



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГУ ПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЕЙ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ
КАФЕДРА РУССКОГО ЯЗЫКА, ЛИТЕРАТУРЫ И МЕТОДИКИ ОБУЧЕНИЯ
РУССКОМУ ЯЗЫКУ И ЛИТЕРАТУРЕ

**Игровые технологии в начальной школе на уроках
литературного чтения**

**Выпускная квалификационная работа
по направлению
44.03.01 Педагогическое образование
Направленность программы бакалавриата
«Начальное образование»
Форма обучения очная**

Проверка на объем заимствований:
62 % авторского текста

Работа рекомендована к защите
«17» июня 2020 г.
зав. кафедрой РЯЛ и МОРЯ и Л
Мис Шигапова Галина
Александровна

Выполнила:
студентка группы ОФ-408/070-4-2
Цветкова Евгения Сергеевна

Научный руководитель:
доктор филологических наук, профессор
Павлова Юздова Людмила
Павловна

Челябипск
2020

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
ГЛАВА 1. Теоретические основы проблемы использования игровых технологий в начальной школе.....	6
1.1 Понятие «игровые технологии»	6
1.2 Методические основы использования игровых технологий на уроках литературного чтения в начальной школе	11
1.3. Влияние игровых технологий на эффективность обучения младших школьников по предмету «Литературное чтение» в соответствии с их возрастными особенностями	17
ГЛАВА 2. Опытно-экспериментальная работа по определению эффективности использования игровых технологий на уроках литературного чтения	22
2.1. Диагностика эффективности использования игровых технологий на уроках литературного чтения	22
2.2. Анализ полученных результатов.....	27
2.3. Комплекс игровых заданий для использования на уроках литературного чтения в начальной школе	30
Заключение.....	35
Список использованных источников.....	37

ВВЕДЕНИЕ

Развитие общества происходит постоянно, в настоящее время общество развивается довольно интенсивно. Развитие, безусловно, затрагивает и сферу образования. Это проявляется, в частности, во внедрении в информационно-образовательную среду электронного дневника, в использовании ИКТ, а также в увеличении и усложнении изучаемого учебного материала уже в начальной школе.

Одним из результатов реализации Федерального государственного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО) является достижение высоких результатов обучения. Именно поэтому необходимо эффективно использовать различные технологии, причем важно знать, в какой части урока, а также на каком этапе их применять.

Одним из значимых предметов в начальной школе является «Литературное чтение». Поэтому для повышения интереса младших школьников к изучению данного предмета и достижению высоких результатов обучения учителю необходимо применять в своей педагогической деятельности различные игровые технологии, так как именно они соответствуют возрастным особенностям ребенка младшего школьного возраста. Обучение этой возрастной группы характеризуется такими особенностями, как высокая значимость наглядно-образной подачи материала, тесная связь игровой и учебной деятельности. Это связано с тем, что игровая деятельность способствует развитию детей и влияет на эффективность восприятия нового материала.

Гипотеза исследования: мы считаем, что если поместить содержание предмета «Литературное чтение» в игровую оболочку, то возможно решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности и повысить эффективность образовательного процесса.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, позволяющих сделать интересными и увлекательными не только работу обучающихся на творческом уровне, но и достижение предметных и метапредметных результатов литературного чтения.

В основе ФГОС НОО лежит системно-деятельностный подход. Педагогические технологии, в том числе игровые, обеспечивают реализацию данного подхода во время организации активной учебно-познавательной деятельности обучающихся на уроках литературного чтения. Таким образом, обращение к теме исследования является актуальным в настоящее время.

Противоречие, позволяющее рассматривать данную тему, обнаруживается между необходимостью использования игровых технологий на уроках литературного чтения в начальной школе и недостаточностью методического оснащения этого процесса.

Проблема исследования может быть сформулирована следующим образом: какова роль применения игровых технологий в начальной школе для повышения эффективности усвоения материала на уроках литературного чтения?

Тема квалификационной работы: «Игровые технологии в начальной школе на уроках литературного чтения».

Объектом исследования стал процесс обучения в начальной школе на уроках литературного чтения.

Предмет исследования – использование игровых технологий в начальной школе на уроках литературного чтения с целью повышения эффективности усвоения материала.

Цель исследования: теоретически описать особенности игровых технологий в начальной школе для подбора комплекса заданий, способствующих эффективному обучению по этому предмету.

Задачи:

- 1) изучить основные понятия по проблеме исследования;

2) проанализировать методические основы использования игровых технологий на уроках литературного чтения;

3) диагностировать эффективность использования игровых технологий на уроках литературного чтения;

4) разработать комплекс заданий на основе игровых технологий.

Методы исследования:

– анализ литературы;

– методы обработки и интерпретации результатов.

Практическая значимость: разработанный комплекс заданий на основе игровых технологий может быть использован учителем на уроках литературного чтения с целью повышения эффективности усвоения материала.

Структура исследования: работа состоит из введения, двух глав, выводов, заключения, списка литературы.

ГЛАВА 1. Теоретические основы проблемы использования игровых технологий в начальной школе

1.1 Понятие «игровые технологии»

Одной из основных задач учителя в соответствии с ФГОС НОО является развитие у младших школьников способности применять полученные знания на практике, а также адаптироваться в современном мире и суметь реализовать себя в будущем. Одним из способов решения этих вопросов является применение современных педагогических технологий в процессе начального образования, что способствует повышению творческой активности учащихся, развитию познавательных способностей и универсальных учебных действий. Любая технология обладает средствами, активизирующими деятельность учащихся, в некоторых же технологиях эти средства составляют главную идею и основу эффективности результатов. К ним можно отнести игровые технологии.

Для того чтобы разобраться в проблеме исследования, нужно раскрыть такие понятия, как «педагогические технологии», «игровые технологии», «учебная игра».

В настоящее время в педагогике используется понятие педагогической технологии. Однако в рамках понимания и употребления этого термина существуют различные точки зрения.

По мнению ученого-педагога Б. Т. Лихачева, педагогические технологии – это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса [12].

В. С. Зайцев под педагогическими технологиями понимает «строгое научное проектирование и точное воспроизведение гарантирующих успех

педагогических действий. Поскольку педагогический процесс строится на определенной системе принципов, то педагогическая технология может рассматриваться как совокупность внешних и внутренних действий, направленных на последовательное осуществление этих принципов в их объективной взаимосвязи, где всецело проявляется личность педагога» [9].

В. П. Беспалько определяет педагогическую технологию как содержательную технику реализации учебного процесса [3].

И. П. Волков представляют педагогические технологии в виде описания процесса достижения планируемых результатов обучения [6].

В этой связи делаем вывод, что понятие «педагогические технологии» может быть представлено в виде трех аспектов:

1) научный: педагогические технологии — часть педагогической науки, изучающая и разрабатывающая цели, содержание и методы обучения и проектирующая педагогические процессы;

2) процессуально-описательный: описание (алгоритм) процесса, совокупность целей, содержания, методов и средств для достижения планируемых результатов обучения;

3) процессуально-действенный: осуществление педагогического процесса, функционирование всех личностных, инструментальных и методологических педагогических средств.

В исследовании данное понятие мы анализировали с точки зрения процессуально-описательного аспекта, так как рассматриваем процесс обучения литературного чтения в начальной школе с использованием игровых технологий.

Игровые технологии — это составная часть педагогических технологий. Она является одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и в процессе изучения учебных предметов.

В этой связи использование игровых технологий в начальной школе способствует снятию ряда трудностей, связанных с запоминанием материала. Кроме этого, данные технологии учитель начальных классов может использовать при изучении и закреплении материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к литературному чтению как к учебному предмету.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных учебных игр.

Учебная игра – это специальный вид деятельности, направленный на усвоение определенных знаний, приобретение умений и навыков, является средством обучения, основной педагогический смысл и назначение которого – создать условия для саморазвития личности учащихся.

В отличие от игр вообще учебная игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

Учебные игры имеют различные классификации:

- по области деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);

- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренинговые, контролируемые, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические);

- по игровой методике (предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, соревновательные, драматизации);

- по предметной области (математические, экологические, физические, искусствоведческие, музыкальные, литературные,

прикладные, производственные, спортивные, народные, туристические, управленческие, экономические, педагогические, досуговые и др.);

– по игровой среде (с предметами и без предметов, компьютерные) [29].

Классификация по сущностной игровой основе выглядит следующим образом:

- игры с правилами;
- ролевые игры;
- комплексные игровые системы.

В данной работе также важна классификационная модель по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры:

- игры для изучения нового материала;
- игры для закрепления;
- игры для проверки знаний;
- обобщающие игры;
- релаксационные игры-паузы.

При планировании педагогической работы в определенных случаях важно разделять учебные игры по количеству участников на:

- групповые;
- индивидуальные;
- диалоговые (парные);
- массовые [34].

Рассмотрим основные требования к игровым технологиям и условиям их проведения, в том числе и на уроках литературного чтения:

Психологические требования. Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личный смысл и значимость для каждого из участников. Игровая деятельность на уроке должна быть мотивирована, а учащиеся должны иметь потребность в ней. Обстановка должна располагать к обучению с использованием игровых технологий в

атмосфере взаимопонимания и сотрудничества. Большая роль в этом принадлежит учителю, который должен учитывать индивидуальные особенности учеников: характер, темперамент, а также особенности изучения материала.

Требования социально-психологического характера подразумевают создание условий, обеспечивающих взаимодействие и сотрудничество участников игры. Одним из таких условий является социально-психологическая готовность учащихся к такому роду деятельности. Данный вид готовности предполагает наличие у младших школьников знаний и умений по изученной теме и особенностям взаимодействия в рамках игры. Содержание учебной игры должно быть интересно и значимо для её участников, а любое игровое действие должно завершаться получением определенного результата. В этой связи при изучении нового произведения важно использовать ассоциативные связи, опираться на практический опыт младших школьников при проведении игровых заданий.

Педагогические требования сводятся к следующему: применяя учебную игру как форму обучения, учитель должен быть уверен в целесообразности её использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами урока литературного чтения и особенностями работы с тем или иным художественным материалом. Учебные игры должны составлять систему, предполагающую их определённую последовательность и постепенное её усложнение. При этом необходимо учитывать особенности класса.

Любая учебная игра на уроках литературного чтения должна решать учебную задачу, посильную для её участников. Учитель определяет цели и задачи игры, её содержание и ход.

Участники игры также должны быть обеспечены методическими материалами: заданиями, раздаточным материалом [4].

Таким образом, существует множество классификаций игровых технологий, и чаще всего исследователи разделяют их по месту и времени проведения. Установили, что организация учебной игры должна соответствовать психологическим, социально-психологическим и педагогическим требованиям.

Итак, игровые технологии на уроках литературного чтения – это целостное образование, охватывающее определенную часть учебного процесса, которое развивается параллельно основному содержанию обучения, способствуя его эффективности и усвоению предметных и метапредметных результатов обучения литературному чтению.

1.2 Методические основы использования игровых технологий на уроках литературного чтения в начальной школе

Организация игровой педагогической технологии – это последовательная деятельность педагога по отбору, разработке, подготовке игр; включению детей в игровую деятельность; осуществлению самой игры; подведению итогов, результатов игровой деятельности.

Концептуальные основы игровой технологии заключаются в следующем:

Игровая форма совместной деятельности с младшими школьниками создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребёнка к деятельности.

Реализация педагогической игры осуществляется в следующей последовательности: дидактическая цель ставится в форме игровой задачи, образовательная деятельность подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве её средства; успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Игровая технология охватывает определенную часть образовательного процесса.

В игровую технологию включаются последовательно игры и упражнения, формирующие знания из образовательной области. Но при этом игровой материал должен активизировать образовательный процесс и повысить эффективность освоения учебного материала.

Главная цель игровой технологии — создание полноценной мотивационной основы для формирования навыков и умений деятельности в зависимости от условий функционирования образовательного учреждения и уровня развития детей.

Задачи игровых технологий:

Достигнуть высокого уровня мотивации, осознанной потребности в усвоении знаний и умений за счёт собственной активности ребёнка.

Подобрать средства, активизирующие деятельность детей и повышающие её результативность в освоении разделов литературного чтения.

Как и любая педагогическая технология, игровая также должна соответствовать следующим требованиям:

Технологическая схема – описание технологического процесса с разделением на логически взаимосвязанные функциональные элементы.

Научная база – опора на определенную научную концепцию достижения образовательных целей.

Системность – технология должна обладать логикой, взаимосвязью всех частей, целостностью.

Управляемость – предполагается возможность целеполагания, планирования процесса обучения, поэтапной диагностики, варьирование средств и методов с целью коррекции результатов.

Эффективность – должна гарантировать достижение определенного стандарта обучения, быть эффективной по результатам и оптимальной по затратам.

Воспроизводимость – применение в других образовательных учреждениях.

Значение игровой технологии не в том, что она является развлечением и отдыхом, а в том, что при правильном руководстве она становится способом обучения, деятельностью для реализации творчества, методом терапии, первым шагом социализации ребёнка в обществе.

Рассмотрим также психолого-педагогические особенности проведения учебных игр.

Во время учебной игры учитель должен создавать в классе атмосферу доверия, уверенности учащихся в собственных силах и достижимости поставленных целей. Залогом этого является доброжелательность, тактичность учителя, поощрение и одобрение действий учащихся.

Любая игра, предлагаемая учителем, должна быть хорошо продумана и подготовлена. Нельзя для упрощения игры отказываться от наглядности, если она требуется. Наглядный языковой материал может быть представлен следующим образом: сигнальные карточки, путешествие по стране «Литературия», различные схемы и таблицы.

Учитель должен быть очень внимательным к тому, насколько учащиеся подготовлены к игре, особенно к творческим играм, где учащимся предоставляется большая самостоятельность.

Следует обратить внимание на состав команд для игры. Они подбираются так, чтобы в каждой были участники разного уровня и при этом в каждой группе должен быть лидер.

Игровые технологии могут использоваться в качестве:

Самостоятельных технологий для освоения темы предмета «Литературное чтение»;

В качестве урока или его части (организационный момент, актуализация знаний, «открытие» новых знаний, закрепление) [34].

Различные виды учебных игр используются практически на всех ступенях обучения. В нашем исследовании мы рассматриваем игровые технологии как часть урока литературного чтения. Представим

структурные элементы игровых технологий в рамках литературного чтения:

I. Выбор игровой технологии

Учитель должен выбрать учебную игру, соответствующую программному содержанию и теме, согласно календарно-тематическому планированию предмета «Литературное чтение». Он должен четко представлять, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

Выбор игровых технологий в практике работы учителя по предмету «Литературное чтение» продиктован принципом активности ребенка в процессе обучения, которая характеризуется высоким уровнем мотивации, осознанной потребностью в усвоении знаний и умений, результативностью и соответствием социальным нормам, так как игра и учебная деятельность является основным видом деятельности младшего школьника.

II. Подготовка к выполнению игровых заданий

1. Предварительная подготовка учащихся к игре

Задача учителя заключается в том, чтобы все младшие школьники понимали, что они должны делать в ходе подготовительной работы. Предварительная подготовка нередко несет основную дидактическую нагрузку. Это в основном относится к ролевым играм.

2. Подготовка непосредственно перед игрой

Этот этап должен быть направлен на создание эмоционального игрового настроения.

III. Введение в игру

1. Предложение игрового задания младшим школьникам

Обычно учителю достаточно сказать: «А теперь давайте поиграем в: «Название игры» или «А чтобы вы лучше запомнили этот материал, мы с вами поиграем в игру» или «В связи с этим есть такая игра».

2. Объяснение правил игры

Необходимо сформулировать их кратко и конкретно.

3. Выбор участников игры

Участников учитель выбирает сам или в виде случайного выбора. Для учителя важно включить каждого школьника в активный познавательный процесс. Поэтому целесообразно, чтобы участников было как можно больше [34].

IV. Ход игры

1. Начало игры

Очень важно, чтобы игра проводилась в определенном темпе. Одни учебные игры требуют быстрого темпа, другие более медленного.

Это зависит от уровня усвоения материала и этапа урока.

2. Развитие игрового действия (кульминация)

На этой стадии максимально возрастает интерес обучающегося, вместе с этим повышается эффективность усвоения материала на уроке литературного чтения. Учитель должен контролировать ход игры.

3. Заключительный этап учебной игры

Учителю необходимо почувствовать, когда спадает напряжение, не следует отводить игре большую часть времени на уроке литературного чтения. Для того чтобы вовремя остановить игру, нужно заранее определить ее место в рамках этапа урока и сообщить обучающимся. Таким образом, у младших школьников появляется время, чтобы психологически подготовиться к окончанию игры [34].

V. Подведение итогов

Подведение итогов учебных игр включает в себя как дидактический результат (что нового учащиеся узнали, как справились с заданием, чему научились), так и собственно игровой (кто оказался лучшим, и что помогло ему достичь победы).

Чтобы объективно подвести итоги игры, необходимо:

1) перед началом подготовки к игре четко объявить критерии, по которым будет производиться оценка результатов;

2) отметить положительные стороны команд (участников), которые не заняли призовых мест;

3) отметить трудности, которые были выявлены в процессе учебной игры по литературному чтению [31].

VI. Анализ игры (обсуждение, анкетирование, оценка эмоционального состояния)

Важнейшая роль в игровых технологиях принадлежит заключительному обсуждению, в котором учащиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно-игрового взаимодействия [34].

Анализируя проведенную игру, учителю важно оценить действия с изученным материалом у каждого ребенка, чтобы сделать выводы об эффективности усвоения конкретного произведения. Анализ игры позволяет проверить эффективность игровых технологий в рамках изучения или закрепления данной темы по литературному чтению [16].

Итак, при организации игрового задания необходимо стремиться к максимальной концентрации во времени, так как при значительных перерывах ученики теряют нить учебной игры, эмоциональный настрой, забывают правила. В тоже время следует учитывать и такие факторы, как утомляемость игроков, необходимость продумать полученные результаты, проанализировать сложившуюся ситуацию, изменить стратегию или тактику игровых действий. Если отдельные игроки или игровые группы не в состоянии продвигаться по содержанию игровой технологии, учитель может поменять исходные данные и затем продолжить игру. Такой же подход в игровом процессе возможен, если одна или несколько игровых групп значительно опережают остальных по всем остальным показателям. В этом случае вводную информацию надо менять для того, чтобы у тех, кто явно лидирует, не пропало желание играть, а у тех, кто отстал, все-таки появилась возможность выровнять игру [8].

Мы рассмотрели поэтапную структуру проведения игровых заданий на уроках литературного чтения в начальной школе. Подбор учебных игр на уроке способствует формированию и развитию психических функций учащихся и требует значимых методических основ их использования на уроках литературного чтения в начальной школе. Результативность использования игровых технологий на уроках литературного чтения зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обучением младших школьников по предмету «Литературное чтение».

1.3 Влияние игровых технологий на эффективность обучения младших школьников по предмету «Литературное чтение» в соответствии с их возрастными особенностями

С поступлением ребёнка в школу под влиянием обучения начинается процесс изменения сознания ребёнка, приобретение им качеств, свойственных взрослым людям, поскольку младшие школьники вливаются в новый для них вид деятельности — учебный. Едиными характеристиками всех познавательных процессов ребенка становятся их произвольность, результативность и устойчивость.

В данный период происходит дальнейшее физическое и психофизиологическое формирование ребенка, обеспечивающее возможность систематического обучения в школе. Прежде всего, совершенствуется работа головного мозга. Однако наиболее важные отделы головного мозга, отвечающие за программирование, регуляцию и контроль сложных форм психической деятельности, у детей данного возраста еще не сформировались. Из-за этого регулирующее и тормозящее влияние коры на подкорковые структуры в действительности является недостаточным.

Игровые технологии предоставляют возможность развивать у учащихся произвольность таких процессов, как внимание и память.

Игровые задания положительно влияют на развитие внимания, сообразительности и способствует эффективному усвоению предмета. Многие игры требуют не только умственных, но и волевых усилий: организованности, выдержки, умения соблюдать правила игры.

Младший школьный возраст считается периодом активного развития. В данном возрасте ребенок постепенно овладевает своими психическими процессами, учится управлять восприятием, вниманием, памятью.

Роль обучения в данном возрастном периоде велика, и учебная деятельность становится ведущей.

Учебная деятельность — особая форма активности ребенка, направленная на изучение нового, получение знаний, умений и навыков. Мышление является главной функцией в данном виде деятельности. Происходит переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению.

Школьное обучение проходит так, что словесно-логическое мышление становится приоритетным в развитии, в то же время необходимость в образном мышлении постепенно становится минимизирована.

Поэтому важно, чтобы игра органически сочеталась с серьезным, напряженным трудом, чтобы она не отвлекала от обучения, а, наоборот, способствовала интенсификации умственной работы.

Образование должно быть развивающим и увлекательным, ориентироваться на теоретический опыт, теоретические знания и эмоциональный мир ребенка.

Также особенностью данного возраста является проблема мотивации к новой ведущей деятельности, то есть учебе. В начальной школе большое внимание уделяется вопросу сохранения и развития у школьников интереса к изучению литературного чтения. Проблема снижения мотивации появляется, когда ученик сталкивается с преодолением

трудностей: объем и сложность изучаемого материала возрастает, ученику необходимо прикладывать усилия для его усвоения. На данном этапе у многих учащихся внутренняя мотивация еще недостаточно сформирована, поэтому задача учителя – помочь ученику сохранить и развить интерес к изучению литературы.

Необходимо отметить, что высокая степень заинтересованности предметом может играть роль компенсирующего фактора в случае недостаточно высоких способностей ученика. Психологические исследования показывают, что значение мотивации для успешной учебы выше, чем значение интеллекта обучающегося.

Поэтому перед современной школой стоит конкретная педагогическая задача – научиться педагогически управлять детской игрой, учитывая ее воспитательные потенциалы и психологические особенности развития ребенка в игре.

Педагоги должны понимать, что в игре ребенок накапливает знания, развивает способности, формирует познавательные интересы. Поэтому игра в значительной мере связана с образовательными задачами.

Однако педагогический процесс может быть нарушен, если учитель стихийно, бессистемно использует игровые технологии. Хорошо известно, что, если выбрать из всех педагогических средств лишь одно, пусть даже самое удачное, и постоянно пользоваться только им, последствия могут оказаться прямо противоположными ожидаемым. Так, частое использование игровых технологий фактически превращает их в лучшем случае в игры формальные, или псевдоигры, которые уже давно наскучили и самому учителю, и детям, правомерно заслуживая их возмущения и отказа от участия в них. Поэтому игровые технологии важно использовать только на одном из этапов урока литературного чтения.

Еще одна возрастная особенность младших школьников заключается в том, что память развивается в двух направлениях – произвольность и осмысленность. Преподнесенный в игровой форме учебный материал дети

непроизвольно запоминают, так как для них это является увлекательным и интересным, но, несмотря на это, ученики младших классов могут запоминать материал, который им не интересен.

В школе ребёнок обретает роль ученика, при этом на него возлагаются новые, более сложные обязательства. Данная ситуация для него является стрессовой. Для того чтобы смягчить последствия стресса, необходим мягкий переход от игровой деятельности к учебной [7].

Процесс чтения у младших школьников тоже имеет свои особенности.

Для детей младшего школьного возраста определенную трудность представляет понимание читаемого текста. Их затрудняет отсутствие интонации, мимики, жеста. Также они еще не знают всех приемов (усилительные слова, знаки препинания, порядок слов, построение фразы), которые помогут им понять поведение героев, отношение автора к ним. Звуковой анализ и синтез, навык беглого, плавного чтения, развитие сложных мыслительных процессов, позволяющих уловить богатство смыслового и идейного содержания, все это способствует овладению чтением.

Следовательно, уместное использование игровых методов в обучении младших школьников решает важную психолого-педагогическую задачу формирования необходимых знаний, умения и навыков у детей младшего школьного возраста.

Выводы по главе 1

В настоящее время в педагогике используется понятие педагогической технологии. Однако в его понимании и употреблении существуют различные точки зрения.

В исследовании данное понятие мы рассматриваем с точки зрения процессуально-описательного аспекта, ведь процесс обучения литературного чтения в начальной школе связываем с использованием игровых технологий.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и в будние дни в период изучения учебных предметов.

В этой связи использование игровых технологий в начальной школе способствует снятию ряда трудностей, связанных с запоминанием материала. Кроме этого, данные технологии учитель начальных классов может использовать при изучении и закреплении материала на уровне эмоционального осознания, что, несомненно, способствует развитию познавательного интереса к литературному чтению как к учебному предмету.

Игровые технологии могут использоваться в качестве:

1. Самостоятельных технологий для освоения литературного произведения или темы предмета «Литературное чтение».
2. В качестве урока или его части (организационный момент, актуализация знаний, «открытие» новых знаний, закрепление).

Так как в школе ребёнок обретает роль ученика, то на него возлагаются новые, более сложные обязательства. Данная ситуация для него является стрессовой. Для того чтобы смягчить последствия стресса, необходим мягкий переход от игровой деятельности к учебной. Следовательно, уместное использование игровых методов в обучении младших школьников решает важную психолого-педагогическую задачу формирования необходимых знаний, приобретения умений и навыков детьми младшего школьного возраста.

Результативность использования игровых технологий на уроках литературного чтения зависит, во-первых, от систематического их использования, во-вторых, от целенаправленности программы игр в сочетании с обучением предмету «Литературное чтение».

ГЛАВА 2. Опытнo-экспериментальная работа по определению эффективности использования игровых технологий на уроках литературного чтения

2.1 Диагностика эффективности использования игровых технологий на уроках литературного чтения

В теоретической части мы пришли к выводу, что литературное чтение – школьный предмет, требующий большого внимания. Из урока в урок учитель старается воспитывать у своих учеников любовь к чтению, а это, прежде всего, – пробуждение интереса к нему. Поэтому при подготовке к урокам необходимо подбирать такой материал, который был бы интересным, полезным в познавательном отношении, обогащал лексику детей.

Цель экспериментальной работы – диагностировать эффективность использования игровых технологий на уроках литературного чтения.

В связи с этим мы определили три основных направления нашей опытнo-экспериментальной работы. На констатирующем этапе мы выявили мотивацию к учебному процессу младших школьников на уроках литературного чтения методом анкетирования, также мы проанализировали успеваемость учеников данного класса в рамках учебного предмета «Литературное чтение». На формирующем этапе мы поместили учебный материал предмета «Литературное чтение» в игровую оболочку, с целью пронаблюдать изменение успеваемости и мотивации к данному предмету. На контрольном этапе проанализировали изменение в знаниях, умениях и навыках младших школьников, чтобы проверить эффективность игровых технологий.

Констатирующий этап

Метод анкетирования. Мы писали в первой главе о том, что больший интерес к уроку обучающиеся проявляют тогда, когда используются

учебные игры, младшие школьники с их возрастными особенностями с удовольствием включаются в игру.

Но чтобы проверить заинтересованность младших школьников в учебном процессе, мы провели анкетирование среди младших школьников.

Анкета была проведена среди учащихся 3 «Б» класса. В анкетировании принимали участие 23 ученика (14 девочек, 9 мальчиков). Средний возраст – 9 лет.

Цель анкеты – выявить мотивацию учащихся к изучению предмета «Литературное чтение».

Анкета состояла из 10 вопросов.

- 1) Тебе нравится пребывать в школе? (да – 1, нет – 0);
- 2) Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу? (да – 1, нет – 0);
- 3) Если бы учитель сказал, что завтра в школу необязательно приходить всем ученикам, желающим модно остаться дома, ты пошел бы в школу, или остался бы дома? (в школу – 1, дома – 0);
- 4) Тебе нравится, когда у вас отменяют «Литературное чтение»? (да – 0, нет – 1);
- 5) Ты хотел бы, чтобы не задавали домашних заданий по литературному чтению? (да – 0, нет – 1);
- 6) Когда задают читать произведение, всегда ли ты с желанием это делаешь? (да – 1, нет – 0);
- 7) Ты хотел бы, чтобы уроков по литературному чтению было меньше? (да – 0, нет – 1);
- 8) Ты часто отвечаешь на уроке по литературному чтению? (да – 1, нет – 0);
- 9) Ты хотел бы, чтобы тебя спрашивали чаще на уроках литературного чтения? (да – 1, нет – 0);
- 10) У тебя много хороших отметок по литературному чтению? (да – 1, нет – 0).

- высокий уровень — 9-10 б;
- средний уровень — 6-8 б;
- низкий уровень — 0-5 б.

Мы получили следующие результаты: у 30 % учащихся выявлен высокий уровень заинтересованности к изучению литературного чтения, около 47 % учеников имеют средний уровень, и 22 % младших школьников с низким уровнем заинтересованности (Рисунок 1).



Рисунок 1. Заинтересованность младших школьников на констатирующем этапе

Вывод:

Таким образом, на начальном этапе видно, что не все ученики данного класса проявляют интерес к изучению предмета «Литературное чтение».

Также из ответов на вопросы можно сделать вывод, что учащиеся не всегда удовлетворены учебной деятельностью, из-за этого у них может снизиться мотивация к учению, даже у учеников с высоким показателем заинтересованности. Это подтверждает необходимость проведения игровых технологий в начальных классах.

Для подтверждения выдвинутой нами гипотезы мы проанализировали успеваемость детей в рамках предмета «Литературное чтение» с помощью контрольной работы. Контрольная работа была по пройденному разделу «Великие русские писатели». Ученикам нужно было прочитать текст и выполнить к нему задания. Например, определить жанр этого произведения.

Результаты на констатирующем этапе получились следующими: у 30% обучающихся — высокий уровень успеваемости, 44 % имеют средний уровень успеваемости и 26 % — низкий уровень успеваемости.

Представим эти результаты в виде диаграммы (Рисунок 2).



Рисунок 2. Успеваемость обучающихся на констатирующем этапе

Формирующий этап

Далее в рамках формирующего этапа эксперимента мы использовали следующие игровые технологии на уроках литературного чтения:

– Игра «Да-нет-ка»;

Формирует у обучающихся умение связывать факты в единую картину; способствует систематизации уже имеющийся информации.

Учитель загадывает число, место события, литературного героя и др. Обучающиеся пытаются найти ответ с помощью своих вопросов, на которые учитель может только ответить «да» или «нет».

– Игра «Нарисуй карту»;

Учит осознавать мысль автора произведения, запомнить детали сюжета.

После прочтения художественного произведения учитель делит класс на группы и дает задание — нарисовать карту-схему событий. Выигрывает та группа, которая подробнее всего составит карту произведения.

– Прием «Толстый и тонкий вопрос»;

Данный прием используется для организации взаимопроса. Позволяет формировать умение формулировать вопросы.

После изучения темы обучающимся предлагается сформулировать по три «тонких» вопроса, они предполагают однозначный краткий ответ и по три «толстых» вопроса, где нужен развернутый ответ.

– Игра «Мудрецы»;

Проводится с целью привлечь обучающихся к изучению новой темы. Несколько учеников самостоятельно изучают материал новой темы, планируют свой ответ и готовятся рассказать тему одноклассникам, каждый по своей части темы. При подготовке ученики могут использовать учебники, справочную литературу, интернет, а также они подготавливают задания и вопросы по теме. После этого обязательно проводится «репетиция»: учитель выслушивает «мудрецов», помогает им разобраться в теме и отвечает на их вопросы. На самом же уроке «мудрецы», сменяя друг друга, раскрывают одноклассникам содержание темы урока.

– Кроссворды, ребусы — как отгадывание, так и самостоятельное составление;

– Викторины по пройденным литературным произведениям — отгадывание и самостоятельное их составление;

– Игра «Я начну, а ты продолжи...»;

Ученики должны самостоятельно закончить произнесенное или написанное стихотворение за определенное время, развернув дальнейший сюжет начатого.

– Сказочные письма и телеграммы — отгадывание и самостоятельное их составление;

– Литературный аукцион — массовая игра, построенная по принципу аукциона. Предметом «продажи» являются литературные вопросы и задания;

– Инсценировка — подготовка литературного произведения или его части к показу на сцене;

– Литературные «прятки» — игра, где ученик готовит рассказ, в который «прячет» слова из прочитанного произведения. Другие учащиеся внимательно вслушиваются в рассказ, определяя, какое произведение задумано их товарищем;

– Литературная игра по одному произведению или творчеству одного писателя, имитирующая какую-либо известную телевизионную игру («Звездный час», «Умники и умницы», «Своя игра», «Самый умный» и др.).

2.2 Анализ полученных результатов

Контрольный этап

На контрольном этапе мы сделали повторный анализ заинтересованности и успеваемости младших школьников в рамках предмета «Литературное чтение».

Для выявления уровня заинтересованности мы также использовали метод анкетирования и задали следующие вопросы:

1) Утром, когда ты просыпаешься, ты всегда с радостью идешь в школу? (да – 1, нет – 0);

2) Тебе нравится, когда у вас отменяют «Литературное чтение»? (да – 0, нет – 1);

3) Тебе нравится, когда на уроках литературного чтения есть игровые моменты? (да – 1, нет – 0);

4) Ты хотел бы, чтобы не задавали домашних заданий по литературному чтению? (да – 0, нет – 1);

5) Когда задают читать произведение, всегда ли ты с желанием это делаешь? (да – 1, нет – 0);

6) Стало ли тебе интереснее на уроках литературного чтения? (да – 1, нет – 0);

7) Ты хотел бы, чтобы уроков по литературному чтению было больше? (да – 1, нет – 0);

8) Ты часто отвечаешь на уроке по литературному чтению? (да – 1, нет – 0);

9) У тебя стало больше хороших отметок по литературному чтению? (да – 1, нет – 0);

10) Тебе нравится, как проходят уроки литературного чтения? (да – 1, нет – 0).

– высокий уровень – 9-10 б;

– средний уровень – 6-8 б;

– низкий уровень – 0-5 б.

В ходе анкетирования выявили положительную динамику: средний уровень повысился до 52 %, а низкий уровень понизился до 13 %, высокий уровень заинтересованности стал 35 % (Рисунок 3).



Рисунок 3. Заинтересованность младших школьников на контрольном этапе

Для определения успеваемости мы провели самостоятельную работу по произведениям в разделе «Литературные сказки», где младшим школьникам было необходимо назвать авторов, места событий и героев.

Получились следующие результаты: высокий уровень успеваемости имеют 35 % учеников, средний уровень успеваемости повысился до 48 %, низкий уровень успеваемости понизился до 17 % (Рисунок 4).

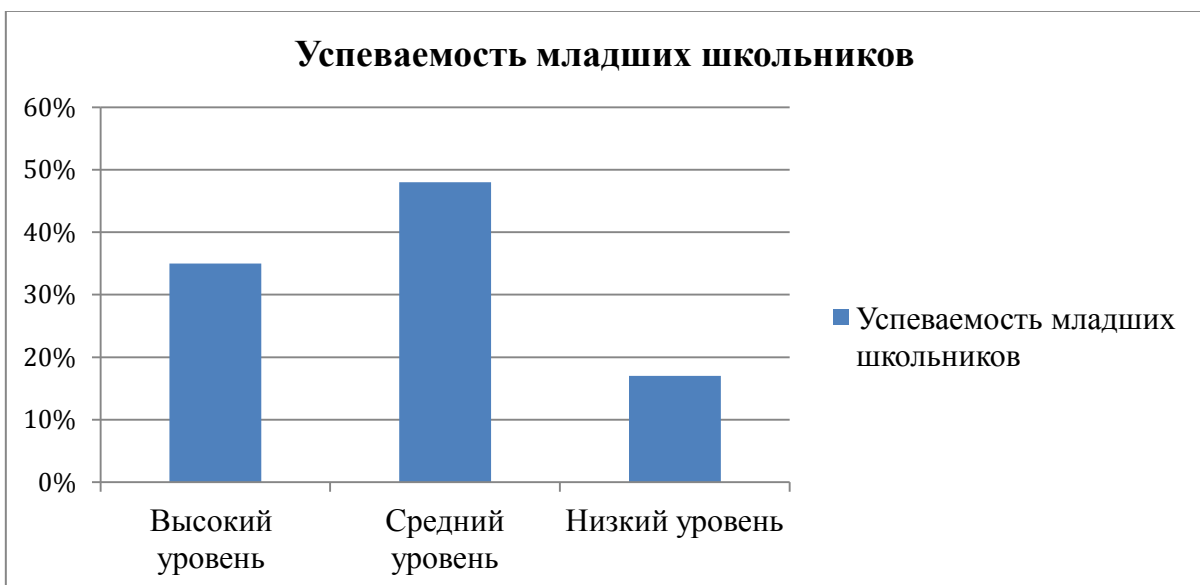


Рисунок 4. Успеваемость обучающихся на контрольном этапе

На рисунке 5 мы представили диаграмму, где сопоставили успеваемость младших школьников на констатирующем и контрольном этапах. Данная диаграмма демонстрирует эффективность использования игровых технологий на уроках литературного чтения.

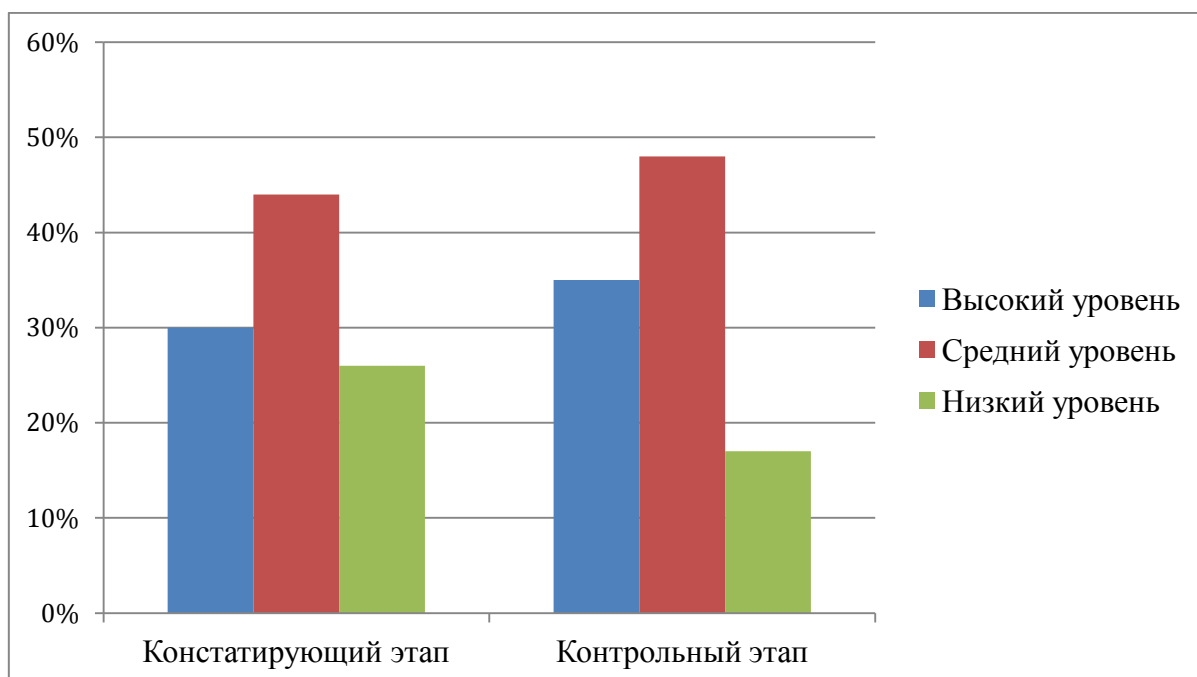


Рисунок 5. Сопоставительная диаграмма

2.3 Комплекс игровых заданий для использования на уроках литературного чтения в начальной школе

1. Игра «Угадай»

Оборудование: карточки с предложениями из пройденного произведения, в которых на конце слов.

Содержание игры: дети выбирают карточку и пробуют прочитать предложение с правильным продолжением.

2. Игра «Найди пару»

Оборудование: карточки с напечатанными пословицами или устойчивыми словосочетаниями, которые могут подвести учеников к теме урока. Каждая пословица поделена пополам и написана на двух карточках.

Содержание игры: дети, работая в небольших группах, находят начало и конец пословицы на разных карточках, составляют их и объясняют смысл.

3. Игра «Кораблекрушение»

Оборудование: карточки со словами.

Содержание игры: учитель вывешивает плакат, на котором разными цветами написаны слова. Из данных слов составить название рассказов.

4. Игра «Угадай рассказ»

Оборудование: карточки со словами.

Содержание игры: по опорным словам отгадать название рассказа.

5. Конкурс «Вспомни, кто написал»

Оборудование: карточки со словами.

Содержание игры: детям раздаются карточки с отрывками произведений, которые изучались в данном разделе. Задача - прочесть выразительно для соперников. Соперники должны назвать автора.

6. Игра «Откуда я?»

Оборудование: предметы, картинки

Содержание игры: учитель показывает предметы или сюжетные картинки из изученных произведений. Дети должны отгадать произведение и рассказать кратко, о чём этот рассказ, или прочесть наизусть стихотворение.

7. Игра «Расскажи по картинке»

Оборудование: в игре используются лучшие сюжетные картинки, которые рисовали дети в качестве иллюстраций к рассказам изученной темы.

Содержание игры: (Это иллюстрация к рассказу... Здесь изображены ... Это тот отрывок рассказа, где происходит ...)

8. Игра «Угадай название сказки»

Учитель зачитывает отрывки из сказок. Учащиеся должны отгадать автора сказки и название (команд может быть несколько).

9. Игра «Цветик-семицветик»

Оборудование: цветик-семицветик, юла со стрелочкой, карточки с цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7.

Содержание игры: один ребёнок раскручивает юлу. Смотрит, на какую карточку указывает стрелка, прикрепленная к ней. Учитель открывает лепесток с этим номером, а ребёнок читает задания, написанные на лепестке. Задания по типу загадок, кроссвордов по пройденному произведению

10. Игра «Строчки рассыпались»

Оборудование: карточки с текстом

Содержание игры: ученики должны вернуть стихам первоначальное звучание, прочитать их нам в исправленном виде.

Дети работают с деформированными текстами, записанными на карточки:

И. А. Бунин: на леса и на поля, пахнул, холодом, зимним.

Зимним холодом пахнуло на поля и на леса

С. А. Есенин: Прижались, у окна, детки сиротливые, воробышки игривые.

Воробышки игривые, Как детки сиротливые, Прижались у окна

С. А. Есенин: Под моим окном, белая берёза, принакрылась, точно серебром, снегом.

11. Игра «Прочитанные книги»

Оборудование: карточки с фрагментами произведений.

Содержание игры: определить название и авторов произведений по приведенным фрагментам.

12. Игра «Горячий стул»

Содержание игры: определять героев произведения, ориентироваться в содержании художественного текста. Ученик садится на стул перед классом спиной к доске. Учитель пишет на доске имя литературного героя из пройденных произведений. Класс, не называя героя, характеризует его.

Чем больше подсказок, тем сильнее стул «нагревается». Отвечающий должен угадать задуманного героя.

13. Игра «Установи последовательность»

Оборудование: карточки с эпизодами произведения.

Содержание игры: расположить эпизоды произведения в правильной последовательности.

Выводы по главе 2

Цель экспериментальной работы заключалась в диагностике эффективности использования игровых технологий на уроках литературного чтения. В соответствие с целью экспериментальная работа проводилась три этапа.

На констатирующем этапе эксперимента было проведено анкетирование среди младших школьников для выявления уровня заинтересованности. Результаты исследования показали, что не все ученики данного класса проявляют интерес к изучению предмета «Литературное чтение». Также мы провели диагностику успеваемости для подтверждения нашей гипотезы.

На формирующем этапе мы поместили материал по литературному чтению в игровую оболочку.

На контрольном этапе для определения эффективности игровых технологий мы повторно провели анкетирование младших школьников, а также выявили уровень успеваемости. Полученные нами результаты говорят о том, что наша гипотеза подтвердилась. Если поместить содержание предмета «Литературное чтение» в игровую оболочку, то возможно решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности и повысить эффективность образовательного процесса.

Следовательно, использование учебных игр положительно влияет на обучение младших школьников, делает уроки более продуктивными и

интересными, тем самым повышается мотивация учащихся, возникает познавательный интерес к урокам литературы.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При проведении исследования нами были поставлены задачи, которые в ходе выполнения работы были решены.

Первой задачей было изучить основные понятия исследования, такие как «педагогические технологии», «игровые технологии», «учебная игра».

Мы решили эту задачу, изучив педагогическую литературу.

Педагогические технологии — это совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса.

Игровые технологии — это составная часть педагогических технологий, одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и в будние дни в период изучения учебных предметов.

Учебная игра – это специальный вид деятельности, направленный на усвоение определенных знаний, умений и навыков, является средством обучения, основной педагогический смысл и назначение которого - создать условия для саморазвития личности учащихся.

Вторая задача — проанализировать методические основы использования игровых технологий на уроках литературного чтения — также решена в ходе исследования. Итак, учитель должен выбрать учебную игру, соответствующую программному содержанию и теме согласно календарно-тематическому планированию предмета «Литературное чтение». Он должен четко представлять, какие результаты он хочет получить. От этого часто зависит оформление замысла, игровые действия, содержание и формулировка правил, ход игры.

Третьей задачей исследования была диагностика эффективности использования игровых технологий на уроках литературного чтения. Для выполнения этой задачи мы провели три этапа экспериментальной работы.

На констатирующем этапе мы выявим мотивацию к учебному процессу младших школьников на уроках литературного чтения методом анкетирования, также мы проанализировали успеваемость учеников данного класса в рамках учебного предмета «Литературное чтение». На формирующем этапе мы поместили учебный материал предмета «Литературное чтение» в игровую оболочку с целью пронаблюдать изменение успеваемости и мотивации к данному предмету. На контрольном этапе для того, чтобы проверить эффективность игровых технологий, мы проанализировали изменение знаний, умений и навыков младших школьников.

В ходе практической работы мы пришли к выводу, что проведение игровых заданий на уроках литературного чтения дало положительный результат: заинтересованность и успеваемость младших школьников повысилась.

Таким образом, результаты проведенной экспериментальной работы доказали эффективность игровых технологий на уроках литературного чтения в начальной школе. Гипотеза, заявленная в начале исследования, подтвердилась: если поместить содержание предмета «Литературное чтение» в игровую оболочку, то возможно решить одну из ключевых проблем педагогики — проблему мотивации учебной деятельности и повысить эффективность образовательного процесса.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аникеева, Н. П. Воспитание игрой [Текст]: книга для учителя / Н. П. Аникеева. – Москва: Просвещение, 1987. – 144 с.
2. Анисимов, О. С. Развивающие игры. Игротехника [Текст]: Методология / О. С. Анисимов; – 1 том. – Москва: Высшая школа, 2006. – 487 с.
3. Беспалько, В. П. Слагаемые педагогической технологии [Текст] / В. П. Беспалько. – Москва: Юнити-Дана, 2011. – 183 с.
4. Божович, Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте [Текст] / Л. И. Божович. – Москва: Педагогика, 2007. – 400 с.
5. Быкова, А. И. Психология [Текст] / А. И. Быкова, Мухина В. С. – Москва: Просвещение, 1988. – 336 с.
6. Волков, Б. С. Детская психология: Психическое развитие ребенка до поступления в школу [Текст] / Б. С. Волков, Н. В. Волкова. – Москва: Просвещение, 2000. – 144 с.
7. Данилина, Т. А. В мире детских эмоций [Текст]: Пособие для практических работников ДОУ / Т. А. Данилина, В. А. Задзегенидзе, Н. Н. Степина. – Москва: Айрис–пресс, 2004 – 160 с.
8. Епишина, Л. В. Педагогические аспекты развития коммуникативных свойств личности [Текст] / Л. В. Епишина // Начальная школа. – 2010. – № 2. – С. 12-14.
9. Зайцев, В. С. Современные педагогические технологии [Текст]: Учебное пособие. В 2-х книгах. — Челябинск: ЧГПУ, 2012. – 411 с.
10. Занюк, С. С. Психология мотивации: Теория и практика мотивирования. Мотивационный тренинг [Текст] / С. С. Занюк. – Киев: Эльга-Н, Ника-Центр, 2001. – 352 с.
11. Крутецкий, В. А. Психология [Текст]: Учеб. для учащихся пед. училищ / В. А. Крутецкий. – Москва: Просвещение, 1986. – 336 с.

12. Лихачев, Б. Т. Педагогика. Курс лекций [Текст]: Учеб. пособие для студентов пед. учебных заведений и слушателей ИПК и ФПК / Б. Т. Лихачев. – Москва: Юрайт, 1999. – 465 с.
13. Маркова, А. К. Формирование мотивации учения [Текст]: кн. для учителя / А. К. Маркова, Т. А. Матис, А. Б. Орлов. – Москва: Просвещение, 1990. – 192 с.
14. Маслоу, А. Мотивация и личность: Философские портреты [Текст] / А. Маслоу // Вестник МГУ. – Сер. 7. Философия, 1991. – №3. – С. 66-77.
15. Матюхина, М. В. Мотивация учения младших школьников [Текст] / М. В. Матюхина. – Москва: Педагогика, 1984. – 144 с.
16. Методические рекомендации по организации внеучебной деятельности учащихся начальной и основной школы (1-9-х классов) [Текст] / Д. В. Григорьев, П. В. Степанов // Центр теории воспитания ИТИП РАО. – 2008. – С. 124.
17. Мухина, В. С. Детская психология [Текст] / В. С. Мухина. – Москва: Просвещение, 1985. – 272 с.
18. Немов, Р. С. Психология в двух частях [Текст]: Словарь-справочник / Р. С. Немов. – Москва: Владос – 2003 ч. 1 – 304 с., ч. 2 – 352 с.
19. Подласый, И. П. Педагогика. В 2-х томах. Общие основы. Процесс обучения [Текст] / И. П. Подласый; – 1 том. – Москва: Владос, 1999. – 574 с.
20. Психологический словарь [Текст] / Под ред. А. В. Петровского, М. Г. Ярошевского. – 2-е изд., испр. и доп. – Москва: Просвещение, 2012. – 494 с.
21. Пушкина, Т. А. О возможности целенаправленного формирования положительной мотивации учения [Текст] / Т. А. Пушкина // Психология формирования личности и проблемы

обучения: сб. науч. тр. / Под ред. Д. Б. Эльконина, И. В. Дубровиной. – Москва: АПН СССР НИИ общ. пед, 1980. – 166 с.

22. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии [Текст] / С. Л. Рубинштейн. – Москва: Педагогика, 1973. – 532 с.

23. Селевко, Г. К. Современные образовательные технологии. Раздел педагогика [Текст]: учебн. пособие / Г. К. Селевко. – Москва: Высшая школа, 1998. – 256 с.

24. Скрипкин, И. Н. Формирование положительной мотивации у школьников к учебной деятельности на основе дифференциации образовательного процесса [Текст]: научно-методическое издание / И. Н. Скрипкин. – Липецк: УДК ББК, 2010. – 245 с.

25. Смирнов, Е. О. Детская психология [Текст]: Учебн. для студ. высш. пед. учеб. заведений / Е. О. Смирнов. – Москва: Владос, 2003. – 368 с.

26. Солодилова, О. П. Возрастная психология в вопросах и ответах [Текст]: Учебное пособие / О. П. Солодилова. – Москва: Проспект, 2004. – 288 с.

27. Степаненкова, Э. Я. Теория и методика физического воспитания и развития ребенка [Текст] / Э. Я. Степаненкова. – Москва: Академия, 2001. – 368 с.

28. Урунтаева, Г. А. Практическая психология [Текст] / Г. А. Урунтаева. – Москва: Академия, 2015. – 250 с.

29. Филиппова, Ю. В. Общение. Дети 7-10 лет [Текст] / Ю. В. Филиппова, Н. В. Ключева. – Ярославль: Академия развития, 2002. – 157 с.

30. Шебеко, В. Н. Физическое воспитание дошкольников [Текст]: Практикум / В. Н. Шебеко, Н. Н. Ермак, В. А. Шишкина. – Москва: Академия, 1996. – 160 с.

31. Щедровицкий, Г. П. Методические замечания к педагогическому исследованию игры [Текст] // Хрестоматия по возрастной и

педагогической психологии. Работы советских психологов периода 1946-1980 гг. / Под ред. И. И. Ильсова, В. Я. Ляудис. – Москва: Изд-во Московского университета, 1981. – С. 73-79.

32. Щукина, Г. И. Проблема познавательного интереса в педагогике [Текст] / Г. И. Щукина. – Москва: Педагогика, 1971. – 352 с.

33. Эльконин, Д. Б. Избранные психологические труды. Проблемы возрастной и педагогической психологии [Текст] / Д. Б. Эльконин // Под ред. Д. И. Фельдштейна. – Москва: Международная педагогическая академия, 1995. – 224 с.

34. Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – Москва: Центр ВЛАДОС, 2009. – 360 с.