

ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт физики, технологии и экономики
Кафедра теории и методики обучения физике, технологии
и мультимедийной дидактики

**ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА У ШКОЛЬНИКОВ
ПРИ ОБУЧЕНИИ ТЕХНОЛОГИИ**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой ТиМОФТ и МД,
д-р пед. наук, профессор
А.П. Усольцев

«___» _____ 2016

Исполнитель:
студент БТ-41 группы
очного отделения
Калинина Ольга Олеговна

дата подпись

Научный руководитель:
канд. пед. наук, доцент
Надеева Ольга Геннадьевна
оценка: _____

дата подпись

Екатеринбург 2016

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
Глава 1. Психолого-педагогические основы развития познавательного интереса школьников с помощью дидактических игр.	
1.1. Познавательный интерес как компонент внутренней мотивации школьника к учению.....	6
1.2. Роль игр в психологическом развитии ребенка.....	12
1.3. Развитие познавательного интереса учащихся с помощью дидактических игр при обучении технологии.....	16
Глава 2. Организация и проведение игры при обучении технологии.	
2.1. Дидактические игры как средство осуществления образовательного процесса	26
2.2. Отбор содержания дидактических игр по технологии и методика их проведения.....	31
Глава 3. Организация и результаты проведения опытно-поисковой работы.....	40
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	48
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	51

ВВЕДЕНИЕ

Современные подростки живут в двух мирах: в реальном – в мире людей, природы, техники и в виртуальном – мире интернета и социальных сетей. Школа обеспокоена чрезмерным функционированием в жизни учеников интернета и современных гаджетов, которые часто заменяют им подлинное общение. Отсюда и серьезные проблемы, стоящие перед педагогами, связанные с формированием познавательного интереса у современных школьников с учетом реалий сегодняшнего дня. На данный момент уже существуют различные методики активного обучения, такие как проведение дискуссий, познавательного спора, анализ жизненных ситуаций, которые все чаще используют педагоги в своей практике. К активным методикам относят и игровые технологии, в частности дидактические игры.

Обучение в форме игры помогает ученику входить в различные воображаемые ситуации и действовать по их правилам. Познавательные игры могут решать сразу целый ряд задач в обучении и воспитании. Первое, это то, что они содержат большие возможности для расширения объема информации, получаемой детьми в ходе обучения. Второе, игры являются прекрасным средством развития интеллектуальных и творческих способностей. Познавательные игры не содержат прямого обучения. Дидактическая игра не только доступная, но и наиболее привлекательная для учеников форма обучения. В игре дети готовы учиться достаточно большое количество времени, практически не уставая и подпитывая себя эмоционально.

Итак, даже не осознавая дидактической значимости игры, а увлекаясь формой, ученики при определенных условиях могут освоить учебный материал незаметно для себя. Кроме того, в игровых формах обучения создаются благоприятные условия для развития личности, возможность не только подготовить ученика к восприятию новой информации, но и возможность эффективного взаимодействия педагога и ученика,

продуктивной формы их общения при использовании элементов соревнования. Поэтому педагоги стремятся создавать такие условия обучения, при которых данный метод позволит повысить качество познавательной деятельности обучающихся: у учеников сформируются общеучебные умения и навыки, например, умение осуществлять контроль и самоконтроль, такие качества личности как взаимопонимание, ответственность и честность.

Познавательный интерес – стимул всего учебного процесса [7]. Достаточно большое количество педагогов и психологов рассматривали проблему формирования познавательного интереса при помощи дидактических игр, такие как К.Д. Ушинский, Э.Б. Эльконин, П.П. Блонский, Б.Г. Ананьев [46]. Использованием игровых технологий в обучении занимались известные методисты, такие как А.В. Усова, И.Я. Ланина, Т.Г. Рысьева, Г.К. Селевко.

На наш взгляд, использование дидактических игр будет продуктивным, если игра будет полностью соответствовать поставленным целям и задачам урока.

Объект исследования – учебно-воспитательный процесс по технологии.

Предмет исследования – дидактические игры как средство развития познавательного интереса обучающихся.

Цель исследования – разработать методику проведения дидактических игр с позиции их влияния на развитие познавательного интереса учащихся на уроках технологии.

Гипотеза исследования: если на уроках технологии применять дидактические игры, которые основаны на актуальности и вариативности содержания, использовании широкого спектра форм предъявления информации (традиционных и современных), включать разнообразные виды индивидуальной, групповой и коллективной деятельности, то познавательный интерес школьников повысится.

В соответствии с целью и гипотезой были поставлены следующие задачи.

Задачи исследования:

1. Раскрыть понятие «дидактическая игра» и рассмотреть сущность процесса развития познавательного интереса у школьников.
2. Определить ее роль и место в развитии познавательного интереса учащихся.
3. Разработать и провести дидактическую игру по технологии с позиции влияния на развитие познавательного интереса учащихся.
4. Провести опытно поисковую работу.

ГЛАВА 1. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОГО ИНТЕРЕСА ШКОЛЬНИКОВ С ПОМОЩЬЮ ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР

1.1. Познавательный интерес как компонент внутренней мотивации школьника к учению

Важнейшие факторы в развитии познавательной деятельности учеников, это создание действенных и эффективных условий для развития познавательных способностей, их интеллекта, творческого начала и расширения кругозора.

Интерес ученика – важнейший источник его активности в познавательном процессе, один из наиболее эффективных побудителей внимания [11]. Наличие познавательного интереса повышает у детей активность, успеваемость и самостоятельность. Интерес к предмету, в том числе и к технологии, может поддерживаться чередованием различных форм занятий: традиционными и нетрадиционными уроками, внеурочными мероприятиями (например, викторины, выставки, тематические дни).

Не менее важным параметром интереса к познанию является осознанность. Осознание мотива всегда связано с более сильным влиянием его на деятельность. Тогда восприятие протекает активней, острее становится наблюдение, активизируется логическая память, интенсивней работает воображение. Именно интерес движет поиском, догадкой. Под влиянием познавательного интереса деятельность учащихся становится продуктивней. Успешная познавательная деятельность укрепляет познавательный интерес. Оказывая предпочтение определенной области знаний, деятельности, ученик раскрывает и свои интересы, и свои потенциальные возможности, и все накопленные им в учении и примененные в желанной деятельности способы познавательной и практической деятельности [50].

Таким образом, познавательный интерес в педагогическом процессе обладает возможностями актуализировать наиболее важные элементы

знаний, содействовать успешному приобретению умений и навыков. Огромная роль здесь принадлежит учителю, в руках которого познавательный интерес выступает эффективным инструментом развития и позволяет сделать процесс обучения привлекательным, выделить в обучении именно те аспекты, которые помогут привлечь к себе непроизвольное внимание учеников, активизируют мышление, расширят эмоциональную сферу (заставят волноваться, переживать, увлеченно работать над учебной задачей).

В педагогической теории познавательный интерес рассматривается не только как внешний стимул обучения и воспитания, но и как внутренний своеобразный процесс самой личности учащегося, затрагивающий наиболее значительные его стороны [1]. Познавательный интерес, возникший благодаря внешним стимулам, может быстро исчезнуть, поэтому, отбирая соответствующие приемы, учителю следует помнить об их влиянии на формирование устойчивого стремления ученика проникнуть в сущность изучаемого учебного материала.

Зачастую приходится наблюдать, как у учащихся утрачивается порой первоначально когда-то заложенный интерес к учению. Причины такого явления кроются в несовершенстве применяемых методов и форм обучения, в системе межличностных отношений, которые складываются между учителем и учащимися, между самими учащимися.

По этому поводу интересна мысль психолога К. Роджерса: «Если я не доверяю человеку, то я должен напичкать его информацией по моему собственному выбору, чтобы он не пошёл по своему ошибочному пути. Но если я доверяю способности индивида развивать свою собственную потенциальность, то я могу предоставить ему массу благоприятных возможностей, могу позволить ему выбрать свой собственный путь и своё собственное направление в процессе учения» [32].

Мысль К. Роджерса была поддержана другими авторами, которые утверждали, что «взаимодействие с единомышленниками и оппонентами

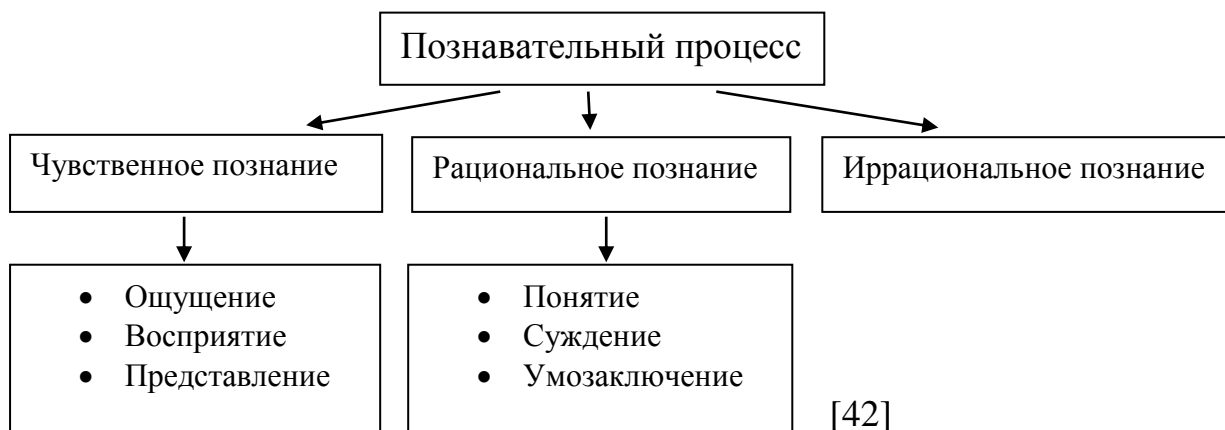
стимулирует творческий процесс, взаимный обмен идеями утоляет интеллектуальную любознательность» [15].

Познавательный интерес изучали такие психологи, как Л.В. Благоннадёжина, Л.И. Божович, А.Н. Леонтьев, В.Н. Мясищев, Н.Г. Морозова и др. Многие из них опирались на труды С.Л. Рубинштейна, который называл познавательный интерес ценнейшим мотивом учения, черпающий «строительный материал» из внешнего мира.

В педагогике познавательный интерес рассматривают «как внешний стимул, как средство активизации познавательной деятельности обучающихся, эффективный инструмент учителя, позволяющий ему сделать учебный процесс привлекательным, выделять в обучении именно те аспекты, которые могут привлечь к себе непроизвольное внимание учеников, заставить активизировать их мышление, волноваться и переживать, увлеченно работать над учебной задачей» [49].

Познавательная деятельность – это единство чувственного восприятия, теоретического мышления и практической деятельности [32]. Она осуществляется на каждом жизненном шагу, во всех видах деятельности и социальных взаимоотношений учащихся (производительный и общественно полезный труд, ценностно-ориентационная и художественно-эстетическая деятельность, общение), а также путем выполнения различных предметно-практических действий в учебном процессе (экспериментирование, конструирование, решение исследовательских задач и т.п.). Но только в процессе обучения познание приобретает четкое оформление в особой, присущей только человеку учебно-познавательной деятельности или учении.

В общем виде процесс познания (его основные ступени и соответствующие им формы) можно отобразить следующей схемой:



В процессе изучения предмета по характеру проявления познавательного интереса выделяют уровни его развития: 1 - низкий уровень, 2 - средний и 3 - высокий уровень.

Таблица 1

Уровни развития познавательного интереса [21]

Высокий	Средний	Низкий
Высокий познавательный самопроизвольный интерес.	Познавательный интерес, требующий систематических побуждений педагога.	Познавательная инертность.
Интерес к сущности явлений и процессов, к их взаимосвязям и закономерностям. Стремление разобраться в трудных вопросах.	Интерес к накоплению информации, в основе которой лежат факты, описания. Понимание сущности познания только при помощи педагога.	Эпизодический интерес к эффективным занимательным сторонам явлений при отсутствии интереса к их сущности.

Интенсивно с увлечением протекающий процесс самостоятельной деятельности.	Зависимость процесса самостоятельной деятельности от ситуации, наличия побуждений.	Мнимая самостоятельность действий (списывание с доски, у соседа по парте), частые отвлечения.
Стремление к преодолению трудностей.	Преодоление трудностей с помощью других, ожидания помощи.	Полная бездеятельность при затруднениях.
Посвящение свободного времени предмету интереса.	Эпизодические занятия предметом интереса.	Отсутствие склонности к какому-либо виду деятельности.

Познавательный интерес – важнейшее образование личности, которое складывается в процессе жизнедеятельности человека, формируется в социальных условиях его существования и никоим образом не является имманентно присущим человеку от рождения [31].

Активное обучение обязывает педагога сделать каждого ученика участником учебно-воспитательного процесса, ищущего поиск путей и способы решения проблем, изучаемых в учебном курсе.

С учетом широкого внедрения средств информационно-коммуникационных технологий в сферу образования в сочетании с использованием активных методов обучения способствует достижению следующих развивающих целей:

- формированию навыков, приближенных к реальным условиям продуктивного общения в условиях учебного процесса;
- развитию умения аргументировать свою точку зрения, излагать и формулировать свои мысли;

- развитию способности выделять причины возникновения тех или иных ситуаций, анализировать их, находить способы и средства их разрешения;
- воспитанию твердости, необходимой для отстаивания своей позиции перед другими;
- совершенствование процессов памяти, внимания и мышления [12].

Таким образом, познавательный интерес в педагогическом процессе обладает возможностями актуализировать наиболее важные элементы знаний[28], содействовать успешному приобретению умений и навыков. Большая роль здесь принадлежит педагогу, в его руках познавательный интерес является эффективным инструментом развития, который позволяет сделать процесс обучения привлекательным и выделить именно те аспекты, которые помогут к себе привлечь непроизвольное внимание детей, активизируя мышление и расширяя эмоциональную сферу (заставляя волноваться, увлеченно работать над учебной задачей и переживать).

1.2. Роль игр в психическом развитии ребенка

Игра – это наиболее доступный для учеников вид деятельности [48]. Она выступает одним из способов переработки полученных знаний и впечатлений из окружающего мира. Играя в воображаемых ситуациях, работая с образом, пронизывающим всю игровую деятельность, тем самым ученик стимулирует процесс мышления. После освоения игровой деятельности у ребенка начинает формироваться стремление к учебной деятельности.

Советский педагог В.А. Сухомлинский подчеркивал, что «Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [43]. Реализация воспитательной функции игры во многом зависит от профессионализма педагога, от учета возрастных и индивидуальных особенностей ребенка, от знания его психологии, от проведения и четкой организации мероприятия.

Главное значение игр в следующем: у школьников становится значительно выше познавательный интерес к обучению; каждый урок становится более ярким, необычным и эмоционально насыщенным; активизируется учебно-познавательная деятельность; развивается положительная мотивация учения; работоспособность и произвольное внимание у детей увеличивается. Использование игр в процессе обучения превращает их в категорию дидактических, где процесс образования погружен в процесс общения, а активность обучающихся зачастую сравнима или даже превосходит активность педагога [6].

Психологи и педагоги неоднократно подчеркивали, что игра влияет на все стороны психического развития ребенка. Так, А. С. Макаренко писал: «Игра имеет важное значение в жизни ребенка, имеет то же значение, как у взрослого имеет деятельность, работа, служба. Каков ребенок в игре, таков

во многом он будет и в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре. И вся история отдельного человека как деятеля или работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе ее в работу» [44].

На формирование произвольности психического процесса влияет игровая деятельность. В игре у детей развивается произвольная память и внимание. Играя, ученики больше запоминают и лучше сосредотачиваются. Для них сознательная цель выделяется раньше и легче всего в игровой деятельности. Игра требует от ребенка сосредоточенности на предметах и содержании действий и предлагаемого сюжета. Если ученик не внимательный к тому, что требует от него игра, если не хочет запоминать условия игры, то, скорее всего, сверстники исключат его из игры.

Дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения [5].

Дидактическую игру можно использовать на всех этапах обучения, при этом выполняя различные функции. Ее место на уроке полностью зависит от той цели, которую ставит педагог, используя данную игру. Например, в самом начале урока игра может использоваться для подготовки детей к новому учебному материалу, в середине и конце урока для закрепления полученных знаний или для активизации учебной деятельности у учеников.

Ученик во время игры является полноправным участником познавательной деятельности, он самостоятельно ставит задачи, в последствие которые он должен решить. Дидактическая игра для него — это не легкое и беззаботное времяпрепровождение: дети отдают ей максимум ума и энергии [3]. В игре познание мира приобретает совершенно иные формы, совершенно непохожие на обычное обучение: здесь и новый взгляд на известные факты, пополнение и расширение знаний и умений, и фантазия,

и самостоятельный поиск ответов, установление связей, сходства и различия между отдельными событиями и явления. Во время игр происходит повторение материала в различных его формах и сочетаниях. Также во время игры создается атмосфера здорового соревнования, заставляя ученика не просто вспоминать ранее изученное, а мобилизовать все свои знания, подбирать подходящее, думать, отбрасывать несущественное, оценивать и сопоставлять. В дидактической игре должны участвовать все дети класса.

Игра всегда выступает в двух временных измерениях: настоящем и будущем. С одной стороны, игра предоставляет ученику сиюминутную радость. С другой, она направлена в будущее, так как в ней зачастую моделируются и прогнозируются ситуации из жизни, также закрепляются качества, способности, умения и свойства, необходимые для выполнения творческих, профессиональных и социальных функций [14].

В.Л. Сухомлинский писал: «Присмотримся внимательно, какое место занимает игра в жизни ребенка. Для него игра – это самое серьезное дело. В игре раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без них нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности» [43]. Далее педагог отмечал, что «...духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества» [там же].

Можно сказать, что игра является методом познания действительности. Она направляется внутренними силами и позволяет ученикам в короткие сроки овладеть первоначальными, но весьма обширными основами человеческой культуры.

Таким образом, игра, возникшая как деятельность и отделившаяся от продуктивной трудовой деятельности, представляет собой воспроизведение отношений между людьми.

Если игровые действия по своему содержанию для ученика не важны, то он может и не войти в игру, в игровое состояние, а будет лишь автоматически исполнять роль, которую ему доверят, не переживая абсолютно никаких связанных с ней чувств. Нельзя учеников принудительно, помимо их воли включать в игру, так же, как и в процесс творчества [36].

1.3. Развитие познавательного интереса учащихся с помощью дидактических игр при обучении технологии

Игра является естественной потребностью ребенка, в основу которой закладывается интуитивное подражание взрослым [29]. Игровая деятельность необходима для подготовки учеников к труду, она может быть одним из активных методов воспитания и обучения.

Каждая отдельная игра имеет многочисленные варианты. Дети очень изобретательны. Они могут упрощать и усложнять известные всем нам игры, придумывая новые детали и правила. По отношению к играм дети активны, для них это творческая изобретательная деятельность.

Дидактическая игра – это сложное явление, в которой хорошо прослеживается структура, т. е. основные элементы которой характеризуют ее как игровую деятельность и форму обучения одновременно.

Педагогическая наука и практика предлагают немало различных форм учебной деятельности школьников. Актуальность дидактических игр для предмета «Технология» состоит в том, что они помогают привить молодежи технологическую культуру, формировать познавательный интерес, развить разносторонние качества личности и способности к осознанному профессиональному самоопределению [26].

Игра уже давно используется как средство возбуждения интереса к учению. Эмоциональная окрашенность игры, увлекательная ситуация позволяет усвоить значительный объем информации, углубить, в сравнительно небольшое время, систематизировать знания, но неизменным условием при этом является органическая связь игры с содержанием материала урока [18]. Таким образом, значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

Наличие в игре одной или нескольких дидактических задач подчеркивает ее обучающий характер, направленность на познавательные процессы обучающего содержания деятельности учеников. Дидактическая задача определяется учителем и отражает его обучающую деятельность.

Структурным элементом игры является игровая задача, осуществляемая учениками в игровой деятельности. В отличие от прямой постановки дидактической задачи на занятиях в дидактической игре она осуществляется через игровую задачу, определяет игровые действия, становится задачей самого ребенка, возбуждает желание и потребность решить ее, активизирует игровые действия [38].

Многие педагоги выделяют следующие функции дидактической игры:

- обучающую, воспитательную (развивает мышление обучаемого, расширяет его кругозор);
- ориентационную (учит ориентироваться в конкретной ситуации применяя полученные знания для решения нестандартной учебной задачи);
- мотивационно-побудительную (стимулирует и мотивирует познавательную деятельность ученика, способствует развитию его познавательного интереса) [23].

Одним из наиболее важных элементов дидактической игры являются правила. Их направленность и содержание обусловлены общими задачами формирования личности ученика и коллектива класса, познавательным содержанием, игровыми задачами и игровыми действиями в их развитии и обогащении. Правила в дидактической игре являются заданными. Используя их, педагог руководит игрой, поведением детей и процессами познавательной деятельности. Соблюдая правила игры необходимо проявлять усилия, формировать не только знания, но и разнообразные чувства, накопление добрых эмоций, усвоение традиций и овладевать способами общения как в игре, так и вне игры.

При организации дидактических игр выделяют следующие этапы:

1. Ориентация: учитель представляет тему, дает характеристику игре, общий обзор ее хода и правил.
2. Подготовка к проведению: ознакомление со сценарием, распределение ролей, подготовка к их исполнению, обеспечение процедур управления игрой.
3. Проведение игры: учитель следит за ходом игры, контролирует последовательность действий, оказывает необходимую помощь, фиксирует результаты.
4. Обсуждение игры: дается характеристика выполнения действий, их восприятия участниками, анализируются положительные и отрицательные стороны хода игры, возникшие трудности, обсуждаются возможные пути совершенствования игры, в том числе изменения ее правил [39].

Т.Г. Рысьевой была создана системная классификация дидактических игр, опирающаяся на следующие критерии: признаки игры, характер и форма организации деятельности, учащихся в ходе игры, дидактические возможности игры [38]. Кроме того, ею выделены следующие виды составляющих систему дидактических игр: игровые приемы, сюжетные игры, ролевые игры, имитационные игры и деловые игры.

Классификация видов игр по Т.Г. Рысьевой

Таблица 2

Название	Описание
Игровые приемы	Совокупность игровых ситуаций, выступающих как средство побуждения познавательной активности учащегося, различного типа – интеллектуальные, подвижные, связанные с развитием органов чувств. Они применяются при закреплении, повторении, обобщении материала, занимают незначительную часть урока, не требуют специальной подготовки.

Продолжение таблицы

	<p>Форма организации может быть, как фронтальная, так и групповая, и индивидуальная. Это, например, кроссворды, шарады, загадки</p>
Сюжетные игры	<p>Командные соревновательные игры, сюжет которых заимствован из различных телевизионных и спортивных передач. Предполагают наличие экспертов-судей, четкую оценку деятельности игроков. Занимают часть урока или целый урок. Применяются при закреплении, обобщении и систематизации знаний.</p> <p>Характер деятельности учащихся репродуктивный, конструктивный. Форма организации – командная. Например, "КВН", "Поле чудес", "Счастливый случай" и т. д.</p>
Имитационные игры	<p>Моделируют окружающую природную среду, роли необязательны, четко определены правила, в рамках которых игроки принимают решения и которые могут изменяться в ходе игры. Занимают часть урока или целый урок. Не требуют предварительной подготовки. Применяются при изучении нового материала и при закреплении. Характер деятельности учащихся конструктивный. форма организации – групповая, командная. Например, "Остров", Экологический конструктор" и т. д.</p>
Ролевые игры	<p>Условное воспроизведение практической деятельности людей. Занимают 1 или 2 урока, требуют индивидуальной подготовки. Применяются при изучении нового, закреплении и обобщении знаний. Характер деятельности учащихся – конструктивный, творческий.</p>

	Форма организации – групповая, индивидуальная. Это различные конференции, ток-шоу, суды.
Деловые игры	Моделирование производственной деятельности людей, предполагается коллективная выработка решение в рамках выбранных ролей, много альтернативность решений обучения. Занимают 1 или 2 урока, требуют тщательной подготовки. Применяются при изучении нового, закреплении, систематизации знаний. Характер деятельности учащихся – конструктивный, творческий. Форма работы – групповая, индивидуальная. Например, "У озера", "Построй город" и т. д.

Результаты дидактической игры зависят от целенаправленности программы игр в сочетании с обычными дидактическими упражнениями и от систематического их использования.

Например, в решении проблемы развития познавательной активности необходимо считать основной задачей развитие самостоятельного мышления ученика. Значит, необходимы группы игр и упражнения, формирующие умение выделять основные, характерные признаки предметов, сравнивать, составлять их, групп игр на обобщение предметов по определенным признакам, умение отличать реальные явления от нереальных, воспитывающие умение владеть собой. [39].

В процессе обучения должны оптимально сочетаться различные виды и типы игр, так как чем разнообразнее будет игровая деятельность, тем более максимальную эффективность она обеспечит. Большую значимость они имеют, когда их включают в определенный отрезок учебного (домашнее задание, темы, часть урока), с определенной дидактической целью (контроль знаний и умений, изучение новой темы урока, повторение и закрепление материала), исходя из заложенных в игре дидактических возможностей.

Каждый тип и вид игры имеет свои игровые особенности (характер взаимодействия участников игры, степень подвижности, продолжительность игры по времени, использование аксессуаров, форма ее проведения), что позволяет включать их в учебный процесс в соответствии с индивидуальными и возрастными возможностями учеников. Усложнение игровой деятельности обеспечивается постепенным введением новых типов игр (сюжетные игры, игровые приемы, ролевые игры, имитационные игры, деловые игры), повышением самостоятельности учеников в выборе решения в ходе игры и подготовки к ней.

Обучение, как правило, включают два компонента: сбор нужной информации и принятие правильного решения. Эти компоненты и обеспечивают дидактический опыт учащихся. Но приобретение опыта требует большого времени. Сюда следует отнести развивающие игры психологического характера: кроссворды, викторины, головоломки, ребусы, шарады. Дидактические игры вызывают у школьника живой интерес к предмету, позволяет развивать индивидуальные способности каждого ученика, воспитывает познавательный интерес. Ценность дидактической игры определяется не по тому, какую реакцию она вызовет со стороны учеников, а по эффективности в разрешении той или иной задачи применительно к каждому ученику [34].

В разных играх игровые действия могут быть различны по отношению к играющим и по их направленности. Например, ролевые действия, разгадывание кроссворда, пространственные преобразования. Они исходят из игрового замысла и связаны с ним. Игровые действия являются средствами реализации игрового замысла и включают в себя действия, направленные на выполнение дидактической задачи.

Дидактическая игра на уроке — это средство обучения и воспитания. Игру не нужно путать с забавой, не следует рассматривать ее как деятельность, доставляющую удовольствие ради удовольствия. На дидактическую игру нужно смотреть как на вид преобразующей творческой

деятельности в тесной связи с другими видами учебной работы. Игра – форма познавательной деятельности, способствующая развитию и укреплению интереса [10].

Под влиянием познавательного интереса у ребенка постоянно возникают вопросы, ответы на которые он сам постоянно и активно ищет. Если поисковая деятельность будет совершаться с увлечением, тогда школьник будет испытывать эмоциональный подъем.

Познавательный интерес у школьников снизится, если педагог будет проводить однообразные уроки. Необходимо отметить элементы методики и организации учебно-воспитательного процесса, которые влияют на возникновение познавательного интереса: применение активных форм организации учебного процесса (деловых игр, дискуссий, соревнований), разнообразие и оптимальное чередование развивающих методов обучения (исследовательских и проблемных), овладение учащимися новыми и обобщенными способами деятельности (творческими, самостоятельными и коллективными), использование технических и наглядных средств обучения.

Активизация познавательного интереса учащихся является актуальной при обучении. К.Д. Ушинский отмечал, что «Ученик – не сосуд, который надо заполнить, а факел, который нужно зажечь» и подчёркивал: «Не с курьёзами и диковинками науки должно в школе заниматься дитя, а напротив, – приучать его находить занимательное в том, что его беспрестанно и повсюду окружает» [45].

Неважно, какие бы высокие ни были замыслы учителя, все они не имеют силу, если у учеников пропадает желание учиться, поэтому главной задачей является развитие интереса на уроках, в частности, технологии с помощью различных методов. Игра на уроках позволит проявить себя учащимся, раскрыть их индивидуальные способности и создаст творческую раскованность.

Игра для школьника – это часть его жизненного опыта. Она позволяет сделать более динамичным и интересным процесс восприятия нового материала [39].

Одним из средств, позволяющих формировать познавательный интерес обучающихся, является дидактическая игра. У школьников в процессе игры вырабатывается привычка мыслить самостоятельно, сосредотачиваться, развивается стремление к знаниям и внимание. Увлекаясь игрой, ученики не замечают, что учатся: ориентируются в необычных ситуациях, запоминают новое, познают, также пополняется запас понятий, представлений и развивается фантазия [35].

Игра – это естественная для ребёнка форма обучения, является частью его жизненного опыта. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы школьника, но и удовлетворяет сегодняшние. Обучаясь правилам игры, ребёнок познает окружающий мир, основы взаимоотношений между членами коллектива, учится самоконтролю, приобретает навыки планирования поведения. При обучении детей дидактические игры всё в большей степени становятся формами для передачи вполне определённых знаний и навыков [26].

Дидактическая игра имеет хорошие результаты, когда ее грамотно используют на школьных уроках. Разнообразие игровых действий, с помощью которых можно решить ту или иную умственную задачу поддерживают у детей интерес к предмету. Это совершенно не означает, что использование игр на уроке дает возможность с легкостью изучить тему урока. Но педагог должен использовать все возможности, чтобы заинтересовать детей.

Следует отличать игровые формы урока, игру в общепринятом понимании от дидактической игры, хоть это деление и условно. С помощью ситуаций и игровых приемов, которые служат средством стимулирования побуждения, учащихся к умственной деятельности, создается игровая форма занятий. Педагогу в определенной степени следует также включаться в игру.

Обучение и забавность при проведении дидактических игр следует сочетать так, чтобы они помогали, а не мешали друг другу. Игра, доставившая детям удовольствие, будет положительно влиять не только на проведение последующих игр, но и на отношение учащихся к предмету, если во время игры возникала потребность в знаниях и умениях, которыми они должны были владеть [4].

В зависимости от того, на каком этапе урока используют игру, будет зависеть целесообразность ее использования. Например, дидактические игры при усвоении нового материала уступают возможностям традиционных форм урока. Поэтому более уместны занятия в виде игровых форм будут при выработке навыков, предварительной проверке результатов обучения и сформированности умений. Главное сохранить при проведении игр все их структурные элементы, так как именно с помощью их решаются дидактические задачи [25].

Взаимоотношения между учеником и учителем будут определяться игрой, а не учебной задачей. Если нарушить условие, что педагог и ученики участники одной игры, то педагог становится на путь прямого обучения. Из этого следует, что дидактическая игра – это игра только для детей, а для взрослого – способ обучения. Итак, цель дидактических игр – облегчить переход к учебным задачам, сделать его более постепенным и осознанным.

ВЫВОДЫ ПО ПЕРВОЙ ГЛАВЕ

1. Дидактическая игра – это игровая форма обучения, в которой одновременно действуют два начала, учебно-познавательное и игровое занимательное [9]. В отличие от учебных занятий в дидактической игре учебные задачи ставятся не прямо, когда учитель объясняет, учит, а косвенно. Учащиеся получают знания играя.
2. Основная особенность дидактических игр определена их названием – это игры обучающие. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует

психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. Она помогает сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников большое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. Таким образом дидактические игры можно использовать на различных этапах урока при обучении технологии.

ГЛАВА 2. МЕТОДЫ РЕШЕНИЯ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ ИГР НА УРОКЕ ТЕХНОЛОГИЯ

2.1. Дидактические игры как средство осуществления образовательного процесса

В настоящее время есть большое количество способов, чтобы повысить заинтересованность у учеников при изучении школьных дисциплин. На наш взгляд, наиболее эффективным являются дидактические игры. Игра помогает активному и эмоциональному восприятию действительности, повышает самостоятельность учащихся и их умственную активность, развивает психические свойства личности (внимание, самообладание и волю). В структуру занятий в процессе обучения следует включать дидактические игры различных видов, которые повысят у учащихся интерес к предмету и помогут детям в усвоении более глубокого материала.

Сначала в игре, а потом и в реальной жизни для учащихся становится доступным определение конкретных целей своих поступков. Выбор из множества вариантов средств их достижения; предвидение конечного результата своих действий; принятие на себя ответственности за свое поведение; отклик эмоциями на чувства и эмоциональные состояния других людей, на события и явления окружающей действительности. Обучающая функция игры состоит в перестройке отношений, в расширении общения и жизненного кругозора [33].

С помощью игры ученику будет легче раскрепостить воображение, овладеть ценностями культуры, сформировать способы логического мышления (сравнение и анализ), правильно использовать полученные знания, способности, которые необходимы для творчества. Также игра создаст сотворческую образовательную среду.

Игра позволяет ученику решать наиболее трудные задачи нежели на уроках, закреплять полученные умения и знания, используя их в разных условиях, также игра повышает самостоятельность и умственную активность

учащихся. Игровая деятельность преследует и эмоционально-гедонистическую цель, т. е. получение субъектом удовольствия от процесса перевоплощения в роль, от контактов с партнёрами по игре и от демонстрации им своих возможностей как игрока [13].

Игра в психолого-педагогических исследованиях рассматривается преимущественно с точки зрения ее развивающего (умственного, физического, эстетического и нравственного) влияния. Главное внимание должно уделяться организации игры или поиску такой формы педагогического воздействия на игру, при которых будет достигнут желаемый прогресс в развитии той или иной способности ребенка. Это выражается в весьма разветвленной классификации игр, базирующейся на степени самостоятельности и творчества детей.

Выделяются творческие (режиссерские, театрализованные, с предметным материалом и сюжетно-ролевые) игры и игры с правилами. Существует множество различных определений дидактической игры. Одни рассматривают ее как метод активного обучения, вид учебных занятий, организованный в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, как коллективной, целенаправленной учебной деятельности, когда каждый ученик и команда в целом объединены решением главной задачи и ориентируют свое поведение на выигрыш. Другие как метод активной учебной деятельности по имитационному моделированию изучаемых систем, явлений, процессов [2].

«Дидактические игры относятся к «рубежным играм», представляя собой переходную форму к той неигровой деятельности, которую они подготавливают» [19]. Такие игры вызывают необходимость в поиске, они не предоставляют способы решения в готовом виде. Дидактические игры дают толчок для саморазвития ученика, обеспечивая возможность для реализации его способностей посредством овладения в доступной форме систематизированным человеческим опытом, что непосредственно

отражается в компонентах содержания игры: в игровой и обучающей задаче, в правилах игры, в развитии игровых действий и в предполагаемом результате.

Соединение обучающей задачи с игровой формой в дидактической игре, наличие правил и готового содержания даёт возможность учителю более планомерно использовать дидактические игры как ценное средство воспитания умственной активности детей [47].

В игре, как показывает практика, детей привлекает, прежде всего, интерес к самому процессу действия, постоянно меняющиеся игровые ситуации, приходится самостоятельно выходить из неожиданных ситуаций, намечать цель, взаимодействовать с товарищами, проявлять ловкость и быстроту, выносливость и находчивость, а также применять на практике полученные знания. Поэтому педагогу в первую очередь нужно четко понимать различие между дидактическими играми и детской игрой [40].

Таблица 3

Дидактическая игра	Детская игра
Предлагается и организуется учителем	Отсутствие принуждения, руководства со стороны взрослых
Заранее планируется учителем	Игра возникает спонтанно
Цель игры – учебная (усвоение знаний, умений)	Цель игры - сама деятельность и получение удовольствия от нее
Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут	Результат заранее не предполагается, игра заканчивается когда наскучит детям
Для игры на уроке отводится определенное время	Неограниченность во времени
Обязательное соблюдение правил, составленных заранее	Игра, как правило, не подчиняется четко фиксированным правилам

Учебно-познавательная деятельность доминирует во взаимосвязи с игровой	Игровая деятельность – основная, другие виды (познание, общение) являются сопутствующими
Средства игры продумываются и готовятся заранее	Неограниченность средств игры, дети используют в игре все

В настоящее время у российских исследователей отмечается склонность к созданию и обоснованию многих развивающих дидактических игр, в которых включенные в них субъекты не придерживаются определенных норм и правил при решении этих задач. По мнению А.В. Менджеричкой, сущность таких дидактических игр заключается в том, что «дети решают умственные задачи, предложенные им в занимательной форме, преодолевая при этом определенные трудности» [30], что повышает их познавательную активность. В Российской психолого-педагогической науке и практике дидактическая игра – это одно из средств, помогающих закрепить знания, полученные на занятиях. Все это в совокупности является не только формой обучения школьников, но и накопления определенного объема знаний вместе с обучением. Также как развитие самостоятельного мышления, активности и других познавательных способностей.

В настоящее время появилось целое направление в педагогической науке – игровая педагогика [27], которая считает игру ведущим методом воспитания и обучения детей и поэтому упор на игру (игровую деятельность, игровые формы, приемы) – это важнейший путь включения детей в учебную работу, способ обеспечения эмоционального отклика на воспитательные воздействия и нормальных условий жизнедеятельности.

Дидактические игры классифицируются с учетом различных оснований. Например, они подразделяются:

- 1) по содержанию;

2) по дидактическому материалу:

- а) игры с предметами;
- б) настольно-печатные;
- в) словесные (кресворды, шарады, ребусы, загадки);
- г) интеллектуальные («Своя игра», «Что? Где? Когда?»);
- д) сюжетно-ролевые и деловые;
- е) игры-путешествия;
- ж) игры-упражнения;
- з) игры-тренинги [16].

Дидактические игры в процессе подготовки школьников по технологии имеют особую роль, которая преимущественно обуславливается практической работой учеников и отводимого сравнительно небольшого объема времени на изучение теоретической части предмета. Применение дидактических игр на уроках технологии позволяют учителю доходчиво и выразительно преподать / объяснить ученику наиболее сложно усваемые и трудные вопросы изучаемого материала, способствовать более глубокому запоминанию и восприятию. Также дидактическая игра поможет повысить интерес детей к творчеству, к преподаваемому предмету и расширить их кругозор.

2.2. Отбор содержания дидактических игр по технологии

Урок, проводимый в форме игры, требует предварительной подготовки и соблюдения определенных правил. Также заблаговременно должна быть выбрана форма игры и распределены роли между учащимися.

Немаловажную роль играют атрибуты. Перестановка мебели, оформление, эффект неожиданности и др. – все это повысит эмоциональный фон урока [24].

Обязательно должно быть приглашено или выбрано компетентное жюри и честно подведены итоги игры. Иначе, вместо дружеского общения может возникнуть неприязнь между участниками. Выбор приемов игры во многом зависит от темы проводимого урока.

Ниже представлены задания, которые целесообразно использовать в качестве игровых элементов при изучении раздела «Технологии ведения дома».

В ИГРЕ «СИТУАЦИИ» дети делятся на группы по 3-4 человека. Каждой группе выдается по две ситуации, которые они обыгрывают, а затем рассказывают, как нужно правильно поступить героям сюжета. На подготовку команде / группе дается 5–7 минут. После обсуждения учитель технологии дает правильный ответ, если ученики не нашли верного выхода из создавшейся ситуации.

В этой игре мы проверяем закрепившиеся знания учащихся по теме. Для этого мы отобрали из предложенных в разработке Карачевцевой Е.А. [20] ситуаций те, которые наиболее интересны и доступны для школьников подросткового возраста и чаще встречаются в жизни. Однако в работе не было ответов, поэтому мы представили их, одновременно обосновав правильность или ошибочность поступков героев с точки зрения законодательства.

Тема урока «Права потребителя», 8 класс.

Ситуация № 1. Девушка купила в магазине молочко для тела. Вечером нанесла его на кожу, а с утра увидела, что тело покрылось красными пятнами. Девушка попробовала вернуть некачественный товар в магазин, но ей отказали, ссылаясь на то, что проданный товар обмену и возврату не подлежит, о чём имелась табличка. Правы ли в этом случае продавцы?

Ответ: В данной ситуации есть нарушения прав потребителя, которое предусмотрено в статье 7 Закона РФ «О защите прав потребителя». На основании этой статьи покупатель может вернуть товар изготовителю или продавцу, взяв с собой доказательства, которые подтверждают, что вред здоровью причинен приобретенным молочком (например, справка от врача) и что данный товар приобрели именно у этого продавца. Таблички с надписями «Проданный товар обмену и возврату не подлежит» никакой юридической силы не несут, так как в статье 14 пункт 1 написано «Условия договора, ущемляющие права потребителей по сравнению с правилами, установленными законодательством признаются недействительными».

Ситуация № 2. Когда девушка покупала туалетную воду, продавец ей сказала, что она изготовлена на основе натуральных веществ. Позже она засомневалась в достоверности сказанного ей продавцом, и девушка отдала купленный товар на экспертизу. Экспертиза установила, что в химический состав туалетной воды натуральные компоненты не входят. Может ли девушка потребовать вернуть потраченные деньги?

Ответ: Если покупатель купил товар, который не обладает необходимыми ему свойствами по итогу предоставления ему неверной информации, потребитель в праве со статьями 12 пункт 2 и 18 пункты 1-4 Закона РФ «О защите прав потребителей» потребовать возмещения причиненных убытков и расторгнуть договор.

Ситуация № 3. Мужчина отдал для производства гарантийного ремонта свой компьютер в мастерскую при магазине, где он был куплен.

Правда ли, что покупателю на время ремонта магазин должен предоставить другой компьютер? И в какой срок должны произвести гарантийный ремонт?

Ответ: В статье номер 20 Закона РФ «О защите прав потребителей» установлено, что недостатки, которые обнаружены в товаре, устранить должен продавец товара (предприятие, выполняющее его функции) с момента предъявления соответствующего требования в течении 45 дней. Также в статье в пункте 2 сказано, что как только потребитель предъявил соответствующие требования, ему должны незамедлительно предоставить аналогичный товар с доставкой за свой счет. Статья 23 пункт 1 этого Закона устанавливает, что за каждый день просрочки выполнения требований потребителя об устранении недостатков товара (как и его замене), а также о предоставлении на время ремонта аналогичного товара продавец (предприятие, выполняющее его функции) выплачивает потребителю неустойку в размере одного процента стоимости товара.

Ситуация № 4. В электронном магазине покупатель купил беспроводную мышку с клавиатурой с гарантией сервисного обслуживания на полгода. Клавиатура вышла из строя. Покупатель отдал товар на сервис на 2-3 недели. Имеет ли он право на данное время потребовать для использования другую временную рабочую клавиатуру и мышку?

Ответ: В статье 20 пункта 2 Закона РФ «О защите прав потребителей» сказано, что покупатель может потребовать у продавца другую клавиатуру на время ремонта.

Продавец обязан предоставить на время другую клавиатуру в течении трех дней по первому требованию покупателя. Недостаточно только сдать клавиатуру ремонт, нужно именно потребовать в письменной или устной форме предоставить безвозмездно вам такую же или похожую клавиатуру.

Если мышка не вышла из строя, но вы случайно сдали ее вместе с клавиатурой нужно потребовать мышку обратно. Если мышка сломалась так же, как и клавиатура или продавец отказывается ее возвращать, то на нее

также распространяются правила статьи 20 пункта 2 Закона РФ «О защите прав потребителей».

Ситуация № 5. Мужчина купил 5 метров ткани на костюм, но жена посчитала его выбор неудачным и сразу отправилась в магазин, чтобы поменять ткань, на более подходящую. Чек был сохранён. В магазине, несмотря на то, что с момента покупки прошло всего пару часов, обменять покупку отказались. Кто в этой ситуации прав? Магазин или покупатель?

Ответ: Покупатель в данной ситуации прав. В статье 25 Закона РФ «О защите прав потребителей» покупатель может обменять товар в течение 14 дней, не учитывая день покупки. Отсутствие подтверждающего оплату документа (товарного или кассового чека) не мешает покупателю возможности сослаться на показания свидетелей.

Ситуация № 6. Мужчина заказал изготовить и установить у себя в квартире сейф дверь. Работа была выполнена в срок. Но вскоре клиент заметил, что замок в двери некачественный. Он потребовал его заменить, но фирма ему отказала. Кто прав в этой ситуации?

Ответ: Согласно статье 30 Закона РФ «О защите прав потребителей» заказчик может потребовать устранить недостатки, не устанавливая при этом сроки. В статье 31 пункта 2 сказано, что недостатки должны быть устранены в срок, установленный договором или в течении 20 дней. Если некачественная работа была обнаружена при ее выполнении (а не после), заказчик может назначить срок устранения недостатков самостоятельно, согласно пункту 1 статьи 31.

Ситуация № 7. Родители купили люльку для ребенка за 19 тысяч рублей. Через неделю она расползлась по швам. В магазине люльку принять отказались, ссылаясь, что люлька вся грязная и испачкана гадостями ребёнка. Родители обратились за помощью в СМИ и вместе с ними потребовали сделать экспертизу, которая была проведена за счёт магазина. Люльку приняли и вернули деньги. Какой статьёй Закона РФ «О защите прав потребителей» пользовались покупатели?

Ответ: Согласно с главой 2 статьей 18 пунктом 1 покупатель при обнаружении недостатков в товаре может потребовать полного возмещения убытков, причиненных ему после продажи ненадлежащего качества товара. В этой статье в 5 пункте сказано, что если у покупателя отсутствует товарный или кассовый чеки, или другой документ, который подтверждает факт покупки товара, не может быть основанием в отказе удовлетворения требований потребителя. Если возникает спор о причинах возникновения недостатков продавец, изготовитель или уполномоченная организация должна за свой счет провести экспертизу. Покупатель может присутствовать при проведении экспертизы.

Ситуация № 8. В ювелирном магазине девушка купила золотой браслет. Когда дома она стала его примерять, браслет разломился, а внутри оказался какой-то другой металл. В магазине товар обратно не приняли, ссылаясь на то, что бирка на товаре нарушена. Девушка в соответствующих органах за свой счёт провела экспертизу, которая установила, что браслет изготовлен из сплава меди и золота. Продавец попросила менеджера позвонить поставщику и предъявила при этом акт экспертизы. Факт подделки был доказан, а покупателю вернули деньги. Какой статьёй Закона РФ «О защите прав потребителей» пользовалась девушка?

Ответ: Отвечая на эту ситуации следует воспользоваться теми же статьями, что и в ситуации № 7.

Ситуация № 9. Покупатель приобрёл в магазине автоматическую зубную щётку. Дома он обнаружил, что щётка не работает. В магазине товар не приняли, говоря, что медицинские товары возврату и обмену не подлежат. Правы ли работники магазина?

Ответ: Согласно статьи 18 пункт 1, при обнаружении в товаре недостатков покупатель может потребовать замены на товар этой же марки. Магазин обязан заменить в течении 7 дней со дня предоставления указанного требования покупателем. Так как зубная щетка не работала, следовательно, товар ненадлежащего качества, и ссылаться на то, что это медицинский товар

не правомерно. Магазин обязан произвести замену неисправной щетки на исправную или вернуть деньги.

Ситуация № 10. Мужчина заказал через интернет электрический чайник. Через 4 дня он сгорел. Когда мужчина обратился на страничку, где заказывал товар, она была пуста. Кто виноват в данной ситуации?

Ответ: Согласно статье 26 пункта 1 договор о розничной купле-продаже должны заключать на основе ознакомления покупателя с рекомендованным продавцом описанием товара при помощи буклетов, каталогов, фотоснимков, проспектов, средств связи (радиосвязи, интернета, почтовой или телевизионной) или другими устраняющими возможность напрямую ознакомить покупателя с товаром или его образцом при заключении договора способами.

Также в пункте 2 этой статьи сказано, что продавец до того, как договор будет заключен, должен предоставить покупателю полную информацию о товаре. В нее входят сведения об основных потребительских свойствах товара, о месте его изготовления, о полном фирменном наименовании продавца-изготовителя, об адресе (месте нахождения) продавца, сроке годности и гарантийном сроке, о порядке оплаты товара. Кроме того, сообщается о сроке, о цене и об условиях приобретения товара, о его доставке, сроке службы, в течение которого действует предложение о заключении договора. В данной ситуации покупатель этих сведений у продавца не потребовал. Поэтому спрашивать за некачественный товар некого, следовательно, убытки он понесёт сам.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА. Игра практической направленности организуется следующим образом: дети делятся на группы (2-3 человека), придумывают и разрабатывают свой бизнес-проект.

Темы уроков «Ведение бизнеса», «Реклама и этикетка», 8 класс.

В течение нескольких уроков дети готовят свой бизнес-проект, затем разрабатывают этикетку своего товара / изделия. На последний урок «Защита

проекта» приглашается жюри, в задачу которого входит оценить данный бизнес-проект по следующим критериям:

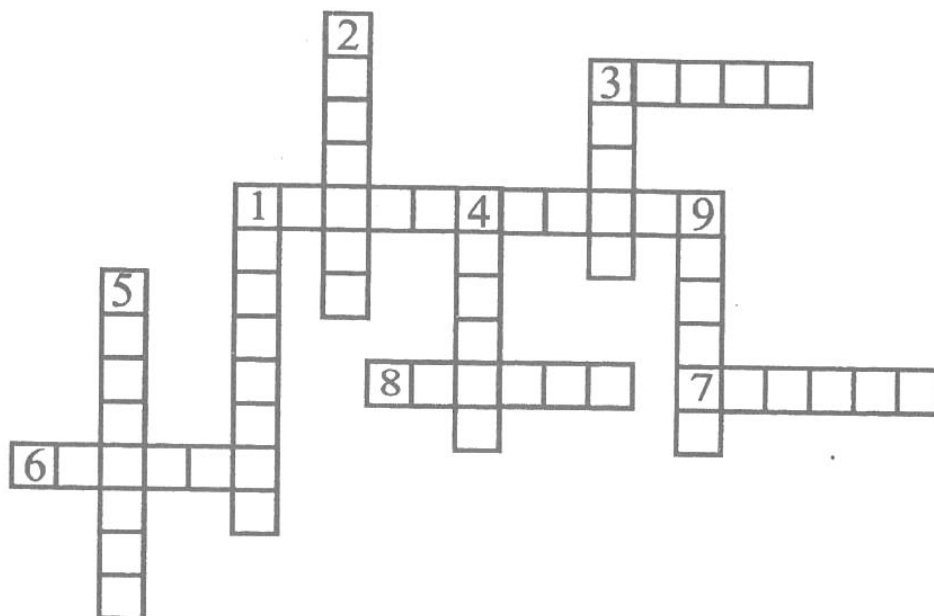
1. Актуальность бизнеса.
2. Уникальность предложения.
3. Представление бизнес-проекта (презентация, реклама, представленная этикетка товара, творческий подход к оценке, пример производимого продукта или товара).

ЗАДАНИЕ «КРОССВОРД».

Класс делится на две команды. Каждая команда выбирает капитана, который будет представлять правильный ответ своей команды. Вопросы задаются по очереди, за каждый правильный ответ 1 балл. Если команда не знает правильный ответ или отвечает не правильно, то право ответить переходит другой команде. На совещание командам дается по 1 минуте.

Темы уроков: «Виды семейного предпринимательства», «Семейный бизнес», 8 класс.

Ниже представлен кроссворд [38] для проверки знаний учащихся по этим темам (вариант 1).



По горизонтали:

1. Положение в экономике, когда часть способных и желающих трудиться по найму людей не может найти работу по своей специальности или трудоустроиться вообще.
3. Денежная сумма, выдаваемая в счет предстоящих платежей.
6. Смета всех видов доходов и расходов.
7. Всеобщий товарный эквивалент.
8. Ссуда в денежной или товарной форме на условиях возврата и обычно с уплатой процента.

По вертикали:

1. Состояние, при котором основные потребности индивидуума или семьи превышают имеющиеся средства на их удовлетворение.
2. Вклады в банках.
3. Ценная бумага.
4. Товарная сделка, натуральный обмен.
5. Доход, получаемый владельцем акций по результатам деятельности акционерного общества.
9. Договор о предоставлении имущества, земельной площади и т.д. во временное пользование за плату на срок, определяемый договором.

Ответы:

- По горизонтали: 1. Безработица. 3. Аванс. 6. Бюджет. 7. Деньги. 8. Кредит.
- По вертикали: 1. Бедность. 2. Депозит. 3. Акция. 4. Бартер. 5. Дивиденд.
9. Аренда.

Возможны и другие варианты использования кроссворда:

Вариант 2. Детям даются ответы, их задача составить вопросы к данному кроссворду.

Вариант 3. Ученикам выдается учебник, а они самостоятельно полностью составляют кроссворд.

Таким образом, в дидактических играх удастся сконцентрировать внимание даже самых инертных школьников, активизировать их познавательную деятельность. Вначале они проявляют интерес только к

процессу, а затем и к учебному материалу, без которого игра невозможна. Постепенно у детей пробуждается интерес к учебному предмету.

Несмотря на важность и значение игр в процессе обучения, они не должны являться самоцелью. Предметная сторона содержания игры всегда должна выдвигаться на передний план, тогда только так она будет выполнять функцию воспитания интереса к изучаемому предмету, в том числе к технологии.

ВЫВОДЫ ПО ВТОРОЙ ГЛАВЕ

1. Систематическое использование дидактических игр на разных этапах изучения различного по характеру материала является эффективным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков учащихся, развитие умственной деятельности [17]. Словом, дидактические игры, мы считаем, заслуживают право дополнить традиционные формы обучения и воспитания школьников.
2. Каждая дидактическая игра имеет правила, которые определяют порядок действий и поведение учащихся в процессе игры, способствуют созданию на уроке рабочей обстановки. Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учётом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся [8]. Этим создаются условия для проявления самостоятельности, настойчивости, мыслительной активности, для возможности появления у каждого ученика чувства удовлетворённости, успеха. Для выбора дидактической игры необходимо знать уровень подготовленности учащихся, так как в играх они должны оперировать уже имеющимися знаниями и представлениями.

ГЛАВА 3. ОРГАНИЗАЦИЯ И РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕДЕНИЯ ОПЫТНО-ПОИСКОВОЙ РАБОТЫ

Общие сведения об опытно-поисковой работе. Опытна пойсковая работа проходила на базе МОУ гимназии № 2 г. Екатеринбургa в январе–марте 2016 г. В ней принимали участие учащиеся 8 класса «А» (девочки).

Опытна-поисковая работа включала в себя три этапа:

- констатирующий;
- формирующий;
- контрольный.

Целью опытна-экспериментальной работы являлась проверка возможности усвоения знаний учащимися 8 класса «А» во время проведения теоретических занятий на основе игровых технологий.

Задачи опытна-поисковй работы:

1. Разработать дидактические игры по разделу «Технология ведения бизнеса».
2. Провести исследование уровня усвоения знаний у школьников при помощи дидактических игр.

При проведении опытна-поисковй работы использовались такие методы как беседа, анализ, наблюдение.

Обобщенные сведения о проведенной опытна-поисковй работе представлены в таблице 4.

Таблица 4

Основные этапы опытна-поисковй работы			
Название этапа	Цель	Методы исследования	Результаты
Констатирующий	Рассмотрение нескольких вариантов проведения дидактических игр;	Беседа с учителем.	Учитель утвердил разработку дидактических игр.

	Разработка сценария проведения игр по технологии по разделу «Технология ведения дома»; Подготовка необходимого материала.		
Формирующий	Разработка и проведение дидактических игр в рамках темы урока, соблюдение правил и сценария игр.	Наблюдение.	Были проведены дидактические игры по данному разделу учебника технологии, что способствовало повышению познавательной активности учащихся.
Контрольный	Самооценка проделанной работы, подведение итогов.	Наблюдение, беседа, оценивание результатов проведения игр.	Исследования, проведенные на основе разработанной методики, показали, что дидактические игры положительно влияют на развитие познавательного интереса у учащихся.

На констатирующем этапе опытно-поисковой работы в ходе беседы выяснялись существующие проблемы при обучении технологии, отношение учителя к проблеме повышения познавательного интереса на уроках по технологии в восьмом классе при помощи проведения дидактических игр.

В таблице 2 представлены примерные вопросы педагогу и его ответы на них.

Таблица 5

№	Вопросы	Ответы учителя
1.	Считаете ли вы, что с помощью дидактических игр возможно повысить интерес к предмету у учащихся?	Да, ведь уместно подобранная и правильно спланированная дидактическая игра придаст уроку некую разрядку от монотонно преподаваемого материала, тем самым интерес к предмету станет выше.
2.	Как учащиеся относятся к проведению игр время урока?	Детям нравятся проведение игр на уроке. Сами того не осознавая, они лучше и быстрее усваивают новый материал. Больше всего их увлекает, если присутствует соревновательный момент в игре, что для данного возраста (8 класс) с точки психологии совершенно правильно.
3.	С помощью, каких методов необходимо поддерживать интерес к урокам технологии?	С помощью некоторых методов активизации познавательного процесса: кроссворды по технологии, элементы соревнования между учащимися, дискуссии. Также проведение различных практических работ с элементами игры, соревнований, конкурса.

По результатам беседы мы сделали вывод, что учитель технологии старается заинтересовать учащихся своим предметом. Он использует на своем уроке различные методики, чтобы интерес учащихся к предмету не спадал, например, метод проектов, проведение дискуссии, жизненные наблюдения, а также и дидактические игры.

По нашим наблюдениям у многих школьников низкая заинтересованность в предмете. Основная причина: низкая мотивация, структурное однообразие и монотонность проводимых уроков.

На формирующем этапе совместно с учителем разрабатывалась методика обучения с помощью дидактических игр по разделу «Технология

ведения дома», проводились уроки с использованием различных методических приемов (см. п. 2.2).

Нами было проведено три игры на уроках технологии. Важно было убедиться, что используемые игровые элементы вызывают у школьников желание больше знать по теме.

ПЕРВАЯ ИГРА «СИТУАЦИИ». Данная игра проводилась в конце урока, после прохождения темы «Права потребителя».

В начале игры девочки самостоятельно по желанию разделились по группам (по 2-3 человека), далее вытянули по две ситуации. Их задачей было распределить между собой роли и показать правильный ответ в мини сценке. В основном роли были следующие: продавец, покупатель и адвокат. На подготовку девочкам отводилось по 3-4 минуты. Группы сразу представляли по две ситуации. Порядок ситуаций выбирали сами.

Во время проведения игры мы заметили, что дети активно в нее включились, по ходу игры с интересом обсуждали данные ситуации, так же рассказывали ситуации, которые происходили с ними. Класс с увлечением подхватывал обсуждения.

Однако игра оказалась достаточно объемной и, как следствие, до конца урока незавершенной. Поэтому часть ситуаций девочки разыгрывали в начале следующего урока, тем самым заново повторив пройденный материал.

Ситуаций в жизни, которые мы попадаем, великое множество, и разбор подобных случаев очень полезен для учеников, а иногда и для их родителей. По нашему мнению, если тематика ситуаций будет актуальной для учениц, то такой игре можно уделять целый урок. И, как показала практика, дети с большим интересом участвуют в играх данного типа.

На другом уроке технологии нами использовался прием изучения учебного материала – кроссворд. С помощью него проверяли знания учениц по предыдущей теме "Виды семейного предпринимательства. Семейный бизнес". Этот этап занятия проводился не в традиционной форме, как это

обычно принято: класс был разделен на две команды, которые сидели за двумя большими столами. Каждой команде предлагалось выбрать по капитану, который в дальнейшем будет озвучивать ответы своей команды. Девочкам было сообщено, что за каждый правильный ответ команда получает по одному баллу, а в конце игры победителем будет та команда, которая наберет наибольшую сумму баллов. Такой соревновательный момент играет немаловажную роль для поддержания познавательной активности школьниц.

Как известно, младшие подростки щепетильны по отношению к оценке своего уровня знаний в школе. Любые поощрения как стимулы очень хорошо действуют на них: они активней начинают работать на уроке и участвовать в различных мероприятиях.

Тем не менее, это внешний стимул обучения и достаточно сильный, в чем мы убедились при проведении игры. Когда командам было сообщено, что все участники команды-победительницы получат высокую отметку в журнал, то возбуждение детей повысилось. Девочки старались опередить команду соперников с правильным ответом, начиная их выкрикивать. Если казалось, что мы не успели заметить, кто первым поднял руку для ответа, то между детьми завязывался спор. И к концу игры правило поднятой руки капитана уже почти никто не соблюдал, так как всем хотелось выдать свой ответ как можно быстрее. Отсюда нами сделан вывод: чтобы правила игры соблюдались, в начале урока не надо сообщать ученицам, что возможно их оценивание в игре отметкой. Пусть она («4» или «5») будет приятным сюрпризом / подарком для них.

За игрой было очень интересно наблюдать со стороны. Когда ты видишь, что дети слегка подустали к середине учебного дня, а во время игры с элементами спора и соревнования происходит оживление их познавательной деятельности, то начинаешь понимать, что им нравится участвовать в данном мероприятии, а этот методический прием действительно успешно «работает» на формирование интереса.

На итоговом этапе опытно-поисковой работы проводилась третья игра «Бизнес-план». Она должна была подтвердить идею, что, во-первых, в ходе игры ученицы могут не только повторять теоретический материал, но и закреплять практические умения и навыки; во-вторых, если содержание игры их захватывает, то интерес поддерживает их активность достаточно длительное время (в течение нескольких уроков).

По своему объему игра была очень большая и требовала подготовки для итоговой защиты. Поэтому для ее подготовки девочкам было дано две недели. Мы также попросили их разделиться на небольшие группы (по 2-3 человека). В группах им предстояло придумать и разработать свой бизнес-план, который в последствии должен был быть оценен жюри по следующим критериям:

- Актуальность бизнеса
- Уникальность предложения
- Представление бизнес-проекта (презентация, реклама, представленная этикетка товара, творческий подход к оценке, пример производимого продукта или товара)

Начало данной игры было неким объявлением домашнего задания, которое им нужно было подготовить применяя свои знания, полученные на предыдущих уроках. Также было сказано, что на следующем уроке мы будем проходить тему «Реклама и этикетка», а их задачей будет разработать этикетку для своего бизнеса, поэтому следует принести графические материалы, если кому понадобятся, то можно также принести различную фактурную бумагу, тут ограничений нет. Проходя данную тему в начале урока мы с девочками выяснили, что такое реклама, на что они в первую очередь обращают внимание придя в магазин, какие этикетки и логотипы товаров их больше всего привлекают. В первую очередь, как сказали нам дети, они смотрят на красивые и яркие картинки на товарах, потом, буквально единицы смотрят на срок годности товара, а информация, которая представлена на этикетках их вовсе не интересует. Поэтому еще одной нашей

задачей было донести до них, что основную и самую главную информацию о продукте можно узнать именно читая этикетку.

Тема оказалась достаточно трудной, в плане, что нужно было запоминать большое количество положений, которые содержат разные этикетки. Это различные символы и информация в зависимости от назначения товара (продукты, одежда и т.д.). Когда девочки уже приступили к выполнению практической работы, мы заметили, что у некоторых вызвало трудность придумать сам логотип своему товару или услуге, который они хотят производить. Кто-то по несколько раз стирал простой карандаш придумывая все новое и новое, кто-то усердно вырезал из журнала понравившуюся картинку, а кто-то целеустремленно ни на кого не отвлекаясь делал свою работу, разукрашивая разноцветными карандашами придуманные логотипы. Несколько человек принесли глянцевые журналы и старались сделать красочные коллажи к своему проекту. Очень интересно было наблюдать за такой работой, одни полностью погружаются в свой мир абстрагируясь от всех и начинают «колдовать» с материалом, который у них есть, а другие пугливо начинают смотреть по сторонам, ища подсказку или помощь в знакомых лицах.

К концу урока мы заметили, что не все девочки успевают справиться с поставленной для них задачей. К сожалению, были и те, кто до сих пор оставались на начальном этапе своей работы, а у кого-то просто она затягивалась. Также были девочки, у которых была очень интересная задумка, а как задуманное изобразить на бумаге они не представляли. Поэтому мы старались натолкнуть их на мысль или помочь в воплощении своей идеи.

Завершить данную игру нам не удалось, по причине окончания практики. Но связавшись с учителем технологии, мы узнали, что все дети получили хорошие оценки («4» и «5»), учитывая этот факт мы можем утверждать, что девочки были заинтересованы в проводимой игре.

В ходе нашего педагогического эксперимента мы заметили, что при проведении дидактических игр на уроке, у детей повышается активность. Девочки задавали вопросы по теме урока, приводили примеры из жизни. А при проведении практической работы несколько человек приносили разные журналы, чтобы сделать яркие и красивые коллажи для представления своего бизнес-проекта. С помощью наблюдения нам удалось заметить, что при проведении дидактических игр на уроке познавательный интерес у детей повышается, нежели при проведении традиционного урока. Из этого следует, что если использовать дидактические игры на уроках технологии по предложенной методике, то познавательный интерес у школьников повысится, что подтверждает нашу гипотезу.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В современном мире педагогам становится все сложнее заинтересовать школьников обучением, так как все ответы на вопросы, по их мнению, легко найти в интернете или в социальных сетях. Практические умения, формируемые на уроках технологии, например, сшить юбку или связать шарф, выточить скалку, зачастую не вызывают интереса, потому что подростки не видят смысла в этой деятельности – многое из этого можно купить и неплохого качества. Как и описано в психолого-педагогической литературе, мотивация учения может возникнуть только из потребности в приобретаемых знаниях и умениях.

Именно с целью развития интереса к предмету или развития познавательного интереса педагоги стараются применять различные методы и технологии обучения в учебно-воспитательном процессе. Следовательно, современному школьнику необходимо демонстрировать, что навыки и умения, которыми они овладели на уроках технологии, будут востребованы в их повседневной жизни.

Одной из таких методик являются дидактические игры, использование которых позволит ученикам входить в разные учебные ситуации близкие к реальной жизни. Правила игры направляют детей на выполнение поставленных задач учителем, что ему в свою очередь помогает управлять и следить за игрой. Дидактическая игра может быть направлена на закрепление и совершенствование учеником знаний, умений и навыков, на реализацию и совершенствование своих способностей (творческих, коммуникативных, технологических и т. п.).

Основная особенность дидактических игр определена их названием – это игры обучающие [22]. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения детей. Дидактическая игра является ценным средством воспитания умственной активности детей, она активизирует психические процессы, вызывает у учащихся живой интерес к процессу познания. Она помогает

сделать любой учебный материал увлекательным, вызывает у учеников большое удовлетворение, создает радостное рабочее настроение, облегчает процесс усвоения знаний. Таким образом дидактические игры можно использовать на различных этапах урока при обучении технологии.

В ходе педагогической практики нами была реализована методика проведения дидактических игр с позиции их влияния на развитие познавательного интереса учащихся на уроках технологии.

Для ее достижения нами был разработан ряд дидактических игр на уроке технология по разделу «Технология ведения дома» для 8 класса.

На формирующем этапе нами было разработано две игры по данному разделу. Первая игра «Ситуации». Игра проходила на закрепление пройденного материала. Все дети активно включились в игру, с интересом обыгрывали данные им ситуации. По ходу игры ученики задавали вопросы, приводили примеры из жизни, класс активно участвовал в обсуждении. Далее был сделан кроссворд по типу игры. Класс был разделен на две команды. Каждая команда выбрала себе капитана. По правилу поднятой руки капитана, команды называли ответы, если ответ был верный, то команда в свою копилку получала по одному баллу. Данной игрой мы также проверяли усвоенные знания по пройденному материалу. У детей был соревновательный момент, что в свою очередь положительно сказалось на уроке.

На контрольном этапе была проведена самая большая по своему объему игра. Практическая работа - игра была разделена на несколько этапов подготовки. Детям нужно было придумать бизнес, который бы они хотели открыть. Одним из этапов подготовки была разработка этикетки. Которую также нужно было представлять на итоговой презентации своего проекта. Все девочки очень ответственно подошли к выполнению данной работы, что не могло нас не радовать.

Использование дидактических игр при обучения является наиболее эффективным средством повышения качества знаний учащихся. Поэтому

творчески работать следует каждому педагогу. Самым главным является то, что преподаватель должен обладать творческой деятельностью, умело и методически правильно использовать дидактическую игру, способствуя приобщению интересов и стремления каждого ученика к повышению своих знаний.

Дидактические игры – это хороший инструмент педагога, который поможет сделать его урок привлекательным и поможет определить аспекты, которые смогут привлечь к себе произвольное внимание детей.

Исследование показало, что использование дидактических игр на уроке повышает познавательный интерес у детей. Заключалось это в следующем: во-первых, в повышенной активности девочек при изучении материала, во-вторых, при изучении темы «Права потребителя» многие приводили свои ситуации из жизни и спрашивали, как можно было в них поступить, в-третьих, при изготовлении этикетки, некоторые приносили по своему желанию различные материалы, чтобы сделать свою работу более интересной и привлекательной. Отсюда делая вывод можно сказать, что это эффективный метод для развития познавательного интереса у учащихся.

При написании выпускной квалификационной работы задачи исследования были решены, цель достигнута, гипотеза частично подтверждена. Следовательно, мы можем утверждать, что при использовании дидактических игр на уроках технологии по предложенной методике, познавательный интерес у школьников будет повышаться.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Акмалов А.Ю. Игротехники в образовании / А.Ю. Акмалов//Вестник института психологии и педагогики. -2003.
2. Акулова О. Театрализованные игры // 2005.
3. под ред. Бабанского Ю.К. Педагогика / - М.: Просвещение, 1983
4. Бижова Т. В. Роль дидактической игры на уроках и во внеурочной деятельности как одной из педагогических технологий на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся // Теория и практика образования в современном мире: материалы междунар. науч. конф. (г. Санкт-Петербург, февраль 2012 г.). — СПб. Реноме, 2012.
5. Бим-Бад Б.М. Педагогический энциклопедический словарь. М., 2002.
6. Борисова Н.В. Дидактические условия использования игровых технологий / Н.В. Борисова, А.М. Князев. - Москва: Домодедово, 1999.
7. Боровик О.В. Забрамная С.Д. Развитие ребенка в ваших руках. – М.: Новая школа, 2000.
8. Варенина Л.П. Технология игры // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. -2015.
9. Вартамян М. С. Дидактическая игра как средство умственного развития / М. С. Вартамян, Х. С. Вартамян, Л. В. Дозорова // Научное сообщество студентов: материалы VII Междунар. студенч. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 28 февр. 2016 г.) / редкол: О. Н. Широков [и др.]. — Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2016.
10. Васильева Л.Я., НГПИ. Игровые технологии в учебном процессе. – М.: Просвещение, 2002.
11. «Вестник» Журнал Вятского государственного гуманитарного университета. Выпуск№ 3-1 / 2011.
12. Виноградова М.А., Смирнова С.А. Подготовка будущих педагогов к организации комплексного сопровождения развития ребенка в образовательном учреждении: Монография. – Череповец: ЧГУ, 2013.

13. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. – 1998.
14. Газман О.С. Неклассическое воспитание: от авторитарной педагогике к педагогике свободы / О.С. Газман, - М.: МИРОС, 2002.
15. Гальперин П.Я. Введение в психологию. М., 1976.
16. Герасимова, А. С. Теория учебной мотивации в отечественной психологии [Электронный ресурс] / А. С. Герасимова // Институт психологии РАН, 2006.
17. Гурин Ю. В. Урок + игра: современные игровые технологии для школьников / Ю.В. Гурин. - Москва: Санкт-Петербург: Творческий центр Сфера: Речь, 2010.
18. Запорожец, А.В. Психология детства / А.В. Запорожец. - М., 2008.
19. Под ред. А.В. Запорожца. И А.Н. Леонтьева. Вопросы психологии ребенка дошкольного возраста/ – М.: Междунар. образоват. и психолог. колледж, 2000.
20. Караченцева Е.А. Методические указания и варианты контрольных работ для студентов 3 курса заочной формы обучения. Товароведение и экспертиза качества потребительских товаров. Краснодар, 2013.
21. Красильникова Е.А. Познавательный интерес как психолого-педагогический феномен. Вестник ШГПИ №2 (18), 2013.
22. Козлова С.А., Куликова Т.А. Дошкольная педагогика: Учеб. Пособие для студ. Сред. И доп. -М.: Издательский центр «Академия», 2000.
23. Комарова Ю.А. Использование учебных игр в процессе обучения. Спб. «Каро», 2001.
24. Коновалова Е. И / Нестандартные уроки. М.; Дрофа, 2012.
25. Корзун А.В. «Как помочь ребёнку стать успешным в учении» //Пачатковая школа. -2003.
26. Кроль М.В. Психология и педагогика: кн. Для учителя / М.В. Кроль. – М.: Высшая школа, 2004.

27. Под ред. Кукушкина В.С. Педагогические технологии / - Ростов на Дону, 2002.
28. Кукушкин В.С. Педагогика начального образования: учебное пособие. /В.С. Кукушкин, А.В. Болдырева-Вараксина. – М.: Ростов- на- Дону, 2005.
29. Межвузовский сборник трудов. Игра в педагогическом процессе: - Новосибирск: НГПИ, 1989.
30. Менджеричкая Д.В. О детской игре. - М., 2002.
31. Немцова Ю.С. Развитие познавательного интереса школьников 7-9 классов: дис. Канд. Пед. наук: 13.00.01 / Ю.С. Немцова. – Магнитогорск, 2006.
32. Оганесян Н.Т. Методы активного социально-психологического обучения: тренинги, дискуссии, игры. М.: Ось-89, 2002.
33. Осипова А.А. Общая психокоррекция. Учебное пособие. - М.: Сфера, 2002.
34. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии. – М.:Просвещение, 2000.
35. Платов В.Я. Деловые игры. /В.Я. Платов // М.: Профиздат, 2001.
36. Рейда К.В. Готовность учащихся вспомогательной школы к самостоятельному труду //Дефектология. - 2003.
37. Роджерс К.Р. Взгляд на психотерапию. – М.:1994.
38. Рысьева Т.Г. К вопросу о классификации дидактических игр. Сб. науч.тр. Вып. 2. М.: Сигнал, 2000.
39. Селеванов В.С. основы общей педагогики: Теория и методика Воспитания. Под ред. В.А. Сластенина. М.:Академия, 2000.
40. Соловьев О.В. Технология игровой деятельности / О.В. Соловьев // Управление современной школой. Завуч. -2014.
41. Эл. Ресурс «Студопедия», <http://studopedia.org/1-124129.html>

42. Эл. Ресурс. Студопедия. Структура и основные характеристики познавательного процесса. Чувственная и рациональная ступени познания.
43. Сухомлинский В.А. О воспитании // Избранные работы. М.: 2000.
44. Урунтаева Г.А. Дошкольная психология: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений - 5-е изд., стереотип. - М.: Издательский центр «Академия», 2001.
45. Ушинский К.Д. Предисловие к 1-му изд. «Детского мира». – Собр. Соч., т.5. – М.;Л., 1970.
46. Федорова Л.И. Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем/ Л.И. Федорова. -Москва: Форум, 2009.
47. Фурман В. В. Библиографическое описание: Дидактические игры, как средство сенсорного воспитания дошкольников // Молодой ученый. — 2015.
48. Черевко А.Н. Игра в системе социально-педагогической деятельности: опыт классификации / А.Н. Черевко, В.И. Залунин // Вологдинские чтения. -2008.
49. В.Б. Шапарь, В.Е. Россоха, О.В. Шапарь; под ред. В.Б. Шапаря. Новейший психологический словарь/ – Изд. 2-е. – Ростов н/д: Феникс, 2006.
50. Шевцова, М.А. Формирование познавательного интереса младших школьников в процессе обучения на основе использования личностно-развивающих ситуаций: дис. канд. пед. наук / М.А. Шевцова. - Воронеж, 2004.