

## **Технология использования в дополнительном образовании детей и молодежи игровых методов**

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Человеку присуща потребность в игре, которая особенно сильно проявляется в детском возрасте.

По определению, игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

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

В отличие от игр вообще педагогическая 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.

Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления, повышении самостоятельности обучающихся и обеспечении творческого подхода в обучении.

Цель игры – это сформировать навыки и умения обучающегося в активном творческом поиске. В процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки, что обуславливает социальную значимость игровой технологии.

Игровая деятельность в дополнительном образовании детей и молодежи может применяться как:

- самостоятельная технология для освоения понятия, темы и даже раздела учебного предмета;

- элементы более обширной технологии;

- в качестве занятия или его части;

- технология воспитательной работы.

### **Функции игры:**

- воспитательная функция** выражается в нравственном характере игровой деятельности, в подражании нравственному образцу поведения. Воспитание осуществляется самим процессом игры, при постановке нравственных целей, требующих поиска нравственных средств, установления нравственных отношений;

**информационно-обучающая функция** – в стимулировании развития творческого мышления игроков, посредством их участия в квазипрактической, в квазипрофессиональной деятельности, с возможностью параллельного оценивания и рефлексии успеха применения теоретических знаний на практике;

**мотивационно-побудительная функция** – в высоком эмоциональном воздействии игры на участников, развитии у них интереса, азарта, стремления к успеху;

**рефлексивно-оценочная функция** – в постоянной рефлексии каждым участником игры своего места в ней, своих действий, своего способа мышления; соотнесения себя и своей деятельности с деятельностью и способами действия других игроков; в оценке участников игры руководителем и экспертной группой в ходе подведения итогов;

**функция организации и управления познавательной деятельностью** – реализуется в соответствии с планируемой тематикой занятий, их направленностью и решаемыми задачами. «Возможно не фрагментарное применение игрситуаций и не одна, отдельно взятая игра, а динамическая система сценарных, постепенно усложняющихся профессионально-ориентированных учебно-ролевых игр, по всем основным разделам учебной программы, что будет способствовать совершенствованию продуктивных методов обучения, разработке научно обоснованных методик и методических приемов, а вместе с тем – созданию благоприятной атмосферы учения;

**диагностическая функция** – реализуется посредством проявления в игровой позиции, реального «я», каждого участника и возможности построения на этом, посредством наблюдения, определенных выводов;

**психокоррекционная функция** – проявляется в социальной ценности межличностного общения, в осмыслении посредством затруднений и находок, ценности себя и другого, в приобретении способности ставить себя на место другого с целью самооценки и последующей коррекции собственной деятельности.

Большинству игр присущи **четыре главные черты** (по С.А. Шмакову):

свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция, аттракция и т.п. (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

### **Концептуальные основы игровых технологий**

Психолого-педагогические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции, самореализации.

Игра форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности (Д.Н. Узнадзе).

Игра – пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский).

Игра – свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев).

Способность включаться в игру не связана с возрастом человека, но в каждом возрасте игра имеет свои особенности.

Содержание детских игр развивается от игр, в которых основным содержанием является предметная деятельность, к играм, отражающим отношения между людьми, и, наконец, к играм, в которых главным содержанием выступает подчинение правилам общественного поведения и отношения между людьми.

### **Классификация педагогических игр (по Г.К.Селевко)**

Г.К. Селевко классифицирует игры по параметрам игровых технологий:

1) по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;

2) по характеру педагогического процесса: обучающие, тренинговые; контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, развивающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные, психотехнические;

3) по игровой методике: предметно-сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, драматизации;

4) по предметной области: математические, музыкальные, театральные, трудовые, технические, народные, управленческие, коммерческие и т.д.;

5) по игровой среде: без предметов, с предметами, настольные, комнатные, уличные, телевизионные, компьютерные и т.д.

### **Технология проведения игры**

1. Подготовка игры:

тема;

учебные цели;

предложение основы для составления модели;

определение состава участников игры, распределение ролей;  
проработка сценария, подбор наглядного материала, размещения  
участков в аудитории, определение временных границ проведения игры.

2. Проведение игры:

разыгрывание учебной ситуации.

3. Подведение итогов игры:

время;

общая оценка педагогом работы учащихся в целом и некоторых в  
отдельности;

рефлексия (сами участники игры формулируют предложения по  
совершенствованию игровой деятельности).

Из игровых технологий наиболее популярными являются деловые  
игры.

Деловая игра (по Г.П. Щедровицкому) – это:

педагогический метод моделирования различных управленческих и  
производственных ситуаций, имеющих целью обучение отдельных  
личностей и их групп принятию решения;

особое отношение к окружающему миру;

субъективная деятельность участников;

социально заданный вид деятельности;

особое содержание усвоения;

социально-педагогическая «форма организации жизни».

Деловая игра используется для решения комплексных задач  
усвоения нового, закрепления материала, развития творческих  
способностей, формирования общеучебных умений, дает возможность  
учащимся понять и изучить учебный материал с различных позиций.

В образовательном процессе применяются различные модификации  
деловых игр: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр,  
психо- и социодрама.

**Имитационные игры.** На занятиях имитируется деятельность  
какой-либо организации, предприятия или его подразделения, например,  
профсоюзного комитета, совета наставников, отдела, цеха, участка и т.д.  
Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое  
совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка,  
условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность  
(кабинет начальника цеха, зал заседаний и т.д.). Сценарий имитационной  
игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения  
имитируемых процессов и объектов.

**Операционные игры.** Они помогают отрабатывать выполнение  
конкретных специфических операций, например, методики написания  
сочинения, решения задач, ведения пропаганды и агитации. В

операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

**Исполнение ролей.** В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

**«Деловой театр».** В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь учащийся должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить подростка ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу. Для метода инсценировки составляется сценарий, где описываются конкретная ситуация, функции и обязанности действующих лиц, их задачи.

**Психодрама и социодрама.** Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

**Технология деловой игры состоит из следующих этапов.**

**Этап подготовки.** Подготовка деловой игры начинается с разработки сценария – условного отображения ситуации и объекта. В содержание сценария входят: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц (групп).

Далее идет **ввод в игру**, ориентация участников и экспертов. Определяется режим работы, формулируется главная цель занятия, обосновывается постановка проблемы и выбора ситуации. Выдаются пакеты материалов, инструкций, правил, установок. Собирается дополнительная информация. При необходимости ученики обращаются к ведущему и экспертам за консультацией. Допускаются предварительные контакты между участниками игры. Негласные правила запрещают отказываться от полученной по жребию роли, выходить из игры, пассивно относиться к игре, подавлять активность, нарушать регламент и этику поведения.

**Этап проведения** – процесс игры. С началом игры никто не имеет права вмешиваться и изменять ее ход. Только ведущий может корректировать действия участников, если они уходят от главной цели игры. В зависимости от модификации деловой игры могут быть введены различные типы групповых ролевых позиций участников. Позиции, проявляющиеся по отношению к содержанию работы в группе: генератор идей, разработчик, имитатор, эрудит, диагност, аналитик. Организационные позиции: организатор, координатор, интегратор, контролер, тренер, манипулятор.

Позиции, проявляющиеся по отношению к новизне: инициатор, осторожный критик, консерватор. Методологические позиции: методолог, критик, методист, проблематизатор, рефлексирующий, программист. Социально-психологические позиции: лидер, предпочитаемый, принимаемый, независимый, непринимаяемый, отвергаемый.

**Этап анализа, обсуждения и оценки результатов игры.** Выступления экспертов, обмен мнениями, защита учащимися своих решений и выводов. В заключение педагог констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, формулирует окончательный итог занятия. Обращается внимание на сопоставление использованной имитации с соответствующей областью реального мира, установление связи игры с содержанием учебного предмета.

### **Примеры игр, использующихся на занятиях объединения по интересам**

#### **Игры на сплочение коллектива**

##### **«Пары»**

Каждая пара берет по одному листку бумаги, встает лицом друг к другу и, прижимая лист лбами с двух сторон, руки заводит за спину, в таком положении пары должны произвольно передвигаться по помещению (можно под музыку). Разговаривать нельзя.

Главная задача участников – найти каналы интуитивного понимания партнера, которое всем нам необходимо в жизни среди людей.

##### **«Гражданская оборона»**

Все участники прогуливаются по комнате, ведущий выкрикивает фразу, сообщающую об опасности. Например: «Внимание!». На вас напали пещерные львы (хулиганы, римские легионы, вирусы гриппа, маленькие зелененькие человечки, угрызения совести, зевота и т.п.) После сигнала опасности участники игры должны собраться в тесную группу, спрятав слабых в середину, а затем произнести фразу: «Дадим отпор... (пещерным львам и т.п.). Потом группа опять разбредается по комнате и игра продолжается.

##### **«Острова»**

У каждого есть свой «остров» – газета. Периодически наступает «выходной», и все гуляют по своей территории. Ведущий «отбирает» по несколько островов, жители должны искать себе другой остров. В заключение идет обсуждение: как вас приняли на другом острове, не оттолкнули ли, пригласили ли сами и т.п.

Обязательно стоит обратить внимание на тех, кому не предлагали присоединиться на другом острове. Сумейте корректно перейти к подобным ситуациям в жизни: не чаще ли мы готовы оказывать помощь, поддержку тем, кто нам нравится, кто нам симпатичен, и не способны ли мы «не замечать» проблем тех, кого относится к «гадким утятам» и т.п.

### **«Присоединись к другому»**

Работа в паре. У одного – установка «присоединиться», у другого – «не принять». «Присоединяющийся» через улыбку, прикосновение, взгляд и т.п. Все как в жизни, это понимает каждый участник, и логичным будет перейти после упражнения к разговору о том, что именно дает нам возможность найти путь к «сердцу», «душе» другого, порой совсем чужого, человека: умение улыбаться? А может, умение понять состояние, внутреннее настроение этого «другого»?

### **«Рукопожатие»**

Выбирается водящий, который выходит за дверь. В это время каждому дается задание подготовиться через рукопожатие передать какое-либо чувство к водящему (любовь, злость, ненависть, боязнь и т.п.) По пожатию руки водящий должен догадаться о чувствах к нему.

Данное упражнение вызывает интерес учащихся к различным формам выражения чувств, в том числе через рукопожатие.

### **«Торопись обрадовать»**

Ленточка или т.п. передается по кругу. По сигналу – остановка. Тот, у кого в руках ленточка, должен обрадовать своих соседей (сделать комплимент, подарить что-нибудь или т.п., но повторяться нельзя). По окончании ведущий.

Упражнение лишней раз подстегивает учащихся для выражения своих добрых чувств по отношению к другим, убеждает в том, что существует множество вариантов для проявления хороших отношений.

### **«Фоторобот»**

Участники группы должны составить собирательный фотопортрет группы. Изображение строится из 12-15 элементов. Сюда входят голова, шея, левая, правая руки, туловище, левая и правая ноги, глаза, нос, рот, уши, деталь обсуждается, например: «Предлагаю в фотопортрет взять голову Иванова, т.к. она у нас самая умная», и т.п.

### **«Футболка с надписью»**

Ведущий говорит о том, что всякий человек «подает» себя другим.

Говорит о футболках с разными надписями, приводит примеры «говорящих» надписей. Затем учащимся предлагается в течение 5-7 минут придумать надпись на своей футболке. Оговаривается, что эта надпись в дальнейшем может меняться. Важно, чтобы она что-нибудь говорила о ребенке сейчас – о его любимых занятиях и играх, об отношении к другим, о том, чего он хочет от других.

После выполнения задания каждый зачитывает свою надпись. Ведущий во всех случаях дает эмоциональную поддержку. Затем проводится очень короткое обсуждение:

- О чем в основном говорят надписи на футболках;
- что мы хотим сообщить о себе другим людям.

В заключение ведущий показывает (желательно выполненную шуточной форме) надпись на своей футболке.

### **«Я не такой как все, все мы разные»**

Подросткам предлагается в течение 5 минут с помощью цветных карандашей нарисовать или описать, что такое «радость». Подчеркивается, что рисунок может быть конкретным, абстрактным, каким угодно. После выполнения задания (рисунок не подписывается) все рисунки и описания вкладываются в «волшебный ящик», в котором желательно иметь примерно такое же количество рисунков и описаний. Все перемешивается, вытаскивается большая пачка, которую учащиеся рассматривают, передавая листки друг другу. Ведущий просит учащихся обратить внимание на различия в понимании и представлении понятия «радость». Проводится небольшое обсуждение и делается вывод о том, как по-разному люди понимают одни и те же вещи.

Листки вновь складываются в «волшебный ящик», перемешиваются и каждому предлагается найти свой листок. Проводится обсуждение, легко или трудно было это сделать, анализируется, почему. Делается вывод о том, что каждый незаменим, и это важное основание для того, чтобы он ощущал свою ценность.

Обсуждение:

- Что важно для того, чтобы иметь чувство собственного достоинства.

### **Игры, направленные на развитие коммуникативных навыков «Кораблекрушение»**

Эта игра помогает детям представить и смоделировать свое поведение в экстремальной ситуации. Проанализировав это, учащиеся могут переносить деятельность на реальные сложные жизненные ситуации, на сложности взаимоотношений, на взаимоотношения в семье и т. д.

Продолжительность игры – 30 – 40 минут.

Учащимся на группы потребуется лист бумаги.

ХОД:

Проходит деление группы на подгруппы. Необходима помощь ведущему. Каждой подгруппе дается инструкция: «Представьте, что в результате кораблекрушения все жители города попали на необитаемый остров. В ближайшие 20 лет вы не сможете вернуться к нормальной жизни, в ваши родные края. Ваша задача – создать себе условия, которые могли бы вас всех удовлетворить.

Вы можете:

освоить остров, организовав в нем хозяйство;

наладить на нем социальную жизнь»

установить правила и нормы совместной жизни.

Среди подгрупп учащихся происходит обсуждение.

Результатом эффективности работы является то, что учащиеся начинают представлять возможности реальной жизни, когда очень многое зависит именно от них самих. Учащиеся приходят к выводу о том, что рано или поздно многое им придется решать самим. Младшие подростки учатся планировать свою деятельность, доказывают логичность выбранной деятельности, кроме того научаются приходить к единому мнению, тем самым – вести переговоры. Учащиеся обосновывают свое решение, проигрывают эту вымышленную ситуацию в реальной действительности, и просто, учатся фантазировать, но реально.

Для того, чтобы работа в группе в целом и по подгруппам шла продуктивно, необходимо:

создать атмосферу доверия;

развивать навыки общения, которые способствуют открытости, честности, ответственности за чувства и убеждения;

планировать игры так, чтобы они способствовали принятию решений и развитию других жизненно необходимых умений;

предлагать учащимся простые модели работы, близкие и понятные им.

### **Игра «Моя жизнь / Ваша жизнь»**

Эта игра позволяет учащимся лучше узнать друг друга, заглянуть в свое будущее, вспомнить прошлое, попытаться проанализировать свое настоящее. Учащиеся приходят к выводу о том, из судьбы каждого человека складывается судьба всего поколения. В процессе выполнения этой игры учащиеся делятся своими мыслями с окружающими.

Время : 25 минут.

Для игры понадобится каждому участнику 1 лист бумаги, а для групповой работы – 1/2 листа ватмана, разноцветные мелки или карандаши.

ХОД:

Учащимся предлагается сложить свои листки вчетверо и на каждой части написать события, которые с каждым из них были, или как они надеются, будут важными в их жизни или же изменят их жизнь в будущем. Для выполнения этого задания ребятам дается 15 мин.

Таблица 1. Моя жизнь. Моя жизнь 10 лет назад. Моя жизнь 5 лет назад. Моя жизнь сейчас. Моя жизнь через 10 лет.

Затем они делятся на группы по 4-5 человек в каждой и пытаются прогнозировать жизнь своего поколения.

Таблица 2. Жизнь моего поколения. Жизнь моего поколения 10 лет назад. Жизнь моего поколения 5 лет назад. Жизнь моего поколения сейчас. Жизнь моего поколения через 10 лет.

### **Игра «Чемодан»**

В этой игре проявляется внимание, наблюдательность, отношению к другим. Учащиеся учатся анализировать ситуацию, учатся сравнивать, доказывать, убеждать, учатся быть терпимее друг к другу.

Для работы потребуются конверты.

Продолжительность игры : 40 минут.

ХОД:

Обязательно желание каждого участника.

Один из участников игры выходит из кабинета, а другие начинают ему собирать «чемодан», то есть те качества, которые помогают этому человеку в общении с другими; но обязательно указываются и отрицательные качества, над которыми надо работать. Затем каждое качество обсуждается, голосуется большинством. Должно быть 5-7 характеристик. Затем все зачитывается тому, кто выходил. Он имеет право спросить только один вопрос, если что-то непонятно.

Так продолжается, пока есть желающие.

В конце игры тот, кто узнал информацию о себе, отвечает на вопросы:

- Что нового о себя я узнал во время занятий группы?
- Что нового я узнал о других людях?
- Что я хотел бы изменить в себе по итогам работы в группе?
- Каким образом я собираюсь это сделать?

Ответы на эти вопросы записываются и помещаются в конверт, который подписывается и отправляется адресату через месяц.

### **Игра «Мои желания»**

Эта игра направлена на формулирование учащимися своих ожиданий, ценностей, мыслей. Она помогает учащимся осознать собственные ценности, построить их иерархию, понять, что разные люди могут иметь разные ценности. Главный, но не всегда достижимый результат – понимание того, что, выбирая свою систему ценностей и следуя ей, человек реализует свою

Продолжительность игры: 40 минут.

Для работы понадобятся листы писчей бумаги, для изготовления «цветка желаний» цветная бумага, ножницы, клей.

**ХОД:**

Учащимся предлагается на листе бумаги написать 3–7 своих желаний. Следующим этапом работы является определение того, от кого зависит исполнение желаний. Если исполнение зависит от самого человека, то напротив желания пишется – Я, если исполнение зависит от других, то пишется «Д», если человек не знает, от кого зависит исполнение его желания. Затем учащиеся изготавливают «цветок желаний». Серединку оставляют свободной. А на лепестках пишутся желания. Из работ учащихся оформляется поляна желаний.

Проводя данную игру в среднем звене, в дальнейшем проанализировать изменение системы ценностей в зависимости от возраста. Кроме того, психологи могут проанализировать систему ценностей как группы в целом, так и отдельно взятого ребенка.

### **Игра «Волшебный магазин»**

Эта игра позволяет учащимся задуматься над жизненными ценностями, сравнить свои ценности с ценностями других. Кроме того, учащиеся могут поделиться своими радостями и огорчениями, связанными с образовательным процессом, связанными с школой. Учащиеся учатся понимать, что разные люди могут иметь разные ценности в жизни, разные человеческие качества, учатся понимать, что те или иные качества оказывают определенное влияние на формирование характера, личности.

Продолжительность игры вместе с обсуждением: 40 минут.

**ХОД:**

Ведущий предлагает младшим подросткам подумать, какими личными качествами они обладают. Затем предлагается представить волшебный магазин, где каждый является продавцом. В обмен на свои качества (ум, смелость, равнодушие, трудолюбие и т. д.), которых, как он считает, у него в избытке, или те, от которых он хотел бы избавиться, можно получить другие личные качества, нужные для себя. «Покупатель» сдает свои качества, «продавец» говорит, есть ли то, что требуется, сколько он мог бы дать взамен и т. д.

Таким образом все желающие могут побывать в любой из ролей.

Самым главным в этой игре является этап обсуждения. В дискуссии участники делятся своими переживаниями от игры, обсуждают, любое ли человеческое качество ценно.

В процессе обсуждения учащиеся учатся не только анализировать свои качества, но также учатся выражать свои мысли, доказывать свое мнение. Учатся слушать и слышать друг друга, учатся быть терпимее друг

к другу. Важная роль в этой игре отводится ведущему, так как его главная задача – направляющая и анализирующая.

Учащиеся, открывая у себя наличие переживаний, начинают осмысленно ориентироваться в них, благодаря чему возникает новое отношение к себе и окружающим.

### **Тренинговые игры**

Тренинговые игры направлены на решение нескольких задач: способствуют знакомству и сплочению детей в коллективе; создают адекватный эмоциональный фон общения, доверительность и доброжелательность в отношениях; развивают важные качества личности детей – умение понять состояние другого, самому выразить ту или иную эмоцию; наблюдательность, внимание, воображение, интуицию. Использование таких игр занимает немного времени, минимум подготовки, причем они могут проводиться не в специально отведенное время, а когда удобно и целесообразно с точки зрения педагога.

Например,

**Игра-знакомство «Снежный ком».** Дети садятся в круг. Первый ребенок называет свое имя, второй называет имя первого и свое, третий – имя первого, второго и свое и т.д. Игру можно усложнить, если дети уже знакомы: к имени можно добавить какое-то качество (Вася – веселый, Дима – добрый) или предмет (Вова – велосипед, Наташа – ножницы)

**«Прогноз».** Группа делится на две команды. Каждая команда получает 4 листка бумаги с надписями: «ссора», «грусть», «дружба», «счастье». Им нужно сделать на каждом листке небольшой рисунок, «изображающий» с их точки зрения это слово. Другая команда должна предположить (сделать прогноз), что изображено на этих рисунках.

**«Найди пару».** Играющим на спину крепятся таблички с именами сказочных героев (например, старик, старуха) или части имен (царь, Горох). Необходимо найти свою пару с условием: нельзя прямо спрашивать: «Что написано у меня на спине?»

### **Литература**

1. Зайцев, В.С. Современные педагогические технологии: учебное пособие / В.С. Зайцев. – В 2-х книгах. – Книга 1. – Челябинск, ЧГПУ, 2012 – 411 с.

2. Использование игровых технологий в деятельности педагога дополнительного образования. – Режим доступа: <https://docviewer.yandex.by/view/1130000033480011/?page=19%3D&lang=ru>. – Дата доступа: 28.12.2023.

3. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. / Г.К. Селевко – М.: Народное образование, 2005. – 557 с.