

УДК 378.147

DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2018.140367>

Вадим Рижиков, доктор педагогічних наук, професор,
старший науковий співробітник Науково-дослідного центру
Військового інституту Київського національного університету імені Т. Шевченка
Кіра Горячева, кандидат економічних наук, доцент,
старший науковий співробітник Науково-дослідного центру
Військового інституту Київського національного університету імені Т. Шевченка

МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ТА РОЛЬОВИХ ІГОР В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ВІЙСЬКОВОЇ ОСВІТИ ЯК ПРАКТИКА ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ В УМОВАХ ОБСТАНОВКИ НАБЛИЖЕНОЇ ДО БОЙОВОЇ

Ігрова діяльність є провідною складовою у вищому військовому навчальному закладі, тому що сприяє формуванню позитивних якостей особистості, активної життєвої позиції курсантів в колективі та суспільстві, що особливо важливо для підготовки майбутнього офіцера. Гра як засіб, який гарантує позитивний емоційний стан, підвищує працездатність і зацікавленість викладачів і курсантів. Важливими для організації рольової гри є прийоми, які засновані на стимулюванні ігрових взаємодій курсантів в максимальній близькості до реальної професійної військової бойової діяльності офіцера – поведінково-ігрові прийоми, які включають: інструктування, активізація ігрових сторін, корекція поведінки учасників гри, прийоми етапної та підсумкової оцінок. Значними є когнітивно-ігрові прийоми. До них відносяться: прийоми які сприяють входженню в роль – образ; прийоми кореляції ролей. Дидактичні та рольові ігри є основою прийняття рішень як в конкретній бойовій обстановці, так і на заняттях.

Ключові слова: військове навчання; ігрова діяльність; поведінково-ігрові прийоми; прийоми кореляції ролей; технологія ділової гри.

Рис. 1. Літ. 9.

Vadym Ryzhykov, Doctor of Sciences (Pedagogy), Professor
Senior Researcher at the Research Center
Military Institute of Kyiv Taras Shevchenko National University
Kira Horyacheva, Ph.D.(Economic), Associate Professor
Senior Research Officer at the Research Center
Military Institute of Kyiv Taras Shevchenko National University

METHODOLOGY OF IMPLEMENTATION OF DIDACTIC AND ROLL GAMES IN THE EDUCATION PROCESS OF MILITARY EDUCATION AS A PRACTICE OF DECISION- MAKING IN THE CONDITIONS OF SITUATION CLOSE TO THE COMBAT

Game activity is a leading component both of the theoretical bases and of the practice of training at a higher military educational institution. It contributes to the formation of positive personality traits, active life position of cadets in the team and society, which is especially important for the training of a future officer.

The game is a tool that guarantees a positive emotional state, improves the efficiency and interest of teachers and cadets. It differs from monotonous performance of certain tasks, which leads to a "half-way environment" in the educational audience.

In pedagogy and psychology, the problem of gaming was developed by L. Vyhotskiy, K. Ushynskiy, P. Blonskiy, S. Rubinsteyn, D. Uznadze, S. Shmakov, D. Elkonin and others. Various researchers and thinkers of the overseas are pounding one theory of the game to another – K. Gross, F. Schiller, G. Spencer, K. Buhler, S. Freud and J. Piaget etc. Each of these theories seems to reflect one of the manifestations of the multi-faceted phenomenon of the game. At the same time, none of the theories cover the true nature of the game. In their works, the role played in the ontogenesis of the individual, in the development of basic mental functions, in self-regulation and self-regulation of the individual, and finally in the processes of socialization – in the assimilation and use of man's social experience, has been investigated and grounded.

The game forms of training in higher military educational institution as well as any other technology. They promote the use of various motivation methods, which is one of the foundations of successful professional activities of a serviceman (officer).

Receptions are important for organizing the role-playing games. These techniques are based on the stimulation of gaming interactions of students in the maximum proximity to the actual professional military combat activity of the officer. They are called behavioral and gaming receptions. Among such techniques they are: instructing, activating the gaming parties, adjusting the behavior of the participants in the game, taking the stage and the final evaluation.

МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ТА РОЛЬОВИХ ІГОР В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ВІЙСЬКОВОЇ ОСВІТИ ЯК ПРАКТИКА ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ В УМОВАХ ОБСТАНОВКИ НАБЛИЖЕНОЇ ДО БОЙОВОЇ

Cognitive-gaming techniques are of paramount importance in the process of organizing the role-playing games in the military training of the military. These techniques include: reception that promotes entry into a role-image, taking correlation roles.

Didactic and role-playing games are the basis for making decisions both in a particular combat environment and in the classroom. Knowledge of laws, trends in the development of military affairs, logical methods of system analysis provide in practice role-based training for the future officers to jointly elaborate action plans and determine the ways of their implementation. The solution of situational tasks is directed not so much at the final decision of the problem, but on the improvement of the skills of the students to systematically analyze a particular situation and find the ways to solve it.

Keywords: military training; game activity; behavioral and gaming receptions; techniques of correlation of roles; business game technology.

Постановка проблеми у загальному вигляді. Ігрова діяльність є провідним містком в теоретичних основах та практиці підготовки у вищому військовому навчальному закладі (далі ВВНЗ) і сприяє формуванню позитивних якостей особистості, активної життєвої позиції курсантів в колективі та суспільстві.

Гра як засіб, який гарантує позитивний емоційний стан, підвищує працездатність і зацікавленість викладачів і курсантів, на відміну від монотонного виконання певних завдань, що призводить до “напівсонної обстановки” в навчальній аудиторії. Істотне місце відводиться ігровим методикам, зокрема організації рольових і ділових ігор. Саме ігрова форма як вид діяльності містить елементи емоційне наповненого проникнення “Я-особи” у життя інших людей. При цьому у грі не лише максимально підкреслюються суспільні функції індивідуума, а й на практиці відбувається перевірка набутих знань, що особливо важливо для професії військового.

Аналіз основних досліджень і публікацій, в яких започатковано розв’язання даної проблеми. У вітчизняній науці та практиці за останні роки накопичено позитивний досвід використання навчально-рольових ігор у різноманітних ланках системи підготовки кадрів (О.Ф. Волобуєва, А.М. Воробйов, П.М. Городов, В.А. Губін, О.І. Гуськов, В.П. Давидов, М.С. Кравчук, В.Д. Лопатка, Т.І. Олійник, О.Б. Тернопольський, О.В. Торічний та ін.). У військовій педагогіці сучасним проблемам дидактики та ігрового навчання у військової освіти присвятили праці М.Нещадим, В.Телелим, В.Ягупов; інтерактивні форми та проблемне навчання розкрито у працях: І.Лернера, Л.Кондрашової, А.Нісімчука, О.Падалки, С.Сисоевої, Н.Тализіної та ін. Ми розглядаємо гру, як ситуативно-варіантну вправу, де створюється можливість для багаторазового повторення образу в умовах, максимально наближених до реальної професійної діяльності військового з властивими ознаками: емоційністю, спонтанністю, цілеспрямованістю. У зв’язку з цим

і виникла необхідність у проектуванні навчально-рольових ігор, які стимулюють до різноманітних міжособистісних взаємодій усіх суб’єктів навчального процесу у ВВНЗ, та які є засобом формування професійної комунікативної компетенції майбутніх офіцерів.

Мета статті – розкрити теоретичні основи та практичне значення впровадження ігрових форм навчання в освітньому процесі ВВНЗ відповідно реформування Збройних сил України (ділі ЗСУ) до світових стандартів військової підготовки офіцерів. Сьогоднішні соціально-політичні реалії вимагають ефективної підготовки бойових офіцерів для захисту суверенітету держави, розбудови збройних сил відповідно останніх інформаційно-технічних досягнень в озброєнні.

Виклад основного матеріалу. Військове навчання – це планомірна, організована, спільна і двостороння цілеспрямована діяльність тих, хто навчає, і тих, хто навчається, спрямована на свідоме, міцне і глибоке опанування останніми системи військово-професійних знань, навичок і вмінь, процес, під час якого набувається військова освіта, відбувається виховання, розвиток і психологічна підготовка військовослужбовців і військових підрозділів, формування світогляду, засвоєння воєнного досвіду людства і військової діяльності.

Історія виникнення ще з древнього світу, коли ігри були осередком громадського життя, їм надавалося релігійно-політичне значення. Стародавні греки вважали, що боги захищають гравців, і тому Ф. Шиллер, наприклад, стверджував, що античні ігри божественні і можуть служити ідеалом будь-яких інших видів дозвілля людини. У Древньому Китаї святкові ігри відкривав імператор і сам у них брав участь.

У радянський час збереження та розвиток тенденцій ігрової культури народу, досить деформованих тоталітарним режимом, починалося із практики літніх замських таборів, які зберігали ігрове багатство суспільства.

У російській педагогіці та психології проблему ігрової діяльності розробляли К. Ушинський, П. Блонський, С. Рубінштейн, Д. Ельконін. Різні

**МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ТА РОЛЬОВИХ ІГОР В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС
ВІЙСЬКОВОЇ ОСВІТИ ЯК ПРАКТИКА ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ В УМОВАХ ОБСТАНОВКИ
НАБЛИЖЕНОЇ ДО БОЙОВОЇ**

дослідники та мислителі зарубіжжя нагромаджують одну теорію гри на іншу – К. Гросс, Ф. Шіллер, Г. Спенсер, К. Бюлер, З. Фрейд і Ж. Піаже та інші. Кожна з них начебто відбиває один із проявів багатогранного явища гри, і жодне, очевидно, не охоплює її справжньої сутності. У їхніх працях досліджена і обґрунтована роль гри в онтогенезі особистості, у розвитку основних психічних функцій, у самоврядуванні і саморегулюванні особистості, нарешті, в процесах соціалізації – у засвоєнні і використанні людиною суспільного досвіду.

Особливою популярністю користується теорія К. Гросса. Він убачає сутність гри в тому, що вона служить підготовкою до серйозної подальшої діяльності; у грі людина, вправляючись, удосконалює свої здатності. Основне достоїнство цієї теорії, що завоювала особливу популярність, полягає в тому, що вона пов'язує гру з розвитком і шукає її сенс у тій ролі, яку вона в розвитку виконує. Основний недолік – ця теорія вказує лише “зміст” гри, а не її джерело, не розкриває причин, що викликають гру, мотивів, що спонукують грати.

У теорії гри, сформульованій Г. Спенсером [5], який, у свою чергу, розвив думку Ф. Шіллера, джерело гри вбачається в надмірі сил: надлишкові сили, не витрачені в житті, у праці, знаходять собі вихід у грі. Але наявність запасу невитрачених сил не може пояснити напрямку, в якому вони витрачаються, того, чому вони виливаються саме у гру, а не в яку-небудь іншу діяльність; до того ж грає й стомлена людина, переходячи до гри як до відпочинку.

Тракування гри як витрати або реалізації сил, що нагромадилися, на думку С. Рубінштейна [4], є формалістикою, оскільки бере динамічний аспект гри у відриві від її змісту. Саме тому подібна теорія не в змозі пояснити гру.

Прагнучи розкрити мотиви гри, К. Бюлер [1] висунув теорію функціонального задоволення (тобто задоволення від самої дії незалежно від результату) як основного мотиву гри. Теорія гри як діяльності, породжуваної задоволенням, є приватним вираженням гедоністичної теорії діяльності, тобто теорії, яка вважає, що діяльність людини генерується принципом задоволення або насолоди.

Нарешті, фрейдистські теорії гри бачать у ній реалізацію витиснутих з життя бажань, оскільки у грі часто розігрується й переживається те, що не вдається реалізувати в житті. Адлеровське розуміння гри виходить із того, що у грі проявляється неповноцінність суб'єкта, який біжить від життя, якого він не має сил подолати.

Таким чином, коло замикається: із прояву творчої активності, що втілює красу й зачарування життя, гра перетворюється на смітник для того, що з життя витиснуто; із продукту й фактора розвитку вона стає вираженням недостатності й неповноцінності, з підготовки до життя вона перетворюється у втечу від неї.

Л. Виготський [2] та його учні вважають вихідним, визначальним у грі те, що людина, граючи, створює собі уявну ситуацію замість реальної і діє в ній, виконуючи певну роль згідно з тим припустимим значенням, яке вона при цьому надає навколишнім предметам.

Д. Узнадзе [6] вбачав у грі результат тенденції функцій діяння, які вже визріли, але ще не отримали застосування в реальному житті. Знов-таки, як у теорії гри від надміру сил, гра виступає як плюс, а не як мінус. Вона представляється як продукт розвитку, притому випереджальної потреби практичного життя. Це прекрасно, але серйозний дефект теорії полягає в тому, що він розглядає гру як дії зсередини дозрілих функцій, як відправлення організму, а не як діяльність, що народжується у взаєминах з навколишнім світом. Гра перетворюється, таким чином, у формальну активність, не пов'язану з тим реальним змістом, яким вона якимось зовні наповнюється. Таке пояснення “сутності” гри не може пояснити реальної гри в її конкретних проявах [6].

Ігровий характер навчально – пізнавальної діяльності в практиці освітнього процесу ВВНЗ водночас включає в себе як фактор професійного інтересу, так і фактор змагальності. Однак поряд з цим фактором він сам являє ефективний мотиваційний механізм розумової активності курсантів, майбутніх воїнів. Військово-професійні ігри сприяють розвитку творчого мислення, формування практичних навичок та вмінь, опрацюванню індивідуального стилю спілкування під час колективного розв'язування завдань шляхом репетиції елементів професійної діяльності військовослужбовця. Вони можуть здійснитися у формі імітаційних та операційних ігор, виконання ролей тощо. Такі ігри мають певний внутрішній “конфлікт”, який становить основу для саморозвитку як всієї гри, так і її учасників. Власне, цей умовний конфлікт є основою гри і, відповідно, спонукає її учасників (курсантів) до активної участі [8; 9]. Тільки за наявності цього фактора різні модифікації військово-професійних ігор досягають своєї дидактичної та виховної мети. В основі “конфлікту” лежить певна навчальна проблема, яку необхідно розв'язати. Емоційний вплив на воїнів спричиняють усі вищевикладені фактори у сукупності, які іноді

МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ТА РОЛЬОВИХ ІГОР В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС ВІЙСЬКОВОЇ ОСВІТИ ЯК ПРАКТИКА ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ В УМОВАХ ОБСТАНОВКИ НАБЛИЖЕНОЇ ДО БОЙОВОЇ

викликають азарт учасників цих занять. У більшості випадків емоційний азарт справляє безпосередньо позитивний вплив на хід і результати навчально-пізнавальної діяльності. Емоційно насичене заняття створює позитивний фон згуртування його учасників у творчий колектив і сприяє формуванню навичок й умінь спільного вирішення навчальних завдань [8; 9].

Мотивація ігрової діяльності у освітньому процесі ВВНЗ забезпечується її добровільністю, можливостями вибору і елементами змагальності, задоволення потреб, самоствердження, самореалізації курсантів як майбутніх воїнів.

До структури гри у освітньому процесі ВВНЗ входять:

- ролі, взяті на себе курсантами;
- ігрові дії як засобу реалізації цих ролей;
- ігрове вживання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими, умовними;
- реальні відносини між курсантами учасниками навчальної гри;
- сюжет (зміст) – галузь наближеної учбової ситуації до реальної дійсності праці військового, умовно відтворена в грі.

Гра – це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, в якому складається й удосконалюється самоврядування поведінкою.

С.А. Шмаков [7] у більшості ігор відрізняє такі риси:

- вільна розвиваюча діяльність, що вживається лише за бажанням учасника гри, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не лише від результату (процедурне задоволення);
- творчий, значною мірою імпровізаційний, активний характер цієї діяльності (“поле творчості”);
- емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція (“емоційне напруження”);
- наявність прямих або непрямих правил, що відображають зміст гри, логічну та тимчасову послідовність її розвитку.

У освітньому процесі ВВНЗ, де робиться ставка на активізацію та інтенсифікацію освітнього процесу, ігрова діяльність використовується в наступних випадках:

- як самодіяльні технології для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета;
- в якості елементів (іноді дуже істотних) більш великої технології;
- в якості практичного заняття або його частини (введення, пояснення, закріплення, вправи, контролю) [9].

Складність визначається різноманіттям форм

гри, способів участі в ній, партнером та алгоритмами проведення гри. Соціокультурна природа гри очевидна, що робить її незамінним елементом навчання.

У процесі гри в освітньому процесі ВВНЗ курсанти:

- опановують правила поведінки та ролі майбутньої військової спеціальності, що переносяться потім у реальну професійну діяльність майбутнього офіцера;
- розглядаються можливості моделювання самого військового підрозділу у мініатюрі;
- здобуваються навички спільної колективної діяльності в обстановці наближеній до бойової, відпрацьовуються індивідуальні характеристики курсантів, необхідні для досягнення поставлених ігрових цілей;
- накопичуються культурні традиції, залучені у гру учасниками (курсантами), викладачами, притягнутими додатковими засобами: наочним приладдям, підручниками, комп’ютерними технологіями.

Гра – одне із чудових явищ життя, діяльність начебто марна і разом з тим необхідна. Мимоволі чаруючи й залучаючи до себе як життєве явище, гра виявилася досить серйозною й важкою проблемою для наукової думки [3].

Ігрові форми навчання у ВВНЗ, як жодна інша технологія, сприяють використанню різних способів мотивації.

1. Мотиви спілкування:

- курсанти, спільно вирішуючи завдання, беручи участь у грі, учаться спілкуватися, урахувати думку товаришів;
- при рішенні колективних завдань використовуються різні можливості курсантів;
- спільні емоційні переживання під час гри сприяють зміцненню міжособистісних відносин.

2. Моральні мотиви:

- у грі кожен курсант має виявити себе, свої знання, уміння, свій характер, вольові якості, своє ставлення до діяльності, до людей.

3. Пізнавальні мотиви:

- кожна гра має близький результат (закінчення гри), стимулює курсанта до досягнення мети (перемоги) й усвідомлення шляху досягнення мети (треба знати більше інших);
- у грі команди чи окремі учасники споконвічно рівні (немає відмінників і трієчників, є гравці). Результат залежить від самого гравця, рівня його підготовленості, здатностей, витримки, умінь, характеру;
- знеособлений процес навчання у грі здобуває особистісне значення. Курсанти на практиці приміряють “маски” бойових командирів,

**МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ТА РОЛЬОВИХ ІГОР В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС
ВІЙСЬКОВОЇ ОСВІТИ ЯК ПРАКТИКА ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ В УМОВАХ ОБСТАНОВКИ
НАБЛИЖЕНОЇ ДО БОЙОВОЇ**

поринають в реальну військову обстановку й відчувають себе частиною збройних сил;

- ситуація успіху створює сприятливе емоційне тло для розвитку пізнавального інтересу. Невдача сприймається не як особиста поразка, а як поразка у грі й стимулює пізнавальну діяльність (реванш);

- змагальність – невід’ємна частина гри – притягальна для курсантів;

образ (характеристика ролі кожного учасника гри, спонукання, заохочення, питання-підказка, а також підбадьорення і гумор);

б) прийоми кореляції ролей (постановка навідних питань, зауваження-питання, підтримка-захист та інше).

Ми наводимо основні елементи організації рольової гри як дидактичної форми освітньому процесу враховуючи специфіку ВВНЗ (див. рис. 1).



Рис. 1. Організація рольової гри як дидактичної форми організації освітнього процесу в системі військової освіти

- у грі завжди є якесь таїнство – неотримана відповідь, що активізує розумову діяльність курсанта, штовхає на пошук відповіді;

- думка шукає вихід, вона спрямована на рішення пізнавальних завдань.

Велике значення для організації рольової гри мають прийоми, які засновані на стимулюванні ігрових взаємодій курсантів в максимальній наближеності до реальної професійної військової бойової діяльності офіцера – поведінково-ігрові прийоми. До числа таких прийомів належать: інструктування, активізація ігрових сторін, корекція поведінки учасників гри, прийоми етапної та підсумкової оцінок. Особливе значення в процесі організації рольових ігор в професійній підготовці військових мають так звані когнітивно-ігрові прийоми. До таких прийомів відносяться:

а) прийоми які сприяють входженню в роль –

Схематично технологію ділової гри в освітньому процесі ВВНЗ можна представити в такий спосіб:

Етап підготовки

Розробка гри:

- розробка сценарію;
- план ділової гри;
- загальний опис гри;
- зміст інструктажу;
- підготовка матеріального забезпечення.

Введення в гру:

- постановка проблеми, цілей;
- умови, інструктаж;
- регламент, правила;
- розподіл ролей;
- формування груп;
- консультації.

Етап проведення

**МЕТОДИКА ВПРОВАДЖЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ТА РОЛЬОВИХ ІГОР В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС
ВІЙСЬКОВОЇ ОСВІТИ ЯК ПРАКТИКА ПРИЙНЯТТЯ РІШЕНЬ В УМОВАХ ОБСТАНОВКИ
НАБЛИЖЕНОЇ ДО БОЙОВОЇ**

Групова робота над завданням:

- робота з джерелом;
- тренінг;
- мозковий штурм;
- робота з ігротехнікою.

Межгруповая дискусія:

- виступ груп;
- захист результатів;
- правила дискусії;
- робота експертів.

Етап аналізу й узагальнення:

- висновок із гри;
- аналіз, рефлексія;
- оцінка і самооцінка роботи;
- висновки й узагальнення;
- рекомендації.

Етап підготовки починається з розробки сценарію – умовного відображення ситуації й об'єкта. До змісту сценарію входять: навчальна мета заняття, опис досліджуваної проблеми, обґрунтування поставленої задачі, план ділової гри, загальний описання процедури гри, зміст ситуації і характеристика діючих осіб.

Висновки. Дидактичні та рольові ігри є основою прийняття рішень як в конкретній бойовій обстановці, так і на заняттях є знання законів, тенденцій розвитку військової справи, логічних методів системного аналізу. Потім, під час дискусії, курсанти майбутні офіцера спільно опрацьовують план дій і визначають шляхи його реалізації. Вирішення ситуаційних задач спрямований не стільки на ухвалення остаточного рішення щодо проблеми, скільки на вдосконалення уміння курсантів системно аналізувати конкретну ситуацію, знаходити шляхи її вирішення. Головне – виявити закономірності цієї ситуації, розкрити суттєві зв'язки системи, яка вивчається, нові факти, осмислення яких визначає уміння свідомо і цілеспрямовано впливати на систему, встановлювати шляхи її розвитку. Ігровий метод в освітньому процесі ВВНЗ сприяє удосконаленню навичок роботи курсантів з різноманітною інформацією, розвитку творчого і аналітичного мислення, опануванню уміння формувати колективне рішення, створенню уявлення про методику дослідження складних військово-професійних проблем, ухваленню рішення і його обґрунтуванню, розвитку здібностей, висуненню перед собою реальної мети, якої можна досягти, і передбаченню наслідків рішень, які приймаються.

ЛІТЕРАТУРА

1. Бюлер К. Теория языка. Репрезентативная функция языка. / К. Бюлер. – Москва: Прогресс, 1993. – 502 с.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В.В. Давыдова. – М.: Педагогика, 1994. – 479 с.
3. Рижиков В.С. – Теорія та практика рольового навчання в професійній підготовці майбутніх юристів: Монографія. – Херсон, ТОВ “Айлант”, 2014. – 215 с.
4. Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии / С.Л. Рубинштейн. – М.: 2000. – 404 с.
5. Спенсер Г. Собрание сочинений (избранные), тт. 1–3, 5, 6. СПб, 1866–1869 гг.
6. Узнадзе Д.Н. Общая психология / Пер. с грузинского Е.Ш. Чомахидзе; Под ред. И.З. Имедадзе. – М.: Смысл, СПб.: Питер, 2004. – 413 с: ил. – Серия “Живая классика”.
7. Шмаков С.А. Игры учащихся – феномен культуры [Текст] / С.А. Шмаков. – М.: Новая школа, 1994. – 238 с.
8. Ягупов В.В. Військова дидактика: Навчальний посібник. – К.: Видавничо-поліграфічний центр “Київський університет”. 2000. – 400 с.
9. Ягупов В.В. Теорія і методика військового навчання: [монографія] / В.В. Ягупов. – К.: Тандем, 2000. – 380 с.

REFERENCES

1. Biuler, K. (1993). *Teoriya yazyka. Rerezentativnaya funktsiya yazyka* [Theory of language. Representative language function]. Moscow: Progress, 502 p. [in Russian].
2. Vyhotskii, L. & Davydof, V. (Ed). (1994). *Pedagogicheskaya psikhologiya* [Pedagogical psychology]. Moscow: Pedagogy, 479 p. [in Russian].
3. Ryzhykov, V. (2014). *Teoriia ta praktyka rolovoho navchannia v profesiinii pidhotovtsi maibutnikh yurystiv* [Theory and practice of role-based learning in the training of prospective lawyers]. Kherson: AILANT, 215 p. [in Ukrainian].
4. Rubinshtein, S. (2000). *Osnovy obshchey psikhologi* [Fundamentals of general psychologists]. Moscow, 404 p. [in Russian].
5. Spencer, H. (1866 – 1869). *Sobranie sochineniy (izbrannyye)* [Collected Works (Selected)]. Saint Petersburg. [in Russian].
6. Uznadze, D. & Imedadze, I. (2004). *Obshchaya psikhologiya* [General psychology]. Saint Petersburg: SMYSL, 413 p. [in Russian].
7. Smakov, S. (1994). *Igry uhashchikhsya – fenomen kultury* [Student games are a cultural phenomenon]. Moscow: New school, 238 p. [in Russian].
8. Yahupov, V. (2000). *Viiskova dydaktyka: Navchalnyi posibnyk* [Military Didactics: Textbook]. Kyiv: “Kyiv University”, 400 p. [in Ukrainian].
9. Yahupov, V. (2000). *Teoriia i metodyka viiskovoho navchannia* [Theory and methodology of military training]. Kyiv: Tandem, 380 p. [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 10.05.2018

