

Ключові слова: музична педагогіка, викладання, методологія, міждисциплінарність, наукові джерела, синтез мистецтв, зміст освіти, методика викладання.

THEORETICAL AND METHODOLOGICAL SUPPORT OF TEACHING MUSIC PEDAGOGY: INTERDISCIPLINARY ASPECT

Kindratiuk Bogdan – doctor of Arts, Associate Professor,
Professor of the Department of Methods of Music Education and Conducting of the Vasyl Stefanyk
Precarpathian National University of Arts, Ivano-Frankivsk, Ukraine

Trends in the development of the methodological foundations of music pedagogy are considered in the context of an interdisciplinary strategy for scientific research with the cultural vector prioritized within its framework. The article discusses options of the implementation of this strategy at the intersection of music pedagogy and ethnopsychology, cultural history, organology, and in particular, campanology. It draws attention to the importance of the synthesis of arts in the education of future music teachers as one of the conditions for the development of their professional competencies.

Key words: music pedagogy, teaching, methodology, interdisciplinarity, scientific sources, synthesis of arts, educational content, teaching methods.

UDC 378.016:[78:37]

THEORETICAL AND METHODOLOGICAL SUPPORT OF TEACHING MUSIC PEDAGOGY: INTERDISCIPLINARY ASPECT

Kindratiuk Bogdan – doctor of Arts, Associate Professor,
Professor of the Department of Methods of Music Education and
Conducting of the Vasyl Stefanyk Precarpathian National University
of Arts, Ivano-Frankivsk, Ukraine

The purpose of the article is to describe the theoretical and methodological support for teaching music pedagogy. Among the **methodological** foundations of the article is the consideration of the problem from interdisciplinary position with determination of the priority of cultural perspective. The contradiction between the theoretical and practical values of the author in the field of Ukrainian cultural studies, the experience of teaching music pedagogy, the use of his own scientific intelligence and the lack of its generalization became another methodological feature of the article and its scientific novelty. The contradiction between the theoretical and practical heritage of the author in the field of Ukrainian cultural studies, the experience of teaching music pedagogy, the use of his own scientific research and the lack of its generalization became another methodological feature of the article and its **scientific novelty**. It includes the idea of the priority of interdisciplinary music and pedagogical search which defined its logic at the intersection with the cultural history, cultural studies, ethnopsychology, organology, etc. In conditions of strengthening of the independent Ukrainian state, the methodology of music pedagogy required turning to previously forbidden works of researchers, special sourcing, systematization of scientific sources in order to write research relevant to new social needs.

Conclusions. Eurointegration processes determine the popularization of the rich heritage of Ukrainian musical art in the global cultural context, the promotion of its peculiarities. Accordingly, it is necessary to strengthen the theoretical and methodological foundations of the educational process in higher education, in particular, its content, teaching methods. At the same time, it should be taken into account that current trends in the development of the methodological foundations of music pedagogy require their consideration in the context of an interdisciplinary strategy for scientific research and prioritizing the cultural vector. The options for implementing this strategy are effective at the intersection of music pedagogy with ethnopsychology, cultural history, organology, in particular, campanology. The importance of synthesizing the arts in the education of future musician teachers, attention to their regional characteristics contributes to the better development of professional competencies as one of the conditions for preparation for working with the younger generation.

Key words: music pedagogy, teaching, methodology, interdisciplinarity, scientific sources, synthesis of arts, educational content, teaching methods.

Надійшла до редакції 26.10.2019 р.

УДК 37.091.217:379.8

ГРА ЯК ОСНОВА ДИТЯЧОГО ДОЗВІЛЛЯ

Дещинська Діана – здобувач вищої освіти I (Магістерського) рівня спеціальності
034 «Культурологія», Рівненський державний гуманітарний університет, м. Рівне
<https://orcid.org/0000-0003-3896-9514>
dianka-sanka@ukr.net

Аналізується дитяче дозвілля крізь призму гри. Простежено вплив гри на формування дитячої свідомості. Проаналізовано значення гри в культурно-дозвіллевій активності дитини. Наведена модель, що охоплює необхідні умови ефективної організації дозвілля дітей через гру. Наголошено на тому, що ігрові технології є дієвим засобом розвитку особистості дитини. Аналіз психологічно-педагогічної літератури з питань теорії виникнення гри та ігрової культури дозволяє представити спектр її призначень для розвитку та самореалізації дітей.

Ключові слова: культурно-дозвіллева діяльність, ігрова діяльність, гра, організація дозвілля.

Актуальність дослідження. Однією з важливих проблем сучасного суспільства є організація дозвілля дітей різного віку. Доступність «гаджетів» та іншої комп'ютерної техніки спрощує це завдання для батьків, однак ці пристрої не завжди сприяють організації розвивального дозвілля для дитини. Проблему ускладнює необмежений доступ дітей до перегляду телевізора і поширення віртуальних ігор, зниження кількості часу, відведеного на ігри з батьками й однолітками тощо. Вказані чинники не сприяють змістовному дозвіллю.

Огляд використаної літератури. Місце гри в системі основних видів діяльності людини, питання ігрової діяльності та перспективи її розвитку розкриті у працях Н. Анікеєвої [1], У. Мамчур [11] Л. Виготського [5], В. Бочелюка [4] Д. Ельконіна [9], С. Шмакова та ін. У працях А. Петровського доведено, що ігрове середовище розвитку дитини є джерелом матеріалу для самопізнання, воно створює умови для осмислення себе цілісною особистістю. Відповідно до поглядів Л. Виготського і Д. Ельконіна, саме у грі, як у провідній діяльності дошкільника, формується зона його найближчого розвитку. С. Репринцева [13] ставить питання про необхідність рятування і відродження традиційних народних ігор – генетичного фонду ігрової культури кожного народу.

Метою дослідження є виявлення значущість гри в організації дитячого дозвілля.

Вклад матеріалу дослідження. Феномен гри привертав до себе увагу видатних мислителів, філософів, соціологів, психологів, педагогів упродовж усієї історії людства. На кожному етапі історії людям притаманне своє бачення впливу ігрової діяльності на становлення і формування дитини як особистості.

Сьогодні гра – це складне соціальне, психологічне і педагогічне явище. Вона є одним з ефективних засобів відпочинку, що одночасно сприяє розвитку таких якостей дитини, як почуття колективізму, творча активність, винахідливість, наполегливість, витримка, дисциплінованість, спостережливість, почуття гумору.

Дефініція поняття «гра» – багатозначне й історично мінливе явище. Воно слугує для відтворення уявлення про різні дії, явища і часто вживається умовно.

Гра як елемент культури – явище соціальне. Це відносно самостійна діяльність дітей і дорослих, що забезпечує потребу у відпочинку, розвагах, пізнанні, в розвитку духовних і фізичних сил. Гра давно знаходиться в полі зору дослідників культури. Платон, наприклад, вважав, що сенс життя міститься в тому, щоб «жити граючи» в «чудові ігри» [12].

На схожість між мистецькою діяльністю та грою звернули увагу І. Кант та Ф. Шиллер: в обох випадках виявляється людська свобода. Особлива увага грі приділяється в ХХ ст. Й. Гейзінга провів найбільш відоме дослідження, у результаті чого 1938 р. вийшла його книга «Homo ludens» (Людина, що грає), у якій автор доводив, що найрізноманітніші сфери людської культури: мистецтво, політика, наука – взаємопов'язані з ігровими формами [7].

Дослідження місця і ролі гри в культурі у Й. Гейзінга починається з дефініції самого поняття ігрового феномену. На переконання вченого, гра – це вільна діяльність, але вона перебуває поза межами опозиції «добро – зло»; вона є непередбачуваною і добровільною діяльністю, ілюзорною (діти усвідомлюють, що діють в умовній реальності), нецільовою (гра за своєю сутністю не призначена для задоволення будь-яких потреб, її мета – в ній самій) та передбачає свій власний особливий простір і час [7; 17-23].

Досягненням культуролога можна вважати спробу побудувати типологію форм так званої «соціальної» гри. Адже є очевидним, що в певні культурні епохи ігровий феномен може мати досить різноманітні форми, наприклад, агональну і антитетичну. Важливим також є поняття антитетичної гри, яке вводиться Гейзінгом у культурологію. Таке поняття, на його переконання, дозволяє охопити ті прояви ігрового феномену в контексті культури, які не могли підпадати під визначення гри відомим культурологом Я. Буркхардтом.

Гра та ігрова діяльність за суттю моделює певний вид дитячої діяльності. Н. Щуркова називає ігровий підхід ефективним засобом спонукання до корисної діяльності та поведінки. Так, в ігровій діяльності виділяють гру з елементами оцінювальної діяльності, гру з елементами спортивної,

художньої, навчальної, трудової діяльності, творчого творення, духовного осмислення життя, спілкування [16; 17].

Гра виступає серцевиною дозвілля. Як величезний пласт культури, вона збагачує дозвілля дитини. При вивченні гри дослідники стикаються з її недосяжним багатством, багатоманітністю проявів, їх феномену як першоджерела дозвілля і людської культури в цілому.

Як частина культури гра, безумовно, має самостійне значення, виступаючи формою зв'язку поколінь, засобом передачі соціальних цінностей, знань, навиків. Гра – це і форма дитячого спілкування. Потреба у спілкуванні, обміні інформацією з іншими дітьми відноситься до числа найважливіших факторів її існування. Спілкування у грі – типовий різновид поведінки. Воно обумовлене не зовнішньою необхідністю, а внутрішніми особистісними мотивами: дитина входить у контакт з іншими дітьми за власним бажанням і добровільно зобов'язується користися встановленими у грі правилами.

Специфікою гри у соціокультурній сфері є те, що вона виступає в різних якостях, перш за все, як ігрова форма та ігровий компонент. Ігрова форма – це гра у чистому вигляді, де процес виступає одночасно і результатом. Ігрова форма існує «сама по собі», тому для людини цікавий саме процесуальний характер гри. Крім того, ігрова форма характеризується специфічним ігровим контекстом, внутрішнім «світом гри», який будується і підтримується із застосуванням спеціальних засобів, припускає наявність позицій чи ролей учасників і особливих механізмів, що дозволяють породжувати рух гри, її зміст. Під змістом гри розуміємо: сюжет, правила гри та ігрову дію, що входить у гру для досягнення поставленої мети.

Сюжет – це сфера діяльності, яку людина відображає у грі. Сюжети ігор у соціокультурній сфері різноманітні, професійні, побутові, казкові тощо. Вони видозмінюються в залежності від конкретних умов життя людини, від її кругозору, від тої історичної епохи, в якій вона живе [14; 9].

Правила в грі – це положення, в яких відображена закономірність, постійне співвідношення якихось явищ. Правила гри – один із важливих організуючих її елементів. Вони визначають послідовність дій, взаємовідношення партнерів.

Гра розігрується в певних межах простору і часу, її зміст полягає в ній самій. Гра має свій початок і закінчення. Поки вона триває, в ній міститься рух, піднесення і спад, зав'язка і розв'язка. Отже, гра відбувається всередині свого ігрового простору, який заздалегідь обумовлюється. Арена цирку, гральний стіл, храм, сцена, екран кінематографу – всі вони за формою і функціями ігрові простори. Всередині ігрового простору зосереджений безумовний порядок, що встановлюється грою, у кожної є і свої правила [14; 7-8].

Аналіз психолого-педагогічної літератури з проблем гри та ігрової діяльності підтвердив існування різних підходів до виділення функцій гри. Наведемо деякі з них: емоційногенна, діагностична, релаксаційна, компенсаторна, комунікативна, соціокультурна, терапевтична, а також функція самореалізації [2]

Що відрізняє гру від інших явищ? Гра – це штучно створена модель соціальної поведінки за певними встановленими правилами, чітко визначена часовими і просторовими межами.

Деяко інша думка у Й. Гейзінгі [7]: гра є добровільне дійство або заняття, що відбувається у встановлених межах місця та часу за добровільно прийнятими, але обов'язковими правилами з метою, що міститься в ній самій, та супроводжується почуттям напруги і радості, а також усвідомленням «іншого буття», на відміну від «буденного життя».

Для дітей більш важливою діяльністю, яка зможе допомогти розкриттю особистості, вважається також гра. Ігрову діяльність можна назвати синтетичною діяльністю, бо вона охоплює і сферу інтелекту, і сферу емоцій. Гра вважається необхідною для зростаючого організму дитини, його власних розумових зусиль. Гра для дітей – життя, в якому процес самовиховання діяльний і дієвий. У грі звичайно має місце ключова, тобто ігрова діяльність дитини, крізь яку вона розуміє і досліджує навколишній світ. У цій грі вона отримує широкі можливості для виявлення особистої творчості, власної енергійності, презентації своїх можливих ймовірностей. Лише гра дає дитині свободу вчинків і вибору, в ній вона не несе психологічного закріпачення. Гра дає дитині можливість ненасильницьких і досконалого становлення її природних сил і підготовлює її до життя.

Для дитини гра – життя, зі своїми радощами, невдачами, переживаннями і досягненнями; своєрідна школа, де дитина вчиться спілкуватися і взаємодіяти. Гра лише здається легкою. Насправді, вона вимагає від гравця застосування максимуму енергії, розумових здібностей, самостійності. Це справжня напружена розумова і фізична праця.

Учені відзначають, що основа будь-якої гри – подолання перешкод у досягненні мети. Саме це дає можливість дітям вивільнити свою енергію і при цьому розважитися.

Гра – унікальне явище, що завжди привертало увагу філософів, психологів, педагогів, митців, медиків. Гра як величезний пласт культури різноманітність і збагачує дозвілля дітей, відтворюючи цілісність буття людини.

Учені виявили, що гра парадоксальна за своєю природою: вона сполучає свободу, творчість, невимушеність із чіткою вимогою виконувати певні правила. Дитина може гратися у будь-що і використовувати при цьому різні предмети, але не за прямим призначенням. Проте, коли дитина обрала сюжет і свою роль, вона мусить робити певні дії у визначеній послідовності – відповідно до ролі і правил гри. Сутність гри, на думку Н. Анікєєвої [1], у тому, що в ній важливий не результат, а процес хвилювання, пов'язаний з ігровою дією.

Гра є обов'язковим природним компонентом розвивального дозвілля дитини. Розмаїття ігор, які використовують з метою змістовного дозвілля, дуже велике: народні, спортивні, рухливі, творчі, рольові, розважальні, інтелектуальні, ділові, фантазійні, музичні, літературні, екологічні, економічні, настільні, ігри-подорожі, ігри на воді, ігри-шоу, тощо. Традиційні живі ігри сприяють всебічному розвитку дитини, тоді як комп'ютерні розваги зводять діяльність до статичної маніпуляції на екранах дисплеїв [3].

У сучасній літературі представлені різні класифікації ігор, які використовують з метою змістовного дозвілля, зокрема, їх класифікують на:

- ігри творчі та їх різновиди;
- ігри-драматизації та будівельні;
- рухливі ігри;
- дидактичні ігри.

Також відомий інший підхід до класифікації ігор:

- рухливі ігри (квача, хованки, «класики»);
- сюжетні ігри (рольові, режисерські, гра-драматизація) [10].

Сюжетні рухливі ігри в умовній формі відображають життєві або казкові епізоди. Дитину захоплюють ігрові образи. Вона творчо втілюється в них, зображуючи кішку, автомобіль, гусака та ін. Несюжетні рухливі ігри містять завдання, спрямовані на досягнення мети: перебіжки, ігри в лови; ігри з елементами змагань; ігри-естафети; ігри з предметами та ін.

У рухливих іграх часто використовуються лише деякі елементи спортивних ігор, корисні дітям. Рольові ігри – це ігри, в яких дитина перетворюється на лікаря, маму, бабусю, тобто виконує соціальну або професійну роль. Режисерські – ігри, в яких дитина, керуючи іграшковими фігурками, розіграє певну ситуативну дію, наприклад, керує життям лялькової родини. Гра-драматизація проводиться за аналогією до вистави і дитина виконує визначену в ній роль [10].

Відносно нещодавно з'явилася нова форма ігрової діяльності – квест (від англійського quest – «пошук»). Це ігрова форма групового виконання завдань, яка містить у собі безліч можливих варіантів використання. Квест є зміненою формою відомої ігрової техніки «станційний експрес», але виконання його завдань потребує більшої творчості та самостійності від учасників [8].

Мета квесту полягає в тому, щоб найшвидше виконати низку завдань та досягнути кінцевої мети, в результаті чого гравець або команда отримує винагороду. Варто зауважити, що готуючи запитання, слід орієнтуватися на вікові особливості та можливості учасників.

Це захоплююча гра, яка передбачає в собі залучення як і фізичних, так і розумових зусиль, кмітливості.

Великої уваги дослідників та культурологів-практиків потребують комп'ютерні ігри, що буквально окупували культурний світ дитини сучасної епохи з усіма їхніми як позитивними, так і негативними наслідками. Адже, змінилась як якість, так і сутність дитячої гри тому, що вона стала індивідуалістичною, а в деякій мірі навіть агресивною. В розвитку ігрової дитячої культури науковці відзначають, наприклад, те, що сучасні дівчата та хлопчики розучуються гратися конструктивно, тобто в групах і з позитивним результатом.

Комп'ютерні ігри в сучасному суспільстві стали не лише відпочинком, але і носієм культури. Дана картина ігор є неупередженою, вона завойовує дозвіллеве місце дітей, входить у побут середніх навчальних закладів, літніх оздоровчих таборів, клубів, вимагає тверезої експертної оцінки знавців, здатних зробити багатообіцяючі ігрові програми. Комерціалізовані комп'ютерні ігри починають конкурувати з телебаченням за розміром витраченого на них вільного часу учнів. Уже зараз серед населення ці ігри викликають непокору. Комп'ютеризація сфери освіти і сфери дитячого дозвілля йде за кордоном стрімкими темпами. Ігрова комп'ютерика – новий вимір ігрової культури сучасних дітей. І це необхідно взяти до уваги.

У роботі американського психолога Р. Дреджера «Основи особистості» розкривається рольова позиція дитини в грі як очікувана поведінка, що стосується конкретної суспільної структури. Взавши на себе будь-яку ігрову роль, малюк виступає як автономний творець ролі, здатний її творчо розвинути, пофантазувати порівняно власного досвіду, знань, умінь, вражень; як фаворит, виходить в цій грі на перший план; як зачинатель і призвідник, обдарований запропонувати свіжу ідею, розподілити інші ролі; як версифікатор і діяльний виконавець, який має можливість давати пропозиції (версії), відмінно виконувати критерії гри; як спостерігач, насолоджується роллю відвідувача, бере участь у цій грі лише опосередковано; як бунтар, це конфліктна дитина, кожен день із чимось не згодна [15].

Термін «гра» – поняття багатозначне. Це діяльність і знання, втіха і творчість, наслідування і спілкування, розваги та вивчення. У грі людина в один і той же час відображає своє ставлення до навколишнього середовища і отримує інформацію про себе від інших людей або ж атрибутів ігрової діяльності.

Популярні чотири ступеня формування дитячих ігор, які виявив Д. Ельконін.

Перший ступінь – ігрові дії дитини, що відтворюють поведінку зрілих і орієнтовані на іншу людину, тобто ігри, що передбачають нескладну форму людського спілкування.

Другий ступінь – ігрові дії, що по чергово відновлюють систему діяльності дорослих із початку і до кінця.

Третій ступінь пов'язаний із виділенням у грі конкретної ролі дорослої людини і її виконанням.

Четвертий ступінь передбачає дієздатність гнучко замінювати стратегію поведінки і передаватися від однієї ролі до іншої в рамках становлення сюжету однієї і тієї ж гри, контролюючи не лише власну, а й чужу рольову поведінку, розігруючи в грі цілісну сюжетно-рольову уявлення [9].

Д. Ельконін дійшов висновку, що у дітей на першому етапі в іграх простежується лише вивчення предметної діяльності, другий період відображає систему відносин між людьми, третій – передбачає покору гравця правилам соціальної поведінки і соціальних відносин між людьми.

Щоб отримати позитивні результати від проведення гри, необхідно дотримуватись послідовності проведення гри, який допоможе успішно її втілити:

- підводити до гри (театралізація, сюрприз, інтрига, інформаційне повідомлення тощо);
- проводити набір гравців (лічилка, жереб, за результатами попереднього опитування, роздати жетони перед грою, за бажанням тощо);
- правильно, чітко пояснювати умови та правила гри;
- розподіляти простір гри (розподіл на команди, надання завдань гравців, старт, фініш);
- проводити ігри з залученням глядачів;
- підводити підсумки [9].

Природа створила дитячі ігри для всебічної підготовки до життя, вони пов'язані з усіма іншими видами роботи людини. Гра виступає як специфічна дитяча конфігурація знання, праці, спілкування, спорту, мистецтва. Звідси зрозуміло, що усвідомлення суті гри для дітей шкільного віку та ймовірність зведення доктрині педагогічного управління ігровими процесами пов'язано з потребою цілісного погляду на гру як на важку систему, яка інтегрує в собі три взаємопов'язаних структури: гру – положення, гру – спілкування, гру – діяльність.

Висновки. Отже, сутність гри в дитячому дозвіллі полягає в тому, власне, що в ній важливий не стільки результат, скільки сам процес, процес переживань, пов'язаних з ігровими діями. Хоча історії програються дитиною, уявні, але почуття, пережиті нею, справжні. Дана специфічна індивідуальність гри несе в собі гігантські виховні можливості, тому що, керуючи змістом гри, охоплюючи в сюжет гри конкретні ролі, можливо що найбільш програмувати конкретні схвальні почуття дітей, які грають. Для початку, важлива навичка переживання позитивних почуттів для людини; по-друге, через переживань лише і можливо виховати позитивне ставлення до діяльності. Гра містить величезну ймовірність утворити позитивне ставлення і до неігрової діяльності.

Потенціал гри полягає в тому, що вона створює умови для творчого самовираження дитини, а творчість є потужним засобом її фізичного, психічного і соціально-культурного розвитку.

Список використаної літератури

1. Аникеева Н. П. Воспитание игрой. Психологическая наука – школе. Москва: Просвещение, 1987.
2. Белецька І. В. Гра – важлива й невід'ємна частина навчання, дозвілля, культури. *Соціальна педагогіка: теорія і практика*: метод. журн. 2010. С. 34–37
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы. [пер. с англ. / общ. ред. М. С. Мацковского ; послесловие Л. Г. Ионина, М. С. Мацковского]. СПб. : Лениздат, 1992

4. Бочелюк В. Й. Дозвіллезнавство : навч. посіб. для вищ. навч. закладів. Київ : ЦНЛ, 2006. 207 с
5. Выготский Л. С. Проблема культурного развития ребенка. Москва, 1928.
6. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы философской герменевтики: Пер. с нем. / Общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова. Москва : Прогресс, 1988.
7. Гейзінга Й. Homo Ludens. [пер. з англ. О. Мокровольського]. Київ : Основи, 1994.
8. Дозвілля школярів : ігрові програми / [упоряд. Л. Шелестова]. Київ : Ред. загальнопед. газ., 2004. 128 с.
9. Ельконин Д. Б. Психология игры. 2-е изд. Москва: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999.
10. Кудикіна Н. В. Гра. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України ; голов. ред. В. Г. Кремень. Київ : Юрінком Інтер, 2008.
11. Мамчур У. Теорія гри та її пізнавальні можливості (Історичний аналіз). Київ : Рідна шк., 2003. С.61-63.
12. Платон. Закони / Пер. з древнегреч. *Платон. Діалоги*. Кн. II. Москва: Эксмо, 2008.
13. Репринцева Е. А. Педагогика и психология игры. Программа спецкурса. *Игра в образовании ребенка: от прошлого к настоящему*. Учеб. пос. Курск : Изд-во Курск. гос. ун-та, 2004.
14. Северина С. Роль гри в дошкільному дитинстві. *Психолог*. 2005. № 9. С. 7-10.
15. Теория и практика игры и ее познавательные и воспитательные возможности [Электрон. ресурс]. Режим доступа: <http://b-mania.ru/online/otdyhaem/teoria-i-praktika-igry-i-ee-poznavatelnye-i-vospitatelnye-vozmozhnosti.html> / Заголовок з екрану.
16. Щуркова Н. Е., Мухин М. И., Желланова А. В. Новое воспитание в новой школе. Москва: АРКТИ, 2012. 261 с.
17. Щуркова Н. Е. Прикладная педагогика воспитания: учеб. пос. для вузов. СПб. : Питер, 2005. 365 с.

References

1. Anykeeva N. P. Vospytanye yhroi. Psykholohycheskaia nauka – shkole. M. : Prosveshchenye, 1987.
2. Bielecka I. V. Hra – vazhlyva u nevidiemna chastyna navchannia, dozvillia, kultury. Sotsialna pedahohika: teoriia i praktyka: metod. zhurn. 2010. S. 34–37
3. Берн Э. Yhry, v kotorye yhraiu liudy. Psykholohyia chelovecheskykh vzaymootnosheni; Liudy, kotorye yhraiu v yhry. Psykholohyia chelovecheskoj sudby. [per. s anhl. / obshch. red. M. S. Matskovskoho ; posleslovye L. N. Yonyna, M. S. Matskovskoho]. SPb. : Lenydzdat, 1992
4. Bocheliuk V. Y. Dozvillieznavstvo : navch. posib. dlia vyshch. navch. zakladiv. Kyiv : TsNL, 2006. 207 s
5. Vyhotskyi L. S. Problema kulturnoho rozvytyia rebenka. Moskva, 1928.
6. Hadamer Kh.-H. Ystyna i metod: Osnovy fylosofskoj hermenevtyky: Per. z nem. / Obshch. red. t vstup. st. B. N. Bessonova. Moskva : Prohress, 1988.
7. Heizinha Y. Homo Ludens. [per. z anhl. O. Mokrovolskoho]. Kyiv : Osnovy, 1994.
8. Dozvillia shkoliariv : ihrovi prohramy / [uporiad. L. Shelestova]. Kyiv : Red. zahalnoped. haz., 2004. 128 s
9. Elkonyn D. B. Psykholohyia yhry. 2-e yzd. Moskva : Humanyt. yzd. tsentr VLADOS, 1999.
10. Kudykina N. V. Hra. Entsyklopediia osvity / Akad. ped. nauk Ukrainy ; holov. red. V. H. Kremen. Kyiv : Yurinkom Inter, 2008.
11. Mamchur U. Teoriia hry ta yii piznavalni mozhlyvosti (Istorychnyi analiz). Kyiv : Ridna shk., 2003. S. 61–63.
12. Platon. Zakony / Per. z drevnehrech. *Platon. Dialohy*. Кн. II. Москва : Эксмо, 2008.
13. Repryntseva E. A. Pedahohyka u psykholohyia yhry. Prohramma spetskursa. Yhra v obrazovanny rebenka: ot proshloho k nastoiashchemu. Ucheb. pos. Kursk : Yzd-vo Kurskoho hos. un-ta, 2004.
14. Severyna S. Rol hry v doshkilnomu dytynstvi. Psykholoh. 2005. № 9. S. 7-10.
15. Teoriya u praktyka yhry u ee poznavatelnye u vospytatelnye vozmozhnosti [Elektron. resurs]. Rezhym dostupu: <http://b-mania.ru/online/otdyhaem/teoria-i-praktika-igry-i-ee-poznavatelnye-i-vospitatelnye-vozmozhnosti.html> / Zaholovok z ekranu.
16. Shchurkova N. E., Mukhyn M. Y., Zhellanova A. V. Novoe vospytanye v novoi shkole. Moskva : ARKTY, 2012. 261 s
17. Shchurkova N. E. Prykladnaia pedahohyka vospytanyia: ucheb. pos. dlia vuzov. SPb. : Pyter, 2005. 365 s.

ИГРА КАК ОСНОВА ДЕТСКОГО ДОСУГА

Дещинская Диана – соискатель высшего образования I бакалаврского уровня специальности 034 «Культурология», Ривненский государственный гуманитарный университет, г. Ривне

Анализируется детский досуг сквозь призму игры. Прослеживается влияние игры на формирование детского сознания. Проанализировано значение игры в культурно-досуговой активности ребенка. Приведенная модель охватывающей необходимые условия эффективной организации досуга детей через игру. Отмечено, что игровые технологии являются действенным средством развития личности ребенка. Анализ психолого-педагогической литературы по вопросам теории возникновения игры и игровой культуры в целом позволяет представить спектр ее назначений для развития и самореализации детей.

Ключевые слова: культурно-досуговая деятельность, игровая деятельность, игра, организация досуга.

THE GAME AS THE BASIS OF CHILDREN'S LEISURE

Deschynska Diana – a student of «Cultural Studies»,
Rivne State University for the Humanities, Rivne

The child's leisure is analyzed through the prism of the game. The article examines the influence of the game on the formation of children's consciousness. The significance of the game in the cultural-leisure activity of the child is analyzed. The presented model that covers the necessary conditions for the effective organization of children's leisure through the game. It is emphasized that gaming technology is an effective means development of the child's personality. The analysis of psychological and pedagogical literature on the theory of the emergence of the game and the game culture in general allows you to present a range of its purposes for the development and self-realization of children.

Key words: cultural-entertainment activity, game activity, game, leisure organization.

UDC 37.091.217:379.8

THE GAME AS THE BASIS OF CHILDREN'S LEISURE

Deschynska Diana – a student of «Cultural Studies»,
Rivne State University for the Humanities, Rivne

The aim is to find out the game environment in children's entertainment.

Research methodology. 17 major publications on this topic (scientific articles, on-line articles and research on children's leisure) Other information is taken from other publications that contain information about the impact of the game on the formation of child's consciousness.

Results. Found that the essence of the game in children's leisure lies in the fact of importance not so much the result as the process itself and the feelings associated with the action of the game. Although the situations played by children are presented, but the feelings that are experienced by them are real.. This specific feature of the game carries great educational opportunities, since, by controlling the content of the game, including certain roles in the game's plot, it can thus program certain positive feelings of the children being played. Game is an action based on the rules, motivated as a desire to enjoy the game process, and satisfaction of needs. In the modern world, the game exists in its archaic forms, but gets new types and modifications under the influence of the development of information and communication technologies. Increased interest in the games and theirs opportunities to influence the child contributed to the development computer games.

Novelty. An attempt to show the meaning of the game in children's leisure, and how it affects on the formation of the personality of children.

The practical significance. The materials presented in the article can be used for a detailed study of the game through the prism of children's leisure.

Key words: cultural-entertainment activity, game activity, game, organization of leisure.

Надійшла до редакції 20.06.2019 р.