
ЖЕЛАНОВА В.В.,
доктор педагогічних наук,
професор, кафедра теорії та
історії педагогіки,
Київський університет
імені Бориса Грінченка,
м. Київ, Україна

ВИКОРИСТАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР КОНТЕКСТНОЇ СПРЯМОВАНOSTІ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ РЕСТОРАННОЇ СПРАВИ

У статті розкрито формувальний потенціал ділової гри у процесі професійної підготовки фахівця ресторанної справи у вищих навчальних закладах. Проаналізовано досвід застосування ділових ігор як основної форми контекстного навчання в процесі формування основ професійного самовдосконалення майбутнього фахівця ресторанної справи у вищих навчальних закладах. Обґрунтовано метод ігрового імітаційного моделювання; доведено доцільність організаційно-комунікативної гри, як одного з головних компонентів професійної комунікативної підготовки майбутніх фахівців ресторанної справи.

Ключові слова: ділові ігри, двілові ігри контекстної спрямованості, метод ігрового імітаційного моделювання, майбутній фахівець ресторанної справи, готельно-ресторанна справа, організаційно-комунікативні ігри, контекстне навчання при підготовці фахівців ресторанної справи.

В статье раскрыт формирочный потенциал деловой игры в процессе профессиональной подготовки специалиста ресторанного дела в высших учебных заведениях. Проанализирован опыт применения деловых игр как основной формы контекстной учебы в процессе формирования основ профессионального самосовершенствования будущего специалиста ресторанного дела в высших учебных заведениях. Обоснован метод игрового имитационного моделирования; доказана целесообразность организационно-коммуникативной игры, как одного из главных

компонентов профессиональной коммуникативной подготовки будущих специалистов ресторанного дела.

Ключевые слова: деловые игры, деловые игры контекстной направленности, метод игрового имитационного моделирования, будущий специалист ресторанного дела, гостинично-ресторанное дело, организационно-коммуникативные игры, контекстная учеба при подготовке специалистов ресторанного дела.

In the article forming potential of business game is exposed in the process of professional preparation of specialist of restaurant business in higher educational establishments. Experience of application of business games is analysed as a basic form of context studies in the process of forming of bases of professional self-perfection of future specialist of restaurant business in higher educational establishments. The method of playing imitation design is reasonable; expediency of organizationally-communicative game is well-proven, as one of main components of professional communicative preparation of future specialists of restaurant business.

Key words: business games, business games of context orientation, method of playing imitation design, future specialist of restaurant business, hotel-restaurant business, organizationally-communicative games, context studies at preparation of specialists of restaurant business.

Постановка наукової проблеми її значення. В сучасних умовах розвитку системи освіти вищих навчальних закладів особливої актуальності набуває впровадження таких технологій навчання, які орієнтовані на підготовку компетентного фахівця, здатного ефективно виконувати професійні функції та бути комунікабельним у швидкозмінних умовах ринку. Однією з таких технологій є контекстне навчання, яке сприяє максимальному наближенню освітнього процесу у вищому навчальному закладі до умов майбутньої професійної діяльності.

Контекстне навчання передбачає організацію активної діяльності студентів відповідно до закономірностей переходу від навчальних текстів до

професійної діяльності з компетентнісною орієнтацією.

Отже, виникає потреба з'ясувати, які форми і методи контекстного навчання є більш професійно зорієнтовані для застосування в підготовці фахівців ресторанної справи.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання впровадження контекстного підходу в процес професійної підготовки майбутніх фахівців досліджували А.А. Вербицький, Н.А. Бакшаєва, Н.В. Борисова, В.А. Далінгер, Т.Д. Дубовицька, В.М. Кругліков, Н.Б. Лаврентьєва, О.Г. Ларіонова, М.Г. Макаrenchенко, Л.А. Машкіна, Н.В. Пророк, В.Ф. Теніщева та ін.

Теорія контекстного навчання за останні роки активно розвивається в таких аспектах: визначення концеп-

туальних положень і сутності контекстного навчання (А. Вербицький, В. Калашніков, М. Левківський та ін.); реалізація компетентнісного підходу в системі контекстного навчання майбутнього фахівця (О. Ларіонова, С. Скворцова, В. Теніщева та ін.); дослідження психологічних основ контекстного навчання (Т. Дубовицька, І. Жукова, В. Желанова та ін.); формування ціннісно-мотиваційної сфери особистості майбутнього фахівця в процесі контекстного навчання (Н. Бакшаєва, А. Вербицький, Г. Кузьменко, В. Желанова та ін.); організаційні форми контекстного навчання (Е. Андрєєва, І. Брюховецька, К. Гамбург, О. Ларіонова та ін.); технологія контекстного навчання у практиці професійної підготовки фахівців (С. Качалова, Н. Муслімов і М. Уразова та ін.).

Однак, на наш погляд, недостатньо досліджені окремі питання впровадження ділових ігор як основної форми контекстного навчання в процес формування основ професійного самовдосконалення майбутнього фахівця ресторанної справи.

Метою статті є вивчення сучасного стану використання ділових ігор, як однієї з форм контекстного навчання в процесі професійної підготовки майбутніх фахівців ресторанної справи.

Виклад основного матеріалу дослідження. У педагогічному інструментарії технології контекстного навчання особливе місце посідають імітаційні форми організації навчання, що базуються на активній навчально-пізнавальній діяльності, у якій студент отримує можливість освоєння цілісної професійної діяльності або великих фрагментів у процесі її імітації. Імітаційні форми організації навчання поділяються на ігрові й неігрові. Уточнимо, що в неігрових формах навчання імітується переважно лише

якийсь бік предмета навчання. Ігрові ж форми навчання будуються на його імітації у вигляді гри за певними правилами. Саме такою є ділова гра.

Відзначимо, що вона є однією з базових форм контекстного навчання й квазіпрофесійної діяльності, має очевидні переваги, а саме: застосування ділових ігор у системі професійної підготовки фахівців ресторанної справи дає змогу максимально наблизити навчальний процес до професійної діяльності; студент у спеціально створених умовах «проживає» різноманітні ситуації, які дають йому змогу формувати світогляд, вміння приймати рішення в умовах конфліктних ситуацій, відстоювати свої пропозиції, розвивати навички спільної колективної роботи.

Отже, реалізація контекстного підходу в організації й проведенні навчальних ділових ігор дає можливість інтегрувати навчальну й професійну діяльність, що є необхідною умовою формування професійної компетентності майбутнього фахівця ресторанної справи.

Відзначимо, що наявність реальної виробничої ситуації створює предметний виробничо-технологічний контекст, а також соціально-особистісний контекст майбутньої професії. Також, зростає роль процесу моделювання проблемної ситуації, яка точно відтворює професійну сферу діяльності. Змодельована та проаналізована ситуація – це реальний випадок з практики, а не умовне навчальне завдання.

Також зазначимо, що особливого розповсюдження ділові ігри набули в міжнародних проектах. Особливий інтерес викликали дослідження науковців Р. С. Брика, М. І. Пальчук, в яких доводиться ефективність застосування ділових ігор у комплексі з сучасними інформаційно-комунікаційними тех-

нологіями в процесі навчання на рівні робітничих професій та молодших фахівців для сфери туризму (наприклад, засобами професійно-симулятивних ситуацій (реальних та віртуальних) та ігор) [1, с. 12; 6, с. 406–415]. Зроблено аналіз й узагальнено досвід запровадження ділових ігор в зміст професійної підготовки фахівців на рівні вищої освіти.

С. Качалова відмічає, що основною характеристикою навчально-виховного процесу контекстного типу, реалізованого за допомогою системних і традиційних форм та методів навчання, є моделювання мовою знакових засобів предметного й соціального змісту майбутньої професійної діяльності. У спеціальних дисциплінах відтворюються реальні професійні ситуації й фрагменти виробництва, відносини задіяних у ньому людей. Отже, основою взаємодії викладача й студента стає ситуація у всій її предметній та соціальній неоднозначності. Саме в ході аналізу ситуацій, ділових й навчальних ігор (ігри-комунікації, ігри-захисту від маніпуляції, ігри для розвитку інтуїції, ігри-рефлексії й ін.) студент формується як фахівець і член майбутнього колективу [5, с. 89].

Ми приділили увагу також дослідженням науковців, що присвятили свої праці узагальненню досвіду підготовки кадрів для сфери готельно - ресторанного господарства в провідних країнах світу, в яких існує пріоритетність у застосуванні для підвищення рівня практичної складової професійної підготовки саме діловим іграм (Л. В. Кнодель, Л. В. Польова, В. К. Федорченко, М. М. Чикалова, Л. В. Чорна).

Отже, змістовний аналіз сучасного стану застосування ділових ігор у професійній підготовці майбутніх фахівців ресторанної справи свідчить про певні досягнення та проблеми. Так,

набувають поширення різноманітні форми та методи ігрового навчання, які поєднуються з іншими новими технологіями навчання та розвиваються в сучасному інформаційно-комунікативному середовищі навчального закладу.

Але, можна констатувати, що ділові ігри в професійній підготовці майбутніх фахівців ресторанної справи використовуються несистемно, мають не дуже виражений комплексний та міжпредметний характер. Також можна відзначити недостатній рівень упровадження комп'ютерних та інформаційно-комунікативних технологій навчання в зміст ділових ігор, особливо таких, що активно використовуються у практичній діяльності. З нашої точки зору, це підтверджує необхідність вивчення особливості використання ділових ігор, зокрема включення комплексу ділових ігор в зміст підготовки майбутніх фахівців ресторанної справи.

Цікавим є досвід фахівців Київського університету туризму, економіки і права, студенти напряму підготовки 140101 «Готельно-ресторанна справа» проходять практику на робочих місцях як помічники адміністратора, помічники менеджера з обслуговування приміщень, помічники головного менеджера, помічники управлінця, помічники порт'є, офіціанти.

Практика проводиться з метою оволодіння студентами сучасними методами, формами організації та знаряддями праці у сфері їх майбутньої професії, формування у них, на базі одержаних у вищому навчальному закладі знань, професійних умінь і навичок для прийняття самостійних рішень під час конкретної роботи в реальних ринкових і виробничих умовах.

Але, як показав досвід фахівців Ки-

ївського університету туризму, економіки і права, після закінчення практики, студенти не володіють достатнім рівнем знань, умінь і навичок щодо вирішення поставлених завдань.

З метою формування діяльнісного рівня професійного спілкування майбутніх фахівців у процес їх підготовки варто впровадити метод ігрового імітаційного моделювання їх майбутньої професійної діяльності відповідно до вимог комунікативної культури. Таке ігрове імітаційне моделювання сприятиме екстеріоризації, тобто переведенню з внутрішнього в зовнішній план особливостей усвідомленості культури професійного спілкування.

Використання у професійній підготовці ігрового моделювання за змістом, – репетиція і перевірка того, як студенти вміють користуватися «словом» у заданій професійній ситуації [4, с. 71].

О. О. Вербицький, розглядаючи ділову гру як «складову педагогіки» та «складову імітаційного моделювання», виокремлює такі педагогічні функції навчальної гри:

1. Формування у майбутніх фахівців цілісного уявлення про професійну діяльність;
2. Набуття предметно-професійного й соціального досвіду та прийняття індивідуальних і суспільних рішень;
3. Розвиток професійного теоретичного та практичного мислення;
4. Формування мотивації до професійної діяльності [2, с. 140-142].

Сьогодні ділові ігри є одним із найефективніших прийомів реалізації комунікативного принципу, тому, на відміну від інших форм навчання, мають свої характерні особливості, які надають їм певних пріоритетів, зокрема вони:

- підвищують якість навчання, тому що є навчанням у дії;

- є найкращим мотивувальним стимулом, оскільки містять елементи гри і непередбачуваність розв'язки;
- передбачають елемент несподіванки – те, з чим так часто стикаються студенти під час спілкування. Під час ігрової ситуації повинні уважно слухати один одного, адже мають швидко й адекватно реагувати на співрозмовника;
- створюють емоційне піднесення, що надзвичайно позитивно впливає на якість навчання;
- вимагають від учасників продуктивного мислення, швидкої реакції як вербальними, так і невербальними засобами в певній ситуації, тобто використовується загальний запас знань та вмінь [3].

Основними ознаками ігрового моделювання професійних ситуацій є:

1. Імітація професійно-комунікативних ситуацій у практичній діяльності;
2. Опис алгоритму дій у змодельованих ситуаціях;
3. Розмаїття імітаційно-ігрових ролей, розподіл їх між учасниками занять із урахуванням можливостей, додатків і досвіду педагогічної роботи;
4. Стан емоційно-позитивної напруги учасників імітаційно-ігрової діяльності;
5. Нестандартність підходів, способів і багатоваріантність розв'язання комунікативних проблем;
6. Обговорення результатів імітаційно-ігрової діяльності;
7. Чіткість критеріїв оцінювання дій учасників імітаційно-ігрових ситуацій.

У дослідженні сутність імітаційного моделювання полягає в тому, що у роботі зі студентами відбувається мо-

делювання професійних ситуацій, які потребують розширення досвіду професійної комунікативної культури.

Вчені, які досліджували ігрове моделювання, визначають декілька його форм, а саме такі ігри: ділові, організаційно-діяльнісні, організаційно-комунікативні й організаційно-мисленнєві. Ці форми ґрунтовно розроблені в психолого-педагогічних дослідженнях, а тому ми зупинимось тільки на тих іграх, які пропонуємо застосовувати у процесі підготовки майбутніх фахівців ресторанної справи.

На практиці пропонуємо проводити організаційно-комунікативні ігри (розігрування професійних ситуацій за ролями, де студенти виступають працівниками готельно-ресторанного комплексу, а в ролі клієнтів – фахівці, які працюють на цьому підприємстві). Під час таких ігор потрібно вирішувати різні професійні питання, проблеми, конфлікти, які можуть виникати у процесі обслуговування гостей.

На нашу думку, саме організаційно-комунікативні ігри:

- розвивають інтерес студентів до майбутньої професійної діяльності, їх соціальної взаємодії;
- розкривають індивідуальні особливості майбутніх фахівців із готельно-ресторанної справи;
- підготовлюють до професійного спілкування під час проходження практик і майбутньої професійної діяльності;
- допомагають забезпечити емоційну позитивну атмосферу під час відтворення знань.

На практиці потрібно моделювати конкретні ситуації професійного спілкування, які виникають в умовах роботи окремих структур готельно-ресторанних підприємств, зміст і форми професійної діяльності, ділове спілкування, проблемні ситуації і процеси їх

вирішення.

Специфіка полягає в тому, що шляхи вирішення проблем учасникам гри заздалегідь невідомі, вони відпрацьовуються спільно в самому процесі. Такі ігри мають великі можливості для творчого та самостійного прийняття рішень; у процесі гри відпрацьовуються навички та вміння діяти у нестандартних комунікативних ситуаціях.

Після кожної організаційно-комунікативної гри проводиться оцінювання студентів за такими критеріями: ступінь підготовки та засвоєння матеріалу; культура спілкування; техніка мовлення; вміння підтримувати контакти, вирішувати конфліктні ситуації та приймати ефективні рішення.

Під час організаційно-комунікативної гри відбувається активний обмін інформацією між учасниками – студент випробовує себе з різних позицій, а саме – позиції адміністратора ресторану, гостя, офіціанта, клієнта, глядача й інше, тобто він може пережити різні для нього ролі. Інші студенти

можуть належно оцінити його роботу та дії – як позитивно, так і з критичного погляду. За таких умов програвання професійних ситуацій студентам надається можливість вільного вибору вирішення проблем взаємодії людини з людиною або групою людей та створення позитивного середовища під час спілкування. Відповідно до оцінок його діяльності та самооцінка своїх дій та порівнянь студент зможе покращити культуру професійного спілкування, яка безпосередньо впливає на професійну діяльність майбутнього фахівця.

Детальний аналіз після розігрування таких професійних ситуацій дає

можливість удосконалення як культури професійного спілкування, так і професійних якостей у цілому. Працюючи в реальних умовах роботи,

майбутні фахівці ресторанної справи набувають і удосконалюють свої вміння та навички з культури професійного спілкування, розвивають творчі й організаторські здібності, підвищують комунікативну активність, формують інтерес до професійної діяльності, тому такі практичні професійні ситуації необхідно застосовувати при підготовці майбутніх фахівців ресторанної справи у вищих навчальних закладах.

ВИСНОВКИ

Контекстне навчання має значний потенціал щодо забезпечення професійного саморозвитку майбутнього фахівця ресторанної справи. В основі контекстного навчання лежить моделювання предметного і соціального змісту майбутньої професійної діяльності через відтворення реальних ситуацій. Побудова процесу підготовки майбутнього фахівця ресторанної справи на базі технології контекстного навчання сприяє послідовному систематичному наближенню студента до майбутньої професійної діяльності.

Отже, головною особливістю контекстного навчання на основі ділових ігор є особистісно-діяльнісна спрямованість, що має творчий, пошуковий і розвивальний характер. В основі моделювання практичних ділових ситуацій лежить професійне спілкування, при якому вирішуються різні проблеми, що виникають у фаховій діяльності.

Ділові ігри повинні поєднувати:

1. Теоретичну підготовку з формування практичних навичок фахової та комунікативної спрямованості у студентів для полегшення їх виходу на ринок праці;

2. Отримання додаткової інформації про те, над чим ще потрібно попрацювати студенту в подальшій про-

фесійній підготовці, щоб відповідати сучасним вимогам ринку праці.

Використовуючи у практичній діяльності організаційно-комунікативні ігри, можна досягти значущих результатів, зокрема:

1. Комунікативних – формування культури спілкування у практичній діяльності;

2. Організаційних – включення студентів у професійну діяльність під керівництвом фахівців закладів ресторанного господарства;

3. Навчальних – підвищення комунікативної грамотності учасників, досвіду професійного етикету; накопичення вмінь і навичок отриманих під час організаційно-комунікативних ігор;

4. Соціально-психологічних – виявлення властивих учасникам імітаційно-ігрової діяльності негативних, неконструктивних емоцій і вироблення вміння долати ці інциденти;

5. Рефлексивних – вироблення й обговорення рішень щодо актуальних питань комунікативної практики та прогнозування рішень нестандартних мовленнєвих ситуацій.

Таким чином, використання організаційно-комунікативної гри стимулює мисленнєву діяльність студентів, творчо впливає на засвоєння предметних знань, умінь і навичок, сприяє розвитку організаторських здібностей, збагачує словниковий запас майбутніх фахівців і покращує діалогічне спілкування. У ділових іграх формуються навички налагодження контактів, сприйняття студентами один одного як особистості, вироблення стратегії та тактики професійного спілкування, а також вибір під час спілкування відповідних форм і засобів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Брик Р. С. Формування професійної компетентності майбутніх працівників сфери туризму в професійно-технічних навчальних закладах засобами інформаційних технологій : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 "Теорія і методика професійної освіти" / Р.С. Брик; Національний авіаційний університет. – К., 2011. – 20 с.
2. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: методическое пособие / А. А. Вербицкий. – М.: Высш. шк., 1991. – 207с.
3. Данова Е. М. Ролевая игра в обучении иностранному языку / Е. М. Данова, Л. Т. Костина // Иностранные языки в школе. – 1988. – № 3. – С. 18–27.
4. Капська А. Ф. Гра як активний метод навчання студентів майстерності слова / А. Ф. Капська // Рідна школа. – 1991. – № 10. – С. 71–73.
5. Качалова С. М. Технология контекстного обучения в практике вузовского обучения / С. М. Качалова // Вестник ЦМО МГУ. – 2009. – № 3. – С. 87 – 91.
6. Пальчук М. И. Психолого-педагогические аспекты профессионального образования в сфере туризма / М. И. Пальчук // Гуманітарний вісник Державного вищого навчального закладу "Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет ім. Григорія Сковороди" : наук.-теорет. збір. Спец. вип. Педагогіка. – Тернопіль: Видавництво Астон, 2006. – С. 406–415.
7. Педагогический энциклопедический словарь / гл. ред. Б. М. Бим-Бад ; редкол.: М. М. Безрукий, В. А. Болотов, Л. С. Глебова и др. – М. : Большая Российская энциклопедия, 2003. – 528 с.
8. Педагогіка : навчальний посібник / В. М. Галузяк, М. І. Сметанський, В. І. Шахов. – 2-ге вид., випр. і доп. – Вінниця: "Книга-Вега", 2003. – 416 с.
9. Положення про проведення практики студентів вищих навчальних закладів України (наказ № 93 Міністерства освіти і науки України від 08.04.1993р.).[Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/z0035-93>.
10. Полонский В. М. Словарь по образованию и педагогике / В. М. Полонский. – М. : Высш. шк., 2004. – 512с.
11. Скрипченко О. В. Атлас з психології навчання і дидактики: інформаційно методичний матеріал: навчальний посібник / О. В. Скрипченко, О. І. Кривов'яз, Л. О. Скрипченко. – К. : ІСДО, 1995. – 150 с.
12. Чепелева Н. В. Формування професійної компетентності в процесі вузівської підготовки психолога-практика / Н. В. Чепелева // Актуальні проблеми психології. –К. : Інститут психології АПН України. – 1999. – С. 271–279.
13. Щербань П. М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: навчальний посібник / П. М. Щербань. – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.

ТРАНСЛІТЕРАЦІЯ ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Brik R. S. Formuvannya profeslynoyi kompetentnosti maybutnih pratsivnikiv sferi turizmu v profeslyno-tehnichnih navchalnih zakladah zasobami Informatsylnih tehnologiy : avtoref. dis. na zdobuttya nauk. stupenya kand. ped. nauk : spets. 13.00.04 "Teoriya i metodika profeslynoyi osvity" / R.S. Brik; Natsionalniy avlatslynyi univrsitet. – K., 2011. – 20 s.

2. Verbitskiy A. A. *Aktivnoe obuchenie v vysshey shkole: kontekstniy pohod: metodicheskoe posobie* / A. A. Verbitskiy. – M.: Vyssh. shk., 1991. – 207s.
3. Danova E. M. *Rolevaya igra v obuchenii inostrannomu yazyku* / E. M. Danova, L. T. Kostina // *Inostrannyye yazyki v shkole.* – 1988. – # 3. – S. 18–27.
4. Kapska A. F. *Gra yak aktivniy metod navchannya studentiv maysternosti slova* / A. F. Kapska // *Ridna shkola.* – 1991. – # 10. – S. 71–73.
5. Kachalova S. M. *Tehnologiya kontekstnogo obucheniya v praktike vuzovskogo obucheniya* / S. M. Kachalova // *Vestnik TsMO MGU.* – 2009. – # 3. – S. 87 – 91.
6. Palchuk M. I. *Psihologo-pedagogicheskie aspektyi professionalnogo obrazovaniya v sfere turizma* / M. I. Palchuk // *Gumanitarniy vlsnik Derzhavnogo vischogo navchalnogo zakladu "Pereyaslav-Hmelnitskiy derzhavniy pedagogichniy universitet Im. Grigor'ya Skovorodi"* : nauk.-teoret. zblr. Spets. vip. Pedagogika. – Ternopil: Vidavnistvo Aston, 2006. – S. 406–415.
7. *Pedagogicheskiy entsiklopedicheskiy slovar* / gl. red. B. M. Bim-Bad ; redkol.: M. M. Bezrukiy, V. A. Bolotov, L. S. Glebova i dr. – M. : Bolshaya Rossiyskaya entsiklopediya, 2003. – 528 s.
8. *Pedagogika : navchalniy posibnik* / V. M. Galuzyak, M. I. Smetanskiy, V. I. Shahov. – 2-ge vid., vipr. I dop. – Vlnitsya: "Kniga-Vega", 2003. – 416 s.
9. *Polozhennya pro provedennya praktiki studentiv vischih navchalnih zakladiv UkraYini (nakaz # 93 MInIsterstva osvIti I nauki UkraYini vId 08.04.1993r.)*. [Elektronniy resurs]. Rezhim dostupu: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/z0035-93>.
10. Polonskiy V. M. *Slovar po obrazovaniiu i pedagogike* / V. M. Polonskiy. – M. : Vyssh. shk., 2004. – 512s.
11. Skripchenko O. V. *Atlas z psihologiyi navchannya I didaktiki: Informatslyno metodichniy materlal: navchalniy posibnik* / O. V. Skripchenko, O. I. Krivov'yaz, L. O. Skripchenko. – K. : ISDO, 1995. – 150 s.
12. ChepelEva N. V. *Formuvannya profeslynoyi kompetentnosti v protsesi vuzlvskoYi pldgotovki psihologa-praktika* / N. V. ChepelEva // *Aktualni problemi psihologiyi.* –K. : Institut psihologiyi APN UkraYini. – 1999. – S. 271–279.
13. Scherban P. M. *Navchalno-pedagogichni igri u vischih navchalnih zakladah: navchalniy posibnik* / P. M. Scherban. – K. : Vischa shkola, 2004. – 207 s.