

**Д.А. Хайрова**

*студентка Куйбышевского филиала Новосибирского педагогического университета, г. Куйбышев, Россия*

**Н.П. Шаталова,**

*научный руководитель, профессор кафедры МИ МП Новосибирского государственного педагогического университета (Куйбышевский филиал)*

**Игровая технология как средство формирования УУД при обучении математике учащихся 5 класса**

**Аннотация.** В данной статье рассматривается применение игровых технологий на уроках математики в 5 классе. В статье анализируются концепция игровой технологии и развиваемые с ее помощью УУД. Автор приходит к выводу что в процессе игры у обучающихся формируются УУД (личностные, коммуникативные, регулятивные, познавательная). У обучающихся вырабатывается привычка сосредотачиваться на главном, мыслить самостоятельно, у них развивается внимание и появляется стремление к знаниям. Увлекаясь игрой, учащиеся не замечают, что они учатся, познают, запоминают новое, ориентируются в необычных учебных ситуациях, пополняют запас знаний, понятий, развивают навыки и фантазию. Даже самые пассивные из обучающихся включаются в игру с огромным желанием, прилагая, при этом, все усилия, чтобы не подвести товарищей по игре. Главной целью применения игровой технологии на уроке математики является развитие устойчивого познавательного интереса у учащихся через разнообразие применения математических игр.

Ключевые слова: игровая технология, УУД.

**D. A. Khairova**

**a student of the Kuibyshev branch of Novosibirsk pedagogical University,  
Kuibyshev, Russia**

**N. P. Shatalov,**

**scientific Director, Professor MI MP Novosibirsk state pedagogical  
University (Kuibyshev branch)**

## **Gaming technology as a means of formation UUD for math grade 5 students**

**Abstract.** This article discusses the use of gaming technology in mathematics lessons in the 5th grade. The article analyses the concept of game technology and develop with the help of the OOD. The author comes to the conclusion that in the course of the game students formed UUD (personal, communicative, regulatory, cognitive). Among students the habit of focusing on the Essentials, to think for themselves, they develop attention and you receive the desire for knowledge. An aficionado of the game, students do not notice that they're learning, learn, remember new, Orient themselves in unusual situations, adding to the stock of knowledge, concepts, develop skills and imagination. Even the most passive of learners are included in the game with great desire, with, at the same time, every effort not to let my fellow gamers. The main goal of using gaming technology in math class is the development of sustainable cognitive interest of students through a variety of applications of mathematical games.

**Keywords:** game technology, the OOD.

**Введение.** В согласовании с внедренными эталонами ФГОС с целью главного всеобщего создания схема института должна включать подобные условия к урокам, что дают возможность совершенствовать многоцелевые тренировочные воздействия. При этом знания, умения и навыки рассматриваются как производные с определенных типов направленных операций, т.е. они создаются, используются и хранятся в близкой взаимосвязи с интенсивными деяниями самих обучающихся. Свойство овладения познаний обуславливается разнообразием и характером видов УУД.

В наше время учебное заведение нуждается в такой организации своей деятельности, которая гарантировала бы развитие индивидуальных способностей и творческого отношения к жизни каждого обучающегося, внедрение различных инновационных программ, реализацию принципа гуманного подхода к детям и прочее.

Основная цель педагога заключается в том, чтобы сформировать условия, когда обучение учащегося заменит монотонную деятельность по запоминанию на активную самостоятельную работу.

В школьном возрасте основным видом деятельности обучающихся является игра, которая предоставляет им большие возможности для общения и обучения. Применение игр в учебном процессе может помочь стимулировать работу обучающегося. Игровая технология формирует познавательную активность, внимательность, интерес, память, осознание, поддерживает заинтересованность к изучаемой дисциплине, формирует созидательную фантазию, образное мышление, снимает утомление у обучающихся, так как игра делает процедуру обучения интересной. В игре кроме того формируется личность обучающегося, обогащается его душевная сущность.

Использование игровых технологий на уроке математики в 5 классе дает возможность найти решение задачи о формировании у обучающихся УУД.

Методологической базой изучения стали научные работы Л. С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина и др.

Максимальную заинтересованность, в образовательном процессе, представляют игровые технологии. Подобные технологии связаны с игровой формой взаимодействия преподавателя и обучающегося посредством реализации определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры.

Осуществление игровых приёмов и ситуаций при урочной форме занятий осуществляется согласно основным направлениям:

- дидактическая задача ставится перед обучающимися в форме игровой проблемы;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал применяется как средство, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую проблему в игровую;
- успешное осуществление дидактической задачи связывается с игровым итогом.

Игровые педагогические процессы имеют весьма существенную роль в учебном воспитательном процессе, поскольку они не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и осуществляют несколько иных функций:

1) грамотно сформированная, с учётом особенностей материала, игра дает возможность упражнять память, помогает обучающимся сформировать речевые умения и навыки;

2) игра активизирует интеллектуальную деятельность обучающихся, формирует интерес и познавательную заинтересованность к дисциплине;

3) игра –единственный из приёмов преодоления пассивности обучающихся.

Подобная игра считается модификацией игры как таковой. Она является важнейшим средством воспитания обучающихся. Мир игр весьма многообразен. Имеются различные виды систематизации игр. Каждая игра уникальна, она содержит в себе различные функции. Каждый ее вид помогает в развитии обучающегося, как здорового человека, так и здоровой личности. При правильном подборе игр можно распланировать и создать условия для нормального развития и социализации обучающегося.

Игровая технология – это одна из технологий личностно-ориентированного обучения, которая основана на принципах:

- взаимозависимость членов группы;

- личная ответственность каждого члена группы за собственные успехи и успехи группы;
- совместная учебно-познавательная деятельность в группе;
- общая оценка работы группы.

Обучение с использованием игровых технологий рассматривается как способ преподавания.

Игровые технологии формируют такие УУД как:

- коммуникативные – способность чувствовать, выслушивать, понимать напарника, разделять значимости, осуществлять контроль действий друг друга, обладать способностью прийти к соглашению, грамотно формулировать собственные идеи;
- познавательные – сопоставлять, находить хитроумные решения, обнаруживать закономерности;
- личностные – импровизировать, выражать заинтересованность к окружающему миру и к себе, ориентировать на моральные нормы;
- регулятивные – составлять план, производить оценку точность исполнения операций.

Игра стимулирует обучающихся к учебной деятельности. В ее структуру входит целеполагание, составление плана, реализация цели, анализ результатов.

Использование игровых технологий в обучении делает процесс познания наиболее доступным и увлекательным, а усвоение знаний более высококачественным и прочным.

Актуальность проблемы заключается в том, что в различных ситуациях перед ребенком стоит выбор, который необходимо сделать как можно правильнее.

**Результаты исследования.** Проведен контент-анализ понятий «игровая технология», «УУД» на основе исследования различных научно-методических источников (см. таблицы 1, 2).

**Таблица 1**

**Контент-анализ понятия «игровая технология»**

№	ФИО автора	Определение понятия
1	Г.К. Селевко (1998г.)	Игровая технология – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [1 стр. 55].
2	Д.Б. Эльконин (2000г.)	Игровая технология – это процесс, в котором происходит формирование и развитие личности, подготовка человека к жизни [1. стр56].
3	С.Л.	Игровая технология – это четко поставленная цель обучения с

	Рубинштейн (1989г.)	соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. [3 стр. 26].
4	П.И. Пидкасистый (1996г.)	Игровая технология – это процесс, связанный с активизацией и интенсификацией деятельности учащихся [2 стр. 21].
5	М.В.Кларин (1997г.)	Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Это последовательная деятельность педагога [6 стр. 19].

Итак, на основании проведенного контент-анализа понятия «игровая технология» нетрудно заметить, что каждое определение, данное разными учеными в разные годы, имеет общую тенденцию – процесс, вид, технология, цель, направленные на развитие у обучающихся универсальных учебных действий. Но, не смотря на схожие черты исследователей в определении понятия «игровая технология» имеются и некоторые различия, которые выражаются в представлении самой игровой технологии. В процессе формирования у обучающихся универсальных учебных действий целесообразно применять в процессе обучения игровые технологии. Что же такое универсальные учебные действия, (далее УУД)?

**Таблица 2.**

**Контент-анализ понятия «универсальные учебные действия»**

<b>№</b>	<b>ФИО автора</b>	<b>Определение понятия</b>
1	А.А. Дергач (2006г.)	Универсальные учебные действия – это «совокупность действий обучающегося, обеспечивающих его культурную идентичность, социальную компетентность, толерантность, способность к самостоятельному усвоению новых знаний и умений, включая организацию этого процесса» [2, С. 73].
2	А. Г. Асмолов (2008г.)	Универсальные учебные действия – это «умение учиться, то есть способность человека к самосовершенствованию через усвоение нового социального опыта» [1].
3	А. В. Федотова (2013г.)	Универсальные учебные действия – это «обобщенные действия, открывающие возможность широкой ориентации обучающихся, как в различных предметных областях, так и в строении самой учебной деятельности, включая осознание обучающимися её целевой направленности и ценностно-смысловых характеристик» [3].
	А.В. Щеглова (2013г.)	Универсальные учебные действия – это «планируемые

4		результаты освоения основной образовательной программы основного общего образования. Они представляют собой систему ведущих целевых установок и ожидаемых результатов освоения всех компонентов, составляющих содержательную основу образовательной программы» [4].
5	И.Ю. Лысова (2011г.)	Универсальные учебные действия – это «способности обучающегося к саморазвитию и самосовершенствованию путём сознательного и активного приобретения нового опыта» [5].

На основании проведенного контент-анализа понятия «универсальные учебные действия» различных авторов нетрудно заметить, что каждое определение, данное разными учеными в разные годы, имеет общее то, что под УУД понимают действия, которые направлены на то, чтобы обучающийся самостоятельно развивался и совершенствовался, путем сознательного и активного приобретения новых знаний и опыта. Несмотря на то, что авторы дают различные по своему типу определения понятию «универсальные учебные действия», в них есть схожие черты – действия, умения, результаты и способности.

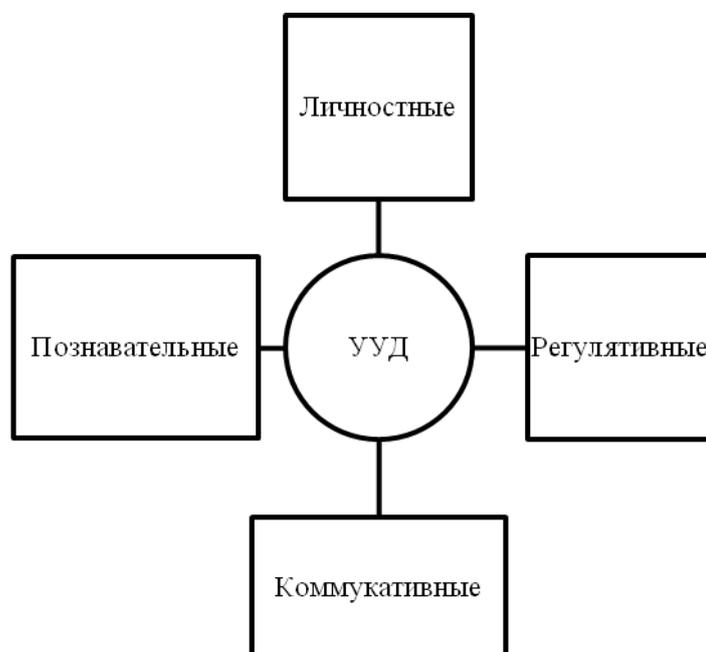
Таким образом, можно сказать, что в современном педагогическом процессе необходимо применение игровых технологий, которые позволяют формировать у обучающихся 5 класса всех УУД. Представим структуру игровой технологии (рисунок 1).



**Рисунок 1. Структура «игровой технологии» при обучении математике обучающихся 5 класса.**

При определении игровой технологии, мы придерживались точки зрения Л. С. Выготского, А.Н. Леонтьева и Д.Б. Эльконина о том, что игровая технология строится как целостное образование, которое охватывает определенную часть учебного процесса и объединенное общим содержанием, сюжетом и персонажем. Игра, как педагогический процесс, способна стать тем инструментом, который комплексно обеспечивает успешность адаптации обучающегося к новой ситуации развития, формирование, сохранение и укрепление его нравственного, психического, физического здоровья и т.д. Одним словом, можно сказать, что применение игровой технологии позволяет в непринужденной обстановке формировать у обучающихся всех УУД в целом.

Рассмотрим классификацию УУД при использовании игровых технологий для обучения математике обучающихся 5 класса. (рисунок 2)



**Рисунок 2. Классификация УУД при использовании игровых технологий для обучения математике обучающихся 5 класса.**

В наши дни учитель сам может создать определенные педагогические ситуации, предложить обучающимся новые игровые задания, которые направлены на применение, обобщение и систематизацию навыков и умений. Можно сказать, что игра является такой связующей нитью, без которой невозможно получить желаемый результат. В ходе дидактической игры обучающимся предлагается не просто текстовое задание, а его необычное и яркое представление, которое позволяет обучающему творчески подойти к заданию и представить себе педагогическую ситуацию, погрузившись в нее и приняв на себя необходимую для этого роль.

При подготовке учителя к уроку важно знать и понимать взаимообусловленность показателей и критериев УУД, формируемых у учащихся. В таблице 3 представим критерии и показатели УУД.

**Таблица 3**

**Соответствие компонентов игровых технологий и показателей УУД при обучении математике обучающихся 5 класса.**

Компоненты первого ключевого понятия	Показатели второго ключевого понятия
Структура	способность контролировать действия партнёра, использовать речь для регуляции своего действия, договариваться, приходить к общему решению, учитывать разные мнения, стремиться к координации, формулировать собственное мнение и позицию.
Характер	способность ребёнка принимать и сохранять учебную задачу, самостоятельно планировать свои действия, осуществлять итоговый и пошаговый контроль, вносить коррективы в действия, адекватно воспринимать оценку учителя и т.п.
Степень самостоятельности	- умение работать с информацией, осуществлять анализ, синтез, устанавливать причинно-следственные связи, создавать высказывания в письменной и устной форме, использовать общие приёмы решения задач; - мотивирование, формирование положительного отношения к учению, способность к самооценке и т.п.

Дидактической единицей игровой технологии является дидактическая игра. В настоящее время существует множество педагогических технологий, способствующих формированию у учащихся УУД. Мы считаем, что наиболее эффективным средством развития УУД у обучающихся 5 класса является игровая технология.

Рассмотрим задачи с применением игровых технологий, направленные на развитие УУД у обучающихся (см. таблицу 4).

**Таблица 4**

**Задачи с применением игровых технологий**

Показатели	Задачи
Способность контролировать действия партнёра, использовать речь для регуляции своего действия, договариваться, приходить к общему решению, учитывать разные мнения, стремиться к координации, формулировать собственное мнение и позицию	Задание 1.

Купили 1 кг яблок, 3 кг картофеля, 1 кг апельсинов, 2 кг бананов, 3 кг винограда, 1 кг клубники, 2 кг перцев и 1 кг моркови. Сколько было куплено килограммов овощей?



8      14  
6  
4

Способность ребёнка принимать и сохранять учебную задачу, самостоятельно планировать свои действия, осуществлять итоговый и пошаговый контроль, вносить коррективы в действия, адекватно воспринимать оценку учителя и т.п.

Задание 2.

Для того, чтобы сумма была верной, вместо \* надо поставить цифру:

$$\begin{array}{r} 56789 \\ + 4321 \\ \hline 6***0 \end{array}$$

9      8  
0      1

- умение работать с информацией, осуществлять анализ, синтез, устанавливать причинно-следственные связи, создавать высказывания в письменной и устной форме, использовать общие приёмы решения задач;  
- мотивирование, формирование положительного отношения к учению, способность к самооценке и т.п.

Задание 3.

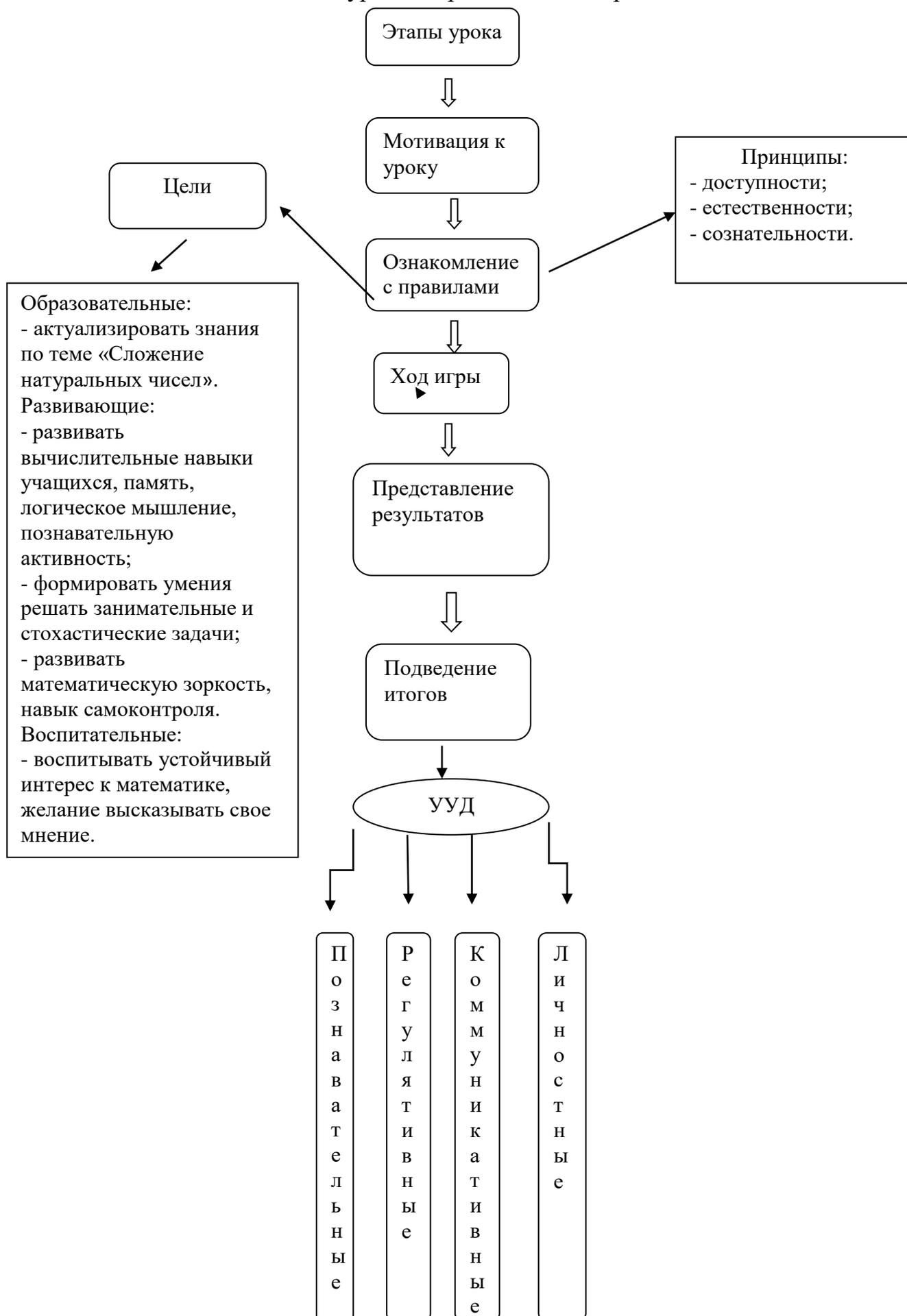
Найдите правило нахождения числа, стоящего в средней клетке первой строки, и по этому правилу вставьте в пустую клетку пропущенное число:

16	40	24
50	?	37

13      23      87  
97

Развитие всех типов УУД у обучающихся, является основной задачей при обучении математике. Целью решения задания, в ходе проведения дидактической игры, становится не конкретный результат, а умение логически-правильно выбирать способ решения задачи, контактируя при этом со всеми участниками игры, умение не только отстаивать свою точку зрения, но и прислушиваться к мнению других.

# Модель урока с применением игровой технологии



Данная модель урока направлена на развитие всех типов универсальных учебных действий. УУД имеют огромное значение в процессе формирования личности обучающегося. Обучение, направленное на развитие УУД, обеспечивает развитие таких качеств обучающегося, которые необходимы для того, чтобы он мог самостоятельно мыслить, работать с информацией, принимать свое решение, прислушиваться к мнению других участников обучения.

Рассмотрим конспект урока по конкретной теме позволяющий развивать универсальные учебные действия при использовании игровой технологии.

### **Конспект урока по математике 5 класс**

**Тип урока:** урок – дидактическая игра 5 класс.

**Тема урока:** «Сложение натуральных чисел»

**Цели урока:**

*Образовательные:*

- актуализировать знания по теме «Сложение натуральных чисел».

*Развивающие:*

- развивать вычислительные навыки учащихся, память, логическое мышление, познавательную активность;
- формировать умения решать занимательные и стохастические задачи;
- развивать математическую зоркость, навык самоконтроля.

*Воспитательные:*

- воспитывать устойчивый интерес к математике, желание высказывать свое мнение.

**УМК:** Учебник «Математика 5» автор Н.Я. Виленкин.

**Методическое обеспечение урока:** учебник математика 5 класс Виленкин, ПК с выходом в интернет, интерактивная доска, приложение 1.

**Методы организации работы:**

- словесные методы (беседа, чтение),
- наглядные (демонстрация презентации),
- проблемно-поисковый,
- метод рефлексивной самоорганизации (деятельностный метод).

**Формы организации работы:**

- коллективная (фронтальная),

**Структура урока:**

1. Мотивация к уроку. 2 минуты.
2. Ознакомление с правилами игры. 5 минут.
3. Ход игры. 30 минут.
4. Представление результатов игры. 5 минут.
5. Подведение итогов. 2 минуты.
6. Домашнее задание. 1 минута.

№ этапа	Деятельность учителя	Деятельность учащихся	УУД
1	Здравствуйте, садитесь. Сегодня на уроке мы с вами будем играть. Игра называется «Король математики»	Учащиеся приветствуют учителя	
2	<p>Правила игры «Король математики»: переход от слайда к слайду осуществляется через «клик» на управляющую кнопку или на одну из кнопок выбранного ответа. Для выхода из тренажера необходимо нажать клавишу «Esc».</p> <p>Играть будем всем классом, соревнуясь, при этом, друг с другом. Тот, кто больше всех правильно ответит на вопросы, в конце урока получит оценку.</p>	Учащиеся внимательно слушают правила игры и настраиваются на работу..	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение работать с информацией;</li> <li>- мотивирование, формирование положительного отношения к учению, способность к самооценке</li> </ul>
3	<p>Итак, приступим к игре (Слайд 1). Отвечая правильно на каждый из предлагаемых вам вопросов, вы открываете по одной букве из имени «Короля математики» и в конце игры мы с вами сможем узнать имя великого математика.</p> <p>Отвечаем на вопросы с презентации, при этом решаем задачи 1, 2, 3. (см. таблицу 4)</p>	<p>Ребята внимательно читают задание и отвечают на вопросы. После решения всех заданий выяснили, что имя «Короля математики» - Карл Гаусс</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- способность использовать речь для регуляции своего действия, учитывать разные мнения, стремиться к координации, формулировать собственное мнение и позицию.</li> </ul>
4	<p>Подведем итоги: мы выяснили, что великим математиком был Карл Гаусс. Давайте прочитаем не большую</p>	Учащиеся читают историческую справку со слайда.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение работать с информацией.</li> </ul>

	историческую справку об этом математике (Слайд 22)		
5	Помимо того, что с каждым правильным ответом на слайде появлялась одна буква из имени ученого, вы получали жетон, давайте посчитаем количество набранных жетонов и по результатам выставим оценки за урок	Подсчитывают количество набранных ими жетонов	- способность осуществлять итоговый и пошаговый контроль, вносить коррективы в действия, адекватно воспринимать оценку учителя и т.п.
6	Домашнее задание: повторить пункт «Сложение натуральных чисел» и подготовиться к самостоятельной работе.	Записывают домашнее задание в дневник.	

**Выводы.** Можно без какого-либо преувеличения утверждать, что наибольший интерес, в образовательном процессе, представляют игровые технологии. Такие технологии связаны с игровой формой взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры, которые наилучшим образом способствуют формированию у обучающихся таких универсальных учебных действий как: регулятивные, коммуникативные, личностные и познавательные.

Главной целью введения ФГОС второго поколения является создание условий, которые позволяли бы решать основную задачу Российского образования. Такой задачей является развитие личности обучающегося.

Исходя из всего вышесказанного рекомендуем пользоваться разработанной моделью урока, так как она позволяет формировать УУД у обучающихся, влечет за собой повышение математической грамотности, уровня математической культуры.

## Литература

1 Методические и справочные материалы по внедрению развивающих педтехнологий в профессиональное образование. /Под научной редакцией Н.Н. Михайловой/. ИРПО. М., 2000.

10. Федотова А.В. Роль универсальных учебных действий в системе современного общего образования – Интернет-ресурс, Дата обращения: 15.03.17 URL:<http://zankov.ru/practice/stuff/article=1866/>

11. [http://pedsovet.su/fgos/6048\\_tpyu\\_urokov\\_po\\_fgos](http://pedsovet.su/fgos/6048_tpyu_urokov_po_fgos) 2. Акмеология: Учебник/ под ред. А. А. Дергача. – М.: РАГС, 2006. – 424 с.

11. Щеглова А.В. УУД - формирование и развитие на занятие – Интернет-ресурс, Дата обращения: 15.02.17 URL:<http://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikh-obedinenii/library/2013/11/08/uud-formirovanie-i-razvitie-na>

12. Лысова И.Ю. Психологическое сопровождение учащихся начальных классов при формировании универсальных учебных действий / И.Ю. Лысова, Методические материалы. – Таруса: Межшкольный информационно-методический центр, 2011. – 48 с.

13 Сычева Т.Н. Современный урок в начальной школе с позиции формирования УУД – Интернет-ресурс, Дата обращения:15.03.17 URL:<https://infourok.ru/vistuplenie-sovremenniy-urok-v-nachalnoy-shkole-s-poziciy-formirovaniya-uud-380541.html>

2 Новые педагогические и информационные технологии в системе образования/ Под ред. Е.С.Полат – М., 2000

3. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М., 1989.

4. Давыдов В.К. Теория развивающего обучения. М., 1996.

5. Кларин М.В. Инновации в обучении: метафоры и моде-. ли: Анализ зарубежного опыта. М.: Наука, 1997.

6. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. М., 1989.

7. Полат Е.С., Моисеева М.В., Петров А.Е. Интернет в гуманитарном образовании: Учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Под ред. Полат Е.С.- М.: Владос, 2001

9. 8. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М.: Народное образование, 1998.

Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии. – М.,1996.

## Literature

1 Methodical and reference materials on the implementation of educational technology in professional education. /Under the scientific editorship of N. N. Mikhailova/. ICO. M., 2000.

10. Fedotova A.V. the Role of universal education in the system of modern education – online resource, date accessed: 15.03.17 URL:<http://zankov.EN/practice/stuff/article=1866/>

11. [http://pedsovet.su/fgos/6048\\_tpyu\\_urokov\\_po\\_fgos](http://pedsovet.su/fgos/6048_tpyu_urokov_po_fgos) 2. Acmeology: Textbook/ under the editorship of A. A. Dergach. – M.: rags, 2006. – 424 p.

11. Shcheglova A.V. UUD - the formation and development of the activity, online resource, date accessed: 15.02.17 URL:<http://nsportal.ru/shkola/materialy-metodicheskikh-obedinenii/library/2013/11/08/uud-formirovanie-i-razvitie-na>

12. Lysova I. Psychological support of pupils of initial classes in the formation of universal educational actions / I. Yu., Lysova, teaching materials. – Tarusa: interschool methodological center, 2011. – 48 p.

13 Sycheva T. N. Modern lesson at elementary school from the position of formation of the OOD – the Internet resource date of access:15.03.17 URL: <https://infourok.ru/vistuplenie-sovremenniy-urok-v-nachalnoy-shkole-s-pozitsiy-formirovaniya-uud-380541.html>

2 New pedagogical and information technologies in education/ edited by E. S. Polat, Moscow, 2000

3. Bespal'ko V. P. Components of pedagogical technologies. M., 1989.

4. Davydov K. V. Theory of developmental education. M., 1996.

5. Klarin M. V. Innovations in education: metaphors and the model. Lee: the Analysis of foreign experience. M.: Nauka, 1997.

6. Klarin M. V. Pedagogical technology in the educational process. M., 1989.

7. Polat E. S., Moiseeva M. V., Petrov A. E. the Internet in Humanities education: a textbook for students of higher educational institutions / edited by Polat E. s.- M.: Vlados, 2001

9. 8. Selevko G. K. Modern educational technologies. Moscow: education, 1998.

Pidkasistyj P. I., Khaidarov F. C. play Technology in training and development. – M.,1996.