

***«Активные формы обучения
на уроках математики
как средство повышения познавательной деятельности учащихся на основе
лично-ориентированного подхода»***

Ведущим стратегическим направлением развития системы школьного образования на сегодняшний день является лично ориентированное образование, которому я, как учитель и классный руководитель, отдаю предпочтение в учебно-воспитательной деятельности. Лично—ориентированное обучение выявляет особенности ученика – субъекта, признает самобытность и самоценность субъектного опыта ребенка, выстраивает педагогические воздействия на основе субъектного опыта учащегося. В основе лично ориентированного обучения лежат принципы гуманистического направления в философии, психологии и педагогике, разработанные Карлом Роджерсом :

- индивид находится в центре постоянно меняющегося мира: для каждого значим собственный мир восприятия окружающей действительности, этот внутренний мир не может быть до конца познан никем извне,
- человек воспринимает окружающую действительность сквозь призму собственного отношения и понимания,
- индивид стремится к самопознанию и самореализации, он обладает внутренней способностью к самосовершенствованию,
- взаимопонимание, необходимое для развития, может достигаться только в результате общения,
- самосовершенствование, развитие происходят на основе взаимодействия со средой, с другими людьми. Внешняя оценка весьма существенна для человека, для его самопознания, что достигается в результате прямых или скрытых контактов.

Приоритетными целями лично ориентированного подхода в образовании я считаю развитие познавательных способностей учащихся, максимальное раскрытие индивидуальности ребенка; обучение, как заданный норматив познания, переакцентируется на учение, как процесс; при конструировании и реализации образовательного процесса должна быть проведена работа по выявлению субъектного опыта каждого ученика и его социализация («окультуривание»); усвоение знаний из цели превращается в средство развития ученика, учитывающее его возможности и индивидуально – значимые ценности.

В свете выше обозначенных проблем, хочу отметить, что моделирование познавательной деятельности учащихся должно вестись через активные приемы обучения, предполагающие умелое сочетание учителем традиционных и нетрадиционных методов и приемов обучения и контроля за знаниями.

Повышение активности учащихся достигается совокупностью методов организации и управления учебно-познавательной деятельностью, которые принято называть активными.

Активные формы и методы обучения способствуют формированию у учащихся информационной базы, творческого мышления, практических навыков.

В структуре активности я выделяю следующие компоненты: готовность выполнять учебные задания; стремление к самостоятельной деятельности, сознательность выполнения заданий; систематичность обучения; стремление повысить свой личный уровень и др. С активностью очень тесно связана еще одна важная сторона мотивации учения школьников — самостоятельность, связанная с определением объекта, средств деятельности, ее осуществления самими учащимися без помощи взрослых и учителей.

Вспоминая известный тезис: «Математика — царица всех наук», считаю, что именно уроки математики в школе имеют огромный потенциал для использования активных форм обучения вопреки расхожему мнению о том, что математика «сухая» наука, что за цифрами и формулами «не увидишь души человека».

Школьный курс математики должен создавать у учащегося максимально полное и цельное восприятие математической науки (от Евклида и Архимеда до наших дней). его главная цель — формирование активности обучаемых, повышение качества учебно-воспитательного процесса, создание благоприятного психологического климата ученического коллектива.

Поскольку учение – это целенаправленный и мотивированный процесс, то моя задача состоит в том, чтобы включить каждого ученика в деятельность, обеспечивающую формирование и развитие познавательных потребностей, в осознании каждым учеником целей предстоящей деятельности. Если отобразить этот процесс схематично, то получится такая картина:

Потребность – мотив – цель – действие – рефлексия.

Руководствуясь принципами организации процесса обучения, предложенными Н.М. Зверевой, которая говорит о позиции учителя в процессе обучения (позицию организатора познавательной деятельности учащихся, организатор творческой и самостоятельной деятельности учащихся, организатор парной индивидуальной и работы и т.п.), отмечу самую существенную: создание ситуации успеха.

Замечу, что формулой современного обучения является *овладение* = *усвоение* + *применение знаний на практике*, которая в полном объеме отражает процесс *восприятия - осмысления- запоминания – применения - обобщения и систематизации*. Это значит, что «...сам учебный процесс невозможен без активной познавательной деятельности учеников на уроке как субъектов учения» (Ю.К. Бабанский).

Качество знаний, мотивация учения, психологическая комфортность учебного процесса будут значительно повышены, если в содержании образования будут спроектированы ситуации, в которых проявится ведущая система восприятия ученика; если будет предусмотрена возможность усвоения учебного материала в ходе использования активных форм обучения; создан благоприятный психологический климат в ученическом коллективе.

Итак, активные формы обучения на уроках математики (проблемные семинары, практикум- «мозговой штурм», организационно-деловые игры, игровые ситуации, игры-путешествия, лото и пр.) активизируют познавательную деятельность учеников, развивают процессы познания, позволяют сделать учебный процесс привлекательным и интересным, заставляют учащихся мыслить

Увеличение умственной нагрузки на уроках математики заставило меня задуматься над тем, как поддержать у учащихся интерес к изучаемому материалу, их активность на протяжении всего урока . В связи с этим я начала искать новые эффективные методы обучения и такие методические приемы, которые активизировали бы мысль школьников, стимулировали бы их к самостоятельному приобретению знаний.

Сегодняшний арсенал активных методов обучения весьма разнообразен. Я же отдаю предпочтение игровым методам .

Немаловажная роль здесь отводится дидактическим играм – современному и признанному методу обучения и воспитания, обладающему образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

В игровых формах обучения на уроках заложены эффективные возможности организации взаимодействия педагога и учащихся, продуктивной формы их общения с присущими им элементами соревнования, непосредственности и неподдельного интереса.

Игра – творчество – труд. В процессе игры у детей вырабатывается привычка сосредотачиваться, мыслить самостоятельно, развивается внимание, стремление к знаниям. Увлечшись, дети не замечают, что учатся: познают, запоминают новое, ориентируются в необычных ситуациях, пополняют запас представлений, понятий, развивают фантазию.

Даже самые пассивные из детей включаются в игру с огромным желанием, прилагая все усилия, чтобы не подвести товарищей. Во время игры дети, как правило, очень внимательны, сосредоточены и дисциплинированы.

Дидактические игры хорошо уживаются с «серьезным» учением. Включение в урок дидактических игр и игровых моментов делает процесс обучения интересным и занимательным, создает у детей бодрое настроение, облегчает преодоление трудностей в усвоении учебного материала.

Разнообразные игровые действия, при помощи которых решается та или иная умственная задача, поддерживают и усиливают интерес детей к

учебному предмету. Игру нужно рассматривать как могучий незаменимый рычаг умственного развития ребенка.

Дидактическая игра – не самоцель на уроках, а средство обучения и воспитания.

Как оживить урок, активизировать мыслительную деятельность ребят, поддержать интерес к предмету и желание изучать то, что кажется давно знакомым?

В моей педагогической копилке много различных форм и методов обучения. Мои уроки математики разнообразны. Я стараюсь, чтобы каждому, пришедшему на мой урок, хотелось учиться, чтобы познание нового было увлекательным, чтобы оно доставляло радость. А игровые ситуации на уроках служат целям математического развития, катализатором эмоций, увлечений, глубине и лучшему изучению учебного материала, они помогают включить каждого учащегося в познавательную деятельность, в процесс добывания истины, в общение, будоражащее мысль, способствуют живой и свободной взаимосвязи между учителем и учащимися, создают возможность выражения собственного «Я» для каждого школьника.

Создание игровых ситуаций на уроках алгебры и геометрии вносит разнообразие и эмоциональную окраску в учебную работу, снимает утомление, развивает внимание, сообразительность, чувство соревнования, взаимопомощь. Дидактические игры могут служить отправной точкой в возникновении у ребят интереса к изучаемому предмету.

Моя собственная практика показывает, что систематическое использование игровых методов является действенным средством активизации учебной деятельности школьников, положительно влияющим на повышение качества знаний, умений и навыков, развитие их умственных способностей: (см. приложение №1)

Нетрадиционные формы урока можно рассматривать как одну из форм активного обучения. Это попытка повышения эффективности обучения возможности свести воедино и осуществить на практике все принципы обучения с использованием различных средств и методов обучения.

Для учащихся нетрадиционный урок-переход в иное психологическое состояние, это другой стиль общения, положительные эмоции, ощущение себя в новом качестве, а значит новые обязанности и ответственность.

Такой урок – это возможность развивать свои творческие способности и личностные качества, оценить роль знаний и увидеть их применение на практике, ощутить взаимосвязь разных наук, это самостоятельность и совсем другое отношение к своему труду.

Пути активизации познавательной деятельности учащихся

<i>Причины низкой активности учащихся</i>	<i>Формы, методы, приемы, используемые в работе</i>
1. Недостаточное чувство коллективизма при решении учебных проблем	Использование игровых приемов (ролевые, познавательные), оптимальное сочетание игрового и

	проблемного обучения.
2.Высокая утомляемость учащихся, например, в результате однотипной работы	Эффективное сочетание традиционных и активных методов и форм обучения, использование занимательных заданий.
3.Учебный материал слишком сложен для учащихся	Поощрение учащихся при возникновении неудач и трудностей, помощь «слабым», оценка деятельности.

Организуя учебные игры на уроке, я руководствуюсь следующими требованиями:

- * Игра должна быть доступной, цель игры – достижимой, а оформление – красочным, разнообразным.

- * Игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельности учащихся.

- * Обязательный элемент каждой игры - ее эмоциональность. Игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа.

В играх обязателен момент соревнования между командами или отдельными участниками игры. Это всегда приводит к повышению самоконтроля учащихся, к четкому соблюдению установленных правил и, главное, к активизации учащихся. Говоря об использовании УДИ в учебной деятельности, в старших классах на уроках математики использую лекционно-семинарскую систему. Эта система включает в себя уроки различных типов. На лекции излагаю весь теоретический материал изучаемого раздела. Уроки - семинары могут быть посвящены повторению, углублению и обобщению пройденного материала, приобретению новых знаний. Уроки - практикумы позволяют применять математические знания в процессе решения задач. На контрольно-зачетных уроках проверяются знания, умения и навыки учащихся, приобретенные ими в процессе изучения данной темы, а также связанных с ней предыдущих тем. На всех этих уроках по мере необходимости и возможности использую активные формы обучения. Например, организационно-деловые игры.

Сущность ОДИ в том, что эта игра представляет собой комплекс взаимосвязанных методик или техник (мыслительно-интеллектуальных, социально-психологических и др.), обеспечивающих логически обоснованную смену различных видов коллективной, групповой, микрогрупповой деятельности, нацеленных на создание "продукта игры" - текста, содержащего решение поставленной или даже сформулированной в ходе самой игры проблемы. Решение проблемы и составляет предмет этой игры. во время игры возникает своеобразный временный научно-исследовательский коллектив, точнее временная творческая система (ТС), общий интеллектуальный потенциал которой значительно превосходит потенциал любого отдельно взятого специалиста.

Опыт показывает, что игра очень быстро перестает быть для ее участников просто игрой. Реальные жизненные столкновения становятся, благодаря специальной работе игротехников, столь интенсивными, что участники ведут себя так, будто игра является самой реальностью.

Таким образом, ОДИ обеспечивает интенсивное развитие каждого участника игрового действия, его обогащение новыми знаниями, умениями, навыками, технологиями. Игра предполагает также совершенствование процессов взаимодействия участников, расширение их коммуникативной компетентности.

Для достижения игровых целей в ОДИ делают чередование организационных форм деятельности: коллективных, групповых и др.

Приведу характеристики основных форм деятельности, которые я использую на своих уроках:

- Общекolleктивная деятельность. Это пленарные заседания, большие рекреационные паузы.
- Пленарные заседания, в которых принимают участие все играющие, преследуют такие цели: а) обмен информацией между командами; б) координация конструктивной 'поисковой работы; в) отслеживание основных этапов движения к общей цели; г) стимулирование творческого процесса путем сопоставления степени продвинутости команд (обострения конфронтации); д) синтезирование идей и решений; е) коллективную рефлекссию этапов и общих итогов игры и др. Пленарное заседание проводится чаще всего методом дискуссии: одна из команд выступает в качестве докладчика, а все остальные в роли конструктивной оппозиции. Следует отметить, что пленарное заседание - наиболее энергоемкая и наименее продуктивная форма коллективной деятельности.
- Групповая деятельность (работа в микрогруппах (МГ)). Это основная форма работы в ОДИ. Микрогруппы имеют постоянный состав (оптимально 5 - 6 человек). МГ комплектуются в зависимости от целей игры, на основе самоопределения, по формальным признакам или случайным образом. Отнюдь необязательно (даже нежелательно), чтобы это была уже сыгранная команда. Наличие устойчивых межличностных доигровых отношений снижает творческий потенциал команды. Человек, вынужденный тесно сотрудничать с незнакомыми людьми и в нестандартной обстановке, уже одним этим обстоятельством освобождается от многих стереотипов, актуализирует свой творческий потенциал.
- Временные группы смешанного состава ("коктейль"-группы - КГ). Комплектуются на определенных этапах игры по принципу делегирования в каждую КГ представителя от каждой группы. Таким образом вместо МГ образуется "коктейль"-группа - группа смешанного состава. Цель их создания - обогащение поля общения, интенсификация информационного обмена "всех со всеми", что способствует взаимному обогащению разрабатываемых в МГ проектов, стимулирует творческие процессы.
- Дубль-группы (ДГ). Это соединение МГ парами для взаимного оппонирования с целью улучшения качества разработок или совместного завершения их на основе слияния наиболее удачных и проработанных вариантов.
- Подгруппы (ПГ). Получаются путем деления МГ на несколько локальных групп по тем или иным признакам с целью поиска

альтернативных вариантов решения проблемы, взаимного оппонирования и др.

- **Группа экспертов (ГЭ).** Образуется из делегируемых МГ лучших аналитиков для отслеживания конструктивных идей в ходе дискуссии, оценки действий команд и выступающих "спикеров" (лидеров МГ), экспертизы предлагаемых проектов, а также составления итогового текста и его редактирования.

Кроме названных, в своей практике я использую такие формы уроков как деловые игры, устные журналы, сказки, математические бои и др. В игровых уроках воспроизводится предметное и содержательное содержание профессиональной и общественной деятельности, это значит, моделируются объективные условия и системы отношений, характерные для данного вида практики. В игре заложена возможность принять решение и организовать его выполнение. Участники игры имеют возможность увидеть последствия своей деятельности, сравнить их с последствиями других участников.

Подготовка урока - игры начинается с разработки сценария. В проект такого урока входят: цели обучения, развитие и воспитание учеников, формулировка изучаемой проблемы, план деловой игры, содержание деятельности членов игры, правила игры. Деловая игра включает следующие этапы:

- актуализация базовых знаний, мотивация деятельности учеников, стимулирование самостоятельной познавательной деятельности;
- формирование творческих групп по 3-5 человек, презентация команд (обсуждение названия, девиза, эмблемы каждой команды). В каждой игровой группе выбираются ведущие (или ответственные);
- создание проблемной ситуации, формулировка проблемы; работа в творческих группах.

Каждая команда получает творческое задание и материалы, необходимые для его выполнения, и вырабатывает свою концепцию решения проблемы.

- Общее обсуждение проблемы: на данном этапе совершается коллективная выработка решения проблемы.
- Анализ деятельности каждой команды, выведение суммарных поощрений и штрафных баллов, оценка деятельности всех участников группы.
- Домашнее задание.

В такой форме урока как устный журнал наиболее часто применяются следующие виды: вопрос-ответ, развернутый разговор, устные доклады с последующим их обсуждением, обсуждение письменных творческих работ учеников. Журнал должен содействовать более глубокому изучению темы учениками. В процессе подготовки журнала должны быть поставлены вопросы, проблемы для обдумывания. При проведении урока-устного журнала учитель должен уметь организовать и поддержать обсуждение, во время которого важно притягивать учеников к аргументации и доказательствам своей точки зрения. Организация обсуждения или

дискуссии требует от преподавателя умения сформулировать проблему, вопросы; ораторского мастерства, такта, знания сущности вопроса. Стил ь проведения урока-устного журнала должен быть демократичным, выводы учителя – убедительными. Участие в таком уроке дает возможность ученикам стать авторами тезиса, строить личную гипотезу, стать критиком высказываний других учеников или преподавателя. К уроку готовятся экспресс-доклады. Каждому ученику представляется возможность попрактиковаться в публичных выступлениях.

На уроках математики, где используются активные формы обучения, происходит закрепление, обобщение и углубление знаний. В процессе выполнения разнообразных упражнений у учеников вырабатываются навыки и умения по теме, частично систематизируется изученный материал, выделяется главное. На таких уроках я обязательно использую дидактические игры и игровые ситуации.

Для создания игровых ситуаций использую исторические сведения, занимательные задачи, жизненные факты, задачи - рисунки, примеры из других предметов, межпредметные связи.

Групповая работа позволяет сочетать коллективную и индивидуальную формы работы. Задания для групповой работы учащиеся обсуждают в группах, затем начинается "защита" решений. За правильные ответы группы получают игровые баллы. Задания для индивидуальной работы выполняет каждый учащийся, потом получает за это оценку. Награждается группа, набравшая наибольшее число баллов. Рассмотрим сказанное на конкретных примерах.

ЯРМАРКА ИДЕЙ

Актуализация опорных знаний.

Цель: проверить готовность команд к игре, повторить и закрепить основные вопросы по данной теме.

Группам на карточках даются вопросы и задания, которые они обсуждают, а затем "защищают" свои решения.

МАТЕМАТИЧЕСКОЕ ЛОТО

Цель: закрепление и повторение материала, отработка формул.

Правила игры.

В специальном конверте каждой группе предлагается набор карточек (обычно делаю 10 карточек). Это - карточки-задания. Имеется другой набор карточек. Это - карточки-ответы, которых больше, так как среди ответов есть ложные ответы. Решая пример, учащийся находит ответ, и эту карточку (ответ) накрывает соответствующий номер в специальной карте. Если все задания выполнены правильно, то обратные стороны карточек-ответов составляют какую-то картинку или рисунок. Каждый ученик в группе решает по 2 задания. Номера в специальной карте совпадают с номерами карточек-заданий.

Специальная карта:

				0

Эту игру можно провести и иначе. Пригласить по 2 человека от каждой группы для выполнения заданий. Учащиеся находят ответы на карточках, разложенных на столе учителя. В случае правильных ответов на магнитной доске получается большая картинка, которую видит весь класс.

ПАСЬЯНС

Цель: закрепление различных формул.

Это могут быть тригонометрические формулы, формулы решения тригонометрических уравнений, формулы производных.

Правила игры.

Пасьянс содержит 20 карточек, на которых написано 10 формул (левая часть до равенства - на одной карточке, правая - на другой). Эти карточки раскладываются в 4 ряда по 5 карточек в каждом ряду. Карточки можно брать по 2 либо по вертикали, либо по горизонтали. Каждая пара считается удачей, если она составляет формулу.

ПАСЬЯНС (пример).

$\sin x = 0$	$2n$	$\cos x = 1$	$x = 1$	$\frac{1}{4} + n$
n	$\sin x = 1$	$\frac{1}{2} + 2n$	$3 \cdot \frac{1}{4} + n$	$\operatorname{ctg} x = -1$
$\cos x = 0$	$\operatorname{tg} x = 1$	$-\frac{1}{2} + 2n$	$\cos x = -1$	$\operatorname{tg} x = 0$
$\frac{1}{2} + n$	$\sin x = -1$	$\operatorname{tg} x = -1$	$+ 2n$	$\operatorname{ctg} x = 0$

Удачные пары:

$\sin x = 0$	n	n	$\cos x = 1$
$\cos x = 0$	$\frac{1}{2} + n$		

$\sin$ $n x = 1$	$/2$ $+ 2 n$	3 $/4 + n$	ctg $x = -1$
ctg $g x = 1$	$/4 + n$	$\cos$ $x = -1$	$+ 2 n$

ДОМИНО.

Цель: закрепление изученной темы и повторение материала. Отработка различных формул.

Правила игры.

Домино содержит 16 карточек и одну - начальную карточку. На одной половине карточки написано задание, на другой - ответ к другой карточке. В группе распределить 16 карточек между игроками. Действия игроков такие же, как в обычном домино. Выигрывает та команда, которая справится с заданием быстрее.

Домино (пример) по теме "Производная".

$(6x^2)'$	x
-----------	-----

Эта технология провоцирует приобретение знаний — и нет ни унижения, ни самоунижения. Ученик не обязан делать, но может попробовать.

Чтобы отследить полученные результаты, прибегаю к технологии управления качеством образования:

I. Анализ прогностического фонда (по Гершунскому Б.) (знаний, интеллекта, практики, умений и навыков, черт творческой деятельности, мировоззренческих и поведенческих).

1. Диагностика определение уровней сформированности учебной деятельности (владение приемами учебной деятельности) по Паламарчук В.Ф.: программа самообразования и совершенствования личности.

2. Использование методики интенсивного полного усвоения знаний через эталон обучения (по Блуму).

3. Все виды контроля: вводный, промежуточный, итоговый.

4. Система дополнительного образования (довузовская, досуговая подготовка).

5. Демократический выбор форм итоговой аттестации.

6. Открытое планирование.

7. Централизованное тестирование.

II. Прогнозирование отбора учебного материала.

III. Разработка надежного инструмента оценки качества обучения по заявленным параметрам.

Кроме всего сказанного, отмечу, что широко ввожу в программу обучения математике имитационные игры, операционные, «деловой театр» и многие другие.

Рассмотрим на примере урока геометрии в 7 классе. Проводился общественный смотр знаний в виде полета на планету «Геомудрия». Вопросы были составлены следующим образом:

1. Из обязательных результатов.
2. Более сложные.
3. Задачи на сообразительность.

За две недели с вопросами должны ознакомиться все. А ответы я проверяю только у консультантов, в этой игре они корреспонденты различных планет. Они сами готовят викторины и другие задания для полета.

* 1 этап игры - распределение ролей между «членами экипажа» и пассажирами». Для этого проводится пресс-конференция ученых-геометров. Самый лучший – «капитан корабля»,

* 2 этап игры-сам «полет». По пути следования звездолет оказывается в магнитном поле звезды Теоромии, которая притянула звездолет. И «инопланетяне» (лучшие ученики, которые хорошо знают все термины) проводят смотр знаний по тем вопросам, которые были вывешены заранее. Идет «парная» работа. «Инопланетяне» подводят итоги.

* 3 этап- звездолет прибывает к цели. Корреспонденты на пресс – конференции задают вопросы «членам экипажа», а потом «пассажирам». Подводятся итоги, лучшие награждаются званием «Лучший представитель своей планеты » и оценками в журнал.

В старших классах тоже по душе учащимся дидактические игры, такие как «Заседание ученого совета», «Конструкторское бюро», семинары в виде «Пресс-конференции».

Все эти игры способствуют укреплению не только полученных знаний, но и при их помощи развиваются и укрепляются чувства товарищества, честности, коллективизма. Безусловно, на таких уроках более всего развиваются творческие способности учащихся.

Кроме того, я в своей работе использую такие методы как:

- а) метод самостоятельной работы с учебником;
- б) метод работы с различным дидактическим материалом;
- в) проблемное обучение (проблемное изложение, частично-поисковый, исследовательский методы);
- г) групповое обучение;
- д) дискуссия на лекциях и семинарах и др.

В воспитательной работе я стараюсь использовать такие новые формы как «Разброс мнений», «Защита проектов», театр-экспромт. Как видим, игра очень органично может пронизывать все названные мной формы и методы. Учащиеся достаточно активно включаются в учебную деятельность,

независимо от того, какую позицию они занимают в игре: руководителя, исполнителя, рядового игрока, организатора игры и т.д. Я, как учитель, тоже могу занимать совершенно разные позиции – от наблюдателя до игрока.

Математическое образование-важная составляющая культуры каждого человека, считающего себя образованным и современным. Поэтому, размышляя о проблемах современного математического образования, хочу отметить следующее: необходимо ввести в школу начальный курс логики, увеличить объем текстовых задач и, вообще всего того, что способствует умению логически мыслить, понимать суть поставленной задачи, умению сосредоточиться на главном и отбросить второстепенное.

Литература:

1. Байкова Л.А., Гребенкина Л.К. Педагогическое мастерство и педагогические технологии. – М.,2001.- 248 с.
2. Гузеев В.В. Педагогическая техника в контексте образовательных технологий. – М: «Народное образование»,2001 – 126 с.
3. Зверева Н.М. Практическая дидактика для учителя. – М.,2001. – 250 с.
4. Исаев И.Ф., Шиянов Е.Н., Сластенин В.А. Педагогика.-М. «Академия», 2002. – 566.
5. Корнеева И.А. Активизация познавательных интересов через ролевую игру. — М.,2001
6. Г.А. Ромашкина Педсоветы в школе.Волгоград -2004.
Изд.»Учитель –АСТ»