

## **ТЕХНОЛОГІЯ ІМІТАЦІЙНО-ІГРОВОГО НАВЧАННЯ ПРИ ВИВЧЕННІ СПЕЦПРЕДМЕТІВ В ПТНЗ АГРАРНОГО ПРОФІЛЮ**

**Анотація.** Упровадження в навчальний процес імітаційно-ігрових форм і методів дозволить учням успішно вивчати спецпредмети в ПТНЗ аграрного профілю, набути обов'язкові уміння та навички комунікативної діяльності, продуктивного спілкування, навчить орієнтуватися в ситуаціях, прогнозувати результати свого та чужого спілкування. Застосування нових технологій в учбовому процесі має на меті сформувати у майбутніх кваліфікованих робітників стійкий інтерес до сприйняття та засвоєння інформації на уроках, потребу та прагнення брати участь у спілкуванні, отримувати емоційне задоволення від взаємодії з оточуючими; дасть можливість набути необхідний для подальшого життєтворення соціально-комунікативний досвід.

**Ключові слова:** технологія імітаційно-ігрового навчання, ділова гра, ПТНЗ, ПТО.

**Аннотация.** Внедрение в учебный процесс имитационно-игровых форм и методов позволит ученикам успешно изучать спецпредметы в ПТУ аграрного профиля, приобрести обязательные умения и навыки коммуникативной деятельности, продуктивного общения, научит ориентироваться в ситуациях, прогнозировать результаты своего и чужого общения. Применение новых технологий в учебном процессе имеет целью сформировать у будущих квалифицированных рабочих устойчивый интерес к восприятию и усвоению информации на уроках, потребность и стремление участвовать в общении, получать эмоциональное удовлетворение от взаимодействия с окружающими; позволит приобрести необходимый для дальнейшего жизнетворения социально-коммуникативный опыт.

**Ключевые слова:** технология имитационно-игрового обучения, деловая игра, ПТО, ПТУ.

**Abstract.** Introduction to the educational process simulation-gaming forms and methods allow students to successfully learn special subjects in agricultural vocational schools, acquire the required skills and skills of communication, productive communication, teach focus in situations predict the results of his and others' communication. The use of new technologies in the educational process

aims to shape future skilled workers strong interest in perception and assimilation of information on lessons need and desire to engage in dialogue, get emotional satisfaction from interaction with others; will provide an opportunity to acquire needed to further socio-life-creative communicative experience.

**Keywords:** *technology simulation-game, training roleplay, vocational schools ,vocational education.*

**Постановка проблеми.** Однією з найважливіших проблем сучасної професійно-технічної освіти є пошуки ефективних шляхів і засобів розвитку особистості учнів професійно-технічних навчальних закладів (ПТНЗ). Нинішньому навчально-виховному процесу властиве переважання вербальних методів спілкування, недооцінка значення комунікативної взаємодії, відсутність цікавих форм організації навчальної діяльності тощо[6]. Вирішенню цієї проблеми сприяє впровадження у педагогічну практику ігрових методів, які покликані активізувати діяльність учнів. Мета професійно-освіти – не просте оволодіння учнями певною сумою знань, а виховання життєво активних, гуманістично спрямованих громадян України, які б у своїй життєдіяльності керувалися національними та світовими духовними цінностями. Досягнення цієї мети можливе за умов формування всіх рівнів активності, насамперед, комунікативної активності підлітків, бо саме спілкування як взаємодія учнів спрямоване на різнобічне формування особистості майбутнього кваліфікованого робітника аграрного профілю[7].

Першочергове місце серед типів інноваційного навчання займає імітаційно-ігрове. Для сучасної системи освіти імітаційно-ігрові форми важливі перш за все тим, що вони істотно впливають на об'єм, глибину та свідоме засвоєння учнями навчального матеріалу, формування у них нестандартного мислення, свободи вибору, потреби й готовності до інноваційної діяльності.

Ігрове навчання - це система взаємопов'язаних елементів, які являють собою комплекс виборчого залучення складових, де взаємодіяльність і взаємовідношення набувають характер взаємного сприяння компонентів,

направлених на досягнення запланованого дидактичного результату[10]. Багатокомплексність структури ігрового навчання забезпечує умови для відпрацювання педагогами всіх складових педагогічної діяльності.

Гра - одне із чудових явищ життя, діяльність начебто марна і разом з тим необхідна, виявляється досить серйозною й важкою проблемою для наукової думки. Гра є природною діяльністю дитини, в якій вона отримує широкі можливості для виявлення особистісної активності, творчості, демонстрації власних потенційних можливостей. Саме у грі дитина усвідомлює власне „Я”, виконує роль „іншого”, змінюючи позицію зі своєї індивідуальної і специфічно дитячої на нову позицію дорослого. У процесі спілкування через цікавість, насолоду і захоплення дитина прагне до самоствердження. У сучасних ПТНЗ ігрові методи навчання використовуються як окремий елемент, невелика частина уроку.

**Актуальність та публікації з проблеми досліджень.** З давніх часів феномен гри привертав до себе увагу багатьох науковців, наприклад, відомих психологів ХХ століття - Л.С. Виготського, О.М. Леонтьєва, С.Л. Рубінштейна, Д.Б. Ельконіна, В.В. Зінківського, О.В. Запорожця, та ін. [2;3].

Ці вчені розробили теоретичні засади історичного походження гри, її соціальної сутності та психологічного механізму. Плідні думки про гру як метод навчання і виховання учнів різних вікових категорій знаходимо у науковій спадщині видатних педагогів, які працювали в історично та соціально різних умовах - К.Д. Ушинського, П.Ф. Каптерева, М.І. Демкова, М.В. Кларіна, А.С. Макаренка, В.О. Сухомлинського та ін. [9]. Вони дійшли висновку про виняткову її цінність для дитини і необхідність цілоспрямованого використання в професійно-технічній школі.

Різні дослідники та мислителі зарубіжжя нагромаджують одну теорію гри на іншу - К. Гросс, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд і Ж. Піаже та інші. Кожна з них начебто відбиває один із проявів

багатогранного явища гри, і жодне, очевидно, не охоплює її справжньої сутності. Значна кількість досліджень з цього питання пов'язана з різними аспектами підвищення ефективності й результативності навчання за допомогою окремих видів ігор та їх комплексів (А. Вербицький, О. Жорник, О. Матюшкин, П. Підкасистий, С. Шмаков, О. Янковська); питання організації та проведення навчальної гри знайшли відображення в працях Н. Ахметова, Л. Байкової, П. Колосова, В. Платова, В. Семенова, Є. Хруцького й інших, але формуванню активної комунікативної позиції не відводиться належного місця [4,11,12]. В екології та природоохоронительном освіті це роботи: Д.Н.Кавторадзе [7], В.Ф. Капустіна [8]. З дидактичної точки зору ігрове навчання перспективно тим, що не протистоїть сучасним педагогічним теоріям і може стати однією з форм інтегрованого навчання [5,13]. Нині теорія методів навчання представлена у вітчизняній дидактиці цілим рядом концепцій (Ю.Н. Бабанський, Е.Я. Голант, М.А. Данілов, І.І. Левіна, М.И. Махмутов, М.Н. Скаткін, Т.І. Шамова, С.Г. Шаповаленко).

Таким чином, ділові ігри як метод активного навчання, пройшовши тривалий шлях розвитку, в даний час займають міцні позиції в освітньому процесі професійно-технічної школи. Даний метод переживає своє друге народження: гра служить підвищенню ефективності ПТО, дозволяючи економити часові витрати, кошти для проведення експерименту, моделювати майбутню самостійну професійну діяльність, а також розвинути творчий потенціал випускника ПТНЗ.

**Мета статті** полягає саме у висвітленні ідеї використання технології імітаційно-ігрового навчання при вивченні спец предметів в аграрних ПТНЗ..

**Виклад основного матеріалу.** Впровадження у педагогічну практику ПТНЗ ігрових методів покликані активізувати учбову діяльність учнів. Не випадково, вивчення ігрових методів навчання є актуальною проблемою в наш час. Залежно від конкретної педагогічної мети уроку, його змісту,

індивідуальних психологічних особистостей школярів та рівня їхнього розвитку, гру можна проводити з одним учнем, групою або всім класом. У процесі застосування ігрових методів навчання у багатьох учнів підвищується інтерес до навчального процесу. Ці ігри повніше реалізують підготовку учнів до практичної діяльності, виробляють у них життєву позицію, привчають до колективних форм роботи. Саме в іграх розпочинається невимушене взаєморозуміння між учителем і учнем. У процесі гри в учнів виробляється звичка зосереджуватися, працювати вдумливо, самостійно, розвивається увага, пам'ять, жадоба до знань. Задовольняючи свою природну потребу в діяльності, в процесі гри підліток “добудовує” в уяві все, що недоступне їй у навколишній дійсності, в захопленні не помічає, що вчиться - пізнає нове, запам'ятовує, орієнтується в різних ситуаціях, поглиблює набуті раніше досвід, порівнює запас уявлень, понять, розвиває фантазію.

До ігрових методів навчання відносяться: ділові ігри, дидактичні ігри, ігри-змагання. Модифікаціями ділової гри можна вважати бліц-гру, гру-вправу, рольову, операційну, імітаційну ігри тощо.

Ряд авторів [5] зазначає, що ділова гра являє собою моделювання обраних аспектів конфліктної ситуації, що виконується відповідно до задалегідь визначеними правилами, вихідними даними і методиками. Навчальна ділова гра сама по собі не є моделлю, а виступає засобом роботи з моделлю, закладеною в структурі ділової гри. Історія існування ділових ігор налічує кілька тисячоліть.

Дидактична гра - явище багатогранне, складається з низки структурних елементів. На думку Л. П. Борзової, основними компонентами дидактичної гри є діяльність та умовність. Під діяльністю вчена розуміла форму активного ставлення дитини до оточуючої дійсності, а умовність розглядалася як ознака відображення дійсності [5]. Згідно з даними автора, не кожна діяльність в умовній ситуації є грою. Гра може стати дидактичною, якщо навчальний матеріал або його частина може лягти в

основу змісту гри: як правило, освітній матеріал стає змістом умовної частини, а розвиваючий - змістом діяльнісного компонента.

У працях Н. В. Кудикіної, О. М. Мастюковї, О. І. Сорокіної, Є. І. Удальцової, О. П. Янківської можна виділити такі структурні елементи методу дидактичної гри: дидактичне завдання, ігрове завдання, ігрові дії, правила гри та результат [10].

Дидактичні ігри нараховують велику кількість видів та підвидів і залежно від ознак, які вважалися дослідниками основними, розроблялися відповідні класифікаційні групи.

Аналіз праць З. М. Богуславської, А. К. Бондаренка, Л. В. Лохвицької дають змогу виділити основні функції методу дидактичних ігор [15], а саме:

Активізуюча - полягає в активізації інтересу й уваги учнів до предмета вивчення.

Розвиваюча - сприяє розвитку пізнавальних здібностей, кмітливості, уяви у підлітків.

Комунікативна - сутність полягає у формуванні навичок спілкування і міжособистісних взаємовідносин.

Інтегративна - ґрунтується на виробленні вмінь використання міжпредметних зв'язків.

Навчальна - полягає у формуванні нових знань, умінь і навичок.

Підсумково-узагальнююча - полягає у закріпленні, систематизації й узагальненні знань, умінь і навичок.

Самоконтролююча - формування навичок самоконтролю і самооцінки, сприяє виробленню адекватної самооцінки і навичок контролю за власними діями.

Виховна - підкреслює формування в особистості певних якостей, поглядів, переконань.

Ділова гра сьогодні - це імітація професійної діяльності. Характерні ознаки ділових ігор наступні: наявність проблеми, мети, завдань;

скорочення масштабу часу; розподіл та розігрування ролей; наявність ситуацій, що послідовно розв'язуються, кількох ситуацій, кількох етапів гри; формування самостійних рішень учнів; наявність системи стимулювання; врахування можливих перешкод; об'єктивність оцінки результатів гри; підбиття підсумків.

Виходячи із загальної типології ділових ігор, систематизують їх за низкою ознак: цільове призначення, широта тематичних меж, ступінь свободи рішень, рівень невизначеності рішень, характер комунікації серед учасників, ступінь відкритості гри, інструментарій гри і форма її проведення та ін. Розвиток пізнавальних здібностей учнів стимулюють творчі процеси їх діяльності, знімає стомлення, створюють сприятливу атмосферу навчальної діяльності, підвищують інтерес до вивчення спец предметів в ПТНЗ, зокрема аграрного профілю.

Ділова гра використовується для вирішення комплексних завдань засвоєння нового, закріплення матеріалу, активізації пізнавальної діяльності учнів формування загально навчальних умінь, розвитку творчих здібностей, формування системи професійних умінь і навичок, виховання професійно значущих якостей особистості, підвищення рівня мотивації, формування навичок спілкування майбутніми кваліфікованими робітниками. Навчальна гра є способом управління навчально-пізнавальною діяльністю майбутніх аграріїв.

Є певні особливості ділової гри, які підкреслюють її актуальність:

1. Використання ділової гри дає можливість максимально наблизити процес навчання до реальної професійної діяльності завдяки моделюванню рольових функцій, притаманних професійній діяльності.

2. Ділова гра створює умови для глибокого і повного засвоєння спецпредметів на основі системного використання знань у процесі одночасного вирішення навчальних і змодельованих проблем.

3. У процесі ділової гри реалізуються різні рівні інтелектуальної активності учнів: репродуктивний, евристичний, креативний.

4. Ділова гра відтворює реальні процеси професійної діяльності за рахунок виконання певної ролі, що містить набір правил, які визначають як зміст, так і спрямованість, характер ігрових дій.

5. Ділова гра є двоплановою діяльністю: з одного боку, учень виконує реальну діяльність, пов'язану з вирішенням конкретних навчальних завдань, з іншого - ця діяльність має умовний характер, що дозволяє йому бути вільним, розкутим. Саме це і забезпечує емоційну привабливість гри для учнів ПТНЗ.

6. Ділова гра формує інтерес та емоційно-ціннісне ставлення учня до навчальної і майбутньої професійної діяльності.

7. Ділова гра стимулює розвиток особистісного потенціалу учня, його самореалізацію і самоутвердження у ситуаціях ігрової взаємодії.

8. Ділова гра виконує діагностичну функцію - дозволяє учню виявити творчі і професійні здібності, усвідомити свої потенційні можливості.

Ефективність ділової гри в професійному становленні майбутнього фахівця і підвищенні результативності навчання учнів професійно-технічної школи багато в чому залежить від методики і технології організації, її проведення. Одні вчені стверджують, що методика її розробки повинна бути єдиною, не залежно від того, чи є гра навчальною, дослідницькою, управлінською, імітаційною. Інші вважають, що стандартних методик в організації і проведенні ігор не існує.

У процесі розробки технології методу гри в основному виділяються 3 етапи:

1. Виділення елементів конструкції ігри, які повинні бути необхідними умовами розгортання ігрового процесу; визначення послідовності розробки цих елементів;

2. Вироблення рекомендацій щодо визначення структурних компонентів гри;

3. Виявлення особливостей діяльності грають і встановлення закономірностей впливу їх на оволодіння навчальним матеріалом, засвоєння знань і вироблення умінь і навичок.

Існує велике різноманіття підходів до визначення структури ділової гри. Це говорить про те, що вона виступає як динамічний процес, творчий характер якого не залишає місця формалізму, диктату в методиці та технології її підготовки та проведення. Методика ділової гри будується на принципах імітаційно-ігрового навчання: активності, цікавості, колективності, моделюванні зворотного зв'язку, проблематичності, результативності, самостійності, системності, змагальності. Ці принципи підвищують не тільки дидактичну цінність гри, забезпечують можливість реалізації її функцій: навчальної, розвиваючої і виховує, але й сприяє створенню педагогічних умов, позитивно впливають на процес її протікання та результативність в професійному становленні учнів. Особливо при розробці технології ділової гри важливо акцентувати увагу на наступних моментах: мотивація, змістовність, комунікабельність, ініціативність, свідомість, систематичність, наочність, самостійність і активність її учасників. Саме ці принципи допоможуть забезпечити соціально-психологічний клімат на навчальному занятті, позитивну мотивацію і установку на зняття психологічних бар'єрів при засвоєнні учнями навчального матеріалу, відпрацювання їх професійних дій, комунікативної культури, розвиток їх самостійності, ініціативності, творчості. Таким чином, педагогічно доцільні методика і технологія ділових ігор дозволяють імітувати майбутню професійну діяльність, аналізувати ефективність прийнятих рішень, тим самим створюють необхідні умови для професійного зростання майбутніх агрономів та зоотехніків.

До ділових ігор не можна відносити всі нові приймання, що з'являються, і методи навчання й будь-яку навчальну гру: такі форми проведення уроків, як урок-концерт, урок-іспит і урок-змагання, урок-вікторина, імітація пізнавально-розважальних телепередач на уроках, не

належать не тільки до ділової гри, але й до технології активного навчання. Ці методи й приймання активізації пізнавальної діяльності учнів, поживлення навчального процесу за допомогою всіляких ігрових ситуацій не відповідають тим особливостям і умовам організації, які визначають технологію активного навчання. У вікторині, змаганні учень може брати участь, може й не ухвалювати, але залишиться пасивним учасником-глядачем. Спроби змусити його приведуть до втрати ігрового моменту й позитивної настроєності на діяльність. У технології активного навчання «змушена активність» учасників обумовлена умовами й правилами, при яких учень або бере активну участь, напружено думає, або взагалі вибуває із процесу.

Доцільним буде провести такий метод ділової гри, як «Дебати». Ця гра передбачає три ролі: «Доповідачі», «Опоненти». Таким чином клас буде поділено на дві групи. Вчитель задає декілька питань середнього і високого рівня складності. Першими відповідають доповідачі (порадившись між собою). Вони повинні якомога повніше відповісти на питання. Задача опонентів полягає в тому, щоб знайти недоліки у відповіді, негативні моменти тощо або якщо доповідачі не змогли відповісти на питання - на це питання відповідь дають опоненти. Потім ролі змінюються. Оцінки виставляє вчитель. Перемагає та група, яка набере більше балів.

Імітаційно-ігрові методи дозволяють імітувати в ігровій формі і реалізовувати за допомогою ігрових дій в штучно-створених педагогічних ситуаціях майбутню професіональну діяльність учнів[14].

На практиці в системі активного навчання використовуються такі **моделі ігрового навчання**: імітаційні, операційні, рольові, сюжетні, ігри-змагання.

▪ В імітаційних іграх під час заняття імітується діяльність організацій, подій, конкретна робота людей ( еколог, агроном,зоотехнік та ін.), обстановка, умови, в яких відбувається подія. Сценарій імітаційної гри містить

сюжет події, опис структури та призначення імітованих об'єктів. Прикладом може бути урок-мандрівка, урок-екскурсія тощо.

- Операційні ігри допомагають відпрацювати виконання конкретних специфічних операцій (методику проведення дискусії, конференції, бесіди, диспуту). В операційних іграх моделюється процес діяльності. Вони проходять в умовах, що імітують реальну обстановку (урок-розслідування, урок-суд).

- У рольових іграх відпрацьовується тактика поведінки, дій, виконання функцій. Між учасниками розподіляються ролі з обов'язковим змістом відповідно до проблемної ситуації, винесеної на обговорення. Для проведення таких ігор доцільно використовувати такі типи нестандартних уроків: урок-КВК, урок-подорож, урок-казка, урок-композиція.

У сучасній професійно-технічній школі ігрова діяльність використовується:

- як самостійна технологія для засвоєння теми, розділу, поняття;
- як елемент іншої технології;
- як елемент окремих частин семінарського заняття (вступ, пояснення, закріплення, контроль).

Реалізація педагогічної взаємодії, співробітництва та співтворчості у системі «вчитель – учні» забезпечується шляхом упровадження в навчальний процес рольових ігор, які передбачають певної соціальної ролі учнів (типу урок – прес-конференція, урок-суд, урок на зразок «Круглий стіл», урок – складання кіносценарію, урок – екскурсія у минуле, урок-подорож тощо), оскільки організація навчального процесу, підготовка та проведення уроків у такій формі вимагає обов'язкової співпраці вчителя та учнів, їхньої спільної діяльності, що ґрунтується на принципах товариськості, невимушеного спілкування, взаємодопомоги тощо, при цьому вчитель може виступати як інструктор, суддя, ведучий.

Спираючись на дослідження Х.Е. Майхнера, який відзначав, що людина при пасивному сприйнятті запам'ятовує 10% прочитаного, 20%

почутого, 30% побаченого і 50% побаченого і почутого, а при активному сприйнятті яких навчають зберігають в пам'яті 80% того, що говорили самі і 90% того, що робили або створювали самостійно, можна зробити висновок, що активні методи навчання різко покращують запам'ятовування матеріалу і сприяють його ідентифікації та подальшої цілеспрямованої практичної реалізації [5]. На відміну від традиційних форм навчання, впровадження в навчальний процес активних методів дозволяє формувати професійні вміння і діяльну реалізацію набутих знань, моделювати цілісний зміст самостійної роботи, при цьому зміщується центр значимістю з процесу передачі, переробки і засвоєння інформації на самостійну творчу діяльність.

**Висновки.** Сучасна профтехосвіта орієнтована на виявлення особистісної самостійності. Упровадження в навчання імітаційно-ігрових форм і методів дозволить майбутнім аграріям отримати необхідні для цього теоретичні знання стосовно норм і правил успішної комунікативної діяльності, набути обов'язкові уміння та навички продуктивного спілкування, орієнтуватися в ситуаціях, прогнозувати результати свого та чужого спілкування. Таким чином, ділові ігри як метод активного навчання, пройшовши тривалий шлях розвитку, в даний час займають міцні позиції в освітньому процесі професійно-технічної школи. Даний метод переживає своє друге народження : гра служить підвищенню ефективності ПТО, дозволяючи економити часові витрати, кошти для проведення експерименту, моделювати майбутню самостійну професійну діяльність, а також розвинути творчий потенціал випускника ПТНЗ.

### Література

1. Активные методы обучения в природоохранительном образовании./ Под ред. Д.Н.Кавторадзе. – М.: Изд-во МГУ, 1982. – 91 с.
2. Выготский Л. С. Игра / Л. С. Выготский // Собр. Соч.: В 6-ти т. - М. : Педагогика, 1984. - Т. 4. – С. 244-263.

3. Гидрович С.Р. и др. Деловая игра «Деятельность сельскохозяйственных предприятий в условиях сельского производства». /Гидрович С.Р., Перешивкин С.А., Толордава Ж.К. // Материалы 7-ой межведомственной школы-семинара по активным методам обучения. – М.,1985. – вып. 5. – С. 16 – 17.
4. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні / Олена Жорник // Рідна школа. - 2000. - № 4. - С. 63-64.
5. Зміївська К.В. Навчальна ділова гра в організації самостійної роботи студентів педагогічних ВУЗів //Спеціальність - 13. 00.01 - загальна педагогіка, історія педагогіки і освіти. Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата педагогічних наук // Электронный ресурс : <http://gen.lib.rus.ec/get>
6. Использование деловых игр в процессе обучения учащихся средних профессиональных технических училищ: (Мет. рек.) – М., 1987. – 46 с.
7. Кавтарадзе Д. Имитационные игры в экологическом образовании / Д. Кавтарадзе // Биология в школе. - 1990. - № 3. – С. 46-50.
8. Капустин В.Ф. Специальная экологическая деловая игра. // Методические разработки и рекомендации по деловым играм. – М., 1984. – вып.3. – С. 4 – 10.
9. Кларин М. В. Игра в учебном процессе / М. В. Кларин // Советская педагогика. - 1985. - № 6. - С. 57-61.
10. Кудикина Н. Ретроспективний погляд на формування сучасної моделі ігрової діяльності / Надія Кудикіна // Шлях освіти. – 2003. - № 1. – С. 46-50.
11. Пидкасистый П.И., Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Уч. пособие/ Моск. пед. ун-т. – М.: Рос. пед. агентство, 1996. – 268 с.
12. Пометун О. І. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання : наук.-метод. посібник / О.І.Пометун, Л.В.Пироженко. – К. : Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.

13. Сыроежин И.М., Вербицкий А.А. Методика разработки и использования деловых игр как формы активного обучения студентов.–М.: НИИ ВШ, 1981. – 36 с.
14. Трайнев В.А. Деловая игра в учебном процессе. – М.: Прометей, 2002. – 345 с.
15. Щербина Д. Зміст активної комунікативної позиції учня, її структурні компоненти, критерії та рівні сформованості / Дарія Щербина // Молодь і ринок. – Дрогобич : ДДПУ імені Івана Франка, 2008. – № 11 (46). – С. 117–120.