

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ

Навчання – найкраща у світі гра й розвага. Усі діти народжуються з таким переконанням і живуть із ним, поки ми не вдовбимо їм у голову, що це важка й неприємна праця.

Тільки деякі діти все ще залишаються на своїх позиціях, маючи тверде переконання, що навчання приносить радість, що це чи не єдина гра, в яку варто бавитись.

Ми знаємо, як назвати цих дітей. Це генії.

Джанетт Вос, американський педагог

Гра дуже стара. Їй стільки років, скільки всьому людському роду. А ще вона надзвичайно живуча. Свідчення про неї знаходять у найстародавніших пластах землі разом з першими знаряддями праці.

Гра, як тінь, народилась разом з дитиною, стала її супутником, вірним товаришем. Але ми називаємо її дивом не за довголіття. Вона заслуговує великої людської поваги, значно більшої, ніж надають люди сьогодні, за ті колосальні, сховані часом від очей виховні резерви, за великі педагогічні можливості, які закладені в ній.

Про гру сказано чимало добрих слів, її називають і джерелом радості, і «королевою» дитинства. Обидва твердження правильні, адже гра для дитини — це життя з усіма його радощами, тривогами, перемогами та прикрощами. Гра — природний для дитини вид діяльності.

Без гри дітям живеться нудно й нецікаво. Буденність життя може викликати навіть захворювання. У грі діти та підлітки тренують свою силу і спритність, у них виникає бажання фантазувати, відкривати таємниці, вони прагнуть до прекрасного.

Гра - одне з найважливіших занять дитини. Слід розуміти мету гри і мати уявлення про відмінності між іграми, щоб надати дитині багато різноманітних вражень, починаючи з самого раннього дитинства. Гра - зовсім не таке вже легке заняття, вона вимагає зусиль і наполегливості. Тому, саме ігрові методи навчання є одним з найефективніших способів вивчення, розуміння та засвоєння важливої для нас інформації.

Феномен гри привертав до себе увагу мислителів, філософів, соціологів, психологів і педагогів упродовж усієї історії людства. Філософсько-культурологічні та педагогічні підходи до гри як до засобу взаємодії людини зі світом розробляли видатні мислителі минулого Аристотель, Платон, Ж.-Ж.Руссо, Ф.Шиллер, Г.Спенсер, Дж.Локк, Я.Коменський, Г.Сковорода; філософське трактування зародження й значення гри розкрили у своїх працях Г.Гегель, І.Зязюн, М.Каган, П.Лавров, М.Семашко та ін. Суспільно-орієнтовані підходи до оцінки ігрової діяльності обґрунтували С.Шацький, Н.Крупська, Т.Цвеліх та ін; творчі ігри соціального характеру у різних педагогічних аспектах розглядали А.Макаренко, В.Сухомлинський, В.Терський, І.Іванов, Л.Коваль; етнічні особливості гри та ігрової взаємодії відображені О.Духновичем, Г.Волковим, І.Нечуєм-Левицьким, Л.Федоровою; ігри, що розвивають інтелектуально-пізнавальні здібності школярів, досліджували В.Барахсанов, В.Рибальський, Л.Фрідман та ін. Із сучасних досліджень творчої ігрової діяльності як комплексного засобу, що може спонукати до самоаналізу, самооцінки й саморозвитку науково-методичні розробки здійснили І.Іванов, Л.Коваль, О.Газман, В.Караковський, Л.Куликова, В.Шмаков, Г.Селевко. Проблемі використання навчально-педагогічних ігор при практичній підготовці особливу увагу приділяв К.Ушинський. Важливість гри, у якій формуються і закріплюються властивості, вміння і здібності, необхідні для виконання педагогічних функцій, відмічали А.Макаренко, В.Сухомлинський, С.Шацький.

Поняття «гра» в педагогічній літературі трактується досить по-різному. За Г.Селевком, гра - «це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, якому складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою». [Селевко Г.К. *Современные образовательные технологии* / Г.К. Селевко – М.: Народное образование, 2002. – 256с., с.14] І.Підласий трактує пізнавальну (дидактичну) гру як «спеціально створені ситуації, що моделюють реальність, із яких учням пропонується знайти вихід». [Подласый И.П. *Педагогика: Учебник для студентов высших учебных заведений*. - М.: Просвещение; Гуманит. изд.центр

ВЛАДОС, 1996. - 632с] . У «Великому тлумачному словнику української мови» поняття «гра» розуміється як заняття, яке підпорядковане сукупності правил і прийомів або базується на певних умовах, що розкриває її процесуальний зміст. Багатогранність ігрової діяльності, яка розвиває, виховує, соціалізує та концентрується на конкретній меті, полягає у збагаченні особи знаннями, уміннями, досвідом (що є сутністю поняття «навчання») та є процесом опанування знань, досвіду з урахуванням досягнень і недоліків минулого, набуття навичок, умінь виконувати певні дії, виховувати та виробляти в собі певні якості, риси, уміння (що відображає сенс поняття «навчатися») [Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. – К. ; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2009. – 1736 с., с. 706]. Дійсно, гра — це складне, багатогранне явище, яке неможливо однозначно трактувати, але основним завданням застосування ігор у людській діяльності є навчання

Добираючи ту чи іншу дидактичну гру, вихователь має пам'ятати, що гра має свою структуру. Так, Г. Пятакова і Н. Заячківська визначають 4 етапи в структурі навчального процесу, який передбачає дидактичну гру [П'ятакова Г. П. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі : навчально-методичний посібник для студентів та магістрантів вищої школи [Електронний ресурс] / Г. П. П'ятакова, Н. М. Заячківська. – Львів : Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2003. – 55 с. – Режим доступу : http://tourlib.net/books_others/pedtechno11.htm]

1. Орієнтація. Вихователь характеризує тему, яка вивчається, основні правила гри та її загальний хід.

2. Підготовка до проведення. Розподіл ролей, вивчення ігрових завдань, процедурні питання.

3. Проведення гри. Педагог стежить за грою, фіксує наслідки (підрахунки балів, прийняття рішень), роз'яснює те, що незрозуміле.

4. Обговорення гри. Вихователь керує дискусійним обговоренням гри. Увага приділяється зіставленню імітації з реальним світом, установленню зв'язку гри зі змістом навчальної теми.

На відміну від розвивальних, навчальні ігри мають певні істотні характеристики та сталу структуру. До основних взаємопов'язаних

компонентів гри належать (за П. Підкасистим) [П.І. Підкасистий. Педагогіка. Навчальний посібник для студентів педагогічних вузів і педагогічних коледжів. - М: Педагогічне товариство Росії. - 1998. - 640 с.]

- ігрова задумка;
- правила;
- ігрові дії;
- дидактичні завдання (пізнавальний зміст);
- обладнання;
- результат гри.

Ігрові технології навчання відрізняються від інших технологій тим, що гра:

- добре відома, звична й улюблена форма діяльності для людини будь-якого віку;

- ефективний засіб активізації. У грі легше долаються труднощі, перешкоди, психологічні бар'єри;

- мотиваційна за своєю природою (по відношенню до пізнавальної діяльності вона вимагає від учнів ініціативності, творчого підходу, уяви, цілеспрямованості);

- дозволяє вирішувати питання передачі знань, умінь, навичок;

- багатofункціональна, її вплив на учня неможливо обмежити одним аспектом;

- переважно колективна, групова форма роботи, в основі якої знаходиться змагання. В якості суперника може бути як сам учень (переконав себе, покращив свого результату), так і інший;

- має кінцевий результат. У грі учасник має отримати приз: матеріальний, моральний (грамота, широке оголошення результату, заохочення) психологічний (самоствердження, самооцінка);

- має чітко поставлену мету й відповідний педагогічний результат

Усі навчальні ігри, активізуючи увагу, підвищуючи інтерес до вивчення предмета, мають спільні вимоги до проведення: коли гра вже почалася, ніхто не має права втручатися й змінювати її хід (лише корегує дії учасників, якщо вони змінюють мету гри), наприкінці

кожної гри мета аналізується та обговорюється, констатуються результати, оцінюються (словесно) результати.

Структура розгорнутої ігрової діяльності включає такі компоненти:

- спонукальний (потреби, мотиви, інтереси, прагнення, які визначають бажання брати участь у грі);
- орієнтувальний (вибір засобів і способів ігрової діяльності);
- виконавчий (дії, операції, які надають можливості реалізувати ігрову мету);
- контрольньо-оцінювальний (коригування та стимулювання активності в ігровій діяльності).

Педагогічні ігри – досить велика група методів і прийомів організації педагогічного процесу. Основна відмінність педагогічної гри від гри взагалі полягає в тому, що вона володіє суттєвою ознакою – чітко поставленою метою навчання і відповідним їй педагогічним результатом, які можуть бути обґрунтовані, виділені в явному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Педагогічні ігри досить різноманітні за:

- дидактичними цілями;
- організаційною структурою;
- віковим можливостям їх використання;
- специфіці змісту.

Існує інша класифікація педагогічних ігор за Г. К. Селевком:

- за областю діяльності: фізичні, інтелектуальні, трудові, соціальні, психологічні;
- за характером педагогічного процесу: навчальні, тренінгові, узагальнюючі, контролюючі; пізнавальні, виховні, розвиваючі; репродуктивні, продуктивні, творчі; комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні;
- за ігровою методикою: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизаційні;
- за предметною областю: математичні, хімічні, фізичні, біологічні, економічні; музичні, театральні, літературні; трудові, технічні, виробничі; фізкультурні, спортивні, народні;

суспільнознавчі, економічні, комерційні, військово-управлінські, прикладні;

- за видом ігрового середовища: без предметів, з предметами; настільні, кімнатні, вуличні; комп'ютерні, телевізійні, ТЗН; технічні, із засобами, пересування [Селевко Г. К. *Игровые технологии* / Г. К. Селевко // *Школьные технологии*. – 2006. – № 4. – С. 35].

Використання ігор у практиці організації навчального процесу знаходить все ширшого застосування в умовах вищого навчального закладу. На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має суттєвою ознакою наявність чітко поставленої мети навчання і відповідного їй педагогічного результату, які можуть бути обґрунтовані, виділені в ясному вигляді й характеризуються навчально-пізнавальної спрямованістю.

У сучасній школі учні достатньо завантажені навчальною діяльністю, додатковими заняттями, гуртковою роботою, тому важно знайти час для постійного проведення ігор.

Ігри можна включати у систему позаурочного часу.

Самопідготовка проводиться у другій половині дня – в цей час діти вже стомлені, втрачають розумову працездатність, виникає неуважність, тому доцільно проводити виконання домашнього завдання у нетрадиційних формах: у вигляді казки, подорожей у різні пори року (в ліс, гори, на річку, подорож островами, містами), використовуючи будь-які види транспорту (автомобіль, потяг, корабель). Такі форми є ефективним засобом пізнавальних інтересів школярів, викликають емоційну реакцію на новизну ситуації, що перетворює виконання завдань на цікаву діяльність. На основі цікавості виникають допитливість, прагнення розвинути свої знання та вміння. За умов розумного, керівництва гра може стати незамінним помічником педагога.

Гра дарує щохвилину радість, задовольняє актуальні потреби, а ще — спрямована в майбутнє, адже під час гри в дітей формуються та закріплюються властивості, вміння, здібності, потрібні для виконання соціальних, професійних і творчих функцій у майбутньому. Гра — це школа спілкування. Скрізь, де є гра, панує здоров'я та радість.

У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, самотійно думати, розвивати увагу. Захопившись грою, діти не помічають, що навчаються. До активної діяльності залучаються навіть найпасивніші учні. Коли вихователь на занятті використовує елементи гри, в класі створюється доброзичлива атмосфера, з'являється бадьорий настрій, з'являється бажання вчитися. Плануючи заняття, вихователь повинен охопити всіх учнів, дібрати ігри, що стали б цікавими і зрозумілими для кожного. Гра — це своєрідна школа підготовки до праці.

Гра належить до традиційних методів навчання і виховання учнів. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвивальна й виховна функція перебувають у тісному взаємозв'язку.

Чому гра так подобається дітям? Тому, що вона дарує радість і захоплення, адже сам процес гри сповнений несподіванок, а результат — таємниця.

Проведення самопідготовки у вигляді різноманітних ігор — інтелектуальних, розвивальних, сюжетно-рольових сприяють зацікавленості учнів, роблять для них самопідготовку достатньо цікавим заняттям, а не нудною роботою. Крім того, систематичне включення в самопідготовку творчих завдань розвивають такі необхідні якості як кмітливість, креативність, фантазію, уяву, розширюють світогляд школярів.

Розвивальна гра стимулює пізнавальну діяльність учнів, викликає позитивні емоції у ставленні до навчання, його змісту, форм і методів здійснення. Увага школярів, перш за все, спрямована на ігрову дію. Одночасно до процесів запам'ятовування, осмислення долучаються глибокі переживання особистості, що роблять їх інтенсивнішими, і навчання не вимагає особливих зусиль, а проходить із великим емоційним піднесенням.

Підчас самопідготовки в другій половині дня є широкі можливості для використання дидактичних ігор. Ігри допомагають учням краще засвоїти програмний матеріал, виробити практичні

навички, посилити інтерес до навчання предметів, сприяють вивченню і розвитку індивідуальних нахилів і здібностей дітей.

Під час гри у дитини найповніше виявляється і розвиваються індивідуальні особливості, можливості, здібності, пам'ять, мислення, загострюється увага. Саме в іграх формується культура спілкування дитини в колективі, зароджується взаємодія між учнем і вихователем.

Гра – найбільш доступний, природний та улюблений вид дитячої діяльності, універсальний спосіб переробки отриманої від навколишнього світу вражень, що дозволяє дитині виявити особливості мислення й уявлення, її емоційність, активність, розвиває потребу в спілкуванні.

Ігрова діяльність на заняттях групи продовженого дня відбувається ефективно і дає бажані результати.

На самопідготовці доцільно використовувати такі дидактичні ігри, організація яких не потребує багато часу на приготування обладнання, запам'ятовування громіздких правил. Перевагу слід віддавати тим іграм, які передбачають участь у них більшості дітей класу, швидко відповідь, зосередження довільної уваги.

Ігрові методи багатопланові, і кожен з них у той чи інший спосіб сприяє виробленню певної навички. З огляду на це виокремлюють ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри. [Венгер Л. А. Гра як вид діяльності // Зап. псих . - № 3 - 2008].

Визначення місця і ролі ігрової технології в навчальному процесі, поєднання елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння педагогом функцій і класифікації педагогічних ігор. Проаналізуємо окремі види ігор.

Ігрові моменти – важливий засіб як для підсилення інтересу учнів до навчальної діяльності, розвитку мотивації молодших школярів, так і засіб для попередження втомлюваності учнів під час самопідготовки. Ігрові моменти сприяють активізації пізнавальної діяльності, покращують сконцентрованість уваги та в той же час допомагають переключитись із одного виду діяльності на інший і

відпочити, приносять позитивні емоції, радість, задоволення, знімають емоційну напругу.

Ігри-вправи. До них належать кросворди, ребуси, вікторини тощо. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок. Їх проводять на заняттях; ігри-вправи можуть бути елементами домашніх завдань, позакласних занять. Використовують їх також у вільний від навчання час. [Венгер Л. А. Гра як вид діяльності // Зап. псих. - № 3 - 2008]

Ігрова дискусія. Вона передбачає колективне обговорення спірного питання, обмін думками, ідеями між кількома учасниками. Основним призначенням цього методу є виявлення відмінностей у тлумаченні проблеми і встановлення істини в процесі товариської суперечки. Цей метод навчання дає змогу, проаналізувавши суть явища чи процесу, з існуючих варіантів рішень вибрати оптимальний. Досягнення поставленої мети зумовлює розвиток.

Ігрова ситуація. Це - життєва ситуація, створена в рамках тієї чи іншої гри, з умовними, вигаданими, ігровими правилами. Ігрова форма заняття створюється на уроці за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як засіб спонукання, стимулювання учнів. Основою цього методу є проблемна ситуація. Він активізує пізнавальний інтерес у учнів, спрямовує їх розумову діяльність. Зорієнтована ігрова ситуація на встановлення зв'язку теорії і практики з теми, що вивчалася або вивчається: вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Цей метод спонукає учнів до діяльності на основі певної ситуації, яка ґрунтується на необхідній сукупності знань, умінь і навичок, якими вони повинні оволодіти. Ігрова ситуація сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, втому. [Венгер Л. А. Гра як вид діяльності // Зап. псих. - № 3 - 2008]

Рольова гра. На відміну від шкільних завдань рольові ігри дозволяють учням вивільняти творчу енергію більш активним і доброзичливим способом. Рольові ігри є безпечною моделлю

реальних життєвих ситуацій, в яких діти можуть багато чого довідатися про навколишній світ і про самих себе. Це дуже цікаві й веселі ігри, які допомагають розвивати в дітей творче мислення.

Рольові ігри можуть допомогти дітям у вирішенні найрізноманітніших академічних або поведінкових проблем та навчити попереджати їх, а також оволодіти соціальними навичками й ознайомитися з правилами поведінки в мікросоціальних групах. [Вербитська А.А., Борисова Н.В. *Методологічні рекомендації з проведення ділових ігор* - М., 2004]

Є багато сценаріїв рольових ігор. У міру дорослішання дитини сценарії повинні поступово ускладнюватись, але при цьому відповідати віку дитини.

Дидактична гра – не самоціль, а засіб навчання і виховання.

Мета дидактичних ігор – формування в учнів уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними знаннями, уміннями й навичками учень зможе лише тоді, коли він час виявлятиме до них інтерес, і коли вихователя зумів зацікавити учнів. І. Підласий головне призначення методу дидактичних ігор вбачає в стимулюванні пізнавального інтересу [Подласый И.П. *Педагогика: Новый курс: В 2 кн.: Учеб. для студ. высш. учеб. заведений / И.П. Подласый. – М.: Гуманит. издат. центр ВЛАДОС, 2004. – Кн.1. Общие основы. Процесс обучения. – 2004. – С.503]*

Умовно можна виділити декілька типів дидактичних ігор, що згруповані за видом діяльності учнів: ігри-мандрівки; ігри-доручення; ігри-загадки; ігри-бесіди (ігри-діалоги). [Види ігор//Вчитель вчителю, батькам, учням [Електронний ресурс] / Збірник статей – Режим доступу: http://www.teacher.at.ua/publ/vidi_igor/38-1-0-01130]

В.Г. Коваленко книзі для вчителя „Дидактичні ігри на уроках математики”, називає ігри „сучасним і визнаним методом навчання і виховання, що володіє освітньою, розвиваючою і виховуючою функціями, які діють в органічній єдності”. Проте висловлює занепокоєння через „відсутність методичних розробок із даного питання і постійну нестачу особистого часу вчителя для створення і режисури дидактичних ігор, які потребують підвищеної методичної і

професійної майстерності” [Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики / В.Г. Коваленко – М. : Просвещение, 1990. – С.3].

А далі В.Г. Коваленко наголошує на тому, що „сучасна дидактика, звертаючись до ігрових форм навчання на уроках, справедливо вбачає в них можливість ефективної організації взаємодії педагога і учнів, продуктивної форми їх спілкування з властивими їм елементами змагання, безпосередності, непідробного інтересу... Гра – творчість, гра – праця, в процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивається увага, прагнення до знань... Навіть найпасивніші з дітей уключаються в гру з величезним бажанням, докладаючи всі зусилля, щоб не підвести товаришів по грі. Під час гри діти, як правило, дуже уважні, зосереджені і дисципліновані... гра повинна розглядатися як могутній незамінимий важіль розумового розвитку дитини” [Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики / В.Г. Коваленко – М. : Просвещение, 1990. - С.3-4].

Під час проведення дидактичних ігор у вихователя виникає безліч проблем: за яким принципом відбирати навчальний матеріал для створення ігор, яке місце дидактичних ігор в ряді інших форм і методів навчання, як одному вихователю вправитися з класом учнів під час гри? Як оцінювати результати дидактичних ігор?

Успіх проведення гри залежить від дотримання вимог:

- а) ігри мають відповідати навчальній програмі;
- б) ігрові завдання мають бути не надто легкими, проте й не дуже складними;
- в) відповідність гри віковим особливостям учнів;
- г) різноманітність ігор;
- д) залучення до ігор учнів усього класу.

Якщо після гри вміння й навички учнів не зростають, це означає, що гра не ефективна і результати її впровадження негативні. Тоді треба шукати причини негативних наслідків. Їх може бути дві: перша - якість самої гри низька і не відповідає вимогам; друга - методика проведення гри має серйозні відхилення від належного рівня. Позитивний ефект від використання ігор для навчання має виявитися

одразу ж після гри. Він легко виявляється в моральному задоволенні від гри її учасників.

Основна роль вихователя під час організації гри — створити таке входження дитини в доросле життя з його, на жаль, жорстокими нормами, щоб головним чином не зашкодити дитині. Будь-яка інструментовка ігор виправдана ще й психологічно: у грі дитина безтурботна, психологічно розкута і тому більше, ніж коли-небудь, здатна на повне вираження свого індивідуального «Я». Важливим стає таке завдання для вихователів - дати можливість кожній дитині через гру самореалізуватися як у процесі навчання, так і в позаурочній діяльності.

Найефективніше використовувати гру при повторенні, коли виникає потреба перевірити знання, вміння давати коротку характеристику, розподілити за певними ознаками на групи та ін.

Введенням розвиваючих занять, включення дітей у постійну пошукову діяльність створюються умови для розвитку у дітей пізнавальних інтересів. Дитина прагне до роздумів і пошуку, з'являється почуття впевненості в своїх силах і в можливостях свого інтелекту. Під час ігор відбувається становлення у дітей розвинених форм самосвідомості і самоконтролю, у них зникає страх помилкових кроків, знижуються тривожність і необґрунтоване занепокоєння, тим самим підвищується пізнавальна і творчо-пошукова активність дітей.

Література

- Великий тлумачний словник сучасної української мови / [уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел]. – К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2009. – 1736 с.,
- Венгер Л. А. Гра як вид діяльності // Зап. псих . - № 3 - 2008
- Вербитська А. А., Борисова Н. В. Методологічні рекомендації з проведення ділових ігор - М., 2004
- Ігри - навчання, тренінг, дозвілля / Под ред. В. В. Петрусінського - М., 1995
- Гордон Драйден, Джаннетт Вос. Революція в навчанні / Перекл. з акта. М. Олійник. - Львів: Літопис, 2005. - 544 с.
- Коваленко В.Г. Дидактические игры на уроках математики / В.Г.Коваленко – М.: Просвещение, 1990. – 96 с.
- Підкасистий П.І.. Педагогіка. Навчальний посібник для студентів педагогічних вузів і педагогічних коледжів. - М: Педагогічне товариство Росії. - 1998. - 640 с.
- Подласый И.П. Педагогика: Учебник для студентов высших учебных заведений. - М.: Просвещение; Гуманит. изд.центр ВЛАДОС, 1996. - 632с
- Подласый И.П. Педагогика: Новый курс: В 2 кн.: Учеб. для студ. высш. учеб. заведений / И.П. Подласый. – М.: Гуманит. издат. центр ВЛАДОС, 2004. – Кн.1. Общие основы. Процесс обучения. – 2004. – С.503
- Селевко Г. К. Игровые технологии / Г. К. Селевко // Школьные технологии. – 2006. – № 4. – С. 23–42.
- Види ігор // Вчитель вчителю, батькам, учням [Електронний ресурс] / Збірник статей – Режим доступу:
http://www.teacher.at.ua/publ/vidi_igor/38-1-0-01130
- П'ятакова Г. П. Сучасні педагогічні технології та методика їх застосування у вищій школі : навчально-методичний посібник для студентів та магістрантів вищої школи [Електронний ресурс] / Г. П. П'ятакова, Н. М. Заячківська. – Львів : Видавничий центр ЛНУ імені Івана Франка, 2003. – 55 с. – Режим доступу :
http://tourlib.net/books_others/pedtehnol1.htm