

Подчерняєва Наталія Дмитрівна

Харківський національний педагогічний університет імені Г.С. Сковороди

ДИДАКТИЧНА ГРА ЯК ФОРМА ВИХОВАННЯ КУЛЬТУРИ МІЖНАЦІОНАЛЬНОГО СПІЛКУВАННЯ СТАРШОКЛАСНИКІВ В УМОВАХ РОБОТИ ЄВРОКЛУБУ ЗАГАЛЬНООСВІТНЬОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ

У статті розглянуто дидактичну гру як форму виховання старшокласників загальноосвітнього навчального закладу в умовах діяльності євроклубів – осередків формування культури міжнаціонального спілкування старшокласників. Проаналізовано методи реалізації дидактичної гри. Визначено роль куратора/опікуна євроклубу в процесі формування культури міжнаціонального спілкування старшокласників.

Ключові слова: дидактична гра, євроклуб, культура міжнаціонального спілкування, куратор, опікун.

Інтеграція України в європейське і світове співтовариство вимагає виховання молодого покоління, яке має уявлення про самобутні культурні світи та їх взаємозв'язок, усвідомлює процеси толерантного неупередженого ставлення до представників різних етносів, володіє навичками взаємодії в сучасному полікультурному світі, готового до життя у європейському суспільстві, відкритого до ефективного міжнаціонального спілкування в нових історичних реаліях, стійкого до проявів расизму, ксенофобії і нетерпимості до людських відмінностей.

Це вимагає застосування перспективних виховних технологій, які зумовлюють відтворення моделей та зразків поведінки, характерних для демократичного суспільства. Особливої актуальності сьогодні набуває діяльність євроклубів як осередків формування культури міжнаціонального спілкування старшокласників у загальноосвітньому навчальному закладі. Саме в старшому шкільному віці вирішуються задачі завершального самовизначення особистості та її інтеграції у світ дорослих людей. Тому не лише загальна інформація про ровесників сусідніх країни, але й безпосередня співпраця, спілкування та розуміння європейських цінностей (людської гідності, свободи, демократії, рівності, верховенства права, поваги до прав людини) є важливою запорукою успішного співіснування людей різних націй та країн.

Досвід культури міжнаціонального спілкування старшокласники мають отримати саме в школі. Добрим підґрунтям для цього можуть стати шкільні євроклуби.

Розглядаючи діяльність євроклубу загальноосвітнього навчального закладу, ми звертаємо увагу на роботу куратора/опікуна євроклубу, який, допомагаючи старшокласникам критично аналізувати ситуації міжособистісної взаємодії, відповідально ставитись до прийняття рішень, забезпечує умови для налагоджування взаємодії з представниками інших націй, конструктивного вирішування конфліктних ситуацій, відмовляючись від традиційних методів. Тому однією з нетрадиційних форм виховання учнівської молоді є дидактична гра.

Науково-методична література містить дослідження стосовно гри за такими аспектами: гра визначається як переддіяльність, школа соціального розвитку суб'єкта, вид діяльності, форма активності, яка направлена на адаптацію до зовнішніх умов і до їх змін (Л. Виготський); зв'язок гри з діяльністю уваги (С. Рубінштейн); теорія узагальненого характеру ігрової дії (А. Леонтьєв); гра і вчення як підготовчі форми діяльності, які передували праці (В. Ананьєв); відповідність змісту і порядку дій у грі реальній дії у поєднанні з можливістю вільного варіювання умовами дій (А. Леонтьєв); мотивація ігрової діяльності (Н. Ємельянова, В. Кругліков, Г. Китайгородська); гра як засіб практичної пізнавальної діяльності, дієвого засвоєння знань (І. Драгомирецький), педагогічний аспект гри (Р. Аппатова, Н. Ахметов, О. Селецька, С. Щербак).

У сучасних педагогічних дослідженнях накопичено певний науково-теоретичний та практичний досвід щодо використання дидактичних ігор. Проте проблема застосування дидактичних ігор як однієї з форм виховання культури міжнаціонального спілкування

старшокласників у діяльності євроклубу загальноосвітнього навчального закладу вивчена недостатньо.

Метою статті є визначення основних характеристик дидактичної гри як однієї з навчально-виховних форм роботи євроклубу, яка впливає на формування культури міжнародного спілкування старшокласників.

У своїй роботі куратор/опікун євроклубу спирається на форми та методи навчання і виховання, які забезпечують розвиток креативності, швидке вирішення практичних завдань та за своєю сутністю розкривають складові культури міжнародного спілкування:

- пошук знань про представників інших народів, який реалізується через завдання, що спонукають учнів до збору інформації про культуру народів;
- розуміння та повага до відмінностей усвідомлюється через глибоке вивчення національно-культурних особливостей, що втілюється завдяки роботі з порівняльними характеристиками;
- вивчення культури, традицій та мови свого народу реалізується через краєзнавчий матеріал тощо.

Дослідники П. Шевчук і П. Фенрих приділили значну увагу ігровим та неігровим методам, що скеровані на закріплення знань та відпрацювання стійких навичок і вмінь [5]. Значна кількість запропонованих інтерактивних методів ефективно реалізується кураторами/опікунами євроклубів загальноосвітніх навчальних закладів. Розглянемо найбільш поширені та ефективні методи і форми роботи євроклубів у загальноосвітніх навчальних закладах.

В умовах функціонування євроклубу загальноосвітнього навчального закладу визначено такі форми роботи зі старшокласниками: проведення зустрічей та клубних змагань; святкування дня народження євроклубу; проведення творчих конкурсів (конкурси малюнків та малюнка на асфальті, конкурс есе, статей на задану європейську тематику); випуск шкільних та міжшкільних бюлетенів та газет; святкування Дня Європи; організація днів національних культур європейських країн; організація днів/вечорів європейської кухні; організація заходів на теми «Європейські свята», «Європейські видатні особистості», «Європейське мистецтво», «Музика, яку слухає молодь всієї Європи», «Європейська культурна спадщина»; проведення вікторин за європейською тематикою; проведення міжнародних зустрічей дітей (онлайн) за темами, обраними міжнародним мотто для програми «Європа в школі»; організація обмінів/листування зі школами європейських країн; проведення «круглих столів» для старшокласників, парламентських ігор, ток-шоу; проведення КВК, «Що? Де? Коли?» за участю декількох шкіл; організація міжнародних проєктів для учнів з різних європейських країн; квести; флешмоби; проведення лекторіїв (з використанням матеріалів навчальних модулів «Європейських студій») на теми європейської інтеграції.

Розглянемо детальніше таку форму роботи євроклубу, як дидактична гра.

Ефективність ігрового навчання підтверджена тисячолітнім досвідом ігрової діяльності. Філософське поняття феномену людини, як відмічає видатний філософ ХХ ст. Й. Хейзинга, включає поряд з видовими характеристиками «Homo Sapiens» (людина розумна), «Homo Faber» (людина, що творить), ще й «Homo Ludens» (людина, що грає). В ігровому навчанні виявляються такі якості особистості, як цілеспрямованість, активність, динамічність і продуктивність мислення, міцність та оперативність пам'яті, прагнення до постійного самовдосконалення і віра у власні сили тощо. Саме тому у грі реалізована ідея єдності думки та дії.

Уперше ділова гра була застосована в США у середині 50-х років. Сьогодні цей напрям розробки ігор для навчання перетворився у велику наукову галузь.

Перша ділова гра для навчання була проведена у Радянському Союзі у 30-х роках, саме з цього часу можна констатувати початок навчання за допомогою гри в теоретичному аспекті.

Інтенсивне використання ігор в другій половині ХХ ст. як засобу організації навчальної та виховної діяльності дає підстави підрозділяти ігри на позаутилітарні і дидактичні (ділові, імітаційні, організаційно-діяльнісні тощо). Перші є власне ігри, другі – модельно-навчальні, в

яких гра – технологічний спосіб навчання. Важливим теоретико-методологічним підґрунтям для педагогічних досліджень є положення про розвиток і формування особистості в ігровій діяльності, про значення ігрового навчання в підготовці особистості до життя і праці.

У сучасній науковій літературі існує декілька різноманітних підходів до визначення поняття «дидактичні ігри». Так, у довідковій літературі дидактичні ігри розглядаються як спеціально створені або пристосовані для навчання ігри. Специфічною ознакою дидактичних ігор є поєднання умовного ігрового плану діяльності учнів з її навчальною спрямованістю (наявність наміру, плану, навчальної мети і передбачуваного результату). Дидактичні ігри, як правило, обмежені у часі, ігрові дії підпорядковані фіксованим правилам. У межах дидактичних ігор мета навчання досягається через вирішення ігрових завдань [9].

Ю. Бабанський розглядає дидактичну гру як «цінний метод стимулювання інтересу до навчання; як засіб, що збуджує інтерес до навчання» [10, с. 198]. Як метод навчання, дидактичні ігри розглядає і М. Фіцула [12, с. 135].

На думку П. Підкасистого, дидактична гра є методом навчання і одночасно активною навчальною діяльністю з імітаційного моделювання систем, явищ, процесів, які вивчаються; колективна цілеспрямована навчальна діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані рішенням головного завдання і орієнтують свою поведінку на виграш [11, с. 251].

Ю. Мальований характеризує дидактичну гру як форму навчання, де «засвоєння учнями змісту освіти під керівництвом учителя опосередковано їхньою ігровою взаємодією, що регулюється певними встановленими правилами гри, порядком, режимом» [14].

Схожої думки дотримується П. Щербань, який вважає дидактичну гру творчою формою навчання, виховання і розвитку студентів, школярів, дошкільників [15, с. 31].

За визначенням Г. Ковальчук, дидактична гра – метод імітації прийняття управлінських рішень у різноманітних ситуаціях шляхом гри за правилами, які дані або виробляються самими учасниками, який передбачає постановку проблеми та засвоєння навчальної інформації через дію [7].

Отже, характерною рисою дидактичної гри є тісний зв'язок з дійсністю, наслідуванням реальних подій, що передбачає можливість вільної інтерпретації ролі. Тому варто підкреслити відмінність дидактичної гри від інсценізації, де всі ролі прописані та вивчені.

Згідно з дослідженнями Г. Ковальчук, В. Мішкурова, М. Пашенко, В. Букатова, виділяють такі ознаки дидактичної гри: моделювання правдоподібної ситуації та встановлення правил; розподіл ролей між учасниками гри та їх взаємодія, автономність від керівника; наявність спільної мети учасників гри; колективне вироблення альтернативних рішень; наявність системи індивідуального чи групового оцінювання діяльності учасників гри [4; 7].

Таким чином, дидактична гра розглядається нами як форма виховання культури міжнаціонального спілкування старшокласників.

Дидактична гра є своєрідним тренуванням подій, що можуть виникнути у майбутньому реальному житті. У ході гри, виконуючи ту чи іншу роль гравець (старшокласник) готується до вирішення проблем у непередбачених ситуаціях, може скоригувати свою поведінку. Використання дидактичної гри дозволяє продуктивно вирішувати проблему перетворення завдань навчально-пізнавальної діяльності із зовнішньої у внутрішню спонукальну силу – пізнавальну цілеспрямованість, яка виступає джерелом активності індивіда.

Учений-психолог Л. Виготський зазначає, що гра є розумна і доцільна, планомірна, соціально координована, підлегла відомим правилам система поведінки або витрата енергії. На відміну від гри, у загальному понятті дидактична гра має чітко визначену мету у навчанні й вихованні і відповідний до неї педагогічний результат, які можуть бути визначені, чітко окреслені і характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю. Гра – це поліфункціональне явище. Вона є засобом оволодіння будь-якою діяльністю, стимулює цей процес [3].

У літературі наведено багато спроб класифікувати ігри за різними критеріями. Так, К. Баханов поділяє ігри за методикою проведення на сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, ігри-

змагання, ігри-драматизації; за дидактичною метою – ті, що актуалізують, формують, узагальнюють, контролюють та корегують [2, с. 124]. Однак критеріїв класифікації може бути більше. За кількістю учасників – колективні, групові та індивідуальні; за реакцією учасників – рухливі та тихі; за швидкістю виконання завдань – «швидкісні» та «якісні»; за характером діяльності учнів – репродуктивні, частково-пошукові, пошукові, творчі; за формою проведення – гра-подорож, гра-вікторина, гра-вистава, гра-змагання, гра-припущення тощо.

Гра – це складне соціально-психологічне явище. Взаємодія у грі залежить від особистісних властивостей людини – її ставлення до навколишнього світу, здібностей до ігрової (двопланової) взаємодії та від її творчих здібностей [8]. Крім того, гра допомагає розкрити особистісні якості старшокласників – ініціативність, сміливість у прийнятті рішень, показати неординарний підхід до вирішення проблеми, вчить діловій взаємодії у колективі. Ігрові методи використовують для розвитку творчої активності старшокласників і активізації пізнавальної діяльності.

У дидактичній грі реалізуються принципи оптимальної взаємодії учасників, завдяки яким досягається позитивний результат у засвоєнні знань:

1. Принцип співробітництва.
2. Принцип досягнення цілей гри.
3. Принцип керування емоційно-інтелектуальним полем, можливість врахувати у грі особистісні характеристики старшокласників – їх інтересів, рівня навченості, а також можливості створення і підтримки гарного настрою учасників групи.
4. Принцип колективної взаємодії, тобто вмінням працювати в команді («team work»).
5. Принцип керування грою, який передбачає вміння куратора/опікуна імпровізувати [1; 13].

Під час гри використовуються не лише інтелектуальні можливості старшокласника, а й його емоції. Старшокласники розігрують різні емоційні стани: згода, незгода, подив, розчарування, задоволення, хвилювання тощо, використовуючи певну міміку, жести, інтонацію. Ефективність будь-якої діяльності залежить від мотивації. У грі мотивація закладена у самому процесі виконання цієї діяльності, тобто у грі присутня внутрішня мотивація.

Таким чином, у дидактичній грі необхідно використовувати всі засоби активізації, закладені у грі як у діяльності. Слід відзначити, що в педагогіці гру розглядають як самостійний вид діяльності дітей та підлітків; як засіб виховання; як засіб організації навчальної діяльності.

Отже, на підставі аналізу наукової літератури [1; 4; 5; 7; 10; 11; 12; 14] можна виділити такі особливості дидактичної гри:

- у дидактичній грі домінує педагогічна мета, ігрова ситуація лише виступає фоном;
- дидактична гра виступає засобом розвитку специфічних для культури міжнародного спілкування вмінь і навичок, мислення, ініціативності, реалізації творчого потенціалу особистості;
- дидактична гра сприяє розвитку комунікативних та організаторських здібностей як необхідних чинників для налагодження доброзичливого клімату в міжнародному колективі; позитивного ставлення до навколишнього та диференційованого культурного середовища;
- в основі діяльності учасників дидактичної гри лежить їх співпраця, співтворчість у вирішенні проблемного питання, прийняття особистісних і колективних рішень, вміння працювати «в команді»;
- конструювання гри здійснюється на основі поєднання змісту навчальної діяльності і реальної діяльності старшокласника.

У вихованні старшокласників з використанням дидактичної гри ми сформулювали такі завдання:

- підвищити інтерес старшокласників до національної культури та культур інших країн;
- створити позитивну мотивацію до опанування культурою міжнародного спілкування;

- активізувати розумову діяльність;
- розвивати вищі психічні функції;
- підвищити комунікативну спрямованість занять і залучити старшокласників до активної діяльності;
- сформуванню толерантне ставлення до представників різних етнічних груп;
- викликати потребу в спілкуванні, взаємодії з людьми різних національностей;
- підвести до усвідомлення соціальної значущості ефективного міжнаціонального спілкування для національної та культурної ідентифікації особистості;
- надати можливість для самореалізації кожному старшокласнику;
- створити умови для його розвитку і самовдосконалення.

Основною складовою ігрової діяльності є акт спілкування. Найбільш ефективним він буде в тому випадку, коли куратор/опікун і старшокласники позитивно налаштовані на спілкування. Досвід затверджує, що саме спілкування під час дидактичних ігор сприяє створенню позитивного мікроклімату в навчальній групі, що, в свою чергу, сприяє більш ефективному засвоєнню знань і формуванню комунікативних вмій, що є необхідною умовою формування культури міжнаціонального спілкування старшокласників.

Заняття з використанням дидактичної гри мають більшу продуктивність порівняно з традиційними методами навчання. Узагальнюючи досвід зарубіжних педагогів, М. Кларін визначає такі переваги використання дидактичних ігор: у ході гри старшокласники оволодівають досвідом діяльності, схожим з тим, який би вони отримали в дійсності; гра дозволяє старшокласникам самим вирішувати важкі проблеми, а не просто бути спостерігачами; ігри створюють потенційно більшу можливість перенесення знань та досвіду діяльності з навчальної ситуації в реальну; ігри забезпечують середовище, яке негайно реагує на дії учасників; ігри допомагають «стиснути» час; ігри психологічно привабливі для старшокласників; прийняття рішень в ході гри тягне за собою наслідки, на які старшокласнику неминуче доводиться зважати; ігри безпечні для старшокласників (на відміну від реальних ситуацій) [6, с. 120].

Отже, варто використовувати у діяльності євроклубу загальноосвітнього навчального закладу такі дидактичні ігри: колективні (тому що саме вони створюють «ситуацію успіху», яка потрібна для формування сприятливого середовища міжнаціонального спілкування); групові (тому що, привносячи елементи змагань, вони сприяють розвитку пізнавальної активності, спонукають до самовдосконалення, навчають працювати у команді); розвивальні (тому що спрямовані на розвиток особистості старшокласника); рухливі (для налагодження тісних стосунків та створення атмосфери довіри); рольові (дозволяють моделювати життєві ситуації, прогнозувати їх розвиток, відпрацьовувати різні моделі поведінки); ігри-подорожі, ігри-змагання (тому що роблять процес навчання й виховання більш привабливим, створюють сприятливий емоційний фон, дозволяють розкритися творчим здібностям старшокласників).

Підкреслимо практичне значення в умовах роботи євроклубу такої дидактичної гри як «Упередження», метою якої є надання можливості учасникам упевнитись в тому, що відповідний відгук на упереджене ствердження може послабити стереотип (передсуд). Завданням куратора/опікуна є розділення учасників на пари, вибір комунікатора ситуації та реципієнта в кожній парі, а також формулювання проблемних ситуацій, що містять упередження. Комунікатор має провокувати бесіду, реципієнт має відповісти на висловлене упередження, щоб послабити передсуд. По завершенні діалогу з проблемного питання проводиться аналіз ситуації та визначити: які аргументи в діалозі були ефективними; чи легко послабити стереотип (передсуд); чи впорався із завданням реципієнт; чи вдалось уникнути конфлікту; в яких ситуаціях легше переконати людину; чи змогли б вони втрутитись в подібний діалог в реальному житті тощо.

Слід зауважити, що дана гра може супроводжуватись підвищеною напругою між учасниками, які усвідомлюють, наскільки важко переконати свого опонента; саме тому головним завданням координатора є відстеження емоційного стану учасників та своєчасне втручання в діалог, з метою попередження конфлікту, що може перерости в реальному житті

поза грою. Проте цінність проведення даної дидактичної гри полягає в тому, що вона навчає старшокласників розробляти власну стратегію переконання свого опонента, яку можна використовувати в подальшому житті, допомагає старшокласникам подолати стереотипи мислення стосовно представників інших національностей, розвиває навички логічного і критичного мислення та вміння вести конструктивний діалог.

Варто підкреслити, що власне діяльність євро клубу та принципи його роботи можуть розглядатись як заздалегідь спланована гра, яка у своєму прояві виходить на новий рівень і може розвинути до самоврядування, що, на нашу думку, є найбільш суттєвим результатом. Такий різновид діяльності сприяє формуванню в старшокласників свідомого ставлення та громадянської позиції щодо європейської інтеграції України, залучає їх до аналізу проблем світової спільноти, поширює знання про міжнародні та державні урядові й неурядові організації, навчає міжнародно визначених процедур ведення дискусій і прийняття рішень.

Як бачимо, дидактична задача є необхідною умовою навчального та виховного впливу. Наявність однієї або декількох дидактичних задач, які реалізуються протягом всієї гри через здійснення ігрової задачі, ігрових дій, підкреслює навчальний характер гри, направленість навчального змісту на процеси пізнавальної діяльності учнів. Тільки при цій умові дидактична гра може виконати функцію навчання і разом з тим буде розвиватися як ігрова діяльність [4].

Необхідно підкреслити, що для проведення гри куратори/опікуни часто обирають теми, які навіть опосередковано пов'язані із європейською інтеграцією, але, разом з тим, готують учасників до життя у єдиній Європі – формують майстерність спілкування, ефективної взаємодії, вибору професії і подальшого працевлаштування.

Таким чином, старшокласники, беручи участь у дидактичних іграх у рамках діяльності євроклубу, не тільки знайомляться з реальним життям, навчаються активно слухати партнера, адекватно розуміти та уміти переконувати, налагоджувати взаємодію з представниками інших націй, але й розвивають у собі такі особистісні якості, як комунікабельність, товариськість, тактовність, емпатійність, толерантність, які характеризують культуру міжнаціонального спілкування.

Важлива роль в діяльності євро клубу загальноосвітнього навчального закладу відводиться куратору/опікуну, який створює атмосферу доброзичливості й толерантності та спрямує роботу колективу лідерів євроклубу в необхідне русло, уміло поєднуючи різні форми і методи діяльності, звертаючи увагу на суттєві аспекти обговорюваної проблеми, надаючи можливість висловитись усім охочим.

Участь старшокласників у роботі євро клубу та насичена програма заходів, різноманітність застосовуваних форм і методів сприяють розвитку гнучкості мислення, здатності створювати варіативність у розв'язанні творчої задачі, що є основою для активізації креативного мислення та використання його у вирішенні життєвих задач, формування особистості, здатної до міжкультурного діалогу.

Перспективи подальших досліджень у даному напрямку передбачають розгляд питання щодо підготовки кураторів/опікунів до використання дидактичних ігор та ігрових ситуацій у роботі шкільних євроклубів.

Література:

1. Абрамова И.Г. Деловые игры как средство повышения творческой активности обучающихся / И.Г. Абрамова // Активные методы обучения в системе подготовки специалистов и руководителей. – Л., 1989. – С. 17-22.
2. Баханов К.О. Инновационные системы, технологии та модели навчання історії в школі: Монографія / К.О. Баханов. – Запоріжжя: Просвіта, 2000. – 328 с.
3. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский. – М.: Педагогика-Пресс, 1996. – 536 с.
4. Дидактичні ігри як складова сучасних освітніх технологій [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://teacher.at.ua/publ/didaktichni_igri_jak_skladova_suchasnikh_osvitnikh_tekhnologij_prodovzhenija/39-1-0-5093
5. Інтерактивні методи навчання: Навч. посібник. / За заг. ред. П.Шевчука і П.Фенриха. – Цецін: Вид-во WSA, 2005. – 170 с.
6. Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры, дискуссии. Анализ зарубежного опыта / М.В. Кларин. – Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. – 176 с.

7. Ковальчук Г.О. Активізація навчання в економічній освіті: Навч. посіб. – Вид. 2-ге, доп. / Г.О. Ковальчук. – К.: КНЕУ, 2003. – 298 с.
8. Личность и игра: от начальной школы до выпускного класса: Учеб. Пособие / Отв. ред. Н.Н. Анисеева. – Новосибирск: Изд-во НГПУ, 1995. – 154 с.
9. Педагогический энциклопедический словарь / [Гл. ред. Б.М. Бим-Бад; Редкол.: М.М. Безруких, В.А. Болотов, Л.С. Глебова и др.]. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2002. – 528 с.
10. Педагогика / Под ред. Ю.К. Бабанского. – М.: Просвещение, 1983. – 608 с.
11. Педагогика: уч. пособие для студентов пед. вузов / Под ред. П.И. Пидкасистого. – М.: Педагогическое общество России, 2002. – 608 с.
12. Фіцула М.М. Педагогіка: Навчальний посібник / М.М. Фіцула. – К.: Вид. Центр «Академія», 2000. – 544 с.
13. Сеструкова Л.А. Игра как компонент образования и воспитания / Л.А. Сеструкова. – Новокузнецк: Изд-во ИПК, 1998. – 71 с.
14. Форми навчання в школі: Кн. для вчителя / [Ю.І. Мальований, В.Є. Римаренко, Л.П. Вороніна та ін.]; за ред. Ю.І. Мальованого. – К.: Освіта, 1992. – 160 с.
15. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посібник для студентів вищ. навч. закл. / П.М. Щербань. – К.: Вища школа, 2004 – 206 с.

Для нотаток
