

**Яблокова Татьяна Ивановна воспитатель группы продленного дня
ГБОУ «СШ № 2 г.о. Харцызск»**

**«Игра — важное средство воспитания и всестороннего развития детей в группе
продлённого дня»**

Проблемы методов воспитания сегодня приобретают всё большее значение. Этой проблеме посвящено множество исследований в педагогике и психологии. И это закономерно, т.к. воспитание — это целенаправленное создание условий для развития личности и её соответствия ценностям и интересам общества.

Общеизвестно, что эффективное воспитание находится в прямой зависимости от уровня активности учеников в этом процессе. В настоящее время дидакты пытаются найти наиболее эффективные методы воспитания и всестороннего развития детей к содержанию обучения. В связи с этим много вопросов связано с использованием в группе продленного дня занимательного материала. И среди них особое значение уделяется играм.

Данная проблема широко рассматривается в работе В.А. Сухомлинского «О воспитании». В этой книге он знакомит нас со своими мыслями о воспитании детей в семье и школе, в том числе автор пишет об использовании игры: «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк пытливости и любознательности».

Продолжая работу Сухомлинского, в своей работе «Психология игры» Д.Б. Эльконин пишет, что игра влияет на развитие психических процессов: «Значение игры не ограничивается тем, что у ребёнка возникают новые по своему содержанию мотивы деятельности и связанные с ними задачи. В игре возникает новая психологическая форма мотивов».

Продолжая работу Эльконина, Ш.А. Амонашвили в своей книге «В школу - с шести лет» описывает опыт обучения шестилетних детей в школах, а также рассматривает проблему использования игры на уроках: «Дидактическая игра, если

не делать из неё самоцель, может выполнить свою исключительную роль усиления сложного процесса учения, ускорения развития».

В педагогической литературе понимание игры как отражения действительной жизни впервые было высказано К.Д. Ушинским. Игра заняла определенное место в педагогическом процессе детских учреждений, так как именно в игровой деятельности развивается формирующаяся личность ребенка.

С.А. Шацкий, высоко оценивая значение игры, писал: «Игра- жизненная лаборатория детства, дающая тот аромат, ту атмосферу молодой жизни, без которой эта пора её была бы бесполезна для человечества. В игре, этой специальной обработке жизненного материала, есть самое здоровое ядро разумной школы детства».

У философов своя точка зрения на игру, они утверждают: «Игра – это особая форма детской жизни, выработанная или созданная обществом для управления развитием детей, в этом смысле она есть особое педагогическое творение». Российский методолог Щедровицкий Г.П. пишет, что игра есть:

особое отношение ребёнка к окружающему миру;

особая деятельность ребёнка, которая изменяется и развёртывается как его субъективная деятельность;

социально заданный и усвоенный ребёнком вид деятельности;

деятельность, в ходе которой происходит усвоение самого разнообразного содержания и развитие психики ребёнка;

социально-педагогическая форма организации всей детской жизни.

Д.Б. Эльконин даёт такое определение игры: «Человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности».

Также игра – одно из важнейших средств умственного и нравственного воспитания детей, это средство, снимающее неприятные или запретные для личности школьника переживания.

Игра настолько многофункциональна, оригинальна, уникальна, ее границы настолько обширны и прозрачны, что дать ей какое-либо четкое, лаконичное

определение, наверное, просто невозможно. Многие объяснения игры, которыми располагает наука, неточные, неполные, а иногда и просто неверные.

Нидерландский философ культуры Йохан Хейзинга, автор фундаментального труда «*Homo ludens*» (человек играющий), так смотрит на эту проблему: «Пожалуй, можно было бы принять одно за другим все перечисленные толкования, не впадая при этом в обременительную путаницу понятий. Отсюда следует, что все эти объяснения верны лишь отчасти. Если хоть одно из них было исчерпывающим, оно исключало бы все остальные либо, как высшее единство охватывало их и вбирало бы в себя».

Технологический подход к обучению предусматривает точное инструментальное управление учебным процессом и гарантированный успех поставленных учебных целей.

Слово «технология» происходит от греческого слова: «*techne*» - искусство, мастерство, умение и «*logos*» - наука, закон. Дословно «технология» - наука о мастерстве.

Согласно «Словарю русского языка» С.И. Ожегова, технология есть «совокупность производственных методов и процессов в определенной отрасли производства, а также научное описание способов производства».

Наиболее привычное понятие «технология» имеет отношение к производственному процессу и определяется как «совокупность методов обработки, изготовления, изменения состояния свойств, форм сырья, материала или полуфабриката, осуществляемых в процессе производства продукции».

Такое трактование термина позволяет сделать следующие выводы: термин пришел в педагогику из технических наук; технология – это способ преобразования чего-либо; технология предусматривает последовательность в действиях.

Под педагогической технологией понимается «система взаимосвязанных приемов, форм и методов организации учебно-воспитательного процесса, объединенная единой концептуальной основой, целями и задачами образования, создающая заданную совокупность условий для обучения, воспитания и развития воспитанников».

Под игровой технологией Л.А. Байкова понимает «определенную последовательность операций, действий, направленных на достижение учебно-воспитательных целей».

Ключевым звеном любой технологии является детальное определение конечного результата и контроль его достижения. Процесс только тогда получает статус технологии, когда он заранее спрогнозирован, определены конечные свойства продукта и средства для его получения, сформированы условия для проведения процесса.

Что же касается воспитательной деятельности, то без использования игровой технологии поставить ее на должный уровень в современных условиях не представляется возможным.

Таким образом, технология игровой деятельности представляет собой определенную последовательность действий, операций педагога по отбору, разработке, подготовке игр, включению детей в игровую деятельность, осуществлению самой игры, подведению ее итогов и результатов.

Детально рассмотрев вопрос о «понятии игровой технологии» рассмотрим основные функции и возможности игровой технологии, применяемые в работе группы продленного дня в общеобразовательных организациях.

Игровые технологии занимают важное место в учебно-воспитательном процессе, так как не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности учащихся, но и выполняют ряд других функций:

функция формирования устойчивого интереса к учению и осмыслению его, снятие напряжения, связанного с процессом адаптации ребенка к школьному режиму;

функции формирования психологических новообразований;

функция формирования собственно учебной деятельности;

функция формирования общеобразовательных умений и навыков учебной и самостоятельной работы;

функция формирования навыков самоконтроля и самооценки;

функция формирования адекватных взаимоотношений и освоения социальных ролей.

В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям.

Увлёкшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию. Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагают все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре.

Рассматривая содержательный аспект воспитания с использованием игровой технологии, можно указать следующие педагогические возможности:

- повышение у учащихся интереса к учебным занятиям в целом;
- рост познавательной активности школьников в процессе обучения;
- приобретение участниками игры навыков принятия ответственных решений в разнообразных сложных жизненных ситуациях, которые моделируются в процессе проводимой игры;
- улучшение отношений между участниками игры и их воспитателями;
- повышение самооценки участников игры, так как у них появляется возможность от слов перейти к конкретному делу и проверить свои способности;
- изменение отношения к окружающей действительности, снятие страха перед неизвестностью.

Именно в игре ребенок любого возраста готов осваивать окружающий мир, его нормы и требования, но только не прямым назиданием и призывами. И это освоение идет естественным путем, так как игра, участие в игровом процессе является потребностью ребенка любого возраста.

В младшем школьном возрасте игра для ребенка — это естественное состояние, и поэтому ему проще и легче усваивать элементарные понятия и истины именно в игровой форме.

Игровая технология позволяет приобретать навыки уверенного поведения в сложной обстановке, вырабатывает точность и внимание при выполнении

конкретных обязанностей, приучает быстрее осознать и анализировать результаты своей деятельности.

Мы подробно рассмотрели функции и педагогические возможности игры — чтобы подчеркнуть тезис о том, что потребность в игре — одна из базовых потребностей человека вообще и ребенка, в частности.

Виды и классификация игр

Игры условно можно разделить на такие виды:

1. игры-упражнения;
2. игры-путешествия;
3. сюжетная (ролевая) игра;
4. игра-соревнование.

Игры-упражнения занимают обычно 10 – 15 минут и направлены на совершенствование познавательных способностей учащихся, являются хорошим средством для развития познавательных интересов, осмысления и закрепления учебного материала, применения его в новых ситуациях. Это разнообразные викторины, кроссворды, ребусы, чайнворды, шарады, головоломки, загадки.

Игры-путешествия служат, в основном, целям углубления, осмысления и закрепления учебного материала. Активизация учащихся в играх – путешествиях выражается в устных рассказах, вопросах, ответах.

Сюжетная (ролевая) игра отличается тем, что инсценируются условия воображаемой ситуации, а учащиеся играют определённые роли.

Игра – соревнование может включать в себя все вышеназванные виды дидактических игр или их отдельные элементы. Для проведения этого вида игры учащиеся делятся на группы, команды, между которыми идет соревнование. Существенной особенностью игры – соревнования является наличие в ней соревновательной борьбы и сотрудничества. Элементы соревнования занимают ведущее место в основных игровых действиях, а сотрудничество, как правило, определяется конкретными обстоятельствами и задачами. Игра – соревнование позволяет учителю в зависимости от содержания материала вводить в игру не просто занимательный материал, но весьма сложные вопросы учебной программы.

В реальной практике обучения все виды игр могут выступать и как самостоятельные, и как взаимно дополняющие друг друга. Использование каждого вида игр и их разнообразных сочетаний определяется особенностями учебного материала, возрастом учащихся и другими педагогическими факторами.

Игры также классифицируют по:

назначению;

массовости;

реакции;

темпу.

По назначению различают:

обучающие;

контролирующие;

воспитывающие;

развивающие;

занимательные.

Участвуя в обучающей игре, дети приобретают новые знания, навыки. Так же такая игра может служить стимулом для получения новых знаний: ученики вынуждены приобрести новые знания перед игрой; очень заинтересовавшись каким-либо материалом, полученным на игре, ученик может изучить его подробнее уже самостоятельно.

Для участия в контролирующей игре учащимся достаточно имеющихся у них знаний. Цель такой игры и состоит в том, чтобы школьники закрепили свои полученные знания, проконтролировать их.

Воспитывающая игра имеет целью воспитать у учащихся отдельные качества личности, такие как: внимание, наблюдательность, смекалка, самостоятельность и др.

Развивающие игры развивают нестандартность мышления при решении соответствующих заданий.

Занимательные игры отличаются от других видов тем, что для участия в ней никаких конкретных знаний не надо, нужна только смекалка. Основная цель такой игры - это привлечь учеников, не проявляющих интереса.

По массовости различают:

коллективные игры;
индивидуальные игры.

Игры чаще всего принимают коллективный характер. Они привлекают не только сильных учеников, но и слабых, желающих поучаствовать в игре вместе со своими друзьями. Такие ученики, не проявляющие интереса к каким либо, в коллективной игре могут добиться успеха, у них появляется чувство удовлетворенности, интерес.

С другой же стороны, сильные ученики предпочитают индивидуальные игры, так как они более самостоятельны. Они стремятся к самоанализу, самооценке, и поэтому у них возникает потребность проявить свои индивидуальные возможности, качества.

По реакции выделяют:

подвижные игры;
тихие игры.

Основной деятельностью учащихся является учеба. Они проводят в школе 5 - 6 часов в день, и в группе продленного дня 2-3 часа уходит на выполнение домашнего задания. Естественно, что их растущий организм требует движения, поэтому на занятиях нужно вводить элементы подвижности. Игра позволяет включить в себя подвижную деятельность и не мешает умственной работе.

Встречаются дети, которые предпочитают тихие игры, требующие пытливости ума, настойчивости. Для таких детей подойдут тихие игры, такие как различные головоломки, кроссворды, игры на складывание и разрезание фигур, и многие другие.

По темпу выделяют:

скоростные игры;
качественные игры.

Скоростные игры необходимы, когда нужен автоматизм действий, формируется навык быстрого вычисления, выполнения действий, не требующих большого умственного труда. Также элементы скоростных игр могут быть включены в другие игры. Использование таких игр сопровождается эмоциональным подъемом, желанием выиграть, стремлением быть не только лучшими, но и самым быстрым, вызывает интерес учащихся.

Качественные игры направлены на серьезные вычисления, требует вдумчивой работы над трудными задачами и заданиями. Такие игры способствуют пробуждению мыслительной деятельности учащихся, заставляют их активно думать над задачей, развивают настойчивость, упорство, что необходимо в учебе.

Все эти виды переплетаются между собой, и одна игра может быть одновременно и контролирующей, и обучающей, и занимательной лишь в соотношении между целями можно говорить о принадлежности игры к тому или иному виду.

Организация воспитательного процесса в начальной школе, прежде всего, должна способствовать активизации познавательной сферы обучающихся, успешному усвоению учебного материала и способствовать психическому развитию ребенка. Для реализации этих целей действенным оказалось использование информационно-коммуникативных технологий. Но они должны выступать как вспомогательный элемент воспитательного процесса, а не основной.

Задачи применения информационных технологий на занятиях:

- 1) позволяют эффективно организовать групповую и самостоятельную работу на занятии;
- 2) способствуют совершенствованию практических умений и навыков учащихся;
- 3) позволяют индивидуализировать процесс воспитания;
- 4) повышают интерес;
- 5) активизируют познавательную деятельность учащихся;
- 6) осовременивают занятие.

Воспитательные технологии направлены на обеспечение включенности каждого обучающегося в учебно-познавательную деятельность. При этом для формирования нового понятия или отработки алгоритма обучающийся должен выполнить определенный набор действий. Реализации этой цели способствует использование на занятиях в группе продленного дня воспитателем всевозможных тренажеров.

Нередко тренажерами называют оригинальную методику воспитания, предлагающую обучающему набор заданий на заданную тему с контролем правильности их выполнения.

Как одна из методик воспитания, электронный тренажер выполняет три основные взаимосвязанные функции:

- диагностическую;
- обучающую;
- воспитательную.

Диагностическая функция выявляет уровень знаний, умений, навыков обучающегося. Электронный тренажер помогает выявить и устранить пробелы в знаниях обучающегося. Т.к. в основном тренажер представляет собой набор тестовых заданий, то по объективности, широте и скорости диагностирования он (тестирование) превосходит все остальные формы педагогического контроля.

Обучающая функция тренажера проявляется в активизации работы обучающегося по усвоению материала. Так, многие электронные тренажеры содержат наводящие вопросы и подсказки; после прохождения задания предоставляются ссылки на разделы учебного материала или вопросы, по которым обучающийся ответил неверно; существует возможность повторного решения задания, решения однотипной группы заданий или задания определенного уровня сложности.

Воспитательная функция проявляется в дисциплинированности и самоорганизации деятельности обучающихся; в формировании стремлений развить способности, инициативность, самостоятельность и ответственность у обучающегося.

Актуальным становится использование интерактивных электронных тренажеров по разным темам в группах продленного дня, с учетом индивидуальных особенностей обучающихся. Тренажеры применимы на занятиях, когда важно не только систематизировать изученный материал, но и акцентировать внимание обучающихся на основных моментах изучаемой темы, необходимой для дальнейшего восприятия темы или подготовки к зачетной работе. Кроме того, визуальный ряд, используемый для создания электронного тренажера, дополняет рисунки учебника, что повышает наглядность урока.

Электронные тренажеры можно использовать на разных этапах занятия, для фронтальной или индивидуальной работы обучающихся, для самостоятельной работы, для ликвидации пробелов, отработки навыков решения задач или теоретических основ изученной темы.

Самой доступной и удобной для преподавателя подготовкой, и проведением занятия в группе продленного дня является программа для создания компьютерных презентаций Power Point. Электронные тренажеры, созданные с помощью программы презентаций Power Point, сочетают в себе динамику, звук и изображение, т. е. те факторы, которые наиболее долго удерживают внимание обучающегося, облегчают процесс восприятия и запоминания информации.

Поскольку у детей хорошо развито непроизвольное внимание, то материал, предъявляемый в ярком, интересном и доступном для него виде, да еще в форме игры, вызывает интерес у обучающегося.

В этом случае применение электронного тренажера становится особенно целесообразным, так как он предоставляет информацию в привлекательной для обучающегося форме. Тем самым тренажер не только ускоряет запоминание учебного материала, но и делает его осмысленным и долговременным.

Электронные тренажеры помогают дифференцировать учебный материал, включив в тренажер переход к дополнительному материалу по изучаемому предмету. А иллюстративный и текстовый материал тренажера помогает акцентировать внимание обучающего на важнейших моментах изучаемой темы.

При составлении интерактивного электронного тренажера с помощью программы презентаций Power Point преподавателю желательно придерживаться следующих этапов:

1) Выбрать тему, которая обычно вызывает затруднения у большинства обучающихся, и выделить в ней то умение, которое должно быть отработано.

2) Придумать игровой сюжет для тренажера с описанием работы с ним (инструкцией) для обучающегося.

3) Разработать задания для тренажера, чтобы обучающийся выполнял задания с использованием определенного правила, т.е. осознанно, а не механически выбирал правильный ответ.

4) Результатом прохождения тренажера будет являться сумма набранных баллов и достижение игровой цели. Количество набранных баллов можно соотнести с определенной оценкой, но можно просто дать обучающемуся необходимые рекомендации.

5) Составить тренажер таким образом, чтобы действия, которые будет выполнять обучающийся при работе с тренажером, не формировали у него неверных представлений.

Итак, в связи с компьютеризацией школ, оснащением учебных кабинетов интерактивными досками, выходом во время учебного процесса в сеть Интернет все чаще у воспитателей групп продленного дня и обучающихся появляется возможность применения тренажеров не в печатной форме, а в электронной.

Компьютерные программы позволяют создавать в тренажере целые коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком и различными визуальными эффектами (рисунками, видео, анимацией и др.), включать в тренажер интерактивный интерфейс и другие механизмы управления. Т.е. преподносить электронный тренажер не только как диагностирующее средство, но и как средство обучения. Планируя занятие (работу), нужно тщательно продумать цель, место и способ использования ИКТ.

Таким образом, электронные тренажеры являются одним из наиболее перспективных и популярных педагогических инструментов.

Занятия в группе продленного дня – это дорога к вершинам знаний, процесс интеллектуального роста ученика и его совершенствования.

Подбирая игры и игровые упражнения необходимо учитывать познавательные интересы учащихся, а также сохраненные психические качества личности каждого ученика, это те игры, которые помогают ребёнку проявить свои способности, обеспечивают уровень самостоятельности в поиске знаний. Также необходимо разработать систему поощрения за успехи, но не за победу ученика или группы учеников, а за демонстрацию в игре применения новых умений и навыков. Важной основой является то, что нужно учесть уровень знаний младших школьников, так как предоставляя вариант более сложных игр, может пропасть интерес младших школьников из-за неудач прохождения задания. Учащихся младших классов не трудно заинтересовать письмом, чтением или математикой, ведь самое обычное решение упражнений, примеров или усвоение детьми правил правописания можно сделать так, что работа будет очень интересной, главное преподнести увлекательный характер. Например, выявить у детей любимых сказочных персонажей и пусть этот любимый всеми герой обратится за помощью к ребятам – тогда даже самый отстающий от школьной программы ученик придет на помощь своему герою и проявит какую-то учебную деятельность. Очень хорошо применять элементы соревнований, так как форма игры захватывает учеников в процесс и дает возможность проявить свои лидерские качества.

Вместо обычного вступления воспитателя в начале занятия можно использовать такой прием игры, как загадка. Учащимся предлагается ребус, рисунки, карточки с заданием, а их целью является расшифровать название какой-либо темы. Также интересным для учащихся начальных классов игровым упражнением является «Реши правильно и прочти». На доске развешены плакаты с цифрами и буквами, ученик должен решить столбик примеров, а рядом с примером записать соответствующую букву. В результате должно получиться какое-то загаданное воспитателем слово. Эта работа может выполняться как одним учеником в классе, так и группой учащихся. Данное упражнение применимо на занятии по математике, а также помогает ученикам быстрее запомнить написание той или иной буквы.

На занятии русского языка для развития интеллектуальной мыслительной деятельности учащихся может хорошо подойти игра «Анаграмма». Дается набор букв в разброс и ученикам необходимо составить из данного количества букв слово.

Пример анаграммы:

СЕОТТ – ТЕСТО; КАОЛД – ЛОДКА.

СЛОТ – СТОЛ; РАКЫШ – КРЫША.

ГИАР – ИГРА; КООН – ОКНО.

Также применима такая игра как «Умозаключения». Нужно выбрать из скобок два слова, которые являются наиболее существенными для слова перед скобками.

Пример «умозаключений»:

1. Сад (растение, садовник, собака, забор, земля).

2. Река (берег, рыба, тина, рыболов, вода).

3. Чтение (глаза, книга, картина, печать, очки).

Игра (шахматы, игроки, правила, штрафы, наказания).

Данные игры способствуют формированию познавательных компетенций.

Игры применимы на занятии: «Кто быстрее» предлагается собрать из геометрических фигур предметы, «Найди ошибку» даются числа с нарушенным порядком или неправильным написанием цифры, ученики должны найти ошибку и исправить её. «Интеллектуальная разминка» данная игра помогает расширить кругозор младшего школьника. Ребятам дается ряд вопросов, на которые они должны сообразив быстро ответить, можно провести данную игру в режиме блиц - опроса. Пример вариаций самих вопросов:

1. Сколько пальцев на двух руках?

2. Сколько недель в месяце?

3. Порядковый номер пятницы в неделе?

4. Какого числа последний день года?

Эти вопросы могут сопровождаться картинками, которые будут служить подсказками для учеников. А также при затруднении ответа, учитель может задавать наводящие вопросы, давая тем самым подсказку к ответу на это упражнение.

Для развития детской логики и конструктивного мышления, а также навыка счета в уме можно использовать интеллектуальные задачи:

На двух руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках?

Шесть рыбаков съедят 6 судаков за 6 дней. Сколько судаков съедят

12 рыбаков за 12 дней?

В случае неудачи, когда группа детей не может найти правильного ответа, воспитатель всегда может предложить ученикам подумать над упражнением еще и через какое-то время вернуться к нему с новыми мыслями и силами.

Можем отметить, что с помощью ребусов, кроссвордов хорошо проводить словарные диктанты, так как ученики не боятся обстановки контрольной работы и с лёгкостью на одном дыхании делают задание, допуская малое количество ошибок в словах. В свою очередь загадки помогают развивать образное мышление, умение выделять существенные признаки, тренируют быстроту и гибкость ума. Разные вариации игр в «слова» обогащают лексический запас ребенка, а также актуализируют пассивный словарь. Ключевым моментом проведения игровых технологий на занятиях в группе продленного дня является соблюдение времени, чтобы занятие не превращалось в развлечение, можно было пройти больше материала и детям это придает дополнительный азарт. Для развития воображения и творчества младших школьников используются игры, как «Рассказ по картинкам», «Дополни предложение».

Особенностями игровых технологий является то, что они дают возможность сделать то или иное обобщение, осознать правила, которые только что изучили, дают возможность закрепить материал и полученные знания в системе, в новых связях, глубокому усвоению пройденного. Дидактические игры с лёгкостью используются абсолютно на любом этапе занятия: как в начале помогают к восприятию материала, так и в середине – с целью активизации воспитательной деятельности младших школьников или закрепления и систематизации новых понятий.

Изученный в процессе игровой деятельности материал забывается учащимися в меньшей степени, чем материал при изучении, которого игра не использовалась. Это

объясняется, прежде всего тем, что в игре органически сочетается занимательность, делающая процесс познания доступным и увлекательным для младших школьников.

Таким образом, игровые технологии позволяют преподать материал в доступной, интересной форме, способствуют лучшему усвоению знаний, вызывают у младших школьников интерес к познанию и формируют познавательные компетенции учащихся. Использование игровых методик зависят от профессионализма и творчества воспитателя, который может разнообразить приемы и формы работы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Сухомлинский В.А. О воспитании - Москва: Политическая литература, 2013. – 270 с.
2. Эльконин Д.Б. Психология игры- Москва: Педагогика, 1999.- 432 с.
3. Амонашвили Ш.А. «В школу с шести лет» – Москва: Педагогика, 2002. – 176 с.
4. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре: Пособие для воспитателя дет. сада / Под редакцией Т. А. Марковой. – М., издательство «Просвещение», 1982-128 с.
5. Щедровицкий Г.П. Методические замечания к педагогическим исследованиям игры. // Психология и педагогика игры дошкольников. Под. ред. Запорожца. – М., 2006. – 250 с.
6. Хейзинга Й. *Homo Ludens*: Опыт определения игрового элемента культуры // Хейзинга Й. *Homo Ludens*. Статьи по истории культуры. М., 1997.
7. Ожегов, С.И., Шведова, Н.Ю. Толковый словарь русского языка. - 3 изд., стер. - Москва: Азъ, 1996. - 907 с.
8. Технология игровой деятельности: Учеб. Пособие / Л. А. Байкова, Л. К. Гребенкина, О. В. Еремкина; Науч. ред. В.А.Фадеев. Рязань: Изд-во РГПУ, 1994.
9. Финогенов А.В. Игровые технологии в школе: Учеб.-метод. пособие/ А.В.Финогенов, В.Э. Филиппов. Красноярск: Краснояр. гос. ун-т, 2001.
10. Минский Е.М. От игры к знаниям. – Москва: Пособие для учителей, 2008. – 294 с.