Дидактические игры: реализация образовательного потенциала

Миренкова Елена Васильевна – д-р пед. наук, доцент, профессор, Смоленский государственный университет (Смоленск, Россия); mirenkowa.elena@yandex.ru

Данилина Татьяна Викторовна – аспирант, Смоленский государственный университет (Смоленск, Россия); romashka.atv@yandex.ru

Аннотация. *В статье рассматривается образовательный потенциал дидактических игр и возможности его реализации. Сделан краткий экскурс в историю включения игровых методов в систему образования. На основе анализа отечественных и зарубежных научных исследований показано, как менялись цели игр, совершенствовалась их образовательная практика, методика применения, обобщался опыт. Отмечается, что традиционные и современные дидактические игры сегодня применяются на разных этапах обучения (в школе, вузе, после вуза). Определены роль и виды дидактических игр при изучении в вузе базовых дисциплин и дисциплин профессионального цикла. Приводятся примеры проведения учебных занятий в форме игры. Делается вывод о том, что образовательные игры обладают мощным мотивирующим эффектом, поэтому они выступают эффективным средством активизации учебного процесса; в школе и вузе при грамотном планировании и ведении занятий их применение дает высокий педагогический результат.*

Ключевые слова. *Дидактическая игра, деятельность, социальная активность, образовательный потенциал, преемственность игровых методов, цели игры, базовые дисциплины, дисциплины профессионального цикла, высшее образование; интеллектуальные, деловые, компьютерные игры; геймификация в образовательной деятельности.*

Игра, как учение и труд, традиционно рассматривается в качестве одного из основных видов деятельности, социальной активности человека. В игровые ситуации люди включаются в течение всей жизни, том числе в ходе обучения и воспитания.

С.Л.Рубинштейн характеризовал игру как совокупность осмысленных действий, объединенных единством мотива. Ребенок, играя, воспроизводит определенные виды практической неигровой деятельности, «проживает», «переживает» значимые для него стороны действительности, отрабатывает и закрепляет определенные действия – это практика его развития. Игровая деятельность взрослого имеет принципиально иной смысл: она обусловлена потребностями и интересами и направлена на развитие определенных способностей или сторон личности [1, с. 485–494].

Д.Б.Эльконин раскрыл взаимосвязь этапов развития мышления человека (практически-действенного, наглядно-образного, словесно-логического) с изменением характера игровой деятельности, когда происходит постепенное развитие и усложнение умственных действий ребенка, формируются предпосылки к их переходу на новый, более высокий этап – с опорой на речь. Игровые действия создают зону ближайшего развития умственных действий [2, с. 161]. Ученый полагал, что чисто дидактическая функция игры очень ограничена, возражал против ее сведения к исключительно дидактическому значению – формированию новых представлений, умений и навыков

[2, с. 155]. Тем не менее, он сформулировал положения, важные для понимания значения игры в образовательной практике. По мнению Д.Б.Эльконина, за разнообразием игровых сюжетов скрывается одно и то же содержание – деятельность человека и отношения людей в обществе, т.е. участие в игре способствует формированию умений и практических, и социального взаимодействия, демонстрирует общественный смысл человеческого труда. Игровая деятельность стимулирует переход от мотивов, имеющих форму импульсивных, аффективно окрашенных непосредственных желаний, к сознательным намерениям.

Отметим, что тема игровой мотивации на протяжении длительного времени не теряет актуальность и развивается российскими и зарубежными исследователями (Ю.Ю.Дьяченко, Д.В.Ланская, А.Е.Яковленко, B.Bixler, H.Moon, Y.Baek. и др.).

Исторический экскурс. Отечественные педагоги (А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинский, С.Т.Шацкий, Ю.К.Бабанский и др.) видели в игре эффективные средство и метод обучения и воспитания. Но массовое систематическое включение игровых методов в учебный процесс происходило постепенно и реализовывало различные цели.

Так, еще в 1940–50-е гг. прошлого века игры рассматривались преимущественно как форма работы с дошкольниками, в начальной школе им отводилась роль средства отдыха от серьезных занятий. В образовательных целях их стали использовать в 1960–70-е гг.: дидактические (обучающие) игры применялись на всех ступенях обучения с целью повышения познавательной активности школьников, активизации учебного процесса [4].

В последующие десятилетия в научных исследованиях (С.В.Балакова, Я.М.Бельчиков, М.М.Бирштейн, А.А.Вербицкий, М.М.Новик, Г.К.Селевко, Е.Э.Селецкая М.Н.Скаткин и др.) обобщался и развивался психолого-педагогический опыт в этом направлении; рассматривались теория деловых игр, их роль в формировании профессиональных компетенций; игровые методы и технологии, их функции (дидактические, воспитывающие, развивающие, социализирующие и т.п.).

В конце XX в. понимание высокой педагогической эффективности игровых методов, распространение педагогического опыта, появление общих теорий игр стимулировали научно-методические поиски, направленные на раскрытие возможностей игровых технологий в достижении необходимых образовательных результатов. Были написаны диссертационные работы, посвященные отдельным, достаточно узким дидактическим аспектам применения игровых методик в школе и вузе: формированию гностических умений студентов [5], развитию профессиональных качеств будущего специалиста [6], креативного мышления учащихся [7], эффективности использования симуляционных игровых технологий в качестве средств формирования прогностических умений курсантов вузов [8]; применения в учебном процессе компьютерных игр [9; 10] и др.

Большой интерес к образовательным играм проявили современные зарубежные исследователи (Д.Р.Мур, Э-Линг Сяо, Р.И.Байек и др.) [11–13]. Они отметили, что дидактические игры: положительно влияют на развитие мотивационной, познавательной, эмоциональной сфер учащихся за счет реализации межличностных взаимодействий на когнитивном, поведенческом и эмоциональном уровнях; способствуют концептуальному обучению, позволяющему идентифицировать и классифицировать объекты и явления, т.к. процесс концептуализации, заключающийся в классификации и обобщении, составляет значительную часть игрового опыта. Настольные игры помогают в изу-

чении различных дисциплин (математика, химия, инженерное дело, история, языки, культура, физика, астрономия и др.), способствуют социальному взаимодействию учащихся, мотивируют их к обучению.

Краткий экскурс в историю включения дидактических игр в систему образования позволяет отметить следующее.

• Дидактическая игра возникла и получает распространение как один из методов повышения эффективности обучения на любом уровне образования. Посредством ее применения можно реализовывать различные цели обучения.

• Наиболее широко дидактические игры используются в дошкольном образовании, в начальной и средней школе. Для дошкольников и школьников разработаны многочисленные обучающие игры. Сценариев обучающих игр (особенно с эмпирическим подтверждением эффективности) для различных дисциплин в вузе разработано гораздо меньше.

• На этапе высшего образования особую популярность имеют деловые игры.

• Активная цифровизация всех сфер человеческой жизни привела к применению учебных компьютерных игр. При этом не уменьшается значение обучающих игр без использования цифровых носителей.

• Развитие теорий игр обусловило появление понятия «геймификация в образовательной деятельности».

• Теория дидактических игр и игровых технологий достаточно полно разработана в общепедагогическом аспекте. В рамках психологии образования изучены вопросы мотивации учебной деятельности посредством игровых методов.

• Дидактические игры разнообразны. Существуют их различные классификации, однако единой пока нет.

• Каждому виду учебной игры свойственны специфические особенности атрибутов, правил, доминирующих видов деятельности, результатов. Разные игровые методы имеют различный потенциал по отношению к конкретным целям обучения.

• При применении дидактических игр на разных этапах обучения соблюдается преемственность, но при этом на каждом этапе этот процесс имеет характерные особенности.

Применение дидактических игр на разных этапах обучения. Пониманию специфики применения игровых методов на определенном этапе обучения способствует выделение их ключевых характеристик, по сравнению с игровыми мероприятиями на предыдущих и последующем этапах. Отметим наиболее существенные, на наш взгляд, признаки образовательных игр в школе (в начальных, средних, старших классах), вузе, после вуза (Таблица 1, с. 77).

Как видно из таблицы, игровые методы на разных этапах обучения различны. Актуальный в школе элемент занимательности в вузе становится неактуальным, на второй план отходит поддержание интереса к предмету. Глобальная цель обучения – подготовка специалиста, способного выполнять достаточно сложные профессиональные функции, решать эвристические задачи, вычленять проблемы, определять возможные пути их решения, разрабатывать систему мер для достижения намеченных целей. На формирование у студента необходимых профессиональных знаний и умений «работают» все изучаемые дисциплины: базовые – обеспечивают основательную теоретическую подготовку, профессионального цикла – владение и теоретическими знаниями, и умениями, необходимыми в будущей профессиональной деятельности.

При освоении базовых дисциплин теоретическая подготовка специалиста осуществляется, в том числе, с помощью дидактических игр, способствующих закреплению, применению, систематизации предметных знаний, отработке предметных умений. Как правило, это неимита-

Таблица 1 / Table 1

Сравнение игровых методов на разных этапах обучения / Comparison of game methods at different stages of learning

Критерии сравнения	Школа			Вуз	После вуза (повышение квалификации)
	Начальные классы	Средние классы	Старшие классы		
Преимущественное назначение учебных игр	Стимулирование интереса к предмету, смена видов деятельности (в т.ч. проявление двигательной активности), обучение, развитие, воспитание	Поддержание интереса, обучение, развитие, воспитание	Поддержание активности, обучение, развитие, профессиональная ориентация	Формирование предметных знаний и умений, определенных профессиональных компетенций	Совершенствование профессиональных навыков и стратегий поведения; повышение уровня психологической подготовки
Виды игр	Обучающие игровые упражнения, игры-путешествия (в т.ч. подвижные)	Обучающие игровые упражнения, игры-путешествия (в том числе требующие перемещения игроков)	Обучающие игровые упражнения, игры-соревнования, деловые игры	Игры-соревнования, игровое проектирование, деловые игры, ролевые игры	Деловые игры
Частота применения при изучении предмета/дисциплины	Систематически, довольно часто	Периодически	Как правило, редко	Редко	Зависит от специфики предметного обучения
Продолжительность игры	5–20 минут, целый урок в контексте игры	10–20 мин, целый урок в контексте игры	10–20 мин, 1–2 урока.	Целое занятие, редко – фрагмент занятия	Целое занятие

ционные игры (т.е. не предполагающие вживание в определенную роль), в которых делается акцент на интеллектуальной деятельности по предмету. К ним относятся игры-квесты; настольные игры с применением игрового поля, кубика и фишек (игры-бродилки[1]); игры-лабиринты, игры типа химического футбола, игры-викторины, игры-соревнования, интеллектуальные игры по типу телеви-

[1] В *игре-бродилке* персонажи должен путешествовать (бродить) по разным местам на игровом поле, выполняя различные задания.

зионных («Слабое звено», «Брейн-ринг», «Что? Где? Когда?» и др.).

Суть интеллектуальных игр в целом сводится к ответам на вопросы, решению задач, выполнению упражнений, а при изучении естественно-научных предметов – к проведению натурного эксперимента.

Интеллектуальные игры, применяемые в школе и вузе, различаются. Их цели в школе – повышение активности учащихся, оценивание результативности обучения, выявление одаренных учеников; в вузе – отработка, совершенствование предметных знаний и умений. Игры, используемые в вузе, менее азартны, более продолжительны по времени, при необходимости имеют более серьезную техническую оснащенность. Для игроков-студентов, в отличие от игроков-школьников, не является актуальной задача проявления повышенной двигательной активности как варианта смены видов деятельности. Наполняемость студенческих групп на лабораторных и практических занятиях меньше, чем в школьном классе, что обусловливает возможность более широкого выбора видов игр и вовлечения в них всех участников образовательного процесса.

С помощью дидактической игры на учебном занятии реализуются определенные цели обучения. Выбрать вид игры, наилучшим образом способствующий достижению этих целей, поможет их конкретизация. Так как различные игры обладают разным образовательным потенциалом, под каждую конкретную группу дидактических целей необходимо подбирать соответствующую игру, наполняя ее предметным содержанием и методическим обеспечением, способствующим решению поставленных задач.

Дидактические (обучающие) игры в вузе. Обучающие игры способствуют формированию системности знаний, пониманию их структуры, взаимосвязей между их элементами. Наш опыт преподавания химии в медицинском вузе позволяет говорить о высокой эффективности использования на занятиях таких игр. Рассмотрим некоторые из них.

Настольная игра-бродилка. На игровом поле маркируются кружки – разными цветами в соответствии с видами (категориями) знаний или уровнями сложности заданий / видов деятельности. Игровой процесс на доске строится с учетом деления содержания сложной объемной темы на части, позволяет студенту совершенствовать и демонстрировать предметную подготовку, педагогу – оценивать способности участников мероприятия. Так, в игре «Жемчужный ловец» [14] игровое поле представляет собой четыре последовательно соединенных между собой «морских раковины», каждая из которых состоит из шести жемчужных секций. Переход от одной раковины к другой детерминируется логикой раскрытия предметного содержания. В каждой секции в случайном порядке лежит определенное количество жемчужин: от 1 до 4. Число жемчужин соответствует уровню сложности «спрятанного» в секции задания.

Игра-квест (англ. «quest» – поиск) *с сюжетной линией*. Если при обучении ставятся цели развития у учащихся креативности, логического и критического мышления, коммуникативных навыков, то для их достижения наиболее подойдет именно эта игра, в ходе которой за отведенное время члены команды игроков должны самостоятельно найти нужную информацию и применить ее для решения конкретных творческих и логических задач.

В последние годы квесты стали популярной образовательной технологией, применяемой не только в школе (особенно – в средней), но и в вузе. Ее успех и педагогическая результативность во многом зависят от его предварительной подготовки, умения преподавателя

разработать соответствующий методический инструментарий.

Деловая игра. А.А.Вербицкий определил деловую игру как форму «воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда», «инструмент формирования личности профессионала», мощное средство активизации учебного процесса. Ее проведение «представляет собой развертывание особой, игровой деятельности участников на имитационной модели, воссоздающей условия и динамику производства» [15. с. 127–128]. Участие в игре способствует приобретению студентами теоретического, практического и социального опыта, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях. Обучающийся выполняет квазипрофессиональную деятельность, органично сочетающую черты учебной и будущей профессиональной.

Организация и проведение деловой игры в школе и вузе существенно отличаются. Для школьников участие в ней расширяет кругозор, позволяет «примерить» на себя определенные сферу и вид деятельности; для студентов – это способ формирования профессиональных компетенций.

На этапе разработки сценария необходимо учитывать целевую аудиторию деловой игры. Тщательной проработки требует такой ее элемент, как способ реализации событий игры. А.А.Вербицкий указывает, что способ генерирования событий, определяющий варианты импровизации и алгоритмизации участников игры, может быть детерминированным, спонтанным, смешанным. Очевидно, поведение школьников в деловой игре изначально будет более регламентировано, нежели поведение студентов. Бóльшая свобода действий студентов обусловлена их предметной подготовкой и социальной зрелостью. Деловая игра в вузе позволяет успешно сочетать поведение, регламентированное ролью, и личностное поведение, основанное на дисциплине с одновременной свободой реализации игровых ситуаций.

В заключение отметим следующее.

Хотя игра выступает основным видом деятельности ребенка, обучающие игры занимают важное место среди современных психолого-педагогических методов обучения не только в школе, но и в вузе.

По мере взросления человека цели применения игровых методов трансформируются, одновременно изменяются и виды игр, и особенности их реализации. Если в детском возрасте задача игр – ознакомление с окружающей средой, безопасными правилами поведения, социализация ребенка, то в школе акцент смещается в конкретно-предметную познавательную плоскость, а в вузе – в сторону формирования профессиональных компетенций.

Данные многочисленных научных источников свидетельствуют о том, что дидактические игры в вузе имеют богатый образовательный потенциал при обучении различным предметам. Успешное раскрытие этого потенциала предполагает соблюдение ряда условий, среди которых – правильный выбор вида игры в соответствии с доминирующими образовательными целями; тщательная разработка сценария игры и наполнение его методическим обеспечением, эффективным для решения поставленных задач; предварительная подготовка игроков; отслеживание и при необходимости корректирование хода игры, обязательное подведение ее итогов.

Поскольку образовательные игры обладают мощным мотивирующим эффектом, применение их и в школе, и в вузе не только возможно, но и целесообразно.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Рубинштейн С.Л.* Основы общей психологии. СПб., 2018. 713 с.

2. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. М., 1978. 304 с.

3. *Верховский В.Н.* Химическая азбука: Наглядное пособие для всех начинающих изучать химию. 3-е изд. Ленинград, 1929.

4. Дидактические игры / Российская педагогическая энциклопедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://docs.google.com/file/d/0B11HJnXhosBTampjV3dfT3lVaUk/ preview?resourcekey = 0-01HxRNiKcJWQzefgASmEyA.

5. *Кошман М.Г.* Система дидактических игр как средство формирования гностических умений у студентов институтов физической культуры: автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 1992. 23 с.

6. *Андреева Л.А.* Дидактические игры как средство развития профессионально значимых качеств будущего специалиста: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Брянск, 1999. 18 с.

7. *Гаврилова Е.Д.* Дидактические игры как средство развития креативного мышления учащихся: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Санкт-Петербург, 2002. 20 с.

8. *Поляков А.В.* Формирование прогностических умений курсантов вузов МВД России средствами симуляционных игровых технологий: дис. …канд. пед. наук. Калининград, 2022. 202 с.

9. *Карауылбаев С.К.* Педагогические основы использования компьютерных учебно-деловых игр в обучении в вузе: автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 2015. 26 с.

10. *Орлова Л.К.* Компьютерные игры как средство формирования иноязычной коммуникативной компетенции: дис. … канд. пед. наук. М, 2022. 200 с.

11. Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice. IGI Global. Available at: https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5198-0.

12. *Moore D.R., Hsiao E.* Conceptual Possibilities and Restraints in Educational Games // Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice. IGI Global, 2018. P. 20-31. Available at: https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5198-0.ch002.

13. *Bayeck R.Y.* Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research // Simulation & Gaming. 2020. No. 51. P. 411–431. Available at: https:// doi.org/10.1177/ 1046878119901286.

14. *Катержина С.Ф., Собашко Ю.А., Жбанов Е.А.* Об опыте использования геймификации в высшем образовании на примере преподавания математических дисциплин // Вестник Костромского государственного университета. Сер.: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2022. № 3. С. 151–157.

15. *Вербицкий А.А.* Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие. М.,1991. 204 с.

Дата поступления – 01.07.24

Didactic games: realization of educational potential

Elena V. Mirenkova – Dr. Sci. (Pedagogics), Docent, Smolensk State University (Smolensk, Russia); mirenkowa.elena@yandex.ru

Tatyana V. Danilina – graduate student, Smolensk State University (Smolensk, Russia); romashka.atv@yandex.ru

Abstract. *The article examines the educational potential of didactic games and the possibilities of its implementation. A brief digression into the history of the inclusion of gaming methods in the education system is made. Based on the analysis of domestic and foreign scientific research, it is shown how the goals of the games have changed, their educational practice, methods of application have been improved, and experience has been generalized. It is noted that traditional and modern didactic games are used today at different stages of education (at school, university, after university). The role*

and types of didactic games in the study of basic disciplines and disciplines of the professional cycle at the university are determined. Examples of conducting training sessions in the form of a game are given. It is concluded that educational games have a powerful motivating effect, therefore they act as an effective means of activating the educational process; at school and university, with proper planning and conducting classes, their use gives a high pedagogical result.

Key words. *Didactic game, activity, social activity, educational potential, continuity of game methods, goals of the game, basic disciplines, disciplines of the professional cycle, higher education; intellectual, business, computer games; gamification in educational activities.*

REFERENCES

1. *Rubinshtejn S.L.* Osnovy` obshhej psixologii [Fundamentals of general psychology]. St. Petersburg, 2018. 713 p.

2. *E`l`konin D.B.* Psixologiya igry` [Psychology of the game]. Moscow, 1978. 304 p.

3. *Verxovskij V.N.* Ximicheskaya azbuka: Naglyadnoe posobie dlya vsex nachinayushhix izuchat` ximiyu. 3-e izd [Chemical alphabet: A visual aid for all beginners to study chemistry. 3rd ed.]. Leningrad, 1929.

4. Didakticheskie igry` [Didactic games]. Rossijskaya pedagogicheskaya e`nciklopediya [Russian Pedagogical Encyclopedia]. Available at: https://docs.google.com/file/d/ 0B11HJnXhosBTampjV3dfT3lVaUk/preview?resourcekey=0-01HxRNiKcJWQzefgASmEyA.

5. *Koshman M.G.* Sistema didakticheskix igr kak sredstvo formirovaniya gnosticheskix umenij u studentov institutov fizicheskoj kul`tury`: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk [The system of didactic games as a means of forming gnostic skills among students of institutes of physical culture: abstract of the dissertation ... cand. of Pedagogical Sciences.]. Moscow, 1992. 23 p.

6. *Andreeva L.A.* Didakticheskie igry` kak sredstvo razvitiya professional`no znachimy`x kachestv budushhego specialista: avtoref. dis. ... kand. ped. Nauk [Didactic games as a means of developing professionally significant qualities of a future specialist: abstract of the dissertation ... cand. of Pedagogical Sciences].Bryansk, 1999. 18 p .

7. *Gavrilova E.D.* Didakticheskie igry` kak sredstvo razvitiya kreativnogo my`shleniya uchashhixsya: avtoreferat dis. ... kand. ped. nauk [Didactic games as a means of developing students' creative thinking: abstract of the dissertation ... cand. of Pedagogical Sciences]. Sankt-Peterburg, 2002. 20 p.

8. *Polyakov A.V.* Formirovanie prognosticheskix umenij kursantov vuzov MVD Rossii sredstvami simulyacionny`x igrovy`x texnologij: dis. ... kand. ped. nauk [Formation of prognostic skills of cadets of universities of the Ministry of Internal Affairs of Russia by means of simulation game technologies: dis. … cand. of Pedagogical Sciences]. Kaliningrad, 2022. 202 p.

9. *Karauy`lbaev S.K.* Pedagogicheskie osnovy` ispol`zovaniya komp`yuterny`x uchebno-delovy`x igr v obuchenii v vuze: avtoref. dis. ... kand. ped. nauk [Pedagogical foundations of the use of computer educational and business games in higher education: abstract of the dissertation ... cand. of Pedagogical Sciences]. Moscow, 2015. 26 p.

10. *Orlova L.K.* Komp`yuterny`e igry` kak sredstvo formirovaniya inoyazy`chnoj kommunikativnoj kompetencii: dis. … kand. ped. nauk [Computer games as a means of forming foreign language communicative competence: dis. … cand. of Pedagogical Sciences]. Moscow, 2022. 200 p.

11. Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice. IGI Global. Available at: https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5198-0.

12. *Moore D.R., Hsiao E.* Conceptual Possibilities and Restraints in Educational Games // Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice. IGI Global, 2018. P. 20-31. Available at: https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5198-0.ch002

13. *Bayeck R.Y.* Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research // Simulation & Gaming. 2020. No. 51. P. 411–431. Available at: https://doi.org/ 10.1177/1046878119901286.

14. *Katerzhina S.F., Sobashko Yu.A., Zhbanov E.A.* Ob opy`te ispol`zovaniya gejmifikacii v vy`sshem obrazovanii na primere prepodavaniya matematicheskix disciplin [On the experience of using gamification in higher education by the example of teaching mathematical disciplines]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Ser.: Pedagogika. Psixologiya. Sociokinetika* [Bulletin of Kostroma State University. Ser.: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics]. 2022. No. 3. P. 151–157.

15. *Verbiczkij A.A.* Aktivnoe obuchenie v vy`sshej shkole: kontekstny`j podxod: metod. posobie. Moscow,1991. 204 p.

Submitted – July 1, 2024