Юсупова Нафиса Тамербековна

ГБОУ НПО ПЛ № 3 г. Стерлитамака РБ

Преподаватель специальных дисциплин

**Методические подходы при использовании дидактической игры на уроках технического труда**

**1. Разработка требований к организации дидактических игр на уроках технического труда**

Учёные, педагоги, психологи и социологи в школе у нас и за рубежом пришли к выводу о том, что ослабевает интерес учащихся к процессу обучения в целом и в частности к урокам технологии. Перед учителями стоит задача поиска средств и способов преодоления этого негативного процесса.

Увеличение количества игровых форм уроков в учебной деятельности позволяет поддерживать интерес школьников к изучаемому предмету на должном уровне и даёт возможность получить хорошие конечные результаты.

Целиком и полностью нетрадиционные уроки можно отнести к активным формам обучения, которые повышают у школьников активность, осмысленность предлагаемого материала, активизируют мыслительную деятельность учащихся. При подготовке таких уроков необходимо помнить, что выбор методов и приёмов глубоко связан с содержанием обучения, предлагает ясное представление цели занятия, предварительный анализ знаний учащихся и учёта конкретной педагогической ситуации. На таких уроках удается создать ситуацию, при которой на разных этапах урока ребята смогут обмениваться друг с другом информацией, советоваться, спорить, помогать друг другу и оценивать один другого. В процессе общения учащиеся быстрее и лучше разбираются в учебном материале, вместе устраняют ошибки. Это позволяет всем двигаться вперёд своим темпом, подтягивать слабых и не сдерживать сильных учеников.

Среди множества путей воспитания у учащихся интереса к учению, наиболее эффективным, является организация игровой деятельности. Игра развивает детскую наблюдательность, оказывает большое влияние на умственное развитие школьников, совершенствуя их мышление, внимание, творческое воображение.

Любая игра должна способствовать решению основной учебной задачи урока, например закреплению знаний, лучшему усвоению нового материала. Сначала внимание ученика на уроке, как правило, направлено на игровое действие, а затем в процессе игры незаметно для себя он включает изучение какого-либо материала.

Интерес к игре как к занимательному занятию постепенно переключается на учебное занятие. Игры хороши в системе с другими формами обучения, использование которых должно преследовать следующие цели: учитель должен дать знания учащимся, соответствующие современному уровню развитию науки; он должен их научить приобретать знания самостоятельно [25].

Существуют определенные требования к организации дидактических игр на уроках:

1) игра должна содержать упражнения, полезные для умственного развития школьников и их воспитания;

2) игра должна основываться на свободном творчестве и самодеятельности учащихся. Это не значит, что участники игры не имеют никаких обязанностей. Опыт показывает, что ученики часто относятся к этим обязанностям более ответственно, чем к учебной или трудовой деятельности;

3) игра должна вызывать у учащихся только положительные эмоции, весёлое настроение и удовлетворение от удачного ответа. Поэтому игры должны быть доступны и привлекательны. Цель игры должна быть достижимой, а её оформление красочным и разнообразным;

4) в игре обязательно наличие задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей;

5) дидактизм в игре должен сочетаться с занимательностью, шуткой, юмором. Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность школьников, облегчает выполнение поставленной перед ними задачи;

6) игра – форма деятельности учащихся, в которой осознается окружающий мир, открывается простор для личной активности и творчества;

7) обязателен элемент соревнования между участниками игры. Это значительно повышает контроль учащихся, приучает их к чёткому соблюдению установленных правил, а главное, хорошо активизирует деятельность. Завоевание победы или какой-либо выигрыш очень сильно побуждает ученика к дальнейшим действиям. Не всегда победителями игры становятся хорошо усевающиеся учащиеся. Часто много терпения и настойчивости проявляют в игре те, у кого этих качеств не хватает для самостоятельного приготовления уроков.

Необходимо соблюдать и методические требования: логическое продолжение и завершение конкретной теоретической темы учебной дисциплины практическим дополнением к теме или же завершением изучения дисциплины в целом; максимальная приближенность к реальным производственным условиям; создание атмосферы непринужденности; тщательная подготовка учебно-методической документации; четко сформулированные задачи, условия и правила игры [6, с. 136].

Эффективность использования дидактических игр на уроках технического труда зависит от ряда педагогических условий: соответствие игры дидактическим целям урока; разнообразие игр по содержанию и формам проведения, активная творческая позиция каждого участника в игре; доступность и привлекательность игры; эмоциональность.

Условия игры должны быть понятны и доступны школьникам, а цель – привлекательной для них только в этом случае можно достичь активной позиции каждого играющего, вызвать хорошее настроение у детей, удовлетворение от удачного ответа.

Немаловажное значение имеет и внешнее оформление, оно должно быть красочным и разнообразным, в зависимости от содержания игры.

Урок – игра по техническому труду требует серьезной подготовки. Учителю необходимо изготовить наглядные пособия (плакаты, эскизы), раздаточный материал. Очень важно подготовить конспекты – краткие записи с графическими изображениями, записанные учащимися в рабочие тетради, они улучшают усвоение и запоминание теоретического материала [29, с. 40].

Существуют так же и другие условия проведения эффективных дидактических игр по техническому труду.

Условия, относящиеся к деятельности педагога: подготовленность педагога к проведению игры; проблемный характер заданий; оптимальное сочетание групповой и коллективной работы школьников; четкость и ясность цели для школьников; подбор интересных заданий; учет состава группы школьников (преобладание игроков с репродуктивным или творческим типом мышления); выбор оптимальных средств и методов обучения.

Условия, относящиеся к индивидуальной познавательной деятельности школьников: направленность учащихся на творческую самостоятельную работу; положительный настрой школьников на игру; уровень подготовленности школьников.

Условия, относящиеся к коллективной мыслительной деятельности школьников: наличие доброжелательной атмосферы среди школьников в процессе игры; наличие сплоченного коллектива в группе; наличие в группе лидера («генератора» идей); активность школьников в игре; психологическая совместимость игроков в группе; организация коллективной мыслительной деятельности в игровой группе лидеров; опыт игровой деятельности школьников.

Организационно – технические условия проведения дидактических игр. К ним относятся оптимальные условия проведения игры; наличие определенной системы проведения игр в учебном процессе; распределение ролей школьников в игре; техническое обеспечение игры; предварительное формирование игровых групп [6, с. 136].

Для того чтобы игра по техническому труду увлекла школьников и лично затронула каждого из них, учитель должен стать ее непосредственным участником. Своими действиями, эмоциональным общением с детьми учитель вовлекает их в совместную деятельность. В то же время учитель организует игру и направляет ее – помогает преодолевать трудности [4, с. 6].

Конечно, наибольшего эффекта можно добиться, если в игре осуществляется педагогика сотрудничества. Как правило, идея игры исходит от учителя, но можно объявить конкурс на лучшую игру по техническому труду. Очень полезна работа по изготовлению игр. Она требует от создателей хорошей подготовки в области выбранной темы и значительных усилий при подборе содержания игры. Именно эта работа должна оцениваться учителем. Каждую придуманную игру можно проверить в действии. При этом учитель является и главным авторитетом и судьёй во всех спорах, а также рядовым участником. Контроль и руководство учителя не должны превращаться в подавление инициативы и самостоятельности детей, иначе будет уничтожена сущность игры, которая не возможна без свободного проявления личности. В определённое время учитель может отойти от роли ведущего и уступить её хорошо успевающим учащимся.

Особо важна активность учащихся во время проведения игры. В противном случае учитель не получит желаемого результата от урока, а время отведённое на игру, окажется просто потерянным.

При проведении уроков технического труда с использованием дидактических игр (на примере уроков с использованием кроссвордов, лото, загадок) учителю необходимо составить список вопросов по техническому труду. Предварительно оговариваются критерии вопроса. Критерии вопроса следующие: вопрос чётко сформулирован, вопрос конкретен по своему содержанию, вопрос имеет практическую направленность, ответ на вопрос требует знаний по технологии.

При проведении уроков технического труда с использованием такой разновидности дидактических игр как сказка подросткам свойственны стремление к самостоятельности, признанию сверстников, тяга к романтическому, героическому, что, по их мнению, отсутствует на обычных школьных уроках. Учет этих особенностей не только оправдывает, но и утверждает применение такой формы как урок – сказка.

Целью таких уроков может стать активное повторение пройденного материала по темам. Учащиеся получат на возможность наряду с программными знаниями продемонстрировать свой кругозор, начитанность, умение ориентироваться в новой обстановке. Но при подготовке к такому уроку необходимо учитывать возможности школьников, ведь не у всех развиты фантазия и умение правильно излагать свои мысли.

Уроки с использованием ребусов, пазлов обычно проводиться при проверке знаний учащихся. Такие уроки могут проводиться как обобщающие – повторительные, на которых у учащихся повышается познавательная активность, происходит закрепление материала, углубляется интерес к учёбе. Учителю необходимо уметь правильно составлять задания, сопровождая их красочными картинками [25].

К методическим рекомендациям, касающихся технологических аспектов проведения игры относятся стимулирование и поддержание творческой атмосферы в группе, что позволяет действовать без стрессов, беспокойства и страха низкой оценки. Необходимо выработать общие правила для мозгового штурма или начала с задания - игры для развития дивергентного и конвергентного мышления; отказаться от немедленной оценки и временных ограничений. Педагог не должен выступать в роли дающего оценки организатора, он проявляет себя как личность, партнер, помощник, инициатор и эксперт.

Следует избегать группового давления, зависти и конкуренции, поддерживать климат взаимодействия и командного соревнования. Групповое давление приводит к унификации, препятствует новаторскому мышлению. Цели, определенные и достигаемые сообща, способствуют личной вовлеченности, особенно если все согласны с тем, что каждый участник уникален. Зависть и конкуренция ослабляют энергию и вызывают напряженность, в итоге отсутствует необходимая среда для развития профессионально значимых качеств.

Необходимо избегать и предотвращать негативные реакции со стороны участников временных игровых команд. В первый момент новые идеи и предложения - ответы на вопросы - иногда кажутся неверными, что может дать повод для насмешек. Каждый имеет право на серьезное отношение к своим мыслям.

Следует обеспечить условия, чтобы активные периоды перемежались с расслаблением. Напряжение полезной работы может поддерживаться на высоком уровне только в течение некоторого времени. Однако ритмы у разных индивидов меняются значительно, поэтому фиксированные перерывы оказываются не очень полезными.

Проявляйте сами и цените юмор. Юмор обеспечивает и дистанцию, и близость к партнеру, помогает получить дополнительную перспективу и вносит эмоциональный компонент.

Инициируйте и поддерживайте манипулирование идеями. Поощряйте нахождение и использование метафор, что позволяет проявить как свободную, так и ориентированную на объект фантазию, пробуждает и поддерживает любознательность.

Поощряйте стремление играющих составлять и задавать вопросы и самостоятельно находить ответы. Как правило, заданный вопрос не означает попытки смутить, а демонстрирует стремление найти истину.

Обеспечивайте возникновение стимулирующих, требующих творческого отношения ситуаций. Используйте элементы ролевой игры, предлагайте разыграть определенную ситуацию или сообщите результат и попросите описать приведший к нему путь.

Избегайте слишком быстрых ответных реакций на замедленные проявления действий или задержки нахождения ответов и решений.

Показывайте образцы поведения: поощряйте сомнения в кажущихся несомненными фактах и решениях. Побуждайте приводить примеры, когда установленные правила оказываются неприменимыми.

Старайтесь избегать «подсказывающих» вопросов или вопросов, предполагающих ответ только «да» или «нет».

Не предлагайте путей решения слишком быстро, лучше давать пошаговые советы, чтобы стимулировать независимое мышление.

Позволяйте делать ошибки. На ошибках можно учиться, поскольку они представляют собой активный поиск решения [13, с.43].

Существует несколько психологических принципов стимулирования творческого поведения учащихся во время игры на уроках технологии. Необходима доброжелательная, творческая, непринужденная атмосфера в классе. Учителю следует подавать пример творческого подхода, воздерживаться от оценок и критики творческих начинаний, поощрять оригинальные замыслы и таким образом стремиться к созданию атмосферы «мозгового штурма». Задавая вопросы и направляя ход мыслей школьников, учитель контролирует их активность, способствует творческому решению возникающих проблем. Тем самым реализуется творческое партнерство учителя и учеников [6, с.136].

Отличительными особенностями дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве основы метода. Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, жесткая система оценивания, предусмотрен порядок действий, регламент. Отличием дидактических от деловых игр, в первую очередь является отсутствие «цепочки решений» [23].

Таким образом, увеличение количества игровых форм уроков в учебной деятельности позволяет поддерживать интерес школьников к изучаемому предмету на должном уровне и даёт возможность получить хорошие конечные результаты.

Эффективность использования дидактических игр на уроках технического труда зависит от ряда педагогических условий: соответствие игры дидактическим целям урока; разнообразие игр по содержанию и формам проведения, активная творческая позиция каждого участника в игре; доступность и привлекательность игры; эмоциональность.

Условия игры должны быть понятны и доступны школьникам, а цель – привлекательной для них только в этом случае можно достичь активной позиции каждого играющего, вызвать хорошее настроение у детей, удовлетворение от удачного ответа.

Немаловажное значение имеет и внешнее оформление, оно должно быть красочным и разнообразным, в зависимости от содержания игры.

Игры обязательно должны быть объединены в цикл, где относительно простые сюжеты сменяются более сложными, требуется активная самоотдача и твердые нравственные позиции. Тем самым придается целенаправленный характер формируемым умениям и гуманистическим установкам школьников. Степень «нравственной насыщенности» от игры к игре увеличивается, включая в действие больше умений и душевных сил.

**2. Организация уроков технического труда с использованием**

**дидактических игр**

Дидактические игры способствуют активизации мыслительной деятельности учащихся, вызывают живой интерес к предмету и помогают усваивать учебный материал. С помощью игры можно привить ученикам стремление пополнять недостающие знания, совершенствовать навыки, необходимые для повышения творческой активности.

Игровая ситуация помогает снять чувство усталости, усиливает непроизвольное запоминание. В игре ярче и полнее раскрываются способности детей, их индивидуальность. Для застенчивых ребят игра становится иногда единственной возможностью проявить себя.

Однако не следует приучать учеников к тому, что на каждом уроке их ждут новые игры. Игра - не самоцель, она не должна проводиться только ради развлечения.

Создавая игровые моменты при проверке качества знаний на уроках технологии (технический труд), необходимо учитывать интересы учащихся.

Ведь многие игры, которыми мы увлекались в детстве, не представляют интереса для наших детей и даже бывают им непонятны. И наоборот, то, чем увлекаются сейчас школьники, может вызывать у учителя в лучшем случае недоумение.

На уроках технического труда используется игра под названием «пазлы» (от англ. puzzle - задача, загадка), и школьники охотно собирают из деталей картинки. Сам принцип игры остался прежним: картину, наклеенную на картон, разрезают на части, смешивают их и предлагают играющему сложить из них целое. Складывать картины можно по образцу, т.е. имея перед собой второй ее экземпляр (это и есть настоящие пазлы) или без образца.

В отличие от других игр, построенных на соревновании нескольких игроков, пазлы предназначаются для одного человека. Это игра без партнера: каждый действует самостоятельно и его решения не зависят от действий других учеников, которые могут изменить ход игры и создать новую ситуацию, да и подсказать никто не может.

Особенностью проверки знаний при помощи игры пазлы на уроках технического труда является не только закрепление материала, но и тренировка зрительной пространственной памяти, развитие внимания и логического мышления, а также воспитание аккуратности и усидчивости.

На уроке технического труда учитель предлагает школьникам собрать пазл на тему: «Напильники». Для этого им необходимо разделиться на три команды. Из каждой команды выдвигается один участник. Необходимо как можно быстрее и правильнее собрать пазл. Побеждает команда, которая быстро и правильно справится с заданием.

В последнее время многие учителя используют на уроках технического труда кроссворды.

Кроссворд (от англ. «cгoss» - пересечение и «woгd» - слово) – задача - головоломка, состоящая в заполнении пересекающихся рядов клеток (по вертикали и по горизонтали) словами разгадываемыми по списку определений их смысла. Реже встречаются круговые кроссворды, в которых клетки для вписывания букв расположены вокруг номера, и диагональные. Кроссворд, пожалуй, самая популярная и широко распространенная игра в мире, хотя и имеет короткую (по сравнению с другими интеллектуальными играми) историю.

Решение кроссвордов на уроках технического труда - это своеобразная гимнастика ума. Они развивают и тренируют память, обостряют сообразительность, вырабатывают настойчивость, способность логически мыслить, анализировать, сопоставлять, отбирать нужные знания.

В зависимости от возраста учащихся, уровня их подготовки и цели урока можно предлагать им для решения различные виды кроссвордов. При проверке знаний по определенной теме – тематические кроссворды, включающие в себя 6-8 определений, при обобщающей проверке - более расширенные, охватывающие понятия и определения по всему разделу.

Очень хороший результат дает задание учащимся составить кроссворд самим во внеурочное время. В этом случае они не только подбирают слова для заполнения горизонтальных и вертикальных рядов клеток, но и дают их правильное определение, характеристику того или иного понятия. Затем кроссворды, составленные учащимися одной бригады, передаются для решения другой [11, с.37].

Время отводимое на решение кроссворда, может составлять от 15 минут (текущий контроль) до 45 минут (тематический контроль). Критерии оценки знаний через решение кроссвордов учитель устанавливает сам. Оптимальное количество вопросов в кроссворде составляет от 18 до 15. Число таких проверок знаний не должно превышать 2 -3 в полугодие. При составлении таких кроссвордов для снижения вероятности угадывания ответов количество пересечений слов следует делать минимальным [3, с. 76].

Учитывая принцип научности в обучении, слова и определения к ним должны соответствовать стандартам, техническим словарям и справочникам. В тематических кроссвордах (в отличие от общих) определения терминов могут быть более детальными с использованием характерных дополнительных признаков. Например, чтобы «развести» инструменты для рубки (зубило и молоток), следует писать: режущий инструмент для рубки (зубило) и ударный инструмент для рубки (молоток).

Иногда вместо определений терминов, взятых из словарей, для их зашифровки можно использовать ребусы, отдельные рисунки, слова ­ анаграммы, синонимы, антонимы, технические загадки и другие приемы и средства. Сами же кроссворды могут объединяться, например, с чайнвордами, образуя кроссчайнворды или чайнкроссворды с разнообразным пересечением цепочек слов.

Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается сыграть в игру «Лото» на тему «Инструменты и их назначение». Класс необходимо разделить на 3 группы. Каждой группе выдаются карточки и фишки. Побеждает та команда, которая быстрее соберет лото.

Лото - это игра на особых картах с номерами или картинками, которые закрываются фишками. В лото с удовольствием играют учащиеся 5-7 классов, причем игру можно проводить как индивидуально, так и побригадно. Однако для более полного выявления знаний школьников лучше каждому выдавать отдельную карту.

Любая настольная игра вызывает у школьников живой интерес, если она красочно оформлена. Поэтому при изготовлении лото нужно обратить внимание на качество его исполнения. Карту вырезают из картона, аккуратно расчерчивают и в середину листа наклеивают картинку, связанную с тематикой игры. Маленькие карточки-фишки могут быть белыми или цветными.

В клетках карт указываются различные термины, а на маленьких карточках – их расшифровка, название и определение. Например, в клетке карты написано: «Молоток». Ученикам нужно найти правильный ответ на карточке-фишке («Ударный инструмент для забивания гвоздей») и накрыть ею соответствующую клетку большой карты. Проверка правильности ее заполнения требует достаточно много времени и внимания учителя. Можно попробовать вырезать фишки из коробок из-под конфет с красочными рисунками. При правильном выполнении задания из них складывается общая картинка, что значительно облегчает работу учителя. Однако этот вариант лучше использовать в 5-м классе, так как учащиеся старших классов могут не подбирать ответы, а просто складывать картинку.

В конце урока, проверив и оценив работу, подводится итог, делается вывод о том, кто лучше всех справился.

Так же на уроках технического труда используют и такую игровую форму, как составление школьниками сказок на тему, связанную с изученным материалом.

Сказка - это рассказ о заведомо невозможном. В ней обязательно есть фантастическое, неправдоподобное: животные разговаривают и часто помогают герою; обыкновенные, на первый взгляд, предметы оказываются волшебными. Без фантастики не бывает сказки, а нередко она еще и поучительна, и «добрые молодцы» действительно могут извлечь из нее для себя урок нравственности, доброты, честности, ума и иной раз хитроумия, без которого, бывает, никак не выпутаться из беды.

Поэтому для учащихся 5-6-го классов можно придумать сказки, где главными действующим лицами являются те предметы или правила, которые они изучают на уроках технического труда. Например, правила безопасности - дети обычно не понимают важности их усвоения, но если в сказке ее герой попадает в различные сложные ситуации и спасти его может знание этих правил, то ученик надолго их запомнит.

Однако такое задание, как придумать сказку, да еще с определенными условиями, достаточно сложно: не у всех учащихся развиты фантазия, игра воображения, да и способность излагать свои мысли на бумаге. Поэтому такая игровая форма может использоваться по желанию.

Однако то, что ребенок окунулся в сказку, попытался что - то сам придумать и рассказать другим, ощутил волшебное чувство веры в свои силы, в возможность совершить невозможное - все это стимулирует его умственную деятельность, развивает интерес к предмету, воображение, наблюдательность, способствует формированию интеллекта [11, с.38].

Среди занимательных игровых материалов, которые могут использоваться на уроках технического труда, важное место принадлежит ребусам. Ребус – это своеобразная загадка, в которой искомое слово или фраза изображены комбинацией различных рисунков предметов, фигур, букв, цифр и знаков. Название этой популярной головоломки произошло от старинного латинского выражения «rebus», которое в переводе на русский язык означает: не словами, а при помощи «вещей», «предметов» [32, с. 71].

Цель использования ребусов для технического труда - развитие устойчивого интереса к предмету и общеинтеллектуальное развитие учеников. Разгадывая ребусы, ребята легко овладевают терминологией, учатся правильно произносить и писать слова [14, с. 125].

Разгадывание ребусов требует память, повышает интеллектуальное развитие учащихся [15, с 122].

При работе с ребусами (составлении и чтении) необходимо придерживаться некоторых правил, которые сложились за многие годы их использования. Чтобы составить ребус, нужно вначале подобрать те технические термины или выражения, которые будут зашифровываться. В качестве технических терминов можно взять названия различных видов оборудования, станков, приспособлений, инструментов и материалов, которые применяются в школьных учебных мастерских. А выражениями для ребусов могут быть всевозможные пословицы, поговорки, афоризмы или высказывания известных людей (писателей, педагогов, ученых и конструкторов) о технике и труде. Например, «Без труда не вынешь и рыбку из пруда», «Чертеж - язык техники», «Землю солнце красит, а человека – труд» [32, с.72].

Для закрепления полученных знаний учитель предлагает школьникам отгадать загадки. Для этого школьникам необходимо разделиться на 2 команды. В начале игры капитаны команд жребием определяется очерёдность участия команд в игре. Каждой команде предоставляется возможность ответить на две загадки, т. е. получить два бала. Если команда не может ответить на загадку, то на него отвечают ученики других команд (по желанию). За каждое дополнение к ответу команда получает еще половину балла. На обдумывание и обсуждение ответа дается 1 мин. Если команда сэкономила время, ответив на вопрос досрочно, то она получает право ответить на третий вопрос, т. е. может получить еще один балл. Игру ведет сам учитель. Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов. Обязательно оцениваются учащиеся, наиболее активно участвовавшие в обсуждении вопросов.

Таким образом, используя различные виды игр учитель имеет огромный арсенал способов организации учебно-познавательной деятельности учащихся. Каждая из них направлена на развитие интеллекта детей и повышение их способностей.

Учителю необходимо использовать на уроках технического труда игровые моменты, приёмы и формы. Для более высоких результатов, их использование необходимо начинать как можно раньше. Тем самым обеспечиваются более высокие темпы развития мыслительных процессов у учащихся.

**Список литературы**

1. Андреев В.И. Педагогика высшей школы. Инновационно – прогностический курс: Учебное пособие. – Казань: Центр инновационных технологии, 2006. – 500 с.

2. Андреенко В.И. Активизация познавательной деятельности учащихся на уроках технологии в общеобразовательной школе. [Электронный ресурс]. - Режим доступа к ресурсу. - http:// www.festival.1september. ru/articles/522328/

3. Бахмудкадиев Н.Д. Решение кроссвордов как способ проверки знаний // Школа и производство. – 2007. – № 7. - С. 76 – 77.

4. Богуславская З.М., Смирнова Е.О. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста: Кн. для воспитателя дет. сада. – М.: Просвещение, 1991. – 207 с.

5. Глазырина Е.А. Развитие познавательной активности школьников // Школа и производство. – 2008. – № 5. – С. 50 - 52.

6. Жукова Т.А. Дидактическая игра как значимый элемент подготовки специалистов // Инновации в образовании. – 2006. – № 1 – С. 132 - 137.

7. Исторический материал как средство развития у младших школьников познавательного интереса к математике. [Электронный ресурс]. - Режим доступа к ресурсу. - http:// www.eduhmao.ru/info/1/6151/83770/ - 42k

8. Козлова О.А. Роль современных дидактических игр в развитии познавательных интересов и способностей младших школьников // Начальная школа. – 2004. – № 11. – С. 49-52.

9. Кларин М.В. Обучение как игра // Школьные технологии. – 2004. – № 5. – С. 45 - 58.

10. Кроль В.М. Психология и педагогика: Учеб. пособие для техн. вузов. – М.: Высш. школа., 2001. –319 с.

11. Макарова А.Ю. Дидактические игры для проверки знаний // Школа и производство. – 2002. – № 3. – С. 37 - 40-52.

12. Мандель Б.Р. Сложные игры: принципы и способы построения // Школьные технологии. – 2006. – № 1. – С. 112 - 117.

13. Мандель Б.Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. – № 2. – С. 36 - 47.

14. Ознобихин А.И. Ребусы для школы // Школьные технологии. – 2006. – № 5 – С. 125 - 132.

15. Ознобихин А.И. Ребусы по бересте // Школьные технологии. – 2006. – № 6. – С. 122 - 125.

16. Основы педагогики: Учеб. пособие для вузов / А.И. Жук и др. – Мн.: Аверсэв, 2003. – 349 с.

17. Панфилов С.С. Обучение основам законодательства в системе развития правовой духовной культуры учащихся // Мир образования – образование в мире. – 2002. – № 2. – С. 148 - 154.

18. Педагогический энциклопедический словарь / Гл. ред. Б. М. Бим – Бад. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2002. – 528 с.

19. Петричук И.И. Еще раз об игре // Педагогика. – 2007. – № 7. – С. 55 – 60.

20. Пивченко В.П. Ориентировочные игры // Школьные технологии. – 2008. – № 3 - С.124 - 128.

21. Познавательный интерес школьников с позиции современности. [Электронный ресурс]. - Режим доступа к ресурсу. - http:// www.emissia.org/offline/2008/1238.htm - 31k

22. Предвечная Ж.В. Использование игры в учебной работе с младшими школьниками как путь активизации их познавательной деятельности [Электронный ресурс]. - Режим доступа к ресурсу. - http:// www. festival.1september.ru/articles/519189

23. Признаки дидактической игры. [Электронный ресурс]. - Режим доступа к ресурсу. - http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/28607

24. Развитие познавательного интереса школьников как способа формирования творческой личности. [Электронный ресурс]. - Режим доступа к ресурсу. - http:// www.techno.edu.ru:16001/db/msg/110028.html - 33k

25. Ресслер Р.И. Нетрадиционный урок как средство поддержания интереса и мыслительной деятельности учащихся в образовательной области "Технология" [Электронный ресурс]. - Режим доступа к ресурсу. - http:// www. festival.1september.ru/articles/411802

26. Сапронов И.А. Познавательный интерес в структуре учебной мотивации младшего школьника. [Электронный ресурс]. - Режим доступа к ресурсу. - http:// www.zpu-journal.ru/zpu/2008\_3/Sapronov.pdf

27. Селевко Г.К. Игровые технологии // Школьные технологии. – 2006. – № 4. - С. 23 - 32 с.

28. Ситаров В.А. Дидактика: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / Под ред. В.А. Сластенина. - М.: Издательский центр «Академия», 2002. – 368 с.

29. Технологическое образование: перспективы развития. Межвуз. сб. науч. – метод. трудов./Под общ. ред. И.М. Мунасыпова, зам. отв. ред. Л.Ф. Нугуманова. – Стерлитамак. гос. пед. академия им. Зайнаб Биишевой, 2008. – 170 с.

30. Щукина Г.И. Актуальные вопросы формирования интереса в обучении. – М.:Просвещение,1984 – 176 с.

31. Щукина Г.И. Проблема познавательного интереса в педагогике. М.: «Педагогика», 1971 – 352 с.

32. Юдицкий В.А. Ребусы в подготовке школьников к труду // Школа и производство. – 2002. – № 1. – С. 71 - 75.

33. Юдицкий В.А. Технические кроссворды // Школа и производство. – 2002. – № 8. – С. 20 - 23.

34. Юдицкий В.А. Технические загадки на уроках технологии // Школа и производство. – 2002. – № 3. – С. 19 - 21.

35. Янковский Н.К. Дидактическая игра как средство развития творческой активности школьников. [Электронный ресурс]. - Режим доступа к ресурсу. - http://bio.1september.ru/articlef.php?ID=200001403