

Применение игровых технологий на уроках как средство повышения учебной мотивации младшего школьника

Наталья Павловна Глухова

Аспирант

Ленинградский государственный университет имени А.С. Пушкина

Санкт-Петербург, Россия

glukhova.n.p@mail.ru

 0000-0002-1809-0759

Поступила в редакцию 28.08.2021

Принята 04.10.2021

Опубликована 15.10.2021

 10.25726/j8301-6880-1313-и

Аннотация

В настоящее время образование играет важную роль, так как постоянно изменяющийся окружающий мир требует овладения всё новыми умениями и навыками. Основная цель школы это воспитание личности, готовой к самообразованию и к самостоятельному получению новых знаний, а также создание такой атмосферы учения, при которой учащиеся совместно с учителем активно работают, сознательно размышляют над процессом обучения, отслеживают, подтверждают, опровергают или расширяют знания и новые идеи. Такая работа возможна только со школьниками, у которых есть достаточная учебная мотивация, а это означает, что формирование учебной мотивации может быть названо одной из центральных проблем образования. Актуальность данной темы связана и с тем, что в последнее время стремление к овладению новыми знаниями неуклонно снижается. Многие из учащихся теряют мотивацию к обучению ещё в начальной школе, поэтому современная школа испытывает насущную потребность в расширении методического потенциала. Этому может способствовать внедрение игровых технологий в учебно-воспитательный процесс. Цель исследования — определить особенности и условия применения игровых технологий на уроках с целью повышения мотивации к учению и развитию познавательного интереса младших школьников. Основное внимание уделяется выявлению и выделению специфических особенностей применения игровых технологий. Научная новизна заключается в изучении особенностей и описании условий использования игровых технологий для повышения мотивации. В результате выделены и охарактеризованы условия применения игры, а также характеристики деятельности учителя и его роль в организации игры.

Ключевые слова

мотивация младших школьников, педагогические игры, игровая технология, дидактическая функция, организатор игры, условия использования.

Введение

Основная цель данной работы осветить разные точки зрения педагогов и психологов на процесс формирования учебной мотивации при помощи применения игровых технологий на уроках. Ее актуальность обусловлена обновлением содержания обучения, постановкой задач формирования у школьников приемов самостоятельного приобретения знаний и развития активной жизненной позиции. Важность данной темы усиливается и тем, что в современном мире меняются не только стандарты и требования, но и сами дети - ребенок, идущий в первый класс, во многом отличается от своих сверстников каких-нибудь двадцать лет назад. В последние годы стремление к достижениям в учебе и мотивация к обучению снижается у большинства учащихся. А значит необходимо разобраться, что можно сделать, чтобы ребенок начал испытывать удовольствие от процесса обучения и повысил

успеваемость в школе, потому что мотивация является решающим фактором в вопросе эффективности и успешности учебного процесса.

Обзор литературы. В педагогике особый интерес к игре появляется примерно в 30-60 гг. 20 века вместе с развитием раздела детской психологии. На данный момент психолого-педагогические аспекты игры исследованы такими зарубежными учеными, как К. Гросс, Ф. Шиллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд, Ж. Пиаже и др. Среди отечественных исследователей данной темы можно назвать К. Д. Ушинского, Л. П. Блонского, С. Л. Рубинштейна, Д. Б. Эльконина и др.

Многие исследователи отмечали в своих работах огромное значение игры для развития ребёнка. Д. Б. Эльконин определяет игру как воссоздание ребёнком основной сути какой-либо человеческой деятельности. Педагогическая же игра представляет собой частный случай игры вообще и обладает одним существенным признаком: в ней всегда наличествует учебно-познавательная цель и, соответственно, результат подобного обучения (Эльконин, 1999). А. П. Усова акцентирует внимание на том, что обыгрывая свою игровую роль, ребёнок на самом деле проявляет самостоятельность, принимает решения и творчески мыслит (Усова, 1976). Как отмечают исследователи Н. П. Емельянова, М. Н. Лазуткина, А. В. Макарова, изначальных знаний ребёнка для игры с другими ребятами всегда недостаточно, что заставляет его в начале обращаться к взрослому как к авторитету. Как пишет Л. С. Выготский, в игре «возможны высшие достижения ребёнка, которые завтра станут его средним реальным уровнем».

При этом Т. М. Михайленко (Михайленко, 2011) отмечает, что понятие «игровые технологии» включает в себя группу методов, приемов и способов организации учебного процесса, которые при этом достаточно разнообразны.

Необходимо очертить разнообразие педагогических инструментов, каждый из которых может быть эффективно употреблен. Главное – учитывать условия проведения того или иного типа игры, в которые входят много составляющих: уровень развития ученика и его возраст, возможные особенности его личности и темперамента, а также специфика преподаваемого предмета.

Материалы и методы исследования

Основным методом исследования при написании данной статьи был метод теоретического анализа педагогических источников. Были изучены труды классиков отечественной педагогической мысли, современные педагогические исследования, работы педагогов и психологов. Это позволило сформировать четкое представление об влиянии игры на процесс усвоения знаний и об условиях применения игровых технологий на уроках в начальной школе.

Результаты и обсуждение

Формирование учебной мотивации является процессом воспитания личности. Наиболее сильной мотивация младшего школьного возраста является в первом классе. С течением времени она начинает снижаться, так как дети постепенно утрачивают интерес к учебной деятельности, у них нет целей, так как новая позиция в обществе уже получена. Поэтому идеальным является формирование или развитие уже существующей мотивации к тому моменту, как ребёнок начинает обучение в школе, и в начале этого обучения. Такая стадия развития ребёнка определяется тем, что он впервые начинает заниматься новой деятельностью, значимой для общества, для окружающих, а не только для него самого. Этот возраст связан с началом качественного видоизменения ценностно-смысловой личностной сферы. Именно в процессе такой перестройки школьник начинает осознавать себя в качестве субъекта деятельности (Андропова, 2020).

Мотивы учения – это личностное достояние, устойчивые характеристики личности. Для того чтобы добиться гармоничного развития личности ребёнка младшего школьного возраста, важно создавать мотивы учения. Среди положительных отличительных характеристик высокого уровня мотивации следует отметить общее позитивное отношение ребёнка к школе, а также широту его взглядов, интересов, уровень любознательности. Широта интересов у детей в младшем школьном возрасте проявляется в том, что они имеют заинтересованность во многих явлениях окружающего мира,

которые даже не входят в программу средней школы. Чтобы у детей было желание к приобретению знаний, чтобы они проявляли заинтересованность на уроках, необходимо выбирать разнообразные формы и методики организации уроков. Для этого необходим занимательный материал, создание игровых ситуаций, направленных на то, чтобы развить интерес к познанию, так воспитывается интерес к предмету, что ведет к росту качества получаемых знаний. Особенно активным будет развитие интереса учеников к предмету, если в качестве форм организации обучения применяются творческие задания, на уроках используются игровые методики обучения. В особенности важны игры на героико-романтические сюжеты, на сюжеты, описываемые в книгах и фильмах (Дубровина, 2011). Большое количество педагогов считает, и совершенно правильно, что для детей, находящихся в младшем школьном возрасте, игра – это очень важная деятельность. С ее помощью осуществляется формирование новой деятельности – учебной. Именно поэтому методисты, ученые, передовые учителя всегда высказывают рекомендации об использовании игровых методик обучения (Щукина, 1984).

В соответствии с результатами проведенных исследований, игровые технологии – это уникальная форма обучающего процесса. При помощи таких технологий работа обучающегося может стать интересной и занимательной на творческо-поисковом уровне. Условный мир игры увлекателен, благодаря такой форме обучения деятельность, связанная с монотонным запоминанием, повторением, усвоением и закреплением информации, становится эмоционального окрашенной. Благодаря эмоциональности игры, можно привести в активное состояние все детские психические процессы и функции (Аникеева, 1987).

Грамотное сочетание игры и иных форм учебно-воспитательного процесса является одной из основных сложностей для педагога. Сама природа игры содержит в себе развивающий потенциал. В игре можно встретить одновременно и обязательность, и добровольное начало, развлечение и напряжение, сочетание мистических и реальных моментов. Помимо этого, имеет место обособленность от обыденного, постоянная связь с ним, эмоциональность и рациональность, наличие личной и коллективной заинтересованности, ответственности. Игра ценна с педагогической точки зрения тем, что она выступает в качестве очень сильного мотивационного фактора. При этом ребенок руководствуется личностными мотивами и установками (Сидорова, 2014).

Кроме того, такой вид деятельности является одним из наиболее важных средств для развития и воспитания умственных способностей и нравственности детей. В игре дети приобретают привычку быть сосредоточенными, осуществлять самостоятельную мыслительную деятельность, у них развивается внимание, они начинают стремиться к приобретению знаний. Увлекаясь, дети не замечают самого процесса освоения знаний. Они запоминают новое, начинают правильно ориентироваться в незнакомых ситуациях, приобретают новые представления, делают фантазию более развитой. Даже самые пассивные дети играют с большим желанием, они используют все возможные способы, чтобы не подвести своих товарищей по игре (Денисова, 2013).

Игра является проигрыванием тех отношений, которые в действительности существуют в жизни между людьми. Игровые ситуации отличаются двухплановым поведением, в них существует возможность условного вхождения в роли, которые не может играть человек в реальности. Именно это позволяет человеку быть на голову выше обычного поведения, говорить с самим собой, причем делать это на разных языках, описывая свою личность совершенно по-разному.

Дети в младшем школьном возрасте отличаются непосредственностью восприятия, они без проблем входят в образы. Их можно легко вовлечь в любую деятельность, в особенности это касается игровой. Дети организуются в группу по игре самостоятельно, они продолжают игры с предметами, игрушками, с течением времени появляются игры неимитационного характера (Игровые технологии, 2007). Любознательность – это форма проявления широкой умственной активности младших школьников. В качестве благоприятных условий для упрочения широких социальных мотивов долга, ответственности, понимания необходимости учиться, чтобы приносить пользу для страны, стоит указать открытость, доверчивость и непосредственность детей, также сюда следует отнести их веру в авторитет педагога и готовность выполнить любое задание, исходящее от него.

Однако далеко не у всех игр имеется свое образовательное значение, а только у тех, которые обладают характером познавательных игр. Таким образом, мы можем сделать вывод, что игровые технологии являются одним из средств, которое позволяет активизировать учебно-познавательную деятельность (Ермолаева, 2006). Если говорить о понятии «игровые педагогические технологии», то это достаточно большой перечень методик и приемов педагогического процесса, представленных в форме специализированных игр (Михайленко, 2011). В отличие от обычных игр педагогические их разновидности имеют признак – четкую обучающую цель, а также соответствующий данной цели педагогический результат. Они могут получить обоснование и выделяться в явном виде, обладать учебно-познавательной направленностью. От того, насколько правильно учитель понимает функции и классификации педагогических игр, напрямую зависят место и роль игровой технологии в процессе обучения, а также сочетание игровых и учебных элементов (Михайленко, 2006).

Построение игровой технологии осуществляется в качестве целостного образования, которое включает в себя некую часть процесса обучения, оно объединяется общим содержанием, персонажами, сюжетами. В технологии присутствуют в последовательном порядке игры и упражнения, которые создают способность выделения основных признаков предметов. Последние сравниваются и сопоставляются. Создаются группы игр, необходимые для того, чтобы обобщить предметы в соответствии с определенными признаками. Помимо этого, формируются группы игр, предназначенные для появления и развития у детей младшего школьного возраста способностей отличать реальные явления от нереальных, группы игр, которые воспитывают способность владеть собой, увеличивают скорость реакции на слова, фонематический слух, смекалку. Развитие сюжета игры при этом происходит параллельно основному содержанию обучения. При помощи данного процесса активизируется процесс обучения, осваиваются некоторые учебные элементы. Каждый учитель начальной школы должен быть озабочен тем, чтобы создавать игровые технологии из отдельных игр и элементов (Как проектировать, 2008).

Следует сказать, что в наиболее тесной связи с процессом обучения и воспитания находятся дидактические игры. Дидактическая или обучающая игра является деятельностью, в рамках осуществления которой дети учатся. Такая деятельность может осуществляться индивидуально или коллективно.

В рамках дидактической игры дети преодолевают большие трудности с охотой, они тренируют силы, развивают умения, навыки и способности. Благодаря такой игре любой учебный материал приобретает увлекательность, ученики получают глубокое удовлетворение. Таким образом формируется радостное рабочее настроение, а процесс усвоения знаний становится более простым. В подобных играх дети занимаются сравнением и наблюдением, сопоставлением и классификацией предметов в соответствии с определенными признаками, он анализирует и синтезирует, обобщает. Установленная цель, задачи, уровень подготовки учеников и наличие аксессуаров для игры определяют ее форму и содержание. Необходимо, чтобы игровой эстетический план находился в соответствии с возрастными особенностями учеников, их стремлением к сказке, романтике и яркости. Конечно же, обучение не может быть полностью игровым. Учитель должен принимать во внимание кратковременность дидактических игр, их продолжительность не превышает более десяти-двадцати минут. Помимо этого, в это время не должна снижаться умственная активность играющих, они не утрачивали интерес к поставленной задаче. Когда дети становятся старше, они понимают, что учеба не является игрой, это серьезный и ответственный труд, который, однако, остается увлекательным и позитивным.

Итоги игры должны подводиться сразу после того, как она завершена. Если методика организации игры соблюдается максимально точно, это позволит добиться эффективности достижения задачи, поставленной в игре. Итоги игры являются двойными – в игровой и учебно-познавательной деятельности. Реализация дидактической функции игры осуществляется посредством обсуждения игрового действия. Помимо этого, требуется анализ соотношения игровой ситуации в качестве моделирующей, исследование ее сочетания с реальностью (Сидорова, 2014). В такой модели самая важная роль – у заключительного обсуждения. В его рамках ученики проводят коллективный анализ

течения и результатов игры, соотносят между собой имитационную модель и реальность, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

Какова же роль учителя в этом процессе? Учитель играет роль организатора игры. При этом он должен иметь собственное игровое начало, он должен учить, привнося в обучение игровые элементы (Михайленко, 2011). Учитель должен подробно разъяснить правила игры, назначение игровых аксессуаров. Необходимо также помнить о том, что нельзя никаким образом дисциплинарно наказывать учеников, которые допустили нарушения игровых правил или атмосферы (Денисова, 2013). Учитель выполняет функции распределения ролей, разбивки на команды, причем в основе данных действий должен быть демократический принцип, то есть, в соответствии с итогами игровых конкурсов, возможны также ситуации с добровольным принятием роли, принятием ее по очередности. Эмоциональное состояние учителя на уроке должно соответствовать деятельности, в которой он принимает участие. Он должен не только уметь организовывать игру, но и участвовать в ней наряду с детьми.

Основными условиями использования игровых технологий в качестве средства формирования мотивов учения у школьников младшего возраста можно назвать:

1. Соответствие игрового эстетического плана возрасту учеников.
2. Наличие элемента игровой новизны в каждом уроке и занятии.
3. Разнообразие игровых действий.
4. Соответствие места, где проводятся игровые уроки и занятия, сюжету игры.
5. Безопасность и соблюдение гигиенических норм.
6. Распределение ролей, разбивка на команды в соответствии с демократическими принципами и приемами игры, накопленные практикой.
7. Соответствие эмоционального состояния педагога на уроке или занятии деятельности, в которой он принимает участие.

Очевидно, что обучение не может быть полностью игровым. Учитель должен принимать во внимание кратковременность дидактических игр, их продолжительность не превышает более десяти-двадцати минут. Помимо этого, в это время не должна снижаться умственная активность играющих, чтобы они не утрачивали интерес к поставленной задаче. В процессе применения игровых технологий дети начинают понимать, что учеба не является игрой, это серьезный и ответственный труд, который, однако, остается увлекательным и позитивным.

Итоги игры должны подводиться сразу после того, как она завершена. Если методика организации игры соблюдается максимально точно, это позволит добиться эффективности достижения задачи, поставленной в игре. Итоги игры являются двойными – в игровой и учебно-познавательной деятельности. Реализация дидактической функции игры осуществляется посредством обсуждения игрового действия. Помимо этого, требуется анализ соотношения игровой ситуации в качестве моделирующей, исследование ее сочетания с реальностью (Михайленко, 2011). В такой модели самая важная роль – у заключительного обсуждения. В его рамках ученики проводят коллективный анализ течения и результатов игры, соотносят между собой имитационную модель и реальность, а также ход учебно-игрового взаимодействия.

Какова же роль учителя в этом процессе? Учитель играет роль организатора игры. При этом он должен иметь собственное игровое начало, он должен учить, привнося в обучение игровые элементы (Как проектировать, 2008). Учитель должен подробно разъяснить правила игры, назначение игровых аксессуаров. Необходимо также помнить о том, что нельзя никаким образом дисциплинарно наказывать учеников, которые допустили нарушения игровых правил или атмосферы (Денисова, 2013). Учитель выполняет функции распределения ролей, разбивки на команды, причем в основе данных действий должен быть демократический принцип, то есть, в соответствии с итогами игровых конкурсов, возможны также ситуации с добровольным принятием роли, принятием ее по очередности. Эмоциональное состояние учителя на уроке должно соответствовать деятельности, в которой он принимает участие. Он должен не только уметь организовывать игру, но и участвовать в ней наряду с детьми.

Заключение

Повышение мотивации и развитие познавательного интереса следует рассматривать как одну из основных задач обучения в начальной школе. По мнению многих педагогов этому может способствовать применения игровых технологий. Но при этом необходимо отметить, что формирование мотивов учения у школьников будет действенным лишь тогда, когда соблюдаются определенные условия в процессе подготовки и применения игр на уроке.

Основными условиями использования игровых технологий в качестве средства формирования мотивов учения у школьников младшего возраста можно назвать:

1. Соответствие игрового эстетического плана возрасту учеников.
2. Наличие элемента игровой новизны в каждом уроке и занятии.
3. Разнообразие игровых действий.
4. Соответствие места, где проводятся игровые уроки и занятия, сюжету игры.
5. Безопасность и соблюдение гигиенических норм.
6. Распределение ролей, разбивка на команды в соответствии с демократическими принципами и приемы игры, накопленные практикой.

7. Соответствие эмоционального состояния педагога на уроке или занятии деятельности, в которой он принимает участие.

Тогда использование игры можно считать целенаправленным, обоснованным и органично вписывающимся в учебный процесс, а самое главное, приносящим положительный результат.

Список литературы

1. Андропова О.С. Формирование универсальных учебных действий в образовательном процессе как средство реализации ФГОС: <http://festival.1september.ru>
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. М.: Просвещение, 1987. 334с.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62-77.
4. Денисова Т.А. Формирование универсальных учебных действий на уроках математики в 5-м классе // Начальная школа плюс до и после. 2013. № 10. С. 67-72.
5. Дубровина И.В. Психология. М.: Изд. центр «Академия», 2011. 464с.
6. Ермолаева М.В. Психология развития. Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2006. 376с.
7. Ивакина Г.Н. Мотивация младших школьников к учению. <http://festival.1september.ru/articles/508424/>
8. Игровые технологии в профессиональном образовании: методические рекомендации / Под ред. Т. С. Паниной. Кемерово: Изд-во ГОУ «КРИПО», 2007. 94с.
9. Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе : от действия к мысли: пособие для учителя / А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская и др.; под ред. А.Г. Асмолова. М.: Просвещение, 2008. 151с.
10. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы международной научной конференции. Т.1. Челябинск: Два комсомольца. 2011. С. 145-168.
11. Носикова Я.Н. Развитие познавательной самостоятельности младшего школьника в условиях ФГОС // Начальная школа плюс до и после. 2014. № 2. С. 24-28.
12. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: В 2 т. Т. 1. М.: Народное образование, 2005. 556 с.
13. Сидорова О.С. Игровые технологии в формировании социальной компетентности младших школьников на уроке иностранного языка // Наука и школа. 2014. №2. С. 90-93.
14. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей / Под ред. А.В. Запорожца. С.: Просвещение, 1976. 96 с.

15. Цыброва И.О. Визуализация как средство развития учебных способностей в начальной школе // Информатика в школе. 2014. №10. С. 50-56.
16. Щукина Г.И. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении. М.: Просвещение, 1984. 34 с.
17. Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманитарный центр ВЛАДОС, 1999. 360с.

The usage of playing games in the lessons as the way of increasing motivation among primary school students

Natalya P. Glukhova

post – graduate student
Pushkin Leningrad State University
Saint Petersburg, Russia
glukhova.n.p@mail.ru
 0000-0002-1809-0759

Received 28.08.2021

Accepted 04.10.2021

Published 15.10.2021

 10.25726/j8301-6880-1313-u

Abstract

Currently, education plays an important role, as the constantly changing world around us requires mastering new skills and abilities. The main goal of the school is to educate a person who is ready for self-education and for independent acquisition of new knowledge, as well as to create an atmosphere of learning in which students, together with the teacher, actively work, consciously reflect on the learning process, monitor, confirm, refute or expand knowledge and new ideas. Such work is possible only with schoolchildren who have sufficient educational motivation, which means that the formation of educational motivation can be called one of the central problems of education. The relevance of this topic is also connected with the fact that recently the desire to acquire new knowledge has been steadily decreasing. Many of the students lose motivation to study even in elementary school, so the modern school has an urgent need to expand its methodological potential. This can be facilitated by the introduction of gaming technologies in the educational process. The purpose of the study is to determine the features and conditions of the use of gaming technologies in the classroom in order to increase the motivation for learning and the development of cognitive interest of younger schoolchildren. The main attention is paid to identifying and highlighting the specific features of the use of gaming technologies. The scientific novelty lies in the study of the features and description of the conditions for using gaming technologies to increase motivation. As a result, the conditions for the use of the game are identified and characterized, as well as the characteristics of the teacher's activity and his role in the organization of the game.

Keywords

primary school students motivation, pedagogical games, playing technology, didactical function, organiser of games, conditions of usage

References

1. Andronova O.S. Formirovanie universal'nyh uchebnyh dejstvij v obrazovatel'nom processe kak sredstvo realizacii FGOS: <http://festival.1september.ru>
2. Anikeeva N.P. Vospitanie igroj. М.: Prosveshhenie, 1987. 334с.

3. Vygotskij L.S. Igra i ee rol' v psihicheskom razvitii rebenka // Voprosy psihologii. 1966. № 6. S. 62-77.
4. Denisova T.A. Formirovanie universal'nyh uchebnyh dejstvij na urokah matematiki v 5-m klasse // Nachal'naja shkola pljus do i posle. 2013. № 10. S. 67-72.
5. Dubrovina I.V. Psihologija. M.: Izd. centr «Akademija», 2011. 464s.
6. Ermolaeva M.V. Psihologija razvitija. Voronezh: Izdatel'stvo NPO «MODJeK», 2006. 376s.
7. Ivakina G.N. Motivacija mladshih shkol'nikov k ucheniju. <http://festival.1september.ru/articles/508424/>
8. Igrovyje tehnologii v professional'nom obrazovanii: metodicheskie rekomendacii / Pod red. T. S. Paninnoj. Kemerovo: Izd-vo GOU «KRIRPO», 2007. 94s.
9. Kak proektirovat' universal'nye uchebnye dejstvija v nachal'noj shkole : ot dejstvija k mysli: posobie dlja uchitelja / A.G. Asmolov, G.V. Burmenskaja, I.A. Volodarskaja i dr.; pod red. A.G. Asmolova. M.: Prosveshhenie, 2008. 151s.
10. Mihajlenko T.M. Igrovyje tehnologii kak vid pedagogicheskikh tehnologij // Pedagogika: tradicii i innovacii: materialy mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii. T.1. Cheljabinsk: Dva komsomol'ca. 2011. S. 145-168.
11. Nosikova Ja.N. Razvitie poznavatel'noj samostojatel'nosti mladshogo shkol'nika v uslovijah FGOS // Nachal'naja shkola pljus do i posle. 2014. № 2. S. 24-28.
12. Selevko G.K. Jenciklopedija obrazovatel'nyh tehnologij: V 2 t. T. 1. M.: Narodnoe obrazovanie, 2005. 556 s.
13. Sidorova O.S. Igrovyje tehnologii v formirovanii social'noj kompetentnosti mladshih shkol'nikov na uroke inostrannogo jazyka // Nauka i shkola. 2014. №2. S. 90-93.
14. Usova A.P. Rol' igry v vospitanii detej / Pod red. A.V. Zaporozhca. S.: Prosveshhenie, 1976. 96 s.
15. Cybrova I.O. Vizualizacija kak sredstvo razvitija uchebnyh sposobnostej v nachal'noj shkole // Informatika v shkole. 2014. №10. S. 50-56.
16. Shhukina G.I. Aktual'nye voprosy formirovanija interesa v obuchenii. M.: Prosveshhenie, 1984. 34 s.
17. Jel'konin D.B. Psihologija igry. 2-e izd. M.: Gumanitarnyj centr VLADOS, 1999. 360s.