

4. Обухова Л.Ф. Концепция Жана Пиаже: за и против. М. МГУ, 1981
5. Пейперт С. Переворот в сознании: Дети, компьютеры и плодотворные идеи / Пер. с англ. – М.: Педагогика, 1989
6. Пиаже Ж. Избранные психологические труды / Пер. с франц.- М. Просвещение, 1969
7. Рубинштейн С.Л. Проблемы общей психологии. - М., 1973
8. Современная дидактика: Теория и практика / Под ред. И.Я.Лернера, И.К.Журавлева.- М.:Изд.ИТП и МИО РАО, 1993
9. Филиппенко Н.И. Системный анализ понятия “дидактическое взаимодействие учителя и учащихся” //Формування творчої особистості в навчальному процесі: Зб.наук.статей. – Кривий Ріг, 1994
10. Флейвелл Дж.Х. Генетическая психология Жана Пиаже. - М.:Просвещение, 1967
11. Холодная М.А. Структурная организация индивидуального интеллекта. Дис. ...д-ра психол.наук. – М., 1990.

Ю.М. Друзь

## ТИПИ НАВЧАЛЬНИХ ДІЛОВИХ ІГОР

*В статье рассматриваются различные типы деловых игр, которые делятся по своим дидактическим целям. Автор проводит анализ игр указанных типов и детально показывает методику их проведения на различных этапах усвоения нового материала, раскрывает роль преподавателя и студентов в них, дает критерии оценки результатов игры, обращает внимание на методы стимулирования активной деятельности всех участников игры. Содержание и структура игр определяется дидактическими целями занятий, игры ориентированы на будущую профессиональную деятельность студентов и в тоже время, полностью соответствует учебной программе.*

*The article describes different types of business-like games, divided in accordance with their didactic purposes. The author gives the analyses of the mentioned types of games and shows in details the methods of acting at different stages of teaching and training of new material, throws student's and teacher's role in them, gives the criteria of estimation of game's results and turns reader's attention to the methods of stimulation of activities of all participants. The content and the structure of games are determined in accordance with didactic aims of the lessons, but all the games are oriented on the future professional activity of students and at the same time they are completely answered the training course.*

Серед навчальних ділових ігор за загальними дидактичними цілями виділяють такі їх основні типи:

1/ ігри типу «Знавці» /у дидактичному аспекті вирішують завдання перевірки та засвоєння найбільш важливих відомостей з теми розділу навчального предмета або їх циклу/;

2/ ігри типу «Пошук». У дидактичному аспекті спрямовані на вирішення завдань, проблем, прийняття управлінського рішення і складання плану дій при розгляді виділеного їх класу;

3/ ігри типу «Умільці». Основне дидактичне завдання – формування вмінь і навичок, досвіду продуктивної діяльності;

4/ ігри типу «Команда - переможець» вирішують комплексні завдання навчання і виховання студентів та формування колективу. У змістовому відношенні використовуються крупні блоки матеріалу, що вивчається;

5/ ігри типу «Екзаменатор» спрямовані на індивідуальну підготовку до іспиту, до виконання групових завдань шляхом програвання передбачених ситуацій та явищ.

Зазначимо, що кожна із перерахованих ігор може бути використана як форма перевірки знань і вмінь, готовності до їх застосування на практиці. Перші чотири типи ігор можуть носити характер тренінгу і ділової гри.

Залежно від матеріалу, що вивчається, і знань студентів, отриманих на лекціях і практичних заняттях, що складають основу виконання передбачених системою навчальних ігор завдань, викладач разом із студентами враховує доцільність вибору теми /розділу/ для проведення ігор на різних етапах вивчення різного за характером навчального матеріалу.

Проаналізуємо в загальних рисах ігри зазначених типів. Гра «Знавці» триває академічну годину /40-45 хв./ . Навчальне завдання гри: закріплення, поглиблення і перевірка фундаментальних з теми чи розділу, використання їх в інших навчальних предметах і на практиці; виклад історичних відомостей, включаючи різноманітні погляди та пояснення явищ і процесів, що вивчаються.

Виховні завдання: оволодіння досвідом групової і колективної діяльності в умовах змагання, високої взаємної вимогливості і співдружності; досвідом емоційно-ціннісного ставлення до дійсності, зокрема, до членів колективу, оцінки їх дій і поведінки; формування самостійності, організованості, дисциплінованості, творчої активності, чесності і т. ін.

Розвиваючи завдання: формування досвіду запам'ятовування, відтворення і творчої пізнавальної діяльності /оволодіння на практиці загальними способами пізнавальної діяльності/, культури праці і поведінки в єдності з рішенням навчальних завдань.

На період гри учбова група ділиться на кілька підгруп, команд, які змагаються. Кожна команда обирає капітана. Крім того створюється суддівська комісія у складі 2-3 осіб із числа найбільш підготовлених студентів із предмета. Може бути виділена одна ведуча команда знавців /5-6 осіб/, з якою змагаються всі інші студенти учбової групи. Практикується проведення цього типу гри у вигляді прес-конференції. Функції учасників гри: гравці команд /враховуючи капітанів/ відповідають на поставлені питання, підготовленні керівництвом гри / відповіді мають базуватися на знанні програмового матеріалу/; капітани команд керують діяльністю всіх членів своєї команди, стимулюють пізнавальну активність; експертна комісія здійснює контроль і керівництво грою, подає необхідну інформацію гравцям, дає оцінку дій команд разом із суддями, слідкує за дотриманням правил, аналізує роботу всіх гравців та вболювальників, працює в тісному контакті з викладачем; викладач-керівник розробляє зміст і план проведення гри, визначає рівень знань учасників, здійснює загальне керівництво, підводить підсумки разом із суддівською комісією.

Управлінські завдання: розробка сценарію гри і способів оцінки ігрової діяльності в оцінках, балах, кількості "призових" місць.

Наприклад, за розділом навчального предмета можна виділити дві групи питань і завдань: а/ за темою; б/ за її додатками. За правильну відповідь на питання першої групи

нараховуємо 8 балів, а за питання другої групи – 10 балів. Крім того призиви місця посідають ті, що набрали не менше такої-то кількості балів. Можна також установити три чи п'ять призових місць / на цьому етапі вивчення теми/.

Актив учбової групи готує гру разом із викладачем – керівником гри. Основний зміст ігрового заняття складають питання, підготовлені викладачем і студентами та відповіді на них, сформульовані в ході гри.

Сам процес гри можна подати таким чином. Спочатку кожна команда отримує від керівника завчасно підготовлений пакет карток із контрольними питаннями проблемного характеру / за кількістю учасників/ для основної чи письмової відповіді, що передує ґрунтовному розгляду теми /розділу/. Картки містять основні питання, підготовлені викладачем, і додаткові, підготовлені студентами. Члени команди по черзі беруть із пакета картку з питанням, зачитують в голос, колективно обмірковують і відповідають на неї індивідуально. Час для колективної підготовки та відповіді обмежений. Помилкові та неповні відповіді виправляють та доповнюють гравці команд суперників, відбираючи таким чином завчасно встановлену кількість балів у команди, яка відповідає. У випадку, якщо ніхто із учасників відповідаючої команди не може правильно відповісти на питання, вони можуть звернутися за консультацією до експертної групи чи викладача і отримати необхідну інформацію /"платну"/.

Цей етап можна умовно назвати "розминкою". Він вважається завершеним, якщо всі питання будуть розкриті повністю /іх повинно бути – 2-3/.

Потім питання можуть ставити команда команді чи учасники гри ведучій команді.

При підведенні підсумків експертна та суддівська комісії оцінюють результати відповідей команд у балах, відмічають „переможців“. Завдання викладача – домогтися, щоб усі студенти групи побували у складі якої-небудь команди, що проводить гру /протягом декількох занять/.

З метою активізації діяльності учасників гри використовуються методи стимулювання обов'язку і відповідальності перед колективом, позитивних емоцій, а також оцінками дій і отримуваних результатів. Практикується давати позитивні бали за відповіді на питання і штрафні бали за допущені помилки і неточності, за отримані консультації, порушення режиму часу, ігрової дисципліни.

Гра "Команда-переможець". Основою гри є змагання між двома командами під час відповідей на питання. Цілі і завдання заняття залишаються інваріантні попередньому, але матриця гри змінюється. Тут застосовується інший варіант організації навчального процесу, при якому зі складу учбової групи студентів створюються дві однакові /за кількістю учасників/ підгрупи, які змагаються на рівних умовах. Гру веде студент. Час проведення гри 2 академічні години. У ході гри кожний учасник має самостійно /не користуючись джерелами інформації/ відповісти на творчі /нестандартні/ питання, що містять найголовніші моменти теми /розділу/, отримані від експертної групи, а потім на непрямі питання оглядового характеру /питальники видані кожному учасникові гри/ - суперники називають за своїм вибором три номери питань "супротивнику", що можуть адресувати як усій команді, так і окремим гравцям. У процесі взаємодії учасники колективно виробляють рішення. Право доповнювати відповіді надається спочатку гравцям команди, а потім гравцям команди-суперниці. Засвоївши теоретичні питання, можна виконувати цільові види діяльності. При проведенні підсумків змагання експертна група аналізує роботу обох команд-суперниць, оцінює відповіді учасників і визначає команду-переможецю. Окрім зазначеної моделі ігрового заняття, можна використовувати й інший варіант проведення цієї гри, у процесі якої відбувається не тільки узагальнення, закріплення раніше отриманих знань та їх контроль, але і набуття нових знань, умінь і навичок. Тут на основі створеної проблемної ситуації весь процес навчання перетворюється в процесі активної пошукової діяльності і самостійних відкриттів. Теми заняття мають бути вузловими і спиратися на раніше вивчені. За сценарієм гри всі учасники діляться на дві команди, які отримують завдання підготувати самостійно доповіді: першу – за раніше вивченим матеріалом, що потрібний для вирішення основної навчальної проблеми, другу – за темою, що вивчається безпосередньо на занятті. У процесі підготовки члени команд розподіляють ролі ведучого, доповідача, рецензентів, опонентів, суддів. Учасники гри виконують такі дії: ведучий оголошує початок гри, надає слово учасникам, опелює до суддів, розв'язує спільні питання, що виникають у ході гри; доповідачі готують доповіді з теми /при підготовці вони можуть консультуватися з викладачем/, зачитують доповіді /застосовуючи наочні посібники, ТЗН та ін./, відповідають на питання рецензентів і опонентів, а також гравців команди суперників; рецензенти рецензують доповіді, дають критичну

оцінку; опоненти опонують доповідачам, задають питання доповідачам і рецензентам, добирають завдання для програвання; суддівська група розглядає конфліктні ситуації, здійснює загальний контроль за ходом гри і дотримання її часових рамок, коментує і оцінює якість доповідей, а також роботу учасників команд, підводить підсумки і робить висновки.

Процес проведення гри можна подати таким чином.

Перший етап. На цьому етапі слово подається членові групи доповідачів першої команди. Після його виступу учасники другої команди задають питання. Якщо відповідь доповідача неправильна чи неловка, то можуть відповісти або члени групи доповідачів, або хтось із учасників першої команди. Відповідати можуть і самі опоненти другої команди чи хто-небудь із аудиторії. Після завершення обговорення першої доповіді виступає член групи доповідачів другої команди. Далі рецензенти аналізують кожну з обговорюваних доповідей. Підводяться підсумки першого етапу гри.

Другий етап. Опоненти пропонують загальне завдання обом командам за матеріалом, що вивчається. Учасники кожної команди на основі спільної діяльності відпрацьовують алгоритм рішення завдань, а потім індивідуально виконують свої варіанти. Важливо зазначити, що алгоритмізацією навчального процесу досягається формування необхідних спеціальних знань і вмінь. Потім на захисті всіх варіантів рішення вибирається кращий за цим науковим пошуком.

Третій етап. Тут суддівська група визначає оцінки учасникам, оголошує командам підсумки, критичні зауваження щодо організації заняття, коментує роботу.

Гра "Пошук" проводиться, як правило, після розгляду понятійного апарата науки, основних її фактів.

Комплекс цілей: формування конкретних умінь самостійної науково-дослідницької діяльності при вирішенні завдань та проблем, прийняття рішень у даних ситуаціях, оволодіння досвідом творчої діяльності, застосування знань і умінь на практиці, вмінь організувати групову пошукову діяльність, регулювати міжособистісні стосунки і т. ін.

Тут учбова група ділиться на кілька команд по 4-5 осіб на чолі з капітаном. Функції учасників гри визначаються відповідно до поставлених завдань перед колективом. Капітани команд контролюють роботу своїх членів і оцінюють їх участь у виконанні завдань.

Викладач-керівник видає капітанам завчасно підготовлені пакети карток із завданнями одного рівня складності. У вирішенні їх беруть участь усі члени групи під контролем експертної комісії у складі 2-3 осіб. У процесі рішення даються підказки, табличні дані, але за "плату" /минусові бали/.

Організується змагання між групами за якісне виконання завдань у встановлений проміжок часу. При вирішенні завдань можна обмежуватися оцінкою лише опису загального ходу чи плану рішення, оригінальністю підходу і т. ін.

Насамкінець підводяться підсумки за даними старших команд і експертної комісії, здійснюється аналіз досвіду пошукової діяльності, шляхи її вдосконалення.

Штрафні /негативні/ бали нараховуються всім учасникам гри і командам, враховуючи нераціональне рішення, несвоєчасність подання його, отримання консультацій /програмових/, порушення ігрової дисципліни.

Гра багатоваріантна. В одному з них вона може представлятися так. Учбова група імітує діяльність науково-дослідницького відділу. Для виконання науково-дослідницької роботи учасники діляться на кілька команд, що моделюють науково-дослідницькі групи на чолі з керівником групи. Загальне керівництво грою здійснює начальник відділу – викладач, що веде курс. Він же подає основні методичні рекомендації щодо виконання завдань. Функції експертної групи виконують студенти /1-2 ос./ і викладачі спеціальних дисциплін /1-2 особи/, які дають консультації учасникам гри за професійними питаннями. Завдання "співпрацівників" відділу полягає у вирішенні проблемної ситуації, предметом створення якої стає певне дослідницьке завдання прикладного характеру. У ході заняття, що розглядається як НДР, члени кожної дослідницької групи уточнюють постановку завдання, відпрацьовують її математичну модель, у рамках якої здійснюють рішення і подають інтерпретацію отриманого математичного результату до вихідного завдання. При виконанні завдання учасники висувають свою точку зору стосовно даному питанню і, керуючись отриманими знаннями, застосовують їх у нових умовах, шукають можливі шляхи оптимального рішення. У результаті спільних міркувань кожна команда, вибравши, за її думкою, найбільш правильний і доцільний варіант вирішення проблеми, з обґрунтуванням сформульованого висновку, подає звіт експертній групі.

При обговоренні прийнятих рішень кожна команда обґрунтовує і захищає запропонований їй варіант рішення і в той же час виступає колективним опонентом при розгляді завдань суміжних команд. У процесі групової дискусії щодо вирішених завдань відпрацьовується найбільш раціональне рішення і робляться висновки про доцільність використання обраного варіанту. Після обговорення оцінюються вміння застосовувати знання, отримані на лекціях і практичних заняттях, при вирішенні завдань. Потім експертна група підводить підсумки і аналізує результати діяльності учасників, оцінює міру участі команд і за кількістю отриманих балів визначає кращу.

Гра "Готовність до іспиту". Цілі гри – закріпити значення і вміння з вивченого матеріалу, проаналізувати помилки, з'ясувати роль математики як фундаментальної дисципліни в професійній підготовці спеціаліста, формують навички математичного дослідження прикладних питань.

Тут учбова група студентів ділиться на 2 відносно рівно сильні команди. Кожна команда обирає капітанів і опонентів. Ведучий / викладач або студент/ призначає експертів /2 особи/. Кожна команда ділиться на три групи /по 3-4 особи в кожній/. На проведення гри відводиться 2 години. Дії кожного учасника гри строго регламентуються. У кінці заняття виступає експертна група з оцінкою гри.

Функції учасників гри: капітани команд /вони ж "доповідачі"/ по черзі роблять завчасно підготовлені реферативні повідомлення / доповіді/ з вивченої теми /розділ/, відповідають на питання опонентів і на три питання гравців команди-суперниці, контролюють і спрямовують діяльність своїх гравців; опоненти задають капітанам нетрадиційні питання /завчасно вивчивши тему/; експерти контролюють режим гри, оцінюють ролевиконавчі дії учасників, видають "платну" інформацію на запити гравців; гравці кожної мікрокоманди задають один одному по одному завчасно підготовленому питанню і розв'язують по одній задачі /проблемі/ максимально наближеній до профілю спеціальності студентів, ведучий підбирає задачі, знайомить всіх учасників із змістом гри, здійснює загальний контроль за ходом гри, розбирає конфліктні ситуації, що виникають у процесі гри, підводить підсумки.

У ході гри ведучий нагадує учасникам мету гри, порядок її проведення, підкреслює роль і відповідальність кожної групи, звертає увагу на дотримання регламенту й порядку. Потім капітан першої команди зачитує своє реферативне повідомлення



/доповідь/, яке охоплює найбільш актуальні, вузлові питання теми / розділу/. Після його виступу перший опонент задає питання, виступає із зауваженнями і доповненнями. Питання задають також гравці команди-суперниці. Якщо капітан не зміг дати правильну вичерпну відповідь, то ведучий може запропонувати відповісти самому опоненту або гравцям команди-суперниці. Після завершення обговорення першого повідомлення /доповіді/ виступає другий капітан. Далі експерти аналізують кожне із повідомлень /доповідей/, оцінюють правильність відповідей.

На наступному етапі перша, друга і третя групи задають завчасно підготовлені питання з опрацьованої теми /розділ/ групам суперників /по одному питанню/. Останній по черзі зачитують питання, що надійшли, і дають свій варіант відповіді. Групи, що задають питання, коментують відповіді.

Потім, на етапі розв'язання проблемних задач, капітани команд отримують від ведучого комплекти задач професійної спрямованості за спеціальністю учбової групи і суміжним дисциплінам за кількістю груп і по черзі розподіляють їх між гравцями своєї групи /кожна задача завчасно оцінена залежно від складності але суми балів у рамках кожної з команд рівні/. Гравці вивчають завдання, аналізують, колективно вибирають спосіб і план розв'язання. При виконанні завдань, якщо виникають загальні утруднення, учасники можуть отримати консультацію в експертів і ведучого, але за відповідну "плату". Рішення, обрані всіма членами групи, капітани передають у письмовій формі експертній групі, яка разом із ведучим перевіряє і порівнює різні способи рішень. Обравши оптимальне рішення, експертна група доводить група доводить його до відома всіх учасників.

При підведенні підсумків заняття капітани доповідають про результати /кількість отриманих балів, моральне задоволення або незадоволення грою в цілому і окремими її моментами/, вносять пропозиції щодо її модернізації. Експертна група оцінює якість реферативних повідомлень, відповідей і питань, оригінальне розв'язання задач, дає оцінку ходу гри, висловлює зауваження і пропозиції.

Потім ведучий /викладач/ аналізує допущені помилки, висловлює власну думку і, враховуючи попередні виступи, може додати захоплюючі бали за глибину і грамотність відповідей, швидкість та оригінальність, нестандартність розв'язання задач, проявлену спритність і кмітливість. У кінці визначають переможців гри / студентів, що набрали найбільшу кількість балів /, дають

необхідні рекомендації щодо поглиблення знань, оволодіння необхідними навичками та вміннями.

Гра “Передчасні висновки” являє собою варіант організації навчального процесу, в якому вся учбова група ділиться на декілька взаємодіючих рольових груп /команд/. Тут, як і у грі “Готовність до іспиту”, поряд із виробленням нових, закріплюються вміння і навички, сформовані на попередніх заняттях. Структурно схема гри складається з таких імітаційних моделей: усного опитування студентів, розв’язання задач /ситуацій/, колективної взаємодії з урахуванням ліміту часу. В ігровий комплекс входять команди, перед якими становиться завдання дати вичерпні відповіді на поставлені теоретичні питання з теми заняття при усному опитуванні і віднайти оптимальний варіант розв’язання задач /ситуацій/. Капитани керують діяльністю членів своїх команд і організують їх роботу, аналізують знання і вміння кожного гравця. Експертна група, працюючи в тісному контакті з викладачем – керівником гри, контролює хід гри та аналізує її результати на кожному етапі, підводить підсумки робіт. На першому етапі керівник видає кожній команді завдання, що містить коротко викладені питання трьох рівнів: 1-й рівень – питання типу “Що?» /або “який”/, “де?”, “коли?”, “хто?”, відповіді на які повинні містити інформацію описового характеру; 2-й рівень – питання типу “як?”, “чому?”, що вимагають умінь аналізувати, узагальнювати і робити висновки; 3-й рівень – питання творчого характеру.

Кожна ігрова команда складає стислі відповіді на отримані питання. Рецензенти, гравці команди-суперниці виправляють помилки і доповнюють відповіді. При оцінюванні відповідей враховуються їх повнота і правильність. Опитування завершуються коли вичерпні відповіді дані всіма студентами. На наступному етапі кожна команда дискусійним методом веде пошук найкращого розв’язання задач /ситуацій/ із вивченого матеріалу. Для цього добираються професійно спрямовані задачі, що мають кілька розв’язань, одне з яких є оптимальним, і які базуються на знаннях, почерпнутих в основному з дисциплін, що вивчаються. Студентам дозволяється користуватися підручниками, конспектами лекцій і методичною літературою. Обравши найбільш раціональне розв’язання, учасники подають його експертній групі. Експертна група підводить підсумки і оцінює результати колективної та індивідуальної роботи гравців кожної команди за спеціально розробленою шкалою заохочень і штрафів. Оцінюються, в основному, етапи, на яких перевіряється засвоєння теоретичних

знань і рівень умінь використання їх при вирішенні конкретних проблем. Знання експертів оцінюють викладачі.

Студенти приступають до проведення навчальної ділової гри "Оптимізація вантажних перевезень, що є більш складною, ніж усі попередні, маючи вже достатній ігровий досвід. Заняття передбачає набуття студентами навичок використання методів оптимізації, ознайомлення з можливостями застосування економіко-математичних моделей у плануванні. Ставиться завдання скласти оптимальний план перевезень будівельного матеріалу, що забезпечує мінімальні затрати на доставку вантажу від баз постачання до підприємств.

На організаційному етапі кожне індивідуальне завдання дається бригаді, що складається з трьох осіб. Члени бригади самостійно розподіляють між собою посадові обов'язки планового бюро управління матеріально-технічного постачання виробничого об'єднання УМТП ВО: начальника планового відділу; керівника групи планування постачань; керівника групи планування вантажно-розвантажувальних робіт.

Група планування постачання аналізує замовлення на необхідні ресурси для підприємств виробничого об'єднання і виконує функції планування раціональних варіантів заводу ресурсів з установами найбільш вигідних господарчих зв'язків між постачальниками і споживачами продукції.

Група планування вантажно-розвантажувальних робіт аналізує плани заводу ресурсів, планує черговість надходження і організацію розвантажування ресурсів на підприємствах – споживачах виробничого об'єднання.

Свої пропозиції щодо планів доставки вантажу обидва керівники груп подають начальнику планового бюро УМТП ВО.

На спільній нараді подані пропозиції обговорюються запропоновані варіанти доставки вантажу і формується загальна думка стосовно реалізації поставленої проблеми.

Базовий матеріал для проведення ігор, що входять до системи навчальних ділових ігор, складає спеціально дібрана і сконструйована система завдань, що пропонується для вивчення окремих тем, що враховує конкретні питання завдань, орієнтовані в основному на майбутню професійну діяльність студентів і водночас повністю відображають програмовий матеріал. Лейтмотивом усіх питань і завдань є діяльність студентів. Зміст і структура завдань визначені дидактичними цілями занять і етапів засвоєння різного за характером навчального матеріалу. Оскільки навчальні ділові ігри в

основному застосовувалися на заняттях з іноземної мови із студентами економічного вузу, більшість завдань розглядаються у світлі прикладання їх до економіки.

Т.Д. Сидоренко

### **СУМІЖНІ МИСТЕЦТВА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ КУЛЬТУРИ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ МУЗИКИ**

В статье рассматривается вопрос формирования педагогической культуры учителя музыки и роль синтеза смежных видов искусства в этом процессе. На примерах жизни и творчества известных деятелей отечественной культуры Г.С.Сковороды, Т.Г.Шевченко, М.В. Лысенко, Леси Украинки и др. автор показывает значение и влияние ознакомления студентов со смежными видами искусства на развитие и формирование широкого кругозора и культурной эрудиции будущих учителей.

*The present article deals with the question of formation of pedagogical culture of music teachers and the role of the interaction of different aspects of art in this process. Using the examples of life and activity of well-known figures of national culture such as G.Skovoroda, T.Shevchenko, M.Lysenko, Lesya Ukrainka etc. The author shows the importance and influence of the introduction of students with the contiguous aspects of art on the development and formation of broad-minded and of great erudition teachers to come.*

В наш час вимоги, що пред'являються до будь-якої форми громадської діяльності, незмінно пов'язані з культурою, так як її високий рівень – необхідна умова ефективності будь-якої праці, а тим більше педагогічної.