

are already enough developed and become important for their self-expression and active development, that becomes the basis of adolescent creativity.

Adolescent creativity is seen as an integrated trait that combines associative thinking, creative imagination, artistic observation, and enables the student to exercise art-expression with the means of art. The pedagogical essence of teenagers' creativity has a wholly renewable quality, which is manifested in the ability of students of this age category to use personal abilities to solve problem-creative situations; to achieve personal and value results from creative activity; to put into practice the necessary knowledge and express themselves in artistic creativity.

The study of this problem is based on current methodological approaches: holistic and emergent (auth. N. Sehedá), which determines the study of the creative and evolutionary integrity of the phenomenon of creativity and its pedagogical connotation – the creative competence, the formation of which is conditioned by the provisionalization of it in music lessons in institutions of general secondary education; praxiological, which allows to characterize the conceptual field of the phenomenon of creativity as a prerequisite for personal value creative activities that are crucial for adolescent development and are characterized by the students' value attitude to their creativity and the same attitude to others, as successful and personal-value activities play an important role in the process of creative personality development; environmental gives an opportunity to create music for the teenagers in integrated lessons, where they will be able to join the models of art, to analyze cultural facts, to find ways to solve creative problems, to express and develop their creativity, competency, which transforms the art knowledge, experience and values of students in the artistic and aesthetic competence that are organic components of life; in the reflection of integrated learning outcomes in the field of art (interests, attitudes, knowledge, skills), in the formed personal qualities; personal-activity, which involves the recognition of the personality and self-worth of the personality and the presence in the personality of adolescent pupils genetically laid abilities, the process of creative activity in integrated music lessons.

Key words: teenagers' creativity, integrated music lessons, holistic and emergent, personal-action, praxiological, competence and environmental approaches.

УДК 378.147.31

DOI: 10.32626/2309-9763.2019–27.127-133

Вікторія Федорчук
Viktoriia Fedorchuk

ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН У ЗАКЛАДІ ВИЩОЇ ОСВІТИ

GAME ACTIVITY AS A MEANS OF ACTIVATING COGNITIVE INTEREST DURING THE STUDY OF PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL SUBJECTS IN HIGHER EDUCATIONAL ESTABLISHMENTS

Стаття присвячена актуальній проблемі активізації пізнавального інтересу сучасної студентської молоді, зокрема завдяки організації ігрової діяльності на заняттях психолого-педагогічних дисциплін. Розглядається поняття інтересу, різні підходи до розуміння пізнавального інтересу, який стимулює пізнавальну активність учасників освітнього процесу. Приділяється увага дослідженню проблем розвитку пізнавального інтересу та суттєвого значення ігрової діяльності в освітньому процесі. У публікації запропоновано деякі види ігор, які можуть бути застосовані в освітньому процесі закладу вищої освіти, а саме: ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри тощо. Наведено приклади застосування окремих ігор під час вивчення психолого-педагогічних дисциплін.

Ключові слова: інтерес, пізнавальний інтерес, активізація, гра, ігрова діяльність, ділова гра, рольова гра.

У контакті з оточуючим світом людина кожного разу знайомиться з новими предметами і сторонами дійсності. Коли щось набуває певної значущості для неї, воно викликає інтерес, своєрідну спрямованість особистості. Інтерес – це сконцентрованість на певному предметі думок, які викликають бажання ближче ознайомитись з ним, глибше в нього проникнути, не випускати з поля зору. Пізнавальний інтерес – важливе особистісне утворення та характеристика навчального процесу. Будучи вираженням загальної спрямованості особистості, пізнавальний інтерес охоплює всі психічні процеси – сприймання, пам'ять, мислення і т.п., стимулює пізнавальну активність суб'єктів учіння, спрямовує розвиток розумової, соціальної сфери особистості. Завдяки пізнавальному інтересу активізуються навчання, діяльність особистості. Багато уваги приділяється дослідженню проблем розвитку пізнавального інтересу та навчальної діяльності школярів, студентів, їх взаємозв'язку. Дослідження та вивчення даної проблеми є необхідним і актуальним у сучасній системі освіти та педагогічній науці.

Аналіз досліджень і публікацій, у яких започатковано вивчення проблеми формування пізнавального інтересу, виявив, що теорія інтересу в психології та педагогіці розглядається в працях цілої низки науковців: Б. Ананьєва, А. Архіпова, Ю. Бабанського, М. Беляєва, Л. Божовича, В. Бондаревського, Н. Гамбурга, А. Льовіна, В. Максимової, С.А. Маркової, В. Мясіщева, С. Рубінштейна, Ф. Савиної, М. Цветкова, Г. Щукіної та ін. Проблема розвитку пізнавальних інтересів досліджували А. Алексюк, О. Біляєва, Є. Голанд, Л. Гордон, К. Делікатний, В. Демиденко, Б. Друзь, Є. Киричук, В. Онищук, Є. Рабунський, О. Савченко, О. Синиця, В. Сухомлинський, І. Унт, В. Шморгун та ін.

Зважаючи на те, що проблема активізації пізнавального інтересу, організації ігрової діяльності в освітньому процесі, традиційно здебільшого стосується дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, вважаємо за необхідне теоретично обґрунтувати значення ігрової діяльності як засобу активізації пізнавального інтересу під час вивчення психолого-педагогічних дисциплін у закладі вищої освіти, що й стало метою даної публікації.

Інтерес позитивно стимулює всі без винятку психічні процеси і тим самим робить діяльність людини енергійнішою, ефективнішою. Пізнавальний інтерес спонукає особистість активно шукати способи і засоби задоволення своїх потреб, стимулює пізнавальну активність у здобуванні знань, сприяє поглибленню світогляду, викликає прагнення працювати, а отже, є важливою умовою творчого ставлення до праці. Інтерес є необхідним для творчості, він стимулює людину до дослідницької та пізнавальної активності.

Ще класик світової педагогіки К. Ушинський в інтересі вбачав основний внутрішній механізм успішного навчання. Він довів, що зовнішній механізм поневолення не досягає потрібного результату, навчання, позбавлене інтересу і здійснюване тільки силою примусу, вбиває в учнів прагнення до оволодіння знаннями. Водночас, на думку К. Ушинського, не можна все навчання зводити до інтересу – воно потребує і чорнової роботи, значного вольового зусилля.

Інтерес має досить складну психологічну структуру, чим і зумовлюється сила його впливу на розвиток особистості. О. Киричук підкреслює: “Інтерес не є окремим конкретним психічним процесом, якими є наприклад, мислення, сприймання, пам'ять. Інтерес є певною формою зв'язку між потребами особистості і об'єктами, що їх задовольняють. У складному ставленні людини до предметного світу в органічній єдності взаємодіють емоційні, інтелектуальні і вольові процеси. Це і є основою сильного збуджувального впливу інтересу на розвиток різних психічних процесів (пам'яті, уваги, уваги тощо.)” [5, с. 16]. Тому пізнавальний інтерес розглядається як позитивний процес, націлений на формування спрямованості до пізнання об'єкта чи явища, до оволодіння видами діяльності, розширення світогляду і реалізації творчого потенціалу особистості.

Психологічний зміст поняття інтерес викликає розбіжності серед науковців. Так, інтерес розглядається як схильність до чого-небудь [8, с. 224], як властивість особистості, як її спрямованість [10, с. 559], як потреба [7, с. 487]. В. Болотова зазначає, що систематизація

науково-педагогічних знань про освітню мотивацію привела до необхідності вивчення поняття “пізнавальний інтерес” як елемента в структурі мотивації школяра [2].

У контексті нашого дослідження найбільш цікавою є концепція Г. Щукіної, яка вважає, що інтерес – це одночасно: вибіркова спрямованість психічних процесів людини на об'єкти та явища навколишнього світу; тенденція, потяг, потреба особистості займатися саме цією галуззю, цією діяльністю, яка приносить задоволення; потужний збудник активності особистості, під впливом якого всі психічні процеси протікають особливо інтенсивно і напружено, а діяльність стає захоплюючою і продуктивною; нарешті, не індиферентне, а наповнене активними помислами, яскравими емоціями, вольовими прагненнями ставлення до навколишнього світу, до його об'єктів, явищ, процесів [12].

Г. Щукіна розглядає кілька стадій інтересу :

1. Цікавість (елементарна стадія орієнтування, пов'язана з новизною предмета, ситуаційний інтерес);
2. Допитливість (прагнення глибше ознайомитися з предметом, емоційне здивування);
3. Власне пізнавальний інтерес (прагнення самостійно вирішувати проблемні питання, пізнавальні завдання, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки);
4. Теоретичний інтерес (застосування закономірностей на практиці) [12].

Зацікавленість вважається найелементарнішим інтересом, що в певних ситуаціях оволодіває людиною, але при зміні ситуації швидко зникає. Цей етап розвитку інтересу пов'язаний з новизною предмету, яка може й не мати особливого значення.

Допитливість характеризується прагненням вийти за межі побаченого, розширити свої знання, одержати відповідь на запитання, що виникають під час навчання. І на цьому етапі притаманні емоції здивування, почуття радості відкриття. Із появою допитливості система когнітивної діяльності набуває вираженої стійкості, і навіть черга тимчасових гностичних невдач не спроможна викликати порушення її функції [11, с. 198].

Пізнавальний інтерес – це вищий етап розвитку пізнавальної діяльності особистості. Такий інтерес пов'язаний з її намаганням самостійно розв'язати проблемне питання.

Теоретичний інтерес – характеризується спрямованістю не лише на глибоке і міцне засвоєння знань, пізнання закономірностей та опанування теоретичних основ, а й на застосування їх на практиці. Теоретичний інтерес виникає тоді, коли в особистості формуються наукові погляди, переконання, стійкий світогляд [9].

Наявність взаємозв'язку між інтересом і різноманітними психологічними функціями приводить до такого висновку: якщо ми бажаємо сформувати пізнавальний інтерес, організовуючи пізнавальну активність особистості, необхідно сформувати в ній ті психологічні функції, які пов'язані з інтересом.

У навчанні особливо важливим, на думку багатьох учених, є пізнавальний інтерес. Сутність його полягає в тому, що його об'єктом є сам процес пізнання, який характеризується прагненням осягнути сутність явищ (а не просто бути споживачем інформації про них), пізнанням теоретичних, наукових основ певної галузі знань, відносно стійким прагненням до постійного глибокого її вивчення [3, с.145].

З точки зору Г. Щукіної, пізнавальний інтерес – це “спрямованість особистості, звернена до галузі пізнання, до її предметної сторони і самого процесу оволодіння знаннями” [12].

Формування пізнавальних інтересів – це тривалий процес. Він потребує певних умов і залежить від педагогічного керівництва, від правильного встановлення органічної єдності системи науки, системи пізнання цієї науки та системи її викладання, зокрема у закладі вищої освіти.

Необхідно виокремити основні етапи процесу формування пізнавального інтересу: 1) підготовка ґрунту для появи пізнавального інтересу – створення умов, які сприяють виникненню потреби в знаннях і відповідному виді діяльності; 2) формування позитивного

ставлення до навчального предмету і діяльності; 3) організація діяльності, в якій формується справжній пізнавальний інтерес [12].

Головною умовою формування інтересу є розуміння змісту і значення виучуваного; для цього педагог повинен поставити перед собою педагогічну чітку мету: в чому він має сьогодні переконати, як розкрити необхідність пізнання цього питання в наш час і найближчій перспективі. Друга важлива умова збудження інтересу – це наявність нового як у змісті виучуваного, так і в самому підході до його розгляду. Не можна повторювати відомі істини на одному й тому самому пізнавальному рівні: треба розширювати горизонти пізнання, відшукувати в добре відомому питанні нове, раніше не відоме, але істотне для глибшого розуміння матеріалу. Третя умова формування інтересу – це емоційна привабливість навчання. Треба прагнути, щоб здобуті на заняттях знання викликали емоційний відгук, активізували моральні, інтелектуальні та естетичні почуття. Четверта умова виховання інтересу – це наявність оптимальної системи тренувальних творчих прав і пізнавальних завдань до відповідної “порції” програмного матеріалу [12].

Навчання у закладі вищої освіти має бути спрямоване на підвищення рівня засвоєння матеріалу, розвиток професійних навичок, що призведе до формування компетентної особистості. Це стимулює викладачів до пошуку ефективних, різноманітних методів і засобів навчання, що сприяють максимальному сприйняттю інформації, наближають умови, створені в лекційній аудиторії, до умов майбутньої повсякденної діяльності майбутнього спеціаліста. І у цьому може допомогти ігрова діяльність, які забезпечує насиченість, гнучкість, яскравість, урізноманітнення навчальних занять. Адже основними функціями ігрової діяльності є: спонукальна, комунікативна, самореалізація, розвиваюча, діагностична, корекційна, розважальна [6].

Будь-яка гра – це новий досвід, який, у свою чергу, стає джерелом нових знань, нових дій і нових ідей. Ігрові методи багатопланові, тому кожен з них сприяє виробленню певної практичної навички. Серед сучасних навчальних ігор можна виокремити ігри-вправи, ігрові дискусії, ігрові ситуації, рольові та ділові навчальні ігри, комп'ютерні ділові ігри тощо.

Ігри-вправи. До них належать кросворди, ребуси, вікторини тощо. Застосування цього методу сприяє активізації певних психічних процесів, закріпленню знань, перевірці їх якості, набуттю навичок; ігри-вправи можуть бути елементами самостійної роботи студента, гурткових занять, позааудиторної роботи тощо. Приміром, використання електронного генератора кросвордів дозволяє в цікавій, ігровій формі забезпечити повторення, закріплення основних понять та їх визначень, які вивчаються, зокрема на заняттях з педагогіки, загальної психології тощо.

Ігрова ситуація. Основою цього методу є проблемна ситуація. Зорієнтована ігрова ситуація на встановлення зв'язку теорії і практики: вміння аналізувати, робити висновки, приймати рішення у нестандартних ситуаціях. Ігрова ситуація сприяє посиленню емоційно-психологічного стану, збуджує внутрішні стимули до навчальної роботи, знімає напругу, втому. Такі ситуації ефективно використовувати під час вивчення основ педагогічної майстерності, загальної психології тощо.

Рольова гра дає змогу відтворити будь-яку ситуацію в “ролях”. Рольова гра спонукає студентів до психологічної переорієнтації. Вони усвідомлюють себе вже не просто студентами, які відтворюють перед аудиторією зміст вивченого матеріалу, а особами, які мають певні права та обов'язки і несуть відповідальність за прийняте рішення. Такий метод інтенсифікує розумову працю, сприяє швидкому і глибокому засвоєнню навчального матеріалу. У процесі рольової гри розкривається інтелект студента; під впливом зміни типу міжособистісних стосунків він долає психологічний бар'єр спілкування. Викладач, який проводить гру, повинен пояснити її головну мету, розкрити структуру, дати рекомендації кожному виконавцю ролей, передбачити її результат.

Ділова навчальна гра. Це навчально-практичне заняття, яке передбачає моделювання діяльності фахівців щодо розв'язання складної проблеми, прийняття певного рішення, пов'яза-

ного з виробничим процесом, і є діяльністю колективною. Вона дає змогу студентові збагнути і подолати суперечності між абстрактним характером предмета навчально-пізнавальної діяльності (знання, навички) і реальним предметом майбутньої професійної діяльності, індивідуальним способом навчання студента і колективним характером професійної діяльності [4].

А. Балаєв [1, с. 49-51] виділяє п'ять модифікацій ділової гри, які можна використовувати в інтерактивному навчанні: імітаційні ігри; операційні ігри; ігри-інсценізації; психодрами і соціодрами. У своїй роботі ми використовуємо деякі з них.

У процесі імітаційної гри можуть імітуватися певні події, конкретна діяльність людей (ділова нарада, проведення бесіди, обговорення плану і т.п.) і обстановка, умови, в яких відбувається подія або здійснюється діяльність. Гравці мають можливість проаналізувати і творчо використати власний досвід для імітації подій і вчинків.

Ділова імітаційна гра “Педагогічний консилиум” має на меті повторення й закріплення основних теоретичних положень розділу “Майстерність педагогічного спілкування” в курсі основ педагогічної майстерності, розвиток умінь застосовувати знання на практиці. Процедура гри містить декілька етапів.

На першому етапі відбувається підготовки аудиторії, учасників та експертів. Визначається режим роботи, формулюється головна мета заняття. Роздаються необхідні матеріали. Студенти ознайомлюються з запропонованою їм педагогічною ситуацією. Далі відбувається розподіл відповідних ролей. Завдання кожного з “спеціалістів” полягає в тому, щоб аналізувати педагогічну ситуацію, опираючись на вивчений теоретичний матеріал та власний досвід. Окрім цього, призначаються експерти, які оцінюють роботу кожного учасника гри за 5-бальною системою, аргументуючи свої оцінки.

На другому етапі проходить вивчення ситуації, інструкцій учасниками. Допускаються попередні контакти між учасниками гри.

Третій етап – власне процес гри. З моменту початку гри ніхто не має права втручатися та змінювати її хід, лише викладач при потребі може коригувати дії учасників, якщо вони відходять від головної мети.

Четвертий етап – це аналіз, обговорення й оцінка результатів гри. Слово надається експертам, відбувається обмін думками, захист слухачами своїх рішень та висновків. На завершення викладач констатує досягнуті результати, відзначає помилки, формулює остаточний висновок заняття.

Імітаційна гра використовується нами також під час вивчення теми “Майстерність педагога (психолога) в організації індивідуальної бесіди”. Учасники об'єднуються в пари. Кожна пара отримує опис певної проблемної ситуації, на основі якої потрібно змодельовати бесіду вчителя з учнем або кимсь із його батьків. Після цього відбувається колективне обговорення й аналіз побаченого і почутого, висуваються інші варіанти розв'язання проблеми, зазначаються помилки “педагога” (“психолога”), “учня” (“клієнта”) в імітаційній грі.

Інший вид ділових ігор – операційні ігри (тренінги) – допомагають відпрацювати виконання конкретних специфічних операцій у педагогічній діяльності. Термін “тренінг” зазвичай використовується для позначення методів розвитку здібностей до навчання або оволодіння будь-яким складним видом діяльності, і зокрема спілкуванням. У нашій ситуації операційні ігри застосовуються з метою відпрацювання методики використання міміки і пантоміміки в педагогічній діяльності вчителя та формування певних комунікативних умінь і навичок педагога або психолога.

Елементи такої тренінгової роботи доцільно, на наш погляд, використовувати під час оволодіння елементами зовнішньої педагогічної техніки, тобто умінь втілювати власні внутрішні переживання в тілесній природі: міміці, голосі, мовленні, рухах, пластиці. Зокрема, з метою формування навичок мімічної виразності ми пропонуємо студентам картки з індивідуальними завданнями: в описаній ситуації з допомогою лише міміки відобразити заданий емоційний стан. Точність мімічних реакцій, відображених в процесі операційної гри, визна-

чається за тим, наскільки адекватно аудиторія змогла інтерпретувати побачене. Таким чином, студенти вчаться не лише виражати себе, свій стан, а й “зчитувати” емоції, стан співрозмовника, що допоможе майбутнім педагогам і психологам самовиражатися та встановлювати зворотний зв'язок в процесі комунікативної діяльності.

Операційні ігри допомагають також у відпрацюванні навичок рефлексивного та нереклексивного слухання. Так, на занятті ми пропонуємо у парах змодельовати діалоги, де кожний по-черзі демонструє вміння нереклексивно реагувати на висловлювання співрозмовника (підтримувати розмову похитуванням голови, словами “Так-так” тощо), вчиться звертатися за уточненням, перефразувати слова співрозмовника, резюмувати почуте.

Велику зацікавленість виявляють студенти, беручи участь в іграх-інсценізаціях. Ігри такого типу – це своєрідний “діловий театр”, коли розігрується яка-небудь ситуація, поведінка в ній людей. Тут студент має мобілізувати весь свій досвід, знання, навички, зуміти “вжитися” в образ певної особи, зрозуміти особливості її діяльності тощо.

Під час проведення занять з історії педагогіки, педагогіки, історії психології, загальної психології ми пропонуємо студентам “вживатися” в образи відомих педагогів чи психологів минулого. Це допомагає їм краще усвідомлювати педагогічні концепції чи психологічні теорії, основні ідеї видатних діячів: Я.-А. Коменського, Й.-Г. Песталоцці, К. Ушинського, А. Макаренка, В. Сухомлинського, Д. Уотсона, Ж. Піаже, З. Фрейда, К. Левіна, У. Найссера, К. Роджерса та ін. Роботу на таких заняттях ми організуємо у вигляді зустрічі, приміром, Коменського, з сучасними вчителями. На першому етапі “Коменський” висвітлює суть “своїх” дидактичних принципів, обґрунтовує ефективність класно-урочної системи тощо. На другому етапі учасники, що виконують роль сучасних учителів, задають “видатному педагогу” запитання, вказують на недоліки (наприклад, класно-урочної системи), сперечаються тощо. Під час вивчення психології пропонуємо студентам вживатися в образи представників основних психологічних напрямів (біхевіоризму, генетичної психології, гештальтпсихології, психоаналізу, когнітивної психології, гуманістичної психології, психології діяльності тощо), розповідаючи про основні ідеї від імені того чи іншого психолога.

Звичайно, незначний обсяг статті дозволяє продемонструвати лише окремі можливості використання ігрової діяльності в педагогічному процесі закладу вищої освіти. Та очевидно, що завдяки її застосуванню підвищується ефективність учбової діяльності студентів та рівень їхнього пізнавального інтересу, що сприятиме формуванню професійної компетентності. Разом з тим викладачеві, який зважився на використання ігрової діяльності під час вивчення психолого-педагогічних дисциплін, не варто думати, що з її застосуванням станеться диво. В освіті чудес не буває, а гарний загалом засіб у невмілих руках може заважати, обтяжувати і заплутувати. Тому подальша теоретична і практична розробка даної проблеми може стати важливим кроком на шляху до професіоналізму сучасних педагогів і психологів.

Список використаних джерел

1. Балаев А.А. Активные методы обучения. Москва, 1986. 96 с.
2. Болотова В.Г. Досягнення вітчизняної дидактики другої половини 20 століття як ресурс для вирішення проблем формування освітньої мотивації сучасних школярів // Проблеми освіти, науки та культури, 2010. № 5. С. 27-42.
3. Актуальні питання формування інтересу в навчанні / За ред. Г.І. Щукіної. 1984. С. 176.
4. Бондар С.О., Висоцька Л.Л., Гавриленко Н.П. Творчий пошук / За ред. К.І. Онищенко. Київ, 1982. С. 72.
5. Киричук О. І. Навчальні інтереси молодших школярів. Київ, 1982. С. 16-22.
6. Виготський Л.С. Педагогічна психологія. Москва, 1991. С. 40.
7. Загальна психологія / За ред. А.В. Петровського. 1976. С. 487.
8. Запорожець А.В. Психологія. 1960. С. 224.
9. Онищук В. О. Шлях до глибоких знань. Київ, 1999. С. 47.

10. Психологія / За ред. А.А. Смірнова. 1962. С. 559.
11. Психологія: словник / За ред. А.В. Петровського та М.Г. Ярошевського. 1990. С. 494.
12. Шукіна Г.І. Педагогічні проблеми формування пізнавальних інтересів учнів. 1988. С. 208.

The article deals with the actual problems of activating cognitive interest of modern student youth due to the organizing game activity at the lessons of Psychology and Pedagogics. We considered the notion of interest that stimulates the cognitive activity of the participants of the educational process. We also paid attention to the research of the problem of cognitive interest development and educational activity of the students and their mutual relationship. In the structure of interest three components were distinguished: knowledge that a person has in a particular branch, successful practical activity in this branch and emotional satisfaction on the basis of joy that a person gets in the connection with the result of practical activity. There are also characteristics of four stages of interest development: concernment, curiosity, cognitive interest, theoretical interest.

We distinguished the main stages of formation of cognitive interest: the preparing of the ground for the appearance of cognitive interest – creating of the conditions that are favorable for developing of the necessity in knowledge and proper kind of activity; organizing of the activity in which true cognitive interest is formed. Besides, we mentioned the main conditions of cognitive interest formation that are the following: understanding of the content and meaning of the learnt material; the existence of something new in the learnt material and in the approach to its consideration; emotional attraction of learning; the availability of optimal system of training creative exercises and cognitive tasks for the proper portion of program material.

Here is grounded the idea that exceptional meaning of the game activity is explained by the fact that the game implements the psychological mechanism of the cognitive activity itself. The main functions of game activity are characterized; they are the following: motivation, self-implementation, development, communication, diagnostics, correction, entertainment.

In the article we proposed some kinds of games that can be used in the educational process of higher educational establishment. Some of them are games-exercises, game discussions, game situations, roleplaying and business games, computer business games, etc. There are the examples of the use of some games during the study of some pedagogical and psychological subjects.

Key words: interest, cognitive interest, activating, game, game activity, business game, roleplaying.

УДК 371.4

DOI: 10.32626/2309-9763.2019–27.133-140

Сергій Черняк
Serhii Cherniak

МОДЕЛЮВАННЯ ЯК МЕТОД ТЕОРЕТИКО-ЕМПІРИЧНОГО ОБҐРУНТУВАННЯ ВИХОВНИХ СИСТЕМ

MODELLING AS A METHOD OF THEORETICAL AND EMPIRICAL JUSTIFICATION OF EDUCATIONAL SYSTEM

Стаття присвячена визначенню специфіки моделювання як методу теоретико-емпіричного обґрунтування виховних систем. Проблема моделювання різних виховних систем є однією з ключових у сучасній педагогіці. Педагог розглядає модель виховного простору вільного самовизначення особистості, основними структурними одиницями якої є фізичне оточення, соціально-психологічні фактори та програма виховання. Учений аналізує компоненти структурної моделі виховного простору вільного самовизначення особистості: просторово-предметний, соціально-психологічний, організаційно-педагогічний. Дослідник вивчає модель