

УДК 37.035.91+372.4

Семенов Андрій

*кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри теорії і методики
фізичного виховання
Уманського державного
педагогічного університету
імені Павла Тичини*

ПРАКТИКА ВИХОВАННЯ ЛІДЕРСЬКИХ ЯКОСТЕЙ У МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ РУХЛИВИХ ІГОР

Метою статті є визначення напрямів та форм роботи з молодшими школярами на формуальному та рефлексивно-діяльнісному етапах дослідження з виховання лідерських якостей засобами рухливих ігор. Ігровий метод на цьому етапі визначено і описано як основний. Обґрунтовано, що організм дитини цього віку не готовий до впливу тривалих навантажень; при відборі рухливих ігор головним критерієм повинна бути їх відповідність психофізіологічним особливостям молодших школярів.

Ключові слова: молодші школярі, рухливі ігри, лідерські якості, формування, рефлексія.

Семенов Андрей

ПРАКТИКА ВОСПИТАНИЯ ЛИДЕРСКИХ КАЧЕСТВ У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ СРЕДСТВАМИ ПОДВИЖНЫХ ИГР

Целью статьи является определение направлений и форм работы с младшими школьниками на формирующем и рефлексивно-деятельностном этапах исследования по воспитанию лидерских качеств средствами

подвижных игр. Игровой метод на этом этапе определен и описан как основной. Обосновано, что организм ребенка этого возраста не готов к воздействию длительных нагрузок; при отборе подвижных игр главным критерием должно быть их соответствие психофизиологическим особенностям младших школьников.

Ключевые слова: младшие школьники, подвижные игры, лидерские качества, формирование, рефлексия.

Semenov Andrii

PRACTICE OF EDUCATION OF LEADERSHIP QUALITIES OF YOUNGER STUDENTS BY MEANS OF MOBILE GAMES

The aims of the article is to identify the directions and forms of work with younger students at forming and reflexive-activity stages of research of education of leadership qualities by means of mobile games. Game method at this stage is identified and described as the basic. It is proved that the body of the child of that age is not ready for the influence of long-term impact loads; at the selection of mobile games the main criterion must be the their correspondence to the physiological characteristics of younger students. For the optimization of motor density of the classes in this work peculiarities of perception of information by younger students must be taken into account. The conducted research does not cover all the aspects of education of leadership qualities of young students and does not claim for full resolution of all the issues raised in it. Further studies need to question the continuity of education of leaders in primary and secondary school by means of sports games and the relationship of education of leadership qualities and simultaneous development of emotional intelligence of younger students.

Keywords: younger students, outdoor games, leadership, formation, reflection.

Постановка проблеми. Сучасний етап розвитку суспільства характеризується динамічними змінами в соціальному устрої, виникненням принципово нових видів діяльності та накопиченням інформації в раніше невідомих областях пізнання. У цих умовах особливого значення набуває здатність людини до активного дослідження навколишнього світу, вироблення нових стратегій діяльності, прояву власної ініціативи. Тому для сучасної педагогіки актуальною є задача пошуку нових шляхів виховання активної та ініціативної особистості лідера. Ця проблема актуалізується у складних для нашої країни умовах сьогодення, коли особливої ваги набуває питання: хто в найближчому майбутньому стане в авангарді українського суспільства? Вивести Україну із кризової ситуації, яка склалася в економіці, політиці, культурі та інших галузях життєдіяльності, зможуть лише вольові, сильні та високоосвічені лідери-патріоти, для яких пріоритетною цінністю буде процвітання держави, а не служіння собі та окремим політичним або бізнесовим структурам. У здійсненні цих завдань значна роль належить початковій школі, що передбачено в законах України “Про освіту” [4], “Про загальну середню освіту” [3], Державному стандарті початкової загальної освіти [2] та інших нормативних документах, які визначають цілі, завдання та зміст початкової освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій Виховання лідерів у початковій школі розглядалося у багатьох працях сучасних науковців: А. Уманського [6] (Педагогічне супроводження дитячого лідерства), Т. Вежевич [1] (Педагогічні умови розвитку лідерських якостей учнів), І. Пескова [5] (Організаційно-педагогічні умови формування позитивних лідерських якостей у дітей: молодший шкільний вік) та ін. Загалом проблему застосування рухових ігор у виховній та навчальній діяльності молодших школярів досліджували В. Грицюк, Т. Кочубей, С. Марченко, С. Мудрик та ін. У поодиноких дослідженнях наявне фрагментарне

висвітлення окремих теоретичних аспектів цієї проблеми (М. Молнар, А. Окопний, М. Раслан, І. Чернобай, О. Шиян та ін.).

Формулювання цілей статті. Мета статті – визначити напрями діяльності та описати форми роботи з дітьми на формувальному та рефлексивно-діяльнісному етапах дослідження з виховання лідерських якостей у молодших школярів засобами рухливих ігор.

Виклад основного матеріалу дослідження. На формувальному етапі закріплювалися знання, набуті під час проведення етапу інформаційно-збагачувального, а також було продовжено процес виховання лідерських якостей у молодших школярів засобами рухливих ігор. Відповідно до плану проведення експериментальної частини дослідження, першими для проведення було обрано ігри, які найефективніше сприяли вихованню активності. Треба зазначити, що ми, керуючись запропонованим А. Уманським [6, с. 127] принципом створення та наступного використання «поля лідерства» (все впливає на все), використовували у своїй роботі такі рухливі ігри, які разом із впливом на пріоритетну у цей момент якість також сприяли б вихованню якомога більшої кількості із визначених нами якостей особистості молодшого школяра (активність, відповідальність, самостійність, ініціативність, емоційна стійкість). Опишемо роботу на цьому етапі.

Рухлива гра «Фотографія спортивної сім'ї».

Мета: Сприяти вихованню активності як лідерської якості учнів молодших класів.

Місце проведення та інвентар: спортивна зала, гімнастичні лави, свисток або прапорець.

Хід заняття. Для запобігання впливу на хід гри вже існуючих внутрішньо класних міжособистісних та міжгрупових симпатій або антипатій, перед початком гри клас ділився її ведучим (експериментатором) на дві рівні за кількістю гравців команди. Після цього

пояснювалися правила гри. Пропонувалося, щоб кожна команда уявила, що вона є однією великою спортивною сім'єю, яка зараз бере участь у змаганнях за приз «Найкраще фото». Правила змагань говорять, що всі гравці шикуються за лінією старту і по чергово стартують, але лише тільки після команди «фотографа», якого потрібно обрати до старту. Дистанцією від лінії старту до «фотографії» найчастіше обиралася половина довжини волейбольного майданчика. У завдання фотографа входило картинно розташувати членів своєї команди у три яруси: 1-й – на гімнастичній лаві, 2-й – під першим і 3-й – на підлозі. При цьому команду «На старт!» наступний член «сім'ї» отримував лише після того, як попередній гравець займав своє місце у постановці. Після розстановки всіх «членів сім'ї» «фотограф» рахував до трьох і на рахунок «Три!» всі голосно і злагоджено вигуквали слово «сир!» і робили одночасний сплеск долонями. Більше ніяких вказівок дітям на давалося, вони самі мали вирішувати, де кому стояти і ким кому бути, а завдання педагога – спостереження та підтримка порядку на майданчику.

Окрім активності, ця гра, на нашу думку, також сприяє вихованню ініціативності та самостійності, адже часу на прийняття раціонального рішення відведено обмаль.

Рухлива гра «Бабусин клубок».

Мета: Сприяти вихованню відповідальності як лідерської якості учнів молодших класів.

Місце проведення та інвентар: спортивна зала, капронові або нейлонові мотузки діаметром не менше 5 мм.

Хід заняття. Клас ділився на дві–три команди рівні за кількістю гравців. Мотузки зв'язувалися в кільця. Капітани команд виходили зі спортивної зали або відверталися. Решта, тримаючись двома руками за мотузку, заплутувалися, утворюючи живий «бабусин клубок». Капітан повинен був розплутати його так, щоб знову утворилося коло. Гравці, які,

на відміну від капітана, бачили всі попередні дії суперників, мали право йому підказувати, але не мали права не підкорятися діям та вказівкам капітана суперників, який розплутував їх «клубок». Виграла та команда, капітан якої швидше зміг упоратись із розплутуванням клубка суперників, після чого обиралися нові капітани та розпочиналося наступне коло гри. Зазначимо, що багато в чому успішність дій капітана визначали саме підказки членів його команди, які спочатку намагалися одночасно давати йому свої вказівки. Лише зрозумівши шкоду від багатоголосого лементу і відповідально поставившись до вибору одного або максимум двох радників (витративши, відповідно, на це певний час), починали злагоджено співпрацювати з капітаном. Відзначимо, що з першої спроби із цим завданням упоралися не всі команди. Капітан команди, обираючи між можливістю прийняти самостійне рішення та можливістю скористатися підказками товаришів, також мав виявити відповідальність.

Рухлива гра «Кішки-мишки».

Мета: Сприяти вихованню самостійності як лідерської якості учнів молодших класів.

Місце проведення та інвентар: спортивна зала, свисток.

Хід заняття. У першому та у всіх наступних турах цієї гри «кішка» та «мишка» обиралися шляхом жеребкування або лічилочки. Всі інші гравці брали один одного за руки та ставали у коло. На початку кожного туру «кішка» знаходилася за колом, а «мишка» – в його середині. Після сигналу про початок гри «кішка» намагалася якомога швидше упіймати «мишку», яка, користуючись допомогою гравців, намагалася цього уникнути. Допомога полягала у такому: гравці-сусіди, чії зчеплені руки утворювали «вікно», у яке намагалася проскочити «кішка», мали право швидко присісти, перешкоджаючи їй у цьому, але вони не мали права притискати її руками вниз. Ігровим діям «мишки» вони, природно, не заважали: якщо «кішці» вдавалося прослизнути у коло, діти відразу ж відкривали перед

«мишкою» ворота – і вона вибігала з кола, а «кішку» гравці знов намагалися затримати. Виховуючи самостійність в умовах протидії формату «всі проти одного», ця гра також сприяла вихованню емоційної стійкості, адже молодшим школярам, які виконували роль «кішки», доводилося долати певний психологічний бар'єр, виконуючи ігрові дії у складній емоційній обстановці. Діти виявляли толерантність та людяність: коли завідомо фізично слабшій «кішці» тривалий час не вдавалося наздогнати сильнішу «мишку», самі діти вводили у гру додаткові правила, які надавали переваги слабшому гравцеві (наприклад, «мишку» просили пересуватися лише стрибками на одній нозі). Тобто, відбувалося запрограмоване нами приведення особистісних мотивів у відповідність до суспільних вимог і норм.

Рухлива гра «Машиніст паровоза».

Мета: Сприяти вихованню ініціативності як лідерської якості учнів молодших класів.

Місце проведення та інвентар: спортивна зала або спортивний майданчик, фішки.

Хід заняття. Клас ділився на дві–три команди, в кожній з яких одна дитина виконувала роль «машиніста», а всі інші були вагончиками. Ведучий доводив до відома учасників правила гри:

1. Повна заборона розмов.
2. У всіх, окрім «машиніста», очі мають бути закриті.
3. Машиніст поїзда – останній в колоні.
4. Торкання до правого (лівого) плеча – поворот вправо (вліво).
5. Торкання до обох плечей – вперед.
6. Подвійне торкання до обох плечей – назад.
7. Торкання до обох плечей «барабаним боєм» – стоп.

Завданням «машиніста» було якнайшвидше провести свій «паровозик» між фішок кілька поворотів змієюю, при цьому не збивши фішки. Досить великий об'єм команд часто призводив до помилок у першій спробі провести «паровозик», і тому багато хто із молодших

школярів, які вже виконували роль «машиніста», заздалегідь займали чергу, щоб упоратись із завданням ще раз. Такі вияви власної ініціативи ставали головними чинниками того, що наступного разу дитина почувала себе впевненіше та ефективніше виконувала роль «машиніста». У цій грі, як і в багатьох попередніх, більш активні діти найшвидше досягали успіху, отже, досягаючи головної мети, ми додатково виховували активність.

Рухлива гра «Хвіст ящірки».

Мета: Сприяти вихованню емоційної стійкості як лідерської якості учнів молодших класів.

Місце проведення та інвентар: спортивна зала, свисток.

Хід заняття. Місцем заняття обиралася спортивна зала або спортивний майданчик із земляним покриттям. Заздалегідь повідомлялося, що метою заняття є розвиток стійкості до стресу, але для того, щоб разом уникнути небажаних негативних емоцій, нашим спільним завданням є створення веселої та доброзичливої атмосфери. За умовами гри у ній мають одночасно брати участь не менше, як десять гравців, тому великі класи ділилися на дві команди, а малокомплектні були однією. «Ящірка» складалася із «голови» (перший гравець), «хвоста» (останній гравець) і «тулуба» (решта). Завданням «голови» було упіймати свій «хвіст», чому активно намагалися протидіяти як «хвіст», так і «тулуб». Щоби повніше реалізувати потенціал цієї гри, ми ввели додаткове правило, у якому говорилося, що «тулуб» має право підбадьорювати «хвіст» схвальними вигуками, тобто, як і у грі «Кішки-мишки», було ігрове протистояння однієї дитини і всіх інших, що додатково стимулювало «голову» до більш активних дій.

Наприкінці формувального етапу було проведено підсумкове теоретичне заняття на тему «Лідерство – це зробити крок першим», на якому обговорювалися на перший погляд такі «недитячі» питання, як «Що таке гуманізм? Що таке гуманістичні цінності? Як вони визначають

лідерську поведінку? Чи у кожної людини справді є потреба у реалізації власного лідерського потенціалу? Якими ж дійсно є цілі нашої лідерської діяльності?»

Метою наступного (рефлексивно-діяльнісного) етапу була систематизація знань, накопичених молодшими школярами під час проведення експерименту, а також вироблення у них стійких стереотипів лідерської поведінки. Для виконання цієї мети було використано засоби, описані нижче.

Рухлива гра «Мисливці та качки».

Мета: Закріпити в учнів молодших класів здатність до вияву активності як лідерської якості особистості.

Місце проведення та інвентар: спортивна зала або спортивний майданчик, два волейбольні м'ячі, свисток.

Хід заняття. Для того, щоб за допомогою цієї гри досягти поставленої мети, ми дещо видозмінили її класичні правила, а саме: 1) Гра проходила не в колі, а на квадратному майданчику розмірами 9*9 метрів. 2) «Мисливці» розташовувалися не по периметру, а тільки на лицьових лініях. 3) Були введені ролі «координатор вогню» та «вожак стаї», які у кожній новій партії виконувала нова дитина. 4) М'ячів було два.

Клас ділився на дві команди, які поперемінно виконували ролі «мисливців» та «качок». Та команда, яка першою тягнула жереб бути «мисливцями», ділилася на рівні за кількістю гравців групи і займала позиції на лицьових лініях. «Качки» разом зі своїм «вожаком стаї» заходили усередину квадрата та вільно розподілялися по всій його площі за своїм бажанням або за вказівками «вожака». «Координатор вогню» займав місце за боковою лінією. Його завданням було керувати пасами та ударами м'ячів так, щоб за найменшу кількість часу вибити всіх «качок». Натомість завданням «вожака стаї» було керувати діями «качок» так, щоб уникнути вибивання, а також тільки він один із «качок» мав право ловити м'яч, а не

лише ухилятися від нього. Якщо йому вдавалося зловити м'яч та після цього утримати в руках, хтось із вже вибитих «качок» знову міг зайти у гру. Використання двох м'ячі було ускладнюючим чинником, а тому від того, як активно та зосереджено вели гру «координатор» та «вожак», залежав успіх дій всієї команди. Враховуючи складність гри та те емоційне напруження, яке відчували капітани команд, одночасно з активністю ця гра також сприяла вихованню емоційної стійкості та відповідальності.

Рухлива гра «Гонка м'ячів».

Мета: Закріпити в учнів молодших класів здатність до вияву відповідальності як лідерської якості особистості.

Місце проведення та інвентар: спортивна зала або спортивний майданчик, волейбольні або баскетбольні м'ячі по 2 шт. на кожную команду, свисток, крейда.

Хід заняття. На майданчику проводили загальну для всіх команд лінію старту та лінію фінішу. Клас ділився на дві–три команди, які вишиковувалися в колони перед лінією старту. Перший та другий номери кожної колони тримали в руках по м'ячу. Після сигналу про початок гри гравці починали у будь-який спосіб передавати м'ячі назад один одному до тих пір, поки перший із м'ячів не опинявся в руках останнього гравця в колоні. Отримавши м'яч, цей гравець забігав у голову колони та знов починав передавати м'яч назад. Теж саме робив гравець, який на цей момент був останнім у колоні і який отримував другий м'яч. Кожному із гравців доводилося дуже відповідально ставитися як до прийому, так і до передачі м'яча, адже у разі його втрати витрачався час та ставилася під сумнів можливість перемоги. Виграла та команда, якій першій вдавалося перетнути лінію фінішу. Після однієї-двох партій для дітей 3-х та 4-х класів вводилися правила, які ускладнювали гру. Наприклад, м'яч можна було передавати тільки над головою або тільки з лівого боку, тощо. Це сприяло додатковій мобілізації уваги та волі, а, отже, вихованню емоційної

стійкості і активності. Загалом зауважимо, що, на нашу думку, всі рухливі ігри командного типу (як із м'ячем, так без нього) насамперед сприяють вихованню таких якостей особистості, як активність, ініціативність, відповідальність та емоційна стійкість.

Рухлива гра «Карасі і щука».

Мета: Закріпити в учнів молодших класів здатність до вияву самостійності як лідерської якості особистості.

Місце проведення: волейбольний або баскетбольний майданчик.

Хід заняття. За допомогою жеребкування або лічилочки обиралася «щука», а всі інші гравці ставали «карасями». На початку гри «щука» займала місце на середині центральної лінії, а «карасі» – всі разом на одній з лицьових ліній. По сигналу ведучого «карасі» гуртом починали перебігати на іншу лицьову лінію, при цьому не маючи права залишати межі ігрового майданчика, а «щука» намагалася когось із них упіймати. Коли кількість упійманих «карасів» ставала більше трьох, вони бралися за руки та, розтягнувшись поперек майданчика, створювали «сітку». З цього моменту невпіймані «карасі» повинні були перебігати на інший бік майданчика вже через «сітку» (під руками). Щука стояла за сіткою та чатувала на них. Коли впійманих «карасів» ставало більше десяти, вони вже створювали «корзину» (коло), через яку тепер потрібно було пробігти невпійманим гравцям. З моменту появи «корзини» в неї могла потрапити і «щука»: якщо впійманим гравцям вдавалося перекинути свої зчеплені руки їй через голову, то вона також вважалася впійманою, всі впіймані «карасі» відпускалися, а гра розпочиналася знову вже з новою «щучкою». Отже, «щучці» тепер вже доводилося не тільки самостійно ловити «карасів», а і, не сподіваючись ні на чії підказки, самостійно контролювати дії гравців «корзини». Переможцем – «золотим карасиком» – ставав той гравець, якого було впіймано останнім. Він і ставав наступною «щучкою». Через обсяг фізичних навантажень, який виконували діти у цій грі, ми не застосовували

її у комплексі з іншими рухливими іграми, а самих циклів гри «Карасі і щука» було не більше, як 4–5 на день.

Рухлива гра «Тіньовий лідер».

Мета: Закріпити у учнів молодших класів здатність до вияву ініціативності як лідерської якості особистості.

Місце проведення та інвентар: спортивна зала, звуковідтворюючий пристрій.

Хід заняття. Гравці ставали в коло з дистанцією на витягнуті руки. Обраний за допомогою жеребу «фант» виходив за двері або відвертався від решти гравців на 20–25 секунд. За цей час діти мали обрати «тіньового лідера» та разом вирішити, який танцювальний рух вони будуть виконувати першим. Запрошували «фанта», він ставав у центр кола, утвореного гравцями, і ведучий включав музику. Діти стояли лицем до центра кола і виконували однакові рухи, тому з перших секунд було неможливо визначити, хто є «тіньовим лідером». Але за правилами гри один рух можна було виконувати не довше, ніж 5–6 секунд поспіль, тому через цей проміжок часу «тіньовому лідерові» потрібно було виявити ініціативу та показати новий рух, який всі гравці одразу починали повторювати. Від того, наскільки вчасно, експресивно та впевнено «тіньовий лідер» вводив новий рух, залежало, впізнають його, чи ні. Також треба зауважити, що у цій грі ініціативність та креативність були взаємопов'язаними чинниками успіху лідера. «Фанту» надавалося п'ять спроб для того, щоб вгадати, хто є лідером, і якщо йому це вдавалося, його вітали аплодисментами. Після цього обирався новий «фант» і гра починалася знову.

Рухлива гра «Два вужі».

Мета: Закріпити в учнів молодших класів здатність до вияву емоційної стійкості як лідерської якості особистості.

Місце проведення та інвентар: спортивна зала або спортивний майданчик, звуковідтворюючий пристрій, свисток.

Хід заняття. Клас ділився на дві рівні за кількістю гравців команди, кожна з яких ставала «вужем», частини «тіла» якого (як і у грі «Хвіст ящірки») мали назву «голова», «тулуб» та «хвіст». Діти вже мали досвід схожої гри, а тому швидко зорієнтувалися у правилах, в яких була лише одна відмінність від правил гри «Хвіст ящірки»: потрібно було впіймати не свій, а чужий «хвіст». Після того, як команди вишикувалися «головами» одна до одної, лунав сигнал до початку гри і ведучий відразу включав швидко ритмічну музику. На цьому моменті зацентруємо увагу. До початку гри ми повідомляли дітям про те, що під час гри буде лунати музика, але не пояснювали навіщо вона у цій грі. Пам'ятаючи про ціль гри, музику ми використовували як відволікаючий, а, отже, помірно дестабілізуючий психіку чинник. Після гри ми повідомили дітям про те, для чого використовувалася музика і у їх відповідях отримали часткове підтвердження свого припущення про дестабілізуючий вплив «шумового забруднення».

Хоча ця гра є командною і успіх залежав від злагоджених дій «голови», «тулуба» і «хвоста», основні надії на перемогу гравці кожної із команд пов'язували із діями тієї дитини, яка у цій партії виконувала роль «голови». Саме на цих гравців припадало основне психологічне навантаження і саме у них у процесі гри емоційна стійкість виховувалася найефективніше. Між партіями ми проводили бліц-аналізи ігрових дій кожної з команд та, враховуючи вік гравців, використовували вправи дихальної гімнастики для психологічного розвантаження. У кожній наступній партії роль «голови» виконувала вже інша дитина.

Висновки і перспективи. Отже, підсумовуючи результати роботи, яка була проведена із дітьми експериментальної групи зазначимо, що в цілому під час формувальної частини нашого дослідження молодшим

школярам не менше 10 разів пропонувалися рухливі ігри, спрямовані на розвиток однієї із п'яти якостей особистості, визначених нами як лідерські. Враховуючи, що організм дитини цього віку не готовий до впливу тривалих навантажень, при відборі рухливих ігор головним критерієм була їх відповідність психофізіологічним особливостям молодших школярів. У такій роботі треба враховувати особливості сприйняття інформації дітьми молодшого шкільного віку, щоб це не призводило до зниження моторної щільності заняття. Проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми виховання лідерських якостей особистості молодшого школяра і не претендує на повне розв'язання всіх порушених у ньому питань. Подальшого дослідження потребують питання наступності виховання лідерів у початковій, основній та старшій школі засобами спортивних ігор, а також питання взаємозв'язку виховання лідерських якостей та одночасного розвитку емоційного інтелекту дітей молодшого шкільного віку тощо.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Вежевич Т. Е. Педагогические условия развития лидерских качеств учащихся : дис. ... кандидата пед. наук : 13.00.01 / Вежевич Татьяна Ефимовна. – Улан-Удэ, 2001. – 198 с.
2. Державний стандарт початкової загальної освіти [Електронний ресурс]. – [Чинний від 01-09-12]. – К. : Кабінет Міністрів України, 2011. – 22 с. – Режим доступу : http://www.mon.gov.ua/images/files/doshkilna-crednyia/serednya/derzh-standart/derj_standart_pochatk_new.doc
3. Закон України «Про загальну середню освіту» // Відомості Верховної Ради (ВВР). – 1999. – № 28. – Ст. 230.
4. Закон України «Про освіту». – К. : Освіта, 1996. – 23 с.
5. Пескова И. В. Организационно-педагогические условия формирования позитивных лидерских качеств у детей: младший школьный возраст : дис. ... кандидата пед. наук : 13.00.01 / Пескова Ирина

Владимировна. – Нижний Новгород, 2003. – 184 с.

6. Уманский А. Л. Педагогическое сопровождение детского лидерства : дис. ... доктора пед. наук : 13.00.01 / Уманский Александр Львович. – Кострома, 2004. – 318 с.