

## ФУНКЦІОНАЛЬНИЙ ПОТЕНЦІАЛ РОЛЬОВИХ ІГОР У ФОРМУВАННІ ГРОМАДЯНСЬКОЇ ВИХОВАНOSTI ЧЛЕНІВ ДИТЯЧО-ЮНАЦЬКИХ ОБ'ЄДНАНЬ

*У статті розглянуто проблему формування громадянської вихованості у членів дитячо-юнацьких об'єднань. Запропоновано авторські визначення понять «громадянська вихованість» та «дитячо-юнацьке об'єднання». Здійснено аналіз понять «гра», «рольова гра». Виокремлено функції громадянської вихованості, функції та принципи рольових ігор. Увага акцентується на особливостях і виховному потенціалі рольових ігор у контексті формування громадянської вихованості членів дитячо-юнацьких об'єднань.*

**Ключові слова:** громадянська вихованість, дитячо-юнацьке об'єднання, гра, рольова гра, функції та принципи рольових ігор.

Проблема громадянського виховання молодого покоління, яке є стратегічним ресурсом суспільства, — одна з найважливіших в українському суспільстві. Її значущість зумовлена пришвидшенням соціально-економічного розвитку України, розширенням можливостей політичного і суспільного вибору, що викликає необхідність підвищення готовності громадян до такого вибору і підтверджується низкою нормативних документів у галузі освіти й виховання: Конституцією України, Законами України «Про сприяння соціальному становленню та розвитку молоді в Україні», «Про громадянство України», «Про молодіжні та дитячі громадські організації», Концепцією громадянського виховання особистості в умовах розвитку української державності, Концепцією громадянської освіти в Україні, Концепцією національно-патріотичного виховання молоді тощо.

Аналіз сучасної наукової психолого-педагогічної літератури щодо проблеми громадянського виховання підростаючого покоління засвідчує наявність низки праць, у яких розглядаються теоретико-методичні, психолого-педагогічні основи громадянського виховання (І. Бех, М. Боришевський, П. Вербицька, Л. Снігур та інші); інноваційні технології та інноваційні форми організації громадянського виховання старшокласників у позакласній роботі (Т. Дем'янюк, Ю. Завалевський, П. Кендзьор, Л. Рехрета, О. Фабрикантова та інші); формування громадянських якостей в учнівської молоді (М. Бабкіна, С. Кириленко, І. Кецик, А. Князев, О. Сухомлинська та інші).

Цілі й завдання, виховні можливості дитячих і молодіжних організацій та об'єднань у становленні молодого покоління розкрито у роботах С. Диби, Ю. Ждановича, Е. Мальцевої, Р. Охрімчук, Ж. Петрочко; ролі дитячих організацій у формуванні громадянських якостей, громадянської позиції, громадської активності присвячені наукові дослідження Н. Корпач, О. Касьянкової, Г. Ніколаєва, Л. Ма-

стикіної, О. Шамича; соціально-педагогічні умови соціалізації молодого покоління у дитячих і молодіжних громадських об'єднаннях досліджено О. Безпалько, А. Кірпічником, В. Москаленко, Ю. Поліщуком та іншими.

Аналіз науково-педагогічних джерел дає нам змогу констатувати, що вивченням теорії і розробкою методик виховання дитини у грі займалися Ш. Амонашвілі, Л. Виготський, Ж. Піаже, В. Сухомлинський, К. Ушинський; роль гри як соціально психологічного феномену розкрито в працях Л. Виготського, С. Рубінштейна, Д. Ельконіна; імітаційно-моделюючим іграм присвячені роботи О. Мінакова, А. Геворкін й інших. Грі як методу соціального виховання велику увагу приділяли П. Блонський, О. Газман, А. Макаренко, В. Сухомлинський та інші.

Проте проблема формування громадянської вихованості членів дитячо-юнацьких об'єднань засобами рольових ігор розроблена ще недостатньо. Тому мета нашої статті полягає у розкритті значення і виховного потенціалу рольових ігор як одного з найефективніших засобів формування громадянської вихованості членів дитячо-юнацьких об'єднань.

Звернемося до аналізу понятійного апарату.

«Гра, — на думку Л. Кондрашової, — це реальна діяльність, цілеспрямовано організована в колективі вихованців з метою відпочинку та розваги; ефективний засіб активізації пізнавальної діяльності людини». Вона визначає головну відмінну рису гри як метода виховання — можливість моделювання певних процесів, явищ або їхніх складових, під час якого її учасники ведуть напружену розумову роботу, колективний пошук оптимального рішення, використовуючи власний практичний досвід і теоретичні знання [3, с. 27].

Російський учений С. Шмаков зазначає, що гра — це «сукупність засобів взаємодії дитини зі світом пізнання і відкриття», а також «знаходження свого місця в ньому»; він вважає її найважливішою універсальною сферою «самості» дитини, під час якої відбуваються потужні процеси «само»: самоодухотворення, самоперевірки, самопізнання, самовизначення, самовираження і самореабілітації» [10, с. 18].

Важливою у контексті нашого дослідження є думка В. Москаленко, яка розглядає гру, ігрову діяльність у контексті діяльності скаутської групи. Дослідниця зазначає, що метою ігрової діяльності є досягнення успіху, прагнення перевершити себе чи іншого у фізичній або духовній силі, кмітливості, витримці. Справжня гра не ставить за мету отримання матеріального виграшу. Гра не утилітарна. Цілі, яким вона слугує, лежать поза сферою матеріального задоволення потреб. Грають «на інтерес». У цьому терміні найлаконічніше виражається сутність гри, її моральний момент. Позитивний емоційний настрій у скаутських групах створюється такими факторами, як змагання і свобода

діяльності. Ця атмосфера робить «серйозну» діяльність скаута такою надзвичайно привабливою, як є привабливою гра [15, с. 87].

Враховуючи точку зору В. Воронова щодо поняття «засоби виховання», який вважає їх відносно незалежними джерелами формування особистості: види діяльності, предмети, речі, твори і явища духовної і матеріальної культури, природа [1, с. 24], а також позицію В. Смірнова, який називає їх «інструментарієм» матеріальної і духовної культури, що використовується для вирішення виховних завдань [8, с. 42], висуваємо припущення, що рольові ігри можуть виступати ефективним засобом формування громадянської вихованості членів дитячо-юнацьких об'єднань.

**Дитячо-юнацьке об'єднання**, на нашу думку, це добровільне формування дітей, підлітків і дорослих, що має вільно сформовану організаційну структуру, охоплює колективні та індивідуальні дії членів об'єднання для задоволення своїх потреб, інтересів і запитів; простір життєдіяльності, у якому формується громадянська вихованість. У таких об'єднаннях створені реальні умови для динамічної та інтенсивної взаємодії, реалізації своєї творчої активності. Інтенсивність взаємодії з ровесниками і дорослими, а також спеціально організована виховна діяльність дають членам дитячо-юнацьким об'єднань змогу змінювати свої уявлення, стереотипи, погляди на самого себе, ровесників, дорослих, суспільства загалом.

У нашому дослідженні членами дитячо-юнацьких об'єднань є діти підліткового віку. А підлітковий вік є сензитивним для формування громадянської вихованості, яку ми розуміємо як сукупність стійких якостей особистості, яка визначає її здатність активно діяти для держави, інших, себе, природи. Цей вік характеризується різними якісними змінами, що в психології називаються новоутвореннями і мають суттєвий вплив на формування якостей громадянина держави. Зокрема, почуття дорослості уможлиблює підлітку зміну поглядів на життя та події, що відбуваються у суспільстві, перехід від дитячих форм поведінки до форм діяльності, притаманних зрілому громадянину.

Ефективність виховання у дитячо-юнацьких об'єднаннях значною мірою залежить від спрямованості виховного процесу, форм та методів його організації. Серед методів і форм виховання пріоритетна роль належить активним методам, що ґрунтуються на демократичному стилі взаємодії, спрямовані на самостійний пошук істини, сприяють формуванню критичного мислення, ініціативи й творчості. До таких методів належать рольові ігри.

Зарубіжні дослідники поняття «рольова гра» розглядають як моделювання, обов'язковим елементом якого є вирішення проблеми [2, с. 181]; вільну, активну, творчу, значно імпровізовану діяльність учасників гри з моделювання соціальної реальності [9, с. 84].

На думку вітчизняної вченої В. Оржеховської, рольові ігри — це засіб наочного пояснення основ змісту і сутності нових ідей, що сприяє міцному засвоєнню знань, набуттю умінь та навичок, які допомагають одразу використовувати надбані знання. Вони сприяють зростанню пізнавальної активності суб'єктів ігрової діяльності, дають змогу отримувати й засвоювати більший обсяг інформації, яка ґрунтується на прикладах конкретної життєдіяльності суспільства, що моделюється у грі [215, с. 74].

Близькою нам є позиція М. Морозової, яка вважає, що рольові та ділові ігри — це моделювання відносин, вивчення ситуацій, які дають змогу обговорювати соціальні проблеми і спільно працювати над способами їх вирішення [6, с. 5-6].

Оскільки виховний процес у дитячо-юнацьких об'єднаннях передбачає науково обґрунтовані дії їхніх керівників та відповідно організовані ними дії вихованців, підпорядковані досягненню спеціально спроектованої системи виховних цілей, то ми, відповідно до завдань дослідно-експериментальної роботи, широко залучали членів дитячо-юнацьких об'єднань до участі у рольових іграх.

Як приклад, наводимо зразок рольової гри «Проблеми регіону» (інтелектуальне об'єднання «Піфагор» м. Березне Рівненської обл.). Її мета полягала у вихованні громадянської відповідальності у членів об'єднання за прийняття важливих соціально значущих рішень.

Відповідно до визначеної мети і поставлених завдань ми розподілили учасників гри на мікрогрупи, запропонувавши самим вибрати соціальні ролі, які вони мали програвати: «пересічні люди», «бюджетники», «представники влади», «експерти». Кожна із груп обговорювала й вирішувала конкретні питання: соціально-економічні проблеми, характерні для регіону та їх презентація; причини виникнення соціально-економічних проблем та можливі шляхи їх запобігання. У процесі гри «пересічні люди» презентували проблеми міста; наявність несанкціонованих сміттєзвалищ, відсутність очисних споруд, неупорядкованість паркової зони міста і каналу; «бюджетники» доводили необхідність виділення певної суми грошей для потреб медицини, освіти, культури: оновлення бібліотечного фонду, виділення грошей для участі членів об'єднань, що функціонують при Будинку дітей і молоді, у фестивалі «Повір у себе»; «представники влади» розподіляли бюджетні гроші, яких, як правило, на всіх не вистачало; «експерти» зважали на точку зору кожної з груп, враховуючи соціально-економічні тенденції розвитку регіону, правильність в обґрунтуванні представленої позиції групами.

При цьому значну увагу ми приділяли аналізу наявних проблем: економічних (слабка промислова інфраструктура регіону, низька купівельна спроможність населення, потреба батьків чи родичів виїжджати на заробітки за кордон); соціальних (розшарування сус-

пільства, умови проживання соціально незахищених прошарків населення, втрата загальнолюдських цінностей деякими прошарками населення); культурних (низький рівень культури підлітків, втрата інтересу до народного мистецтва, читання) тощо. Мета постановки перед членами об'єднань таких проблем не знайти вирішення як таке, а формувати значуще для кожного гравця вміння аналізувати складні проблемні ситуації. Різнобічний аналіз проблеми, що обговорювалася, давав змогу розглянути різні точки зору стосовно її вирішення. Тим самим у гравців вироблялися самостійність й альтернативність мислення як умова формування якостей громадянина: самостійності, відповідальності, творчої активності, ініціативності.

Під час гри обґрунтовувалися слабкі й сильні сторони у діяльності груп, рівень володіння групами знань щодо питання, яке обговорюється, вироблялися вміння вирізняти головне й другорядне; практично вирішувалися проблеми. При цьому реалізувалися такі функції громадянської вихованості: діагностична — проявлялася у здатності визначити небезпечні тенденції суспільно-політичного життя, які загрожують інтересам особистості як громадянину, а також державі і суспільству, комунікативно-дискусійна — реалізувалася в громадянській світоглядній позиції учасників гри, емоційній включеності, логічності і послідовності аргументації в обговоренні актуальних проблем життєдіяльності громадянського суспільства і держави, прогностична функція громадянської вихованості співвідносилася зі здатністю прогнозувати особистістю розвиток явищ суспільного життя з опорою на певні громадянські права й обов'язки для вироблення власної громадянської позиції [4, с. 46].

Як засвідчує аналіз, учасники гри, виконуючи різні соціальні ролі, залучалися до змодельованої громадянської діяльності, набували відповідних знань, досвіду публічного виступу, зрілості суспільної свідомості, вправління у прийнятті рішень. Виконуючи в процесі гри певну соціальну роль, кожен гравець опинявся у ситуації, коли слід було проявити не тільки вміння розпізнавати назрілі проблеми у контексті конкретних ситуацій, але й відповідно діяти, приймати конкретні рішення. Тобто, у них вироблялося адекватне ставлення до проблем держави, позиція активного громадянина. І хоча ситуації, які гравці програвали, уявні, почуття, які вони переживали, реальні. Ця особливість гри несе у собі великі виховні можливості, оскільки, управляючи змістом гри, залучаючи гравців до виконання тих чи інших ролей, керівник гри тим самим розвиває певні позитивні якості у гравців, у нашому випадку — громадянські.

У процесі гри реалізувалися такі її функції:

- виховна — полягає у громадянознавчому характері гри, у наслідуванні зразку, ідеалу громадянської поведінки. Виховання здійснювалося самим процесом гри, обґрунтуванням мо-

ральних і громадянських цінностей, які вимагають пошуку моральних засобів, встановлення моральних стосунків;

- комунікативна — учасники гри набули досвіду морального спілкування у грі шляхом педагогічної корекції недоліків і пошуку виходу із комунікативних труднощів, які виникають;
- мотиваційна — виражає високий емоційний вплив гри на учасників, розвиток у них громадянського інтересу;
- інформаційно-навчальна — стимулює розвиток творчого мислення гравців шляхом їхньої участі у практичній громадянській діяльності, з можливістю паралельної оцінки і рефлексії успіху застосування теоретичних знань на практиці;
- діагностична — реалізувалася шляхом прояву в ігровій позиції громадянського «Я» кожного учасника і можливості побудови на цьому, шляхом спостереження, певних висновків;
- психокорекційна — проявляється в соціальній цінності міжособистісного спілкування, в осмисленні шляхом утруднень і знахідок цінності себе й інших, цінності себе і суспільства, себе і держави;
- рефлексивно-оцінювальна — проявляється у постійній рефлексії кожним учасником гри свого місця в ній, своїх дій, свого способу мислення; у порівнянні себе і своєї ігрової позиції з громадянською позицією і способами діяльності інших гравців; в оцінюванні громадянськості учасників гри керівником і експертною групою під час проведення підсумків;
- функція організації і управління громадянською життєдіяльністю — реалізується відповідно до тематики занять, які плануються, їхньою спрямованістю і завданнями, які треба вирішити [9, с. 69].

Важливим є не фрагментарне застосування ігор і не однієї, окремо взятої гри, а динамічної системи сценарних, рольових ігор, які поступово ускладнюються, що сприятиме формуванню загальнолюдських і громадянських якостей. Тому ми практикували залучення членів дитячо-юнацьких об'єднань до різновидів рольових ігор, що співвідносяться із формуванням громадянської вихованості, а саме:

- дослідницьких бліц-ігор, учасники яких за певний час перевіряли гіпотези розвитку суспільно-політичних ситуацій, процесів, а також здійснювали пошук і накопичення даних, виробляли висновки за результатами виконаної роботи;
- дидактичних бліц-ігор, під час яких учасники вивчали елементи теорії і практики державно- і суспільно-орієнтованої життєдіяльності людини;
- рефлексивно-оцінювальних ігор, орієнтованих на дослідження громадянської діяльності, пошук труднощів, оцінку процесу і результату цієї діяльності;

- психотехнічних ігор, що забезпечували навчання чи вдосконалення громадянських умінь підлітків у виконанні певних дій, що прямо чи опосередковано відображали громадянську життєдіяльність;
- мотиваційних ігор, спрямованих на формування громадянського інтересу, мотивації, а також потреби щодо участі в громадянській і суспільній життєдіяльності;
- сюжетно-рольові ігри, які давали учасникам гри змогу не тільки самим брати участь у вирішенні складних суспільних проблем, а й змінювати своє ставлення до навколишньої дійсності, сприяли набуттю учасниками гри навичок прийняття відповідальних рішень у складних життєвих ситуаціях і покращенню взаємостосунків між учасниками гри [9, с. 92].

Для підвищення ефективності використання рольових ігор у виховному процесі необхідно в їх розробленні дотримуватися певних педагогічних принципів, які у нашому дослідженні визначали, яким має бути зміст рольових ігор для виховання членів дитячо-юнацького об'єднання гідними громадянами демократичної держави:

- принцип природовідповідності — полягає у врахуванні багатогранної й цілісної природи членів об'єднань, їхніх вікових, психологічних, індивідуальних, національних, регіональних особливостей у формуванні їх як громадян держави;
- принцип гармонізації відносин — забезпечує погодженість інтересів кожного гравця із вимогами до гри;
- принцип вибору. Під час гри член дитячо-юнацького об'єднання перебуває в умовах вибору, володіє правами у виборі соціальних ролей для формування й удосконалення свого громадянського «Я»;
- принцип поєднання індивідуальних і колективних форм виховного впливу — передбачає комплексний вплив на особистість, на формування особистості як громадянина. Під час гри її учасники колективно вирішують поставлену проблему, проявляючи власну ініціативу і творчість;
- принцип ініціативності, самостійності, творчості — означає забезпечення самостійності й ініціативності членів дитячо-юнацьких об'єднань у розкритті своїх потенційних можливостей під час гри. Ініціативність особистості проявляється в активності, творчому пошуку як результаті діяльності.

Зазначені принципи становлять певну систему. Кожний принцип, як важлива складова системи, взаємопов'язаний з іншими, їх гармонійне поєднання є запорукою ефективного виховного процесу.

Отже, рольові ігри є ефективним засобом формування громадянської вихованості членів дитячо-юнацьких об'єднань, оскільки вони сприяють поглибленню знань, розвитку пізнавальних інтересів

й активності учасників гри; завдання, які учасники вирішують під час гри, мають проблемний характер; у грі підвищується мотивація діяльності гравців; здійснюється корекція громадянської поведінки і системи стосунків, що загалом зумовлює зміни змістової сторони громадянської вихованості та її динаміки.

Під час гри гравці відстежують, сприймають, аналізують, усвідомлюють процеси, які відбуваються у суспільстві й державі, визначають їх причинно-наслідкові зв'язки, здійснюють рефлексію власного «Я» як громадянина. Беручи участь у рольових іграх, діти навчаються перемагати, у них виховується воля, відповідальність, віра в свої сили, розкриваються здібності.

Емоції, які при цьому виникають у гравців, виражають їхнє ставлення до держави, її законів, вчинків громадян, навколишнього середовища. Застосування рольових ігор у практиці виховної роботи дитячо-юнацьких об'єднань сприяє формуванню у їхніх членів когнітивного, емоційного та поведінкового компонентів, що передбачають вироблення вміння міркувати, аналізувати, ставити питання, шукати власні відповіді, критично розглядати проблему, робити власні висновки, брати участь у громадському житті, набувати умінь та навичок адаптації до нових суспільних відносин, адекватної орієнтації, захищати власні інтереси, поважати інтереси і права інших тощо.

### Література

1. Воронов В. Технология воспитания : пособие для преп. вузов, студ. и учителей / В. Воронов. — М. : Шк. пресса, 2000. — 96 с.
2. Ибрагимов Д.М. Игровые явления в педагогическом пространстве // Проблемы обучения и воспитания молодежи : тезисы докладов молодых исследователей-педагогов, докторантов, аспирантов и соискателей. — Вып. IX. — Уфа, 2008. — 252 с.
3. Кондрашова Л.В. Методика організації виховної роботи в сучасній школі : навч. посіб. / Л.В. Кондрашова, О.О. Лаврентьева, Н.І. Зеленкова. — Кривий Ріг: КДПУ, 2008-187 с.
4. Князев А.М. Воспитание гражданственности. Экспериментальное исследование воспитания гражданственности : монография. Ч. 1. / А.М. Князев. — М. : Изд-во РАГС, 2007. — 184 с.
5. Москаленко В.В. Виховання підлітків : скаутський рух (соціально-психологічний аспект) : навч. посіб. / В.В. Москаленко, О.В. Лавренко, Н.О. Никифорова ; за ред. проф. Москаленко В.В. — Донецьк : ДІУ, «Компьютер Норд», 2003. — 186 с.
6. Морозова М. Диалоговые технологии в воспитательном процессе / М. Морозова // Воспитание школьников. — 2006. — № 7. — С. 5-11.
7. Оржеховська В.М. Учніське самоврядування : пошук ефективних моделей і технологій : навч. посіб. / В.М. Оржеховська, Г.Г. Ковганіч. — К. : Ін-т проблем виховання АПН України, 2007. — 234 с.
8. Смирнов В.И. Общая педагогика в тезисах, дефинициях, иллюстрациях / Смирнов В.И. — М. : Пед. об-во России, 1999. — 416 с.



9. Фабрикантова Е. В. Сюжетно-ролевая игра как средство воспитания гражданственности старшеклассников / Фабрикантова Е. В. — Оренбург, 2002. — 227 с.
10. Шмаков С. А. Игры учащихся — феномен культуры / Шмаков С. А. — М.: Новая школа, 1994. — 240 с.

*В статье рассмотрена проблема формирования гражданской воспитанности членов детско-юношеских объединений. Представлено авторские определения понятий «гражданская воспитанность», «детско-юношеское объединение». Проанализированы понятия «игра», «ролевая игра». Определены функции гражданской воспитанности, функции и принципы ролевых игр. Внимание акцентируется на особенностях и воспитательном потенциале ролевых игр в контексте формирования гражданской воспитанности членов детско-юношеских объединений.*

**Ключевые слова:** гражданская воспитанность, детско-юношеское объединение, игра, ролевая игра, функции и принципы ролевых игр.

**N. S. Tsipan**

### **The Functional Potential of Role Games in Civic Education of Children-Teenagers Associations Members**

Rivne State Humanitarian University (31 Ostafova Str., Rivne, Ukraine)

*The article deals with the problem of civic education of members of children-teenagers associations. The definitions of civic breeding and children-teenager associations are given.*

*The problem of civic breeding is analyzed through the prism of role games as one of the most effective forms and methods of civic education. On the basis of modern scientists views in the sphere of pedagogic functions of civic education (diagnostic, communicative-discussion, prognostic), the functions of civic breeding (educational, communicative, motivational, information-educational, diagnostic, psycho-correctional, reflex-estimation, function of managing of civic activity) and the principles of civic education are considered, characterized and widened up. On the example of an extract of the role-game «Region's problems», the influence of the games on the consciousness, feelings and behavior of members of children-teenagers associations is analyzed. The use of role-games in the practice of children-teenagers associations is proved to contribute to the formation of abilities and skills to analyze urgent problems of society, to find ways of solving them, to take part in social life.*

**Keywords:** civic breeding; children-teenager associations; game; role-game; functions and principles of role games.

### **References**

1. Voronov, V. (2000). *Tekhnologija vospitania* [Technologies in Education]. Moscow: Shkolnaia Pressa.
2. Ibragimova, D. M. (2008). *Igrovye yavlenia v pedagogicheskom prostranstve* [Playing phenomena in Educational Area]. In *Problemy obucheniia i vospitania molodezhy: Vol. IX*.
3. Kondrashova, L. V., Lavrenteva, O. O., & Zelenkova, N. I. (2008). *Metodyka orhanyzatsii vykhovnoi roboty v suchasni shkoli* [Methodics of Organization of Educational Work at Modern School]. Kryvyi Rih: KDPU.
4. Kniazev, A. M. (2007). *Vospitanie grazhdansvennosti. Eksperimentalnoe issledovanie vospitaniia grazhdanstvennosti: Vol. 1* [Education of Civicism. Experimental Research of Education of Civicism]. Moscow: Izd-vo RAGS.
5. Moskalenko, V. V., Lavrenko, O. V., & Nykyforenko, N. O. (2003). *Vykhovannia pidlitkiv: skautskiy rukh (sotsialno-psykholohichniy aspekt)* [Education of Teenagers: Scout's Movement (social-psychological aspect)].

- the Scout Movement (Social and Psychological Aspect)]. Donetsk, DIU, «Computer Nord».
6. Morozova, V. (2006). *Dialogovye tekhnologii v vospitatelnom protsesse* [Dialogue Technologies in Educational Process]. *Vospitanie shkolnikov*, 7, 5-7.
  7. Orzhekhovska, V.M. (2007). *Uchnivske samovriaduvannia: poshuk efektyvnykh modelei i tekhnolohii* [Pupils Self-Government: Searching for Effective Models and Technologies]. Kyiv: In-t problem vykhovannia APN Ukrainy.
  8. Smirnov, V.I. (1999). *Obshchaia pedagogika v tezisakh, definitysiakh, illustratsiiakh* [General Pedagogy in Theses, Definitions, Illustrations]. Moscow: Pedagogicheskoe obshchestvo Rossii.
  9. Fabrikantova, E.V. (2002). *Siuzhetno-rolevaia igra kak sredstvo vospitania grazhdanstvennosti starsheklassnikov* [Role-Playing Game as Mean of Education of Civicism of High School Pupils]. Orenburg.
  10. Shmakov, S.A. (1994). *Igry uchashchikhsia — fenomen kultury* [Pupils' Games is a Phenomenon of Culture]. Moscow: Novaia shkola.