так и на технических с некоторыми видоизменениями (математика).

Деловая игра / ролевая игра. В сегодняшнем образовательном процессе такой тип игр получил широкое распространение. В полном смысле их нельзя отнести конкретно к дидактическим. В чем же отличие деловых игр от представленных выше?

- 1) Данный тип игр моделирует приближенные к реальной жизни ситуации без использования элементов сказки. Игра может выполняться только поэтапно, причем предыдущий этап и его выполнение сказывается на следующем этапе
- 2) Данный тип игр предусматривает обязательное наличие конфликтных ситуаций и решение проблем через них
- 3) Обязательно наличие сценария и распределение ролей между учениками
- 4) Обязательный контроль за игровым временем
- 5) Элемент состязательности между игроками
- 6) Прописанные сценарием игры правила, ход, результат и система оценки полученного результата

Учебные деловые игры разрабатываются по следующему принципу:

А. На первом этапе проводится обоснование требований к проведению игры: определенное поведение учащихся, определенное количество времени, определенное помещение, необходимый инвентарь и т.д.

Б. Составление плана игры с целями (для учителя и учеников), задачами (аналогично) и результатами (аналогично). В плане также прописывается ход игры, система правил, штрафов и оценок.

В. Написание сценария с полной формулировкой каждого этапа, его целей и задач для участников, примерных действий каждого.

Г. Отбор необходимых дополнительных средств для проведения игры: информация, инвентарь, дидактический материал

Д. Составление руководства для ведущего, инструкций для игроков

Если все условия, прописанные выше, будут выполнены правильно, то деловая игра состоится по запланированному сценарию, и в полной мере будет соответствовать образовательному процессу.

Что немаловажно, данные игры (дидактические и деловые) являются универсальными для большинства предметных уроков. Содержание игры будет зависеть от самого урока и предмета разговора, однако общие условия применимы в одинаковой степени как для русского языка, так и для математики. Это важно не только для педагога, который сможет в равной степени использовать одну игру, но и для ребенка: он сможет выполнять задание по аналогии, будет знаком со схемой и не будет испытывать психологический дискомфорт при выполнении задания.

2.2 Применение педагогических игр в начальной школе (на основе педагогической практики)

Итак, проработав теоретическую сторону вопроса, можем проанализировать практическую сторону. Исследование будет строиться на учебно-педагогической практике.

Наряду с дидактическими играми преподаватель активно использует сюжетно-ролевые, подвижные и шуточные игры. Последние три типа направлены на снижение напряженности, активное взаимодействие между одноклассниками и учениками и учителем, на улучшение мгновенной реакции на проблему и/или ситуацию. Однако ведущим типом игр, применяемыми многими педагогами, остаются дидактические игры, направленные именно на образовательный процесс. Дидактические игры облегчают образовательный процесс для пришедших в школу учеников, при этом не превращают обучение в сплошную игру, как это было в дошкольном учреждении. В результате ребенок и легко осваивает материал, и настроен на серьезную работу.

Дидактические игры возможно применять практически на всех уроках: математика, русский язык, чтение, природоведение и другие. Данный тип игр развивает внимание ребенка, его вычислительные навыки, чувство ответственности, учат коллективной работе, взаимодействию с товарищами.

Предлагаю рассмотреть педагогические игры на примере уроков математики в первом классе. Обучение первоклассника – это весьма сложный и трудоемкий момент, потому что именно в первом классе возникает большинство психологических проблем с перестройкой ученика на новую систему работы. Если в первый год обучения возникают педагогические проблемы – например, конфликты с учителем или проблемы в освоении того или иного предмета, то это сказывается, как правило, на всем дальнейшем обучении школьника. Это важно и для такого предмета, как математика. На сегодняшний день, к сожалению, у подавляющего большинства школьников проблемы с математикой возникают еще в начальной школе. Именно поэтому важно уделить внимание данному предмету в первом классе и методически правильно применять дидактические игры.

Итак, давайте рассмотрим дидактические игры. В процессе обучения детей математике используются следующие виды игр: игры-упражнения, игры-соревнования, игры-поручения, игры-загадки. На мой взгляд, данный тип игр наилучшим образом подходит для работы с первоклассниками, так как

1. Игры-упражнения способствуют закреплению материала, что лучше всего сделать в игровой форме.
2. Игры-соревнования позволяют не только проверить знания ребенка, но и воспитать в нем здоровую конкуренцию. А соревновательный дух и игровая форма сделают контроль для ребенка веселым и занимательным.
3. Игры-поручения способствуют развитию логического мышления школьника, развивают его умение анализировать и быстро действовать, решая поставленную перед ним задачу.
4. Игры-загадки развивают у ребенка наблюдательность, необходимую при анализе текста загадки, логическое мышление, сопоставительное мышление.

Теперь проанализируем по две игры каждого типа на предмет цели, содержания и результата игры, а также ее соответствия теме.

I. Игры-упражнения

1. Игра «Хлопки»

1.1. Дидактическая цель: проверить навыки счета

1.2. Содержание: учитель на доске размещает по секторам от 1 до 10 рисунков.

Открывая по очереди сектор за сектором, предлагает сосчитать число рисунков и по его сигналу похлопать столько же раз, сколько открыто рисунков, и показать нужную цифру. Ритм хлопков задается преподавателем

1.3. Результат: по результатам данного упражнения можно выявить учеников сплехими навыками устного счета

1.4. Соответствие теме: данная игра, проведенная на одном из уроков, позволяет определить, кто из учеников не развивает свои навыки устного счета, а также тяжело воспринимает зрительную информацию. По результатам данной игры педагог составляет план коррекции успеваемости учеников, продемонстрировавших низкий уровень работы.

2. Игра «Теремок»

2.1. Дидактическая цель: проверить навыки устного счета, проверить навыки решения упражнений на сложение и вычитание, проверить навыки составления выражений к заранее заданным ответам

2.2. Содержание: есть домик-теремок. Всем, кто просится пожить в домике, дается задание: составить примеры с ответом 3, 4, 5, 6. Дети должны помочь героям, чтобы все могли попасть в домик.

2.3. Результат: по результатам игры учитель выявляет учеников с проблемами в решении уравнений на сложение и вычитание и составляет план коррекции их знаний.

2.4. Соответствие теме: данное упражнение имеет в себе элементы игры-сказки, однако, прежде всего оно направлено на улучшение, закрепление и контроль навыков выполнения сложения и вычитания.

II. Игры-соревнования

1. Игра «Самый быстрый почтальон»

1.1. Дидактическая цель: проверить навыки письменного счета, проверить навыки решения уравнений, проверить умение работать в строгих временных рамках

1.2. Содержание: учитель раздаёт 5 ученикам по одинаковому числу карточек («писем»), на обратной стороне которых записаны выражения на сложение и вычитание (умножение или деление). Дети, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке цифры от 1 до 10 или ответы таблицы умножения). Почтальоны должны быстро определить на конверте № дома (найти значение выражения) и разнести письма в соответствующие дома (отдать детям, у которых карточки с цифрами, обозначающие ответы выражений, записанных на конвертах).

Кто быстро и правильно разнесёт письма по назначению, тот самый быстрый почтальон.

1.3. Результат игры: определяются ученики, усвоившие и не усвоившие материал, разрабатывается план коррекции их знаний.

1.4. Соответствие теме: данный вид игры можно применять практически на любой теме урока математики и даже на уроках русского языка (актуально для раздела

«Фонетика»). Игра проверяет навыки счета, решения уравнений, работы в строгих временных рамках.

2. Игра «Лучший счетчик»

2.1. Дидактическая цель: проверить навыки устного счета

2.2. Содержание: на доске по секторам размещается от 1 до 10 рисунков. Учитель поочередно открывает каждый сектор, предлагая детям сосчитать рисунки и показать число. Ученик, назвавший ответ первым, получает звание «Лучший счетчик». Затем учитель показывает число в разбивку, а ученики – сектор с соответствующим числом рисунков. Под конец игры учитель предлагает сравнить два сектора с разным числом рисунков

2.3. Результат игры: учитель имеет возможность проверить навыки устного счета учеников, навыки сопоставительного анализа и умение действовать по аналогии

2.4. Соответствие теме: данная игра действительно позволяет быстро выявить учеников с низким уровнем успеваемости, а также актуализировать их знания и умения по теме «Счет от 1 до 10».

III. Игры-поручения.

1. Игра «Звездное небо»

1.1. Дидактическая цель: проверить навыки устного счета, проверить наблюдательность

1.2. Содержание: на доске изображается звездное небо. Сначала ученики считают общее количество звезд. Затем учитель спрашивает «А сколько будет звезд, если я закрою тучкой (количество) звезд?» и закрывает тучкой. Задача детей сосчитать оставшиеся звезды и определить, сколько звезд учитель спрятал

1.3. Результат: дети актуализируют навыки счета, умение логически мыслить, сопоставлять; по результатам игры учитель составляет план коррекции навыков отстающих учеников.

1.4. Соответствие теме: данная игра также помогает проверить навыки счета, а также умение детей выполнять поручение: сосчитать количество звездочек, которые еще не скрылись за тучкой.

2. Игра «Составь меню для Робина-Бобина-Барабека» (с элементами игры-сказки)

2.1. Дидактическая цель: составить меню, решив правильно примеры; актуализировать навыки решения уравнений на сложение и вычитание

2.2. Содержание:

Наш Робин-Бобин добрый.

Изменился человек,

Робин-Бобин-Барабек.

Ведь представьте-ка вы сами:

Ест он фрукты с

овощами. 10 килограммов

он вносит за день в

рацион.

Что ж при этом он

съедает? Кто из вас скорей

узнает?

На плакате - фрукты, овощи. Под каждым рисунком пример на табличное сложение или вычитание в пределах 10. Задача детей: решить примеры и подобрать их пары так, чтобы в ответе было 10. Примеры:

$$6-4=$$

$$2+6=$$

$$2+7=$$

$$10-5=$$

$$8-3=$$

$$8-7=$$

$$2+4=$$

$$9-6=$$

$$9-3=$$

10-6=

Дети решают уравнения и по результатам ответов складывают в кастрюлю или ящик муляжи фруктов и овощей в нужном количестве. Затем все вместе проверяют правильность меню Робина.

2.3. Результат: проверяется умение детей решать выражения на сложение и вычитание, сопоставлять данные; по результатам составляется план коррекционных занятий неуспевающих учеников.

IV. Игры-загадки

IV.I. Загадки-вопросы

1.1. Сколько будет $2+2 \times 2=?$ (6 – первое действие умножение)

Дидактическая цель: проверить внимательность и умение решать выражение в правильном порядке

1.2. Результат: анализ освоенности темы учениками

2. В одной руке мальчик нёс 1кг железа, а в другой столько же пуха. Что было тяжелее нести?

2.1. Дидактическая цель: проверить внимательность, проверить знание единиц измерения, проверить навыки сопоставительного анализа.

2.2. Результат: дети демонстрируют навыки сравнения, знание единиц измерения веса

IV.II. Текстовые загадки

Дидактическая цель: актуализировать знания цифр, подготовить к новой теме. Результат: дети лучше усваивают новую тему; учитель выявляет отстающих учеников.

1. Я так мила, я так
кругла, Я состою из двух
кружочков, Как рада я, что я
нашла

Себе таких, как вы,
дружочков!(Восемь)

2. Вид её - как запятая,
Хвост крючком, и не

секрет:

Любит всех она лентяев,

А её лентяи - нет. (Двойка)

3. Если на голову встанет, ровно на три больше станет. (Шесть)

После того как дети правильно ответили на вопрос загадки, можно продолжить работу с загадкой. Попросить найти на веере цифр цифру шесть, перевернуть её и ответить, какая цифра получилась. Насколько 9 больше 6? Каким действием можно узнать, насколько одно число больше другого? Затем дети могут записать пример в тетради.

Стоит отметить, что данные игры актуальны не только для первого класса, но и имеют место быть в следующих классах начальной школы, видоизменяясь в зависимости от темы. Эти же игры можно и нужно использовать на других предметных уроках. В частности, существует огромное количество загадок по русскому языку, а также по произведениям, рассматриваемым в рамках уроков чтения в начальной школе. Игры-поручения актуальны на уроках природоведения и на уроках физической культуры. Со второго и третьего классов можно также подключать игры - путешествия и игры-беседы. Важно, чтобы к тому моменту дети уже усвоили основные принципы дисциплины учителя, а также умели вести беседы «как взрослые люди». Для первого и второго классов также актуальны игры-сказки. Ввиду возраста учащихся данные игры представляют большой интерес для детей и значительно облегчают как усвоение нового материала, так и актуализацию полученных ранее знаний.

Важно вводить данные игры с первого класса, приучая детей к работе в различных ситуациях, к разнообразию упражнений, тем самым подготавливая их как к процессу учёбы в основной и старшей школе, так и к реальной жизни. Приведенные в данной главе игры, демонстрируют актуальность использования метода игровых технологий на уроках в начальной школе. Дети, таким образом, лучше усваивают материал, охотнее работают на уроках, взаимодействуя с учителем и между собой, учатся здоровой конкуренции, благодаря чему уроки-соревнования не превращаются в неконтролируемое действие, учатся анализировать, сопоставлять, а также отвечать за полученный результат. Данный тип работы позволяет педагогу

быстро и точно определить отстающих учеников и разработать план коррекции их знаний.

Заключение

Обучение в начальной школе, как уже неоднократно говорилось в данной работе - это сложный процесс, на который влияет множество факторов. Учитывая, что сегодняшний мир стремительно меняется, и образование меняется вместе с ним, очень важно применять передовые, новые технологии в обучении детей. Игровые технологии, давно применявшиеся в образовании, на сегодняшний день приобрели особое значение и, несомненно, являются одними из популярнейших и передовых технологий. Как говорилось во введении, актуальность этой работы велика. В данной работе не просто проанализировали игру с точки зрения педагогики и описали типы и виды игр, но и описали важность игровых методик для педагогического процесса в начальной школе. Представленные в практической части примеры игр из педагогической практики подтверждают это. Игры – это самый простой вариант сделать процесс обучения ученика младшей школы интереснее и проще.

Предмет исследования: процесс обучения с применением игровых технологий. На мой взгляд, предмет исследования полностью описан во второй главе нашей работы.

Цель исследования: рассмотреть игровые технологии как способ обучения в школе. Считаю, что цель моей работы достигнута: в Главах 1 и 2 описаны игровые технологии, их цели, задачи, содержание, типы и виды, а также приведены примеры. Цель достигалась путем решения задач, описанных во введении. Они были решены следующими способами:

1. Сущность и понятие игровых технологий, их описание даны в разделе 1.1. Главы 1 в соответствии с изученной литературой.
2. Типы и виды игр описаны в соответствии с разработанными разными учеными и изученными классификациями в разделе 1.2. Главы 1 и в разделе 2.1. Главы 2.
3. Результат анализа психолого-педагогической литературы представлен во всех главах и разделах работы.

4. Игровые технологии проанализированы, применение описано, представлены примеры из педагогической практики.

Методы исследования: анализ литературы, педагогический опыт, научное наблюдение. Каждый метод был применен, результаты представлены в данной работе.

В данной работе в полной мере представлен материал по заявленной теме. По результатам своего исследования можно определить, в чем же ценность игр для начальной школы:

1. Игры значительно повышают познавательный интерес школьников.
2. Игра позволяет ребенку оценить собственный результат, ощутить радость от нового открытия, правильно выполненного задания, то есть получить удовольствие от процесса обучения.
3. Игра помогает активизировать учебно-познавательную деятельность школьников.
4. Развивается положительная мотивация учения, произвольное внимание, увеличивается работоспособность.
5. У школьников развивается активность, самостоятельность, умение работать в команде, помогать друг другу.

Из всего выше сказанного, я могу сделать вывод, что игровые технологии являются неотъемлемой частью педагогического процесса в работе с младшими школьниками.

Եզրակացություն

Կրթությունը տարրական դպրոցում, ինչպես բազմիցս ասվել է այս աշխատանքում բարդ գործընթաց է, որի վրա ազդում են բազմաթիվ գործոններ: Հաշվի առնելով, որ այսօրվա աշխարհը արագորեն փոխվում է, և կրթությունը փոխվում է դրա հետ մեկտեղ, շատ կարևոր է երեխաների ուսուցման գործում կիրառել առաջադեմ, նոր տեխնոլոգիաներ: Խաղային տեխնոլոգիաները, որոնք վաղուց կիրառվել են կրթության մեջ, այսօր առանձնահատուկ նշանակություն են ձեռք բերել և, անկասկած, հանդիսանում են ամենահայտնի ու առաջադեմ տեխնոլոգիաներից մեկը: Ինչպես նախաբանում ասվել է, այս աշխատանքի արդիականությունը մեծ է: Այս աշխատանքի մեջ վերլուծվել է խաղը ոչ միայն մանկավարժության տեսանկյունից և նկարագրվել են խաղերի տեսակներն, այլ նաև նկարագրվել են խաղային մեթոդների կիրառության կարևորությունը տարրական դպրոցում: Դա հաստատում են գործնական մասում մանկավարժական պրակտիկայից ներկայացված խաղերի օրինակները: Խաղերն ամենահեշտ տարբերակն են տարրական դպրոցի աշակերտի ուսուցման գործընթացը ավելի հետաքրքիր և դյուրին դարձնելու համար:

Հետազոտության առարկան` խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը տարրական դասարաններում: Հետազոտության առարկան, իմ կարծիքով, լիովին ներկայացված և նկարագրված է այս աշխատանքում:

Հետազոտության նպատակը` խաղային տեխնոլոգիաները դիտարկել որպես սովորելու միջոց տարրական դասարաններում:

Իմ կարծիքով, այս աշխատանքի նպատակն իրականացվել է. 1-ին և 2-րդ գլուխներում նկարագրվում են խաղի տեխնոլոգիաները, դրանց նպատակները, խնդիրները, բովանդակությունը, տեսակներն, ինչպես նաև օրինակները: Նպատակին հասել եմ ներածությունում նկարագրված խնդիրների լուծման միջոցով: Դրանք լուծվել են հետևյալ կերպ.

1. Խաղային տեխնոլոգիաների էությունն ու հայեցակարգը, իրենց նկարագրությունը տրված է Գլուխ 1-ի 1.1 բաժնում` ըստ ուսումնասիրված գրականության:
2. Խաղերի տեսակները նկարագրված են տարբեր գիտնականների կողմից

մշակված և ուսումնասիրված դասակարգումների՝ համաձայն Գլուխ 1-ի 1.2 բաժնի և Գլուխ 2 2.1 բաժնի:

3. Հոգեբանական և մանկավարժական գրականության վերլուծության արդյունքը ներկայացված է աշխատանքի բոլոր գլուխներում և բաժիններում:

4. Վերլուծվել են խաղային տեխնոլոգիաները, կիրառությունը նկարագրված է, ներկայացված են օրինակներ մանկավարժական պրակտիկայից:

Հետազոտության մեթոդները՝ գրականության վերլուծություն, մանկավարժական փորձ, գիտական դիտարկում: Յուրաքանչյուր մեթոդ կիրառված է, արդյունքները ներկայացված են տվյալ աշխատանքում:

Տվյալ աշխատանքի մեջ նշված թեմայի վերաբերյալ նյութն ամբողջությամբ ներկայացված է: Այս հետազոտության արդյունքների հիման վրա կարելի է որոշել խաղերի կարևորությունը տարրական դպրոցի համար.

1. Խաղերը զգալիորեն մեծացնում են դպրոցականների ճանաչողական հետաքրքրությունը:

2. Խաղը թույլ է տալիս երեխային գնահատել սեփական արդյունքը, զգալ նոր հայտնագործության, ճիշտ կատարված առաջադրանքի բերկրանքը, այսինքն՝ հաճույք ստանալ ուսումնական գործընթացից:

3. Խաղն օգնում է ակտիվացնել դպրոցականների կրթական և ճանաչողական գործունեությունը:

4. Զարգանում է սովորելու դրական մոտիվացիան, ուշադրությունը, մեծանում է աշխատունակությունը:

5. Դպրոցականների մոտ զարգացնում է ակտիվությունը, անկախությունը, թիմում աշխատելու, միմյանց օգնելու կարողությունը:

Հաշվի առնելով վերոնշյալը, կարող եմ եզրակացնել, որ խաղային տեխնոլոգիաները մանկավարժական գործընթացի անբաժանելի մասն են տարրական դասարաններում աշխատելիս:

Список литературы

1. Бабанский Ю.К., Слостенин В.А., Сорокин И.А. и др. Педагогика: учебное пособие для студентов педагогических институтов. М.: Просвещение, 1988г.
2. Войтенко Т.П. Игра как метод обучения и личностного развития: Метод.пос. для педагогов начальной и средней школы. – Калуга: Ад8. Дрязгунова В.А. Дидактические игры. – М.: Просвещение, 1981. – 78 с.ель, 2008. – 361с.
3. Выготский Л. С. Игра и её роль в психологическом развитии ребенка. Вопросы психологии.,1966. -№6
4. Дидактические и развивающие игры в начальной школе . Методическое пособие с электронным приложением / Сост. Е.С. Галажина. – М.: Планета, 2011. – 272 с.– (Современная школа).
5. Игровые технологии как способ компетентностного подхода. Горнакова Наталья Викторовна, заместитель директора по учебно-воспитательной работе, учитель химии. [Электронный ресурс] URL: <http://festival.1september.ru/articles/596556/>
6. Кавтарадзе Д.Н. «Обучение и игра. Введение в активные методы обучения», М.: изд-во «Флинта», 1998
7. Кларин М.В. Педагогическая технология. – М.: Просвещение, 2004. – 186 с.
8. Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики Книга для учителя. —М.: Просвещение, 1990. — 96 с.
9. Коновалова О. В. Классификация дидактических игр как теоретическая основа их выбора и практического применения [Текст] / О. В. Коновалова // Педагогика: традиции и инновации: материалы V междунар. науч. конф. (г. Челябинск, июнь 2014 г.). — Челябинск: Два комсомольца, 2014. — С. 35-36.[Электронный ресурс]URL: <http://www.moluch.ru/conf/ped/archive/104/5815/>
10. Кукушин В.С. Современные педагогические технологии: Начальная школа. – изд.2-е. – Ростов н/Д.: «Феникс», 2004. – 384 с.
11. Лаврентьев Г.В., Лаврентьева Н.Б. Инновационные обучающие технологии в

- профессиональной подготовке специалистов Барнаул: Изд-во Алтайского государственного университета, 2002. — 146 с.
12. Минич О.А., Хаткевич О.А. Педагогические игры. М.2005, С.3
 13. Новиков А. М. Педагогика: словарь системы основных понятий. – М.: Издательский центр ИЭТ, 2013. – 268 с.
 14. Новиков А.М. Методология игровой деятельности. – М.: Издательство «Эгвес»,2006. – 48 с.
 15. Педагогические игры. – М.: Изд. ООО «Красико – Принт», 2007. – 238 с.
 16. Репринцева Е. А. Педагогика игры: Теория. История. Практика. – Курс: изд-во Курск.гос. ун-т, 2005. – 421 с.
 17. Речь, логика, память, внимание. Воображение. Игровые и обучающие занятия с детьми 7 – 9 лет. / Л.В. Мищенкова; худож. Е.А.Афоничева. – Ярославль: Академия развития; Владимир: ВКТ, 2009.-192с ил.
 18. Самоукина Н.В. Организационно-обучающие игры в образовании. - М.: Народноеобразование, 1996.
 19. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. – М.: Народное образование, 2005.
 20. Сорокина А. И. Дидактические игры в детском саду (Ст. группы). Пособие для воспитателей дет.сада. – М.: Просвещение, 1982.
 21. Фопель К. Как научить детей сотрудничать? Психологические игры и упражнения
- практическое пособие для педагогов и школьных психологов. Часть 1.
Переводс немецкого. — Москва: Генезис, 1998
 22. Шмаков С.А. Игры учащихся - феномен культуры. -М.: Новая школа, 2004(1994).
– (240) с.