

**Шевчик О. Г.,**

*кандидат педагогічних наук, доцент кафедри економіки та управління персоналом, ННІ менеджменту та психології ДВНЗ «Університет менеджменту освіти», м. Київ*

## **ВИКОРИСТАННЯ ЕКОНОМІЧНИХ ІГОР ДЛЯ РОЗВИТКУ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ МЕНЕДЖЕРІВ**

***Анотація.** Статтю присвячено проблемі використання економічної гри в підготовці менеджерів. Досліджено сутність ігрової діяльності в широкому розумінні. Розкрито значення імітаційної гри для підвищення професійної компетентності майбутніх менеджерів. Висвітлено досвід використання імітаційної гри у навчальному процесі. Представлені відповіді студентів про переваги методу гри та особистісний розвиток у процесі гри.*

**Ключові слова:** гра, імітаційна гра, професійна компетентність.

**Szewczyk O.,**

*PhD (Pedagogic Sciences), docent, associate professor at the Department of Economics and Management Educational and Research Institute of Management and Psychology, SHEI «University of Educational Management», Kyiv*

## **ECONOMIC GAME AS A MEANS OF ENHANCE OF PROFESSIONAL COMPETENCE FOR FUTURE MANAGERS**

***Abstrac.** The article is devoted to the use of economic game for managers training. In particular, economic game is considered as means of enhance of professional competence for future managers.*

*Current research has broadly defined essence of game activity. Based on the theoretical analysis of the works by reputed teachers, psychologists, methodologists, significant differences between game and other activities were identified. Need for such characteristics was emphasized in the development of didactic games.*

*The article reviews classification of games, and deals with the history of simulation games being employed in the course of professional training. Notion and specific of simulation game are introduced. So, simulation game is a game which reproduces an activity of a certain object within specified time and is held under clear pattern which cannot be changed during the game. In this respect, success of the game is determined by the fact if participants have better understood the point and if they are*

able to apply mechanism for implementation of such pattern. Objects for simulation in managers training are company, bank, stock exchange, etc.

In the article significance of simulation game to enhance professional competence of future managers was revealed as well as experience of using such in the educational process. In the course of teaching "Business Economics", the first-year students are offered simulation game on company management, and therewith economic content of the game and tasks which the students have to perform are described.

After the game, reflective analysis of students' activity was held, and relevant survey results were outlined. In particular, students answered the questions about goal of the game and results obtained were given in comparison. Benefits of the method in question over other methods of training, personal and professional qualities that game develops were also identified.

The conclusion was made relating to effectiveness of using imitation economic games to enhance professional competence of future managers. Directions of further researches are defined.

**Key words:** game, simulation game, professional competence.

**Постановка проблеми у загальному вигляді.** У наш час залишається нерозв'язаною проблема невідповідності академічної підготовки менеджерів у сучасних ВНЗ вимогам практичної діяльності. Між теорією і практикою існує розрив. Навчання з домінуванням теоретичного змісту, формує лише абстрактне уявлення фахівця про майбутню роботу. Тому молоді фахівці на практиці змушені в буквальному сенсі перенавчатися, адаптуючись до умов праці.

Подоланню розриву між теорією і практикою в навчанні можуть сприяти економічні ігри. Разом з тим, використання ігор в навчальному процесі ВНЗ ще не набуло масового характеру, і здійснюється за власною ініціативою окремих викладачів.

Зважаючи на всі численні наукові праці, присвячені іграм, сьогодні існує необхідність з'ясувати роль ігор у підготовці фахівців до майбутньої управлінської діяльності. Проблеми розробки і впровадження ігор у навчальний процес мають серйозне теоретичне і практичне значення. Від їхнього вирішення багато в чому залежить ефективність економічної освіти. Потрібно з'ясувати, які можливості надає впровадження ігор, ігрових технологій у навчальний процес ВНЗ.

*Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми.* На сьогодні у вітчизняній та закордонній літературі глибоко розглянуті психологічні та соціально-психологічні аспекти гри в працях Еріка Берна, Сюзани Міллер, Л. Ретюнських, С. Рубінштейна, Н. Шелгунова та ін. Роль гри як соціально-психологічного феномена розкрита в роботах радянських вчених Б.Ананьєва, П. Блонського, Л. Виготського, О. Леонтєва, Д. Ельконіна, С. Шацького, Д. Узнадзе та ін. Різні аспекти застосування ігор у навчальному процесі вивчали О. Газман, С. Занько, О. Зінченко, Д. Ковтардзе, В. Рябцев, П. Підкасистий, Н. Харітонова та ін.

В останні кілька десятиліть зріс інтерес науковців до ділових ігор: ідеї та особливості цих ігор відображено у роботах Ю. Арутюнова, Я. Бельчікова, М. Бірштейн, Н. Борисової, А. Вербицького, Ю. Красовського, А. Ліфшица, В. Платова, Є. Хруцького, С. Чижової й ін. У той же час, відсутні цілісні наукові дослідження з проблеми підвищення професійної компетентності майбутніх менеджерів засобами економічних ігор.

*Формулювання цілей статті.* Метою статті є висвітлення проблеми використання економічної гри для підвищення професійної компетентності майбутніх менеджерів.

*Виклад основного матеріалу дослідження.* У різні періоди гра як предмет дослідження викликала інтерес у психологів, педагогів, філософів, істориків культури тощо. У першій половині ХІХ ст. німецький психолог Фрідріх Фребель одним із перших розглядав гру як педагогічне явище. Він довів, що гра здатна вирішувати завдання навчання.

Ряд вчених намагалися розкрити сутність ігрової діяльності. Короткий огляд провідних ідей, понять про гру, ігрову діяльність, розроблених відомими психологами, педагогами, філософами, істориками культури наведено нижче. На основі цього огляду спробуємо визначити провідні ознаки гри.

Гра – це свідомо діяльність. С. Рубінштейн стверджував, що гра – це перш за все свідомо діяльність, тобто сукупність свідомих дій, об'єднаних єдністю мотиву. Гра людини – породження діяльності, завдяки якій людина перетворює дійсність і змінює світ. Суть людської гри – у здатності, відображаючи, перетворювати дійсність. Гра – практика розвитку. Гра стає підготовкою до життя тому, що дорослі організують її так. Можливість так її організувати зумовлена тим, що в гру закономірно входить, перш за все, нове, що зароджується, і ще незвичне, – те, що розвивається [6, с. 494]. Таким чином, результатом гри можна вважати розвиток особистості в процесі гри і підготовку до майбутньої діяльності.

Гра є формою діяльності, яка властива не тільки дітям. Б.Г.Ананьєв у своїй роботі „Людина як предмет пізнання” писав, що гру багато фахівців у галузі дитячої психології перетворили у вікову форму предметної діяльності, специфічну лише для дитини з першого року життя до початку систематичного навчання. Між тим „гра як особлива форма діяльності має свою історію розвитку, що охоплює всі періоди людського життя” [1, с. 20]. Отже, якщо гра охоплює всі періоди людського життя, то можемо зробити висновок, що в грі розвивається людина будь-якого віку.

Гра дозволяє особистості отримувати досвід. П. Блонський приділяв особливу увагу грі, підкреслюючи її роль у розвитку особистості: „Гра – це нагромадження досвіду, причому досвіду активного” [2, с. 121]. З нашої точки зору, економічна дійсність є поки що не досяжною для студентів, але в грі вони можуть її опанувати, і тим самим, розвиватись в процесі гри.

Власну теорію гри будував Л. Виготський, зокрема вказував на єдину психологічну природу гри та праці. При всіх об'єктивних розбіжностях, що існують між грою та працею, які дозволяли вважати їх полярно протилежними, психологічна природа їх повністю співпадає. Це вказує на те, що гра є природною формою діяльності, підготовкою до майбутнього життя [4, с. 128]. Л. Виготський визначав гру як спосіб реалізації творчого

потенціалу особистості, а також засіб її інтенсивного розвитку; школу мислення та соціальної поведінки. У грі людина вище за себе, вище своєї повсякденної поведінки. „Гра – це збільшувальне скло, у якому відображається майбутній розвиток над рівнем свого минулого розвитку” [3, с. 75].

Л. Виготський аналізує умови виникнення і розвитку мислення в ході гри: „Гра перша вчить розумній і свідомій поведінці, підпорядковуючи всю поведінку відомим правилам. Вона є першою школою мислення. Мислення виникає як відповідь на певне ускладнення, внаслідок нового зіткнення елементів середовища. Там, де ускладнення немає, там, де середовище відоме до кінця і наша поведінка, як процес співвідношення з нею, перебігає легко та без затримок, там немає мислення, там всюди працюють автоматичні апарати. Але як тільки середовище надає нам будь-які неочікувані й нові комбінації, що потребують і від нашої поведінки нових комбінацій і реакцій, швидкої перебудови діяльності, там виникає мислення як деяка попередня стадія поведінки, внутрішня організація більш складних форм досвіду, психологічна сутність якої зводиться врешті-решт до певного відбору з множини можливих реакцій, єдиних, потрібних у відповідності до основної мети, яку повинна вирішити поведінка. Іншими словами, гра є розумною та цілеспрямованою, планомірною, соціально-координованою, підпорядкованою певним правилам системою поведінки чи витрати енергії” [4, с. 127]. Згідно цієї логіки економічна гра розвиває економічне мислення.

Якщо гра за Л. Виготським, у широкому розумінні, виступає ефективним засобом розвитку соціальних навичок та вмінь, то на нашу думку, економічну гру можна розглядати як ефективний засіб підвищення професійної компетентності майбутніх менеджерів.

Називаючи гру „арифметикою соціальних відносин”, Д. Ельконін трактував її як діяльність, що виникає на певному етапі онтогенезу, як одну з

провідних форм розвитку психічних функцій і способів пізнання світу дорослих [8, с. 141].

Інтегруючи думку відомих вчених, до основних ознак гри в широкому розумінні можна віднести такі: властива не тільки дітям, а й всім віковим періодам людини; зумовлює набуття соціального досвіду; виступає формою діяльності; має єдину психологічну природу з працею; виступає засобом розвитку особистості, школою мислення, соціальної поведінки.

Не можна обійти увагою й роботу нідерландського історика культури Йохана Хейзинги. Він вважає, що в один ряд з такими визначеннями людини, як „*Homo sapiens*” (людина розумна) і „*Homo faber*” (людина-творець) варто поставити ще одне: „*Homo ludens*” (людина граюча), оскільки воно виражає настільки ж суттєву функцію людини, як і два попередніх визначення [7, с. 7]. Й. Хейзинга розглядає гру як явище культури й аналізує її засобами культурного мислення.

Перелічимо основні ознаки гри, на які вказує Й. Хейзинга. Кожна гра є насамперед вільною діяльністю. Дана властивість гри дає прекрасну можливість „проживати” те, що поки просто є недосяжним в реальному житті, чи припускає багаторазове „проживання” будь-яких ситуацій.

Гра відокремлюється від „повсякденного” життя місцем дії і тривалістю. Саме ізолюваність складає одну з важливих ознак гри. Вона „розігрується” у визначених рамках простору і часу. Її перебіг і смисл закладено в ній самій. Цю властивість гри необхідно враховувати при її розробці і проведенні, спеціально створюючи ігровий простір, усередині якого панує власний порядок. Гра творить цей порядок. У недосконалому світі і сумбурному житті вона створює тимчасову, обмежену досконалість, яку добре відчуває граюча людина. Порядок, встановлений грою, має непорушний характер, найменше відхилення від нього руйнує гру, позбавляє її власного характеру і знецінює. Властивість гри давати нехай тимчасове відчуття досконалості й гармонії зі світом має велике значення для педагогіки, для практики спілкування з дітьми й дорослими людьми.

Повторюваність, що характеризує не тільки гру в цілому, але і її внутрішню структуру, є однією із найсуттєвіших властивостей гри. Елементи повтору зустрічаються у всіх ігрових формах.

Особливе місце в грі займає напруга, що зв'язана з почуттям невпевненості, нестійкості, дає деякий шанс чи можливість. Щоб щось „вдалося”, потрібні зусилля. Гра набуває характеру змагання. Напруга гри перевіряє граючого: його фізичну силу, витримку й завзятість, спритність, витривалість і духовні сили. Це прекрасна можливість для всебічної діагностики особистості, і нею варто максимально користуватись.

У кожної гри є свої правила, які будуть діяти всередині відмежованого грою тимчасового світу. Правила гри обов'язкові для всіх її учасників. Якщо їх порушити – вся конструкція гри негайно ж зруйнується, а гра стане неможливою, перестане існувати. Це варто пам'ятати організаторам гри [7, с. 17– 22].

Узагальнююче визначення гри дає Й. Хейзинга: „вільна діяльність, що усвідомлюється як „не насправді” і поза повсякденним життям заняття, однак вона може цілком оволодівати граючими, не переслідує при цьому ніякого прямого матеріального інтересу, не має користі, – вільна діяльність, що відбувається в середині навмисно обмеженого простору і часу, перебігає упорядковано, за визначеними правилами” [7, с. 24]. Дуже істотним для гри є той факт, що своєю удачею можна похвалитися перед іншими. Найтісніше з грою пов'язане поняття „виграш”. Первинним є прагнення перевершити інших, бути першим і на правах першого отримати пошану. Отже, Й. Хейзинга приходять до найважливіших узагальнень: гра – необхідний спосіб соціального життя, об'єктивна основа нашого існування. Чим більше гра здатна підвищувати інтенсивність життя індивідуума чи групи, тим повніше розчиняється вона в культурі, підтримує ідеал, що, у свою чергу, визначає духовну культуру епохи [7, с. 63].

Таким чином, суттєві ознаки гри в широкому розумінні, що були наведені вище, можна доповнити наступними: гра є вільною діяльністю; це – культурна форма, що має цінність; відбувається „не насправді”, може повторюватись; відокремлюється місцем дії і тривалістю, тобто можна сказати про „ізолюваність гри”; має власну структуру, правила; носить характер змагання.

На нашу думку, іграм, які розробляються і використовуються в навчальному процесі майбутніх фахівців з менеджменту, мають бути властиві всі ці базові ознаки. Тобто вони не повинні їх втрачати, оскільки це вже буде не гра, а щось зовсім інше. Безумовно, економічним іграм можуть бути властиві й інші специфічні ознаки.

Різні аспекти використання ігор у економічній освіті розглядали у своїх роботах О. Аксьонова, Ю. Геронімус, С. Гідрович, О. Зінченко, І. Сироєжкін, Г. Ковальчук, В. Комаров, О. Прутченков, Н. Романова, І. Носаченко.

Згідно поглядів О. Зінченка, існує три типи ігор, два з яких є „полярними”, – це інтелектуальні ігри (ігри мислення) і ділові імітаційні, а в просторі між „полюсами” знаходиться велика кількість проміжних типів, в тому числі і організаційно-діяльнісні ігри (ОДІ). Дійсно, в практиці використання ігор часто важко віднести гру до певного типу.

У навчанні імітаційні ігри відомі здавна, але галузь їх використання довгий час залишалась порівняно вузькою. Імітаційні ігри використовувались головним чином при навчанні штабних офіцерів, будівників міст, конструкторів літаків та судів, тобто спеціалістів високої кваліфікації. В освіті імітаційні ігри стали широко використовуватись тільки у 60-х роках, причому найбільша увага їм приділялась у США (Воосок Е. etc), а потім у Великобританії, Франції, Канаді.

Поняття організаційно-діяльнісної гри ввів Г. Щедровицький. Перші такі ігри були спроектовані й проведені у 80-х роках. Ідеї Г. Щедровицького знайшли своє застосування в практиці вищих навчальних закладів, післядипломній освіті фахівців, шкіл, ліцеїв. Послідовники



Г. Щедровицького – педагоги і методологи України й Росії розробили комплекс освітніх (педагогічних) технологій, який названо ігровою педагогікою. Питання сутності та використання організаційно-діяльнісної гри, імітаційних ігор в практиці ВНЗ та старшої школи пізніше розглядаються в працях О. Зінченка.

*Ділова імітаційна гра* – це схема, яка описує діяльність, що функціонує (іноді з багатовіковою історією) [5, с. 18-19]. Цю схему потрібно швидко й ефективно засвоїти новачкам, щоб потім зуміти відтворити цю діяльність. Також слід додати, що імітаційні ігри використовуються, насамперед, для того, щоб відтворювати на визначений час діяльність певного об'єкту. У підготовці менеджерів такими об'єктами виступають: підприємство, банк, фондова біржа тощо. Зрозуміти й засвоїти основні принципи управління даними об'єктами, навчитись працювати за нормою – головне завдання учасників імітаційних ігор. Безумовно, цілком відтворити діяльність певного об'єкту в умовах імітації неможливо, та й непотрібно. Гра має наочно демонструвати основні принципи будови та функціонування об'єкту, що імітується. Причому його діяльність повинна бути організована за певною простою і зрозумілою схемою, яка охоплює найголовніше. І в цьому сенсі, гра є скороченою імітацією діяльності реального підприємства, банку тощо.

Від учасників імітації вимагається наступне: розуміння загальної схеми гри, а також розробка власної схеми, за якою буде здійснюватись управління об'єктом; вибір стратегії гри на ринку, аналіз поточної економічної ситуації; аналіз власних дій і дій конкурентів; прогнозування розвитку ринків і прийняття тактичних рішень на поточний момент відповідно до виробленої стратегії.

Імітаційна гра проходить за чітко визначеною схемою, яку не можна змінювати в ході гри. Але своїми діями учасники можуть впливати на поточний стан імітаційного макету. У таких іграх виділяються команди-лідери, які краще або швидше усіх зрозуміли, як потрібно діяти в існуючій

ситуації (наприклад, найприбутковіший банк) і відстаючі (підприємства зі збитками).

Отже, під імітаційною грою ми розуміємо гру, яка відтворює на визначений час діяльність певного об'єкту; проходить за чіткою схемою, яку під час гри не можна змінювати, а успішність учасників гри визначається їх кращим розумінням і використанням механізму реалізації цієї схеми.

При викладанні навчальної дисципліни «Економіка підприємства» для студентів першого курсу ми використовуємо імітаційну гру «Управління підприємством». Гра має програмне забезпечення і може тривати декілька академічних годин. У ході гри змагаються команди-компанії, які виготовляють та продають імітаційний товар. Перед гравцями стоїть задача отримати перевагу над своїми конкурентами у прибутку, обсягах продажу та частки ринку. Окрім того, інформація, яку генерує програма надає учасникам багато можливостей для практики читання та інтерпретування фінансових звітів. Конкуренція стимулює гравців обмірковувати основи виробництва, маркетингу та фінансів, щоби пов'язати їх із економічними принципами та економічними інституціями. Протягом гри, команди встановлюють ціну на свій товар, визначають обсяги виробництва, планують бюджет на маркетинг, дослідницьку діяльність та здійснюють інвестиції у розширення підприємства, придбання обладнання. Прийняття таких рішень роблять цю гру захоплюючим змаганням та потужним навчально-виховним засобом.

Про це свідчать результати відповідей студентів на обов'язкові рефлексивні питання після гри. Зокрема, на питання «Як би ви сформулювали цілі гри?» студенти дали такі відповіді:

«Управління підприємством» - це унікальна гра, яка дає змогу студентам застосовувати свої теоретичні знання ведення бізнесу без ризику для власних фінансів. Під час гри студент перетворюється на керівника компанії. Звідси й впливають цілі гри: перевірка здобутих знань, рівня їх засвоєння; моделювання поведінки керівника; формування навиків побудови стратегії та прогнозування результатів прийнятих рішень. Гра допомагає

формувати навички швидкого засвоєння інформації і оперативного прийняття рішення. Основною ціллю гри є здобуття практичного досвіду організації виробництва через гру.»

Інша думка: «Цілями гри є допомога у вивченні фундаментальних концепцій економіки; підвищення у студента інтересу до предмету, який вивчається; застосування на практиці раніше отриманих теоретичних знань».

«Цілями гри було навчитися читати і працювати з фінансовою звітністю; конкурувати з іншими компаніями з тією ж продукцією; використовувати на практиці здобуті знання; планувати та аналітично мислити».

На питання «Які ділові та особистісні якості розвиває ця гра?» студенти відповіли:

«Гра допомагає розвинути в собі якості керівника, оперативно опрацьовувати подану інформацію та прийняття найефективніших рішень. Завдяки тому, що в кінці кожного звітного періоду подається фінансовий звіт, студенти можуть проаналізувати свої помилки та знайти шляхи їх вирішення. Також гра розвиває відчуття конкуренції».

«Гра розвиває впевненість в собі та своїх можливостях; бажання стати лідером; наполегливість; прагнення вигідно розподіляти капітал та бажання заробити гроші.»

Наступне питання було: «У чому полягають переваги методу економічної гри у порівнянні з іншими методами?». Ми отримали такі відповіді:

«Ця гра є цікавим способом засвоєння знань. При традиційній методиці навчання ставка робиться на запам'ятовування, а пам'ять не завжди спрацьовує на відмінно. Вміння не можливо придбати без практики активної діяльності, гри, без пошуку оптимального рішення перед своїми конкурентами. Адже на практиці завжди простіше і пояснити, і зрозуміти.»

«Перевагами методу економічної гри є наочне бачення студентом залежності результатів компанії від прийнятих рішень керівника; не

заучування матеріалу, а вивчення методом власних проб і помилок; можливість навчитися приймати управлінські рішення в умовах реальних ринкових відносин; можливість самому проаналізувати основні види стратегій, які існують і визначити за якої стратегії можливі більші прибутки компанії.»

«Студенту так цікавіше працювати. Гра допомогла повторенню та використанню важливих концепцій і принципів прийняття рішень що передбачають економічний вибір. Це допомагає засвоїти фундаментальні концепції економіки в процесі гри».

**Висновки.** На нашу думку, імітаційна гра (ігрова технологія) відіграє особливу роль, адже виступаючи ефективним засобом підвищення професійної компетентності, створює умови для опанування світом економіки, засвоєння її норм та правил, цінностей, сприяє розвитку мислення. Впровадження економічних ігор в навчальний процес дозволяє подолати один із основних недоліків традиційного підходу до навчання – переважно теоретичний характер занять. Гра – це діяльність в імітації, що створює умови для розвитку особистості, розвитку вищих інтелектуальних функцій; дає можливість організувати діяльність самим студентам, отримувати власні поняття, знання про діяльність. Гра передбачає діяльність особистості у колективі, групі; створює зону найближчого розвитку студента в спільній діяльності з іншими студентами, викладачем; дає можливість студенту займати активну позицію – діяча; ставити і досягати цілей; вчить розв’язувати проблеми, аналізувати ситуацію, самовизначатись та ін. Ігри сприяють поглибленому розумінню внутрішніх закономірностей будови об’єкту, що імітується (банк, біржа, підприємство, економіка як ціле), чи процесу; дають можливість „прожити” певні ситуації, які в реальному житті ще недосяжні; дозволяє побачити результати власних дій, зрозуміти, проаналізувати здійснені помилки, в т.ч. ті, що припустили інші гравці. Економічні ігри виховують організаторські, комунікативні, вольові, лідерські якості.

Ігрові ситуації організуються спеціально для того, щоб отримувати власний досвід. В грі перед тим, як щось здійснити, потрібно продумати, як це зробити, обговорити з керівництвом, обговорити з товаришами. З'являється можливість порівняти, зіставити те, що здійснено, з тим, як задумано. Потрібно сказати, що саме за такою логікою відбувається робота працівників сучасних офісів, підприємств та ін. І в цьому сенсі, гра вимагає таких само дій, як і практика організації і функціонування реального бізнесу. Отже, можна вважати імітаційну гру ефективним засобом підвищення професійної компетентності майбутніх фахівців.

Подальших розроблень вимагають питання розробки та використання економічних ігор при викладанні інших фахових дисциплін.

#### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Ананьев Б. Г. Человек как предмет познания / Б. Г. Ананьев. – Ленинград : ЛГУ, 1968. – 340 с.
2. Блонский П. П. Избранные педагогические и психологические сочинения : в 2 т. / П. П. Блонский. – М.: Педагогика, 1979. – 400 с.
3. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л. С. Выготский // Вопросы психики. – 1966. – №6. – С. 221-226.
4. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский – М. : Педагогика, 1991. – 480 с.
5. Зинченко А. П. Игровая педагогика (система педагогических работ Школы Г.П.Щедровицкого) / А. П. Зинченко. – Тольятти : Междун. акад. бизн. и банк. дела, 2000. – 184 с.
6. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – СПб. : Питер, 2000. – 720 с.
7. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга ; пер. с нидер. В. В. Ошиса. – М. : Изд. группа „Прогресс”, „Прогресс академия”, 1992. – 539 с.

8. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М. : Педагогика, 1978. – 304 с.

*Матеріали подано в авторській редакції*