

УДК 373.5.091.33-027.2:796]:[373.5.015.31:7
DOI 10.31494/2412-9208-2023-1-3-392-400

DIDACTIC GAMES AS A METHOD OF MUSICAL AND AESTHETIC EDUCATION OF STUDENT YOUTH

ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК МЕТОД МУЗИЧНО-ЕСТЕТИЧНОГО ВИХОВАННЯ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ

Svitlana SERHIYENKO,
PhD in Pedagogy, Associate
Professor

Світлана СЕРГІЄНКО,
кандидат педагогічних наук,
доцент

svetlanaserq@ukr.net
<https://orcid.org/0000-0003-4507-9392>

*Berdyansk State Pedagogical
University,
✉ 4, Schmidta st., Berdiansk,
Zaporizhzhia oblast, 71100, Ukraine
(temporarily relocated to:
66, Zhukovsky st., Zaporizhzhia,
69000, Ukraine)*

*Бердянський державний
педагогічний університет,
✉ вул. Шмідта, 4, м. Бердянськ,
Запорізька обл., 71100, Україна
(тимчасово переміщений за
адресою: вул. Жуковського, 66,
м. Запоріжжя, 69000, Україна)*

Original manuscript received: November 01, 2023

Revised manuscript accepted: November 19, 2023

ABSTRACT

The article analyzes the features of games as an educational technology and reveals the methodical aspects of using didactic games in the process of musical and aesthetic education of students, examples of game classification are given. The main differences between children's and didactic games are defined, the main principles of didactic games are characterized, the main stages of preparation and conducting of didactic games are defined.

The purpose of the article is to update and structure information about the didactic game as an active educational technology and to determine the ways to improve the musical and aesthetic education of schoolchildren by means of the game.

The set goal is achieved by consistently performing the following tasks: theoretical and methodological analysis of the features of the use of game technologies in working with children in the field of musical and aesthetic education; research on the effectiveness of the use of modern game technologies in the educational activity of the art cycle; development of an algorithm for preparing and conducting didactic games in order to improve the process of musical and aesthetic education of schoolchildren. The object of research is the process of musical and aesthetic education of schoolchildren. The subject of the study is game activity as a technology of musical and aesthetic education of schoolchildren. In the process of preparing the article, methods of theoretical and methodological analysis of leading scientific studies were used.

The scientific novelty of this research can be seen in the structuring of existing scientific experience on the use of game technologies in educational activities. The practical significance of the article consists in providing examples of didactic games that can be used in music lessons and in extracurricular activities aimed at musical and aesthetic education.

The conclusions confirm that game technologies in music lessons and in extracurricular activities make it possible to realize the educational goals of the educational

process, contribute to the expansion of students' ideas about the world, form musical taste, enrich artistic experience and increase the cognitive activity of student youth.

Keywords: *didactic game, game technology, musical and aesthetic education, educational process.*

Вступ. Музично-естетичне виховання спрямоване на розвиток особистості учня. Для ефективної реалізації цієї діяльності педагоги повинні використовувати сучасні методи та форми взаємодії, що відповідають віковим психолого-педагогічним особливостям учнівської молоді та задовольняють їх освітні потреби.

Зміст, ключові принципи організації ігрової діяльності та застосування ігрових технологій у практиці освітньої діяльності висвітлені в науковій та методичній літературі багатьох українських учених, серед яких А. Алексюк, С. Вітвицька, Т. Туркот, М. Фіцула та ін. Аналіз педагогічної, психологічної і мистецтвознавчої літератури показав, що для гармонійного розвитку школярів необхідно сприяти реалізації творчого потенціалу учнів, формуванню сталої зацікавленості музикою та мистецтвом в цілому, розвивати творчу уяву та образно-асоціативне мислення, навички інтерпретації та імпровізації.

З огляду на вищесказане в процесі освітньої взаємодії педагогам мистецької галузі, обираючи форми і методи навчання та виховання учнівської молоді, доцільно вибирати саме ігрові технології. Гра як форма освітньої діяльності поєднує навчання і виховання через інтерактивні ігрові процеси. Це метод, який активно використовується в освіті для досягнення навчальних і виховних цілей. Гра допомагає залучити учнів до навчання, розвиває їхні когнітивні, соціальні та емоційні навички, сприяє розвитку творчого мислення і співпраці.

Використання гри в навчанні дозволяє зробити процес засвоєння знань більш цікавим і захоплюючим, а також створює можливість для учнів досліджувати та експериментувати в безпечному середовищі. Гра як форма навчально-виховної діяльності допомагає учням легше засвоювати і розуміти навчальний матеріал, водночас сприяє їхньому розвитку як індивідів.

Філософський енциклопедичний словник тлумачить гру як діяльність, яка відзначається задоволенням, відмінною від звичайної утилітарної діяльності й зазвичай включає широкий спектр дій, виконуваних як тваринами, так і людьми. Гра є однією з форм діяльності, у якій важливіше не досягнення результату, а сам процес, вона сприяє психологічному розслабленню, знімає стресові ситуації і сприяє гармонійному взаємозв'язку в суспільних відносинах. Особливо важлива для дітей, які, граючи, відтворюють дорослі дії і взаємини, щоб пізнати навколишній світ. Гра сприяє фізичному, розумовому і моральному вихованню дітей.

У психологічному словнику гра описується як форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямована на відтворення та освоєння суспільного досвіду, який зафіксований у соціально закріплених способах здійснення предметних дій, предметах культури і науки.

Мішель де Монтень висловлював думку, що ігрова діяльність дітей – це не просто ігри, а найбільш значуще та глибоке заняття цього віку

(Монтень, 2012). Фрідріх Шиллер відзначав, що в дитячій грі міститься значно глибший сенс, ніж його можуть сприймати дорослі, а Роже Кайуа у книзі «Ігри та люди» ідентифікує наступні характеристики, які спільно визначають всі види діяльності, які можна назвати «грою» (Кайуа, 2003). Ця діяльність може бути охарактеризована як: *вільна*: гравець не може бути до неї примушений, інакше гра втрачає свою привабливість; *відокремлена*: вона має чітко визначені обмеження в часі та просторі; *невизначена*: результат гри не можна передбачити заздалегідь; гравець завжди має ініціативу та волю до творчості; *непродуктивна*: гра не породжує суспільно корисних продуктів або матеріальних благ, вона лише розподіляє власність серед гравців; *регламентована*: гра підпорядковується правилам, які скасовують звичайні закони та вводять новий тимчасовий порядок; *ілюзорна*: гра супроводжується відчуттям другорядності реальності або навіть її повною нереальністю щодо повсякденного життя.

Гра – це форма діяльності, яка відображає відношення особистості до світу, що оточує її. Сьогодні змінюється світ й відповідно змінюються ігри, що розкривають учням цей світ. Саме тому доцільно здійснити ґрунтовний теоретико-методичний аналіз сучасних наукових досягнень з метою структуризації та актуалізації інформації про дидактичні ігри та можливості використання цієї технології у сфері музично-естетичного виховання учнівської молоді, що підтверджує актуальність дослідження.

Мета полягає в актуалізації та структуруванні інформації про дидактичну гру як активну освітню технологію та визначенні шляхів удосконалення музично-естетичного виховання учнівської молоді засобами гри. Відповідно до поставленої мети визначено такі **завдання** дослідження: 1. Здійснити теоретико-методичний аналіз особливостей використання ігрових технологій в роботі з дітьми в сфері музично-естетичного виховання. 2. Дослідити ефективність використання сучасних ігрових технологій в освітній діяльності мистецького циклу. 3. Розробити алгоритм підготовки та проведення дидактичних ігор з метою удосконалення процесу музично-естетичного виховання учнівської молоді.

Методи та методики дослідження. Для розв'язання поставлених завдань та досягнення визначеної мети були використані такі методи дослідження: аналіз наукових джерел з проблеми, порівняння та узагальнення провідного досвіду щодо використання ігрових технологій в музично-естетичному вихованні учнівської молоді, на основі структурування інформації запропоновано варіанти ігор та проаналізовано методику їх проведення.

Результати та дискусії. У сучасній науковій літературі відсутній загальний підхід до класифікації ігрових технологій. Неодноразово робилися спроби науково класифікувати гру та дати їй вичерпне визначення, але нині є науково підтверджені лише зв'язки між грою та людською культурою. Найбільш повна систематизація ігор представлена на рис. 1. С. Вітвицька поділила їх на три групи відповідно до цільових орієнтацій (дидактичні, виховні, розвивальні, соціалізуючі), характеру педагогічного процесу (навчальні, тренінгові,

контролюючі, узагальнюючі, пізнавальні, виховні, розвивальні, репродуктивні, продуктивні, творчі, комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні, психотехнічні) і застосовуваною ігровою методикою (предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні, драматизації) (Вітвицька, 2003).

М. Фіцула також розглядає ігрові технології навчання у своїх наукових дослідженнях і виділяє ігри-вправи, ігри-дискусії, ігрові ситуації, рольові ігри та ділові навчальні ігри. Дослідник поділяє останні на кілька категорій відповідно до розв'язуваних завдань та цілей (дослідницькі, виробничі, навчальні), об'єктів (міжгалузеві, галузеві, заводські, цехові), характеру ситуацій (комплексні, функціональні, ситуаційні), ступеня формалізації (формалізовані, неформалізовані), кількості ігрових періодів (одноетапні, багатоетапні) і змісту гіпотетичних умов (реальні, умовні) (Фіцула, 2006).

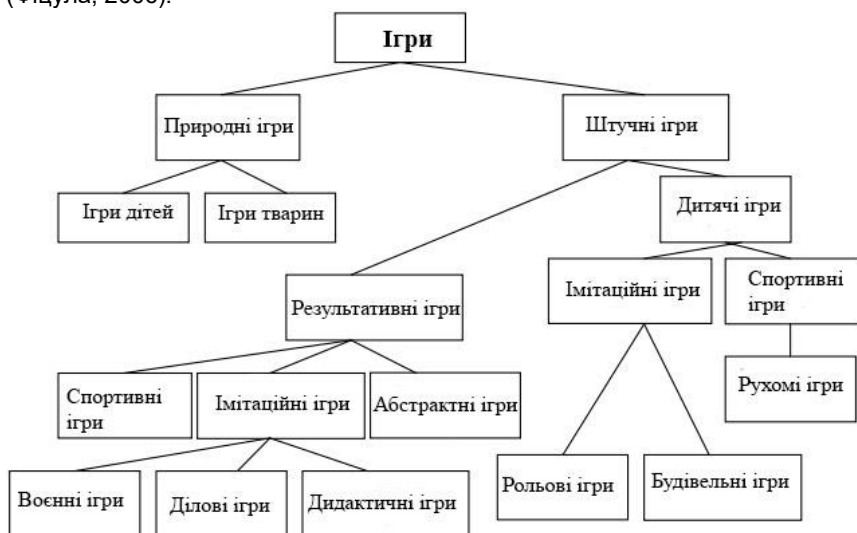


Рис. 1. Класифікація ігор (за П. Підкасистим)

Із загальної класифікації дидактичні ігри як найбільш керовані та структуровані використовуються в освітній діяльності й виокремлюються в окрему педагогічну технологію, тож варто окремо розглянути узагальнену класифікацію дидактичних ігор: *за видом діяльності*: інтелектуальні; енергетичні; соціальні; трудові; психологічні; релаксаційні; *за предметною областю*: математичні; фізичні; хімічні; лінгвістичні; економічні; літературні та т. д.; *за етапом педагогічного процесу*: інформаційні; тренінгові; узагальнюючі; контрольні; діагностичні; *за ігровою методикою*: драматизації, змагання, ділові, рольові; *за кількістю учасників*: індивідуальні, парні; групові; колективні; *за характером пізнавальної діяльності*: репродуктивні; продуктивні; творчі; *за часом проведення*: короткотривалі, середньотривалі, лонгітюдні.

Більш детально порівняльну характеристику дидактичних ігор зі звичайними дитячими іграми наведено в таблиці 1.

Таблиця 1

Порівняльна характеристика ігор

Дитяча гра	Дидактична гра
1) відсутність примусу та ініціативи з боку дорослих	1) пропонується і організовується вчителем (соціальним працівником, психологом)
2) виникає спонтанно	2) заздалегідь планується
3) мета гри – сама діяльність і отримання задоволення від неї	3) мета гри – навчальна, реабілітаційна, виховна тощо
4) результат заздалегідь не визначений, гра закінчується, коли набридне дітям	4) результат прогнозується заздалегідь, гра закінчується, коли результат досягнутий
5) необмеженість у часі	5) для гри відводиться певний час
6) гра, як правило, не підкорюється чітко фіксованим правилам	6) обов'язкове дотримання правил, складених заздалегідь
7) ігрова діяльність – основна, інші види (пізнання, спілкування) є супутніми.	7) навчально-пізнавальна діяльність домінує у взаємозв'язку з ігровою.
8) необмеженість ресурсів гри, діти використовують в грі все, що забажають	8) ресурси гри продумуються і готуються заздалегідь

Сучасні педагоги-теоретики визначають такі принципи дидактичної гри:

1.Принцип активності учасників: це головний принцип ігрової діяльності, який передбачає активну участь дітей як при підготовці до гри, так і в самому процесі гри, а також у ході обговорення отриманих результатів.

2.Принцип емоційності дидактичної гри, яка виражається в сильному впливі гри на дітей, що є однією з головних причин їхньої самостійної участі в грі або спостереження за її ходом.

3.Принцип індивідуальної спрямованості гри, який відображає особисте відношення дитини до гри, у якій розвиваються важливі для дитини аспекти.

4.Принцип колективності, який відображає спільний характер взаємозалежної ігрової діяльності в групах або командах в умовах рольової взаємодії.

5.Відкритість і доступність гри означає, що гра повинна бути вільною для всіх бажаючих і повинна бути простою і зрозумілою.

6.Принцип наочності гри, який вимагає, щоб всі ігрові дії були відображені в реальних та імітованих проявах дійсності, що збільшує інтерес.

7.Принцип самодіяльності і самостійності гравця в грі.

8.Принцип змагання в грі, який спонукає до активної самостійної діяльності і мобілізує сили.

9.Принцип достовірності і повторюваності гри, що базується на реальних моделях і ролях.

10.Принцип цілеспрямованості, який вказує на збіжність особистих цілей окремого гравця з загальними цілями команди.

11.Принцип результативності показує усвідомлення конкретних досягнень дитини у засвоєнні нових способів діяльності як результат дидактичної гри.

12. Принцип динамічності виявляється через створення і підтримку ігрової атмосфери, що допомагає учасникам переживати реальні почуття (радість, сумнів, співпереживання, гордість та ін.) у вигаданих (ігрових) умовах. Це означає підтримку інтенсивних почуттів гравців.

13. Принцип взаємозв'язку ігрової та неігрової діяльності гарантує двоплановий характер гри. Виконання реальних навчальних завдань в ігрових умовах призводить до перенесення основного смислу ігрових дій у реальний життєвий досвід дітей.

14. Принцип проблемності в грі віддзеркалює логіко-психологічні закономірності мислення в інтелектуально-емоційній боротьбі. Гра стає «генератором» навчальних завдань, і здатність «бачити і створювати» проблеми там, де їх немає для опонентів, призводить до перемоги в грі та в житті.

15. Принцип переходу від простих ігор до складних ігрових форм виражається в поступовому поглибленні змісту ігрових завдань і правил, в переході від імітаційних ігор до рольових і ділових, від локальних ігор до комплексних (Жорник, 2000).

Розглянемо кілька прикладів дидактичних ігор, що можуть бути використані з метою музично-естетичного виховання на уроках музичного мистецтва чи в позаурочній діяльності. Важливо зауважити, що гра може бути використана на уроці музичного мистецтва як окремий етап або як весь урок. Вона повинна викликати сильні та тривалі позитивні емоції, стимулювати бажання навчатися без примусу. Також можна створити яскраві та образні назви для ігор. Так, наприклад, розкриваючи тему уроку, можна застосувати гру «Музичні кореспонденти», під час якої учні складають опитувальник і з'ясовують ставлення різних людей до музики; гра «Вартові казкового королівства» сприяє закріпленню знань з теми у формі підготовки до балу, адже учні повинні відповісти на запитання вартівних, які стоять на вході до королівства. Також у процесі аналізу музичного твору ефективною є гра «Музичні психологи», у ході якої учні виявляють психологічне підґрунтя музичного твору і намагаються зрозуміти, які почуття він викликає.

Під час ігрової діяльності учні із задоволенням вивчають теми, що традиційно викликають труднощі в засвоєнні та сприймаються учнями як «сухі» та «нудні». Так, гра «Аукціон композиторів» передбачає, що учні «купують» портрети композиторів, роблячи ставки на їхню біографію та творчість, а гра «Музичні детективи» передбачає, що учні розкривають інформацію про композиторів, шукаючи докази їхніх «злочинів» у музиці, особливу цікавість викликає діяльність з пошуку прихованих фактів біографії музичних діячів.

Ігри-інсценізації, такі як «Пантоміма», дозволяють учням активно займатися інтерпретацією музики через виконання певних сценаріїв та епізодів з життя композиторів.

Також дидактичні ігри можуть бути використані для організації самостійної роботи учнів. Так, гра «Збір колекцій» використовується для впорядкування та систематизації знань учнів з різних аспектів музичної теми або питань. У цій грі учні збирають музичні терміни, твори

композиторів, образи, пісні або інші елементи, пов'язані з конкретною музичною темою, естетичною тематикою, певною формою чи засобами виразності. Гра «Реклама» спрямована на розвиток музичної пам'яті учнів і містить визначення конкретних музичних творів та їхніх авторів, а також уміння рекламувати цю музику під час уроку. Ця гра сприяє поєднанню класичних творів із сучасними елементами та може бути запропонована старшим учням як зразок поєднання різних музичних стилів і жанрів.

Під час гри дитина не лише переживає ситуацію, але також вчиться діяти в ній і здобуває знання. Дії, які діти виконують у вигаданій ситуації, надають їм можливість не тільки керувати своїм сприйняттям предметів і реальних обставин, але й розуміти сенс цієї ситуації та її значення. У результаті учні розвивають новий погляд на навколишній світ, бачать, що дійсність не лише має різноманітні форми та кольори, але й містить знання та сенс.

Гра є засобом пізнання навколишнього світу і себе в ньому, усвідомлення дітьми мети своєї діяльності, матеріалізації абстрактних понять, розвитку творчої уяви та здібностей, встановлення людських відносин. Гра допомагає розвивати творчу уяву та творчі здібності дитини. Однак, не будь-яка гра однаково ефективна. Успіх проведення гри залежить від дотримання деяких вимог: 1) відповідність теми гри темі і меті діяльності; 2) чіткість і визначеність мети і спрямованості гри; 3) значимість ігрового результату для учасників і організаторів гри; 4) відповідність змісту гри характерам розв'язуваної задачі; 5) посиленість використовуваних в грі ігрових дій за їх видом й характером складності; 6) чіткість та доступність задуму учасника гри, простота сюжету; 7) стимулюючий характер гри; 8) точність і однозначність ігрових правил і обмежень; 9) об'єктивні критерії оцінки успішності ігрової діяльності; 10) адекватні способи контролю і оцінки ходу і результату гри; 11) сприятливий психологічний клімат в колективі; 12) простір для особистої активності і творчості; 13) обов'язковий елемент змагання між учасниками гри.

Підбираючи ту чи іншу дидактичну гру, вчитель повинен пам'ятати, що процес створення та проведення гри містить ряд послідовних обов'язкових етапів (таблиця 2).

Таблиця 2

Етапи підготовки і проведення гри

Етапи підготовки гри	Етапи проведення гри
• відбір гри відповідно до завдань навчання; • встановлення відповідності відібраної гри програмним вимогам навчання дітей; • визначення найбільш зручного часу проведення гри; • вибір місця гри, де діти можуть грати, не заважаючи іншим; • визначення кількості граючих; • підготовка необхідного дидактичного матеріалу для обраної гри; • підготовка до гри самого педагога, яка	• ознайомлення учнів зі змістом гри, з матеріалом, який буде використовуватися в грі; • пояснення ходу і правил гри. При цьому педагог звертає увагу на поведінку учасників відповідно до правил гри, на чітке виконання правил; • показ ігрових дій, в процесі якого педагог вчить учнів правильно виконувати дії, доводячи, що в іншому випадку гра не призведе до потрібного результату; • визначення ролі вчителя в грі, його

включає вивчення і осмислення всього ходу гри, свого місця в грі, методів керівництва грою; • підготовка до гри дітей: збагачення їх знаннями, уявленнями про предмети і явища навколишнього життя, необхідними для вирішення ігрової задачі.	участь в якості граючого, вболівальника чи арбітра; • підбиття підсумків гри — це відповідальний момент в керівництві грою, тому що за результатами, яких учасники домагаються в грі, можна судити про її ефективність. При підбитті підсумків учитель підкреслює, що шлях до перемоги можливий тільки через подолання труднощів, увагу і дисциплінованість.
--	---

Висновки. Теоретико-методичний аналіз провідних наукових досліджень з проблеми використання сучасних ігрових технологій у процесі музично-естетичного виховання дозволяє зробити висновок, що ігрові технології мають надзвичайно великий потенціал в освітній діяльності, оскільки дозволяють урахувати психолого-педагогічні особливості дітей, реалізувати їх потреби у творчій діяльності, невимуснено й непомітно здолати бар'єри, що можуть виникати між учителями та дітьми чи в дитячому колективі в ході освітньої взаємодії.

У грі дитина навчається діяти в ситуації, яка вимагає пізнання, а не тільки безпосередньо переживається. Дія в придуманій ситуації призводить до того, що дитина вчиться управляти не тільки сприйняттям предмета чи реальних обставин, а й сенсом ситуації, її значенням. Виникає нове ставлення людини до світу: дитина вже бачить навколишню дійсність, що не тільки має різноманітне забарвлення, різноманіття форм, а й знання і сенс, таким чином реалізується провідна мета музично-естетичного виховання.

Література

1. Монтень М. Проби: вибране ; пер. з фр. та примітки А. О. Перепаді; післямова В. Л. Скуратівського. Харків : Фоліо, 2012. 443 с.
2. Роже К. Людина та сакральне: видання, доповнене трьома додатками, про секс, гру, війну в їхньому відношенні до сакрального ; пер. з фр. Усик А. В., відп. ред. С. Л. Удовик. Київ : Ваклер, 2003. 238 с.
3. Вітвицька С. С. Основи педагогіки вищої школи : метод. посібник для студентів магістратури. Київ : Центр навчальної літератури, 2003. 316 с.
4. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи : навч. посіб. Київ : Академвидав, 2006. 352 с.
5. Жорник О. Формування пізнавальної активності учнів у процесі спільної ігрової діяльності. *Рідна школа*. 2000. № 3. С. 31–33.

References

1. Monten, M. (2012). *Proby: vybrane* [Samples: selected] ; per. z fr. ta prymytyky A. O. Perepadi; pisliamova V. L. Skurativskoho. Kharkiv : Folio [in Ukrainian]
2. Rozhe, K. (2003). *Lyudyna ta sakralne: vydannya, dopovnene troma dodatkami, pro seks, gru, viynu v yixnomu vidnoshenni do sakralnogo* [Man and the Sacred: An Edition with Three Appendices on Sex, Play, and War in Their Relation to the Sacred]. per. z fr. Usyk A. V., vidp. red. S. L. Udovky. Kyiv : Vakler, [in Ukrainian]
3. Vitvitska, S. S. (2003). *Osnovy pedagogiky vyshhoyi shkoly : metod. posibnyk dlya studentiv magistratury* [Basics of higher education pedagogy: method. a guide for master's students]. Kyivv : Tsentr navchalnoi literatury. [in Ukrainian]

4. Fitsula, M. M. (2006). *Pedahohika vyshchoi shkoly : navch. posib.* [Pedagogy of the higher school: teaching. manual]. Kyiv : Akademvydav. [in Ukrainian]

5. Zhornyyk, O. (2000). *Formuvannia piznavalnoi aktivnosti uchniv u protsesi spilnoi iatrovoi diialnosti* [Formation of students' cognitive activity in the process of joint game activity]. *Ridna shkola – Native school*, 3, 31-33. [in Ukrainian]

АНОТАЦІЯ

У статті проаналізовано особливості ігор як освітньої технології та розкрито методичні аспекти використання дидактичних ігор у процесі музично-естетичного виховання учнівської молоді, наведено приклади класифікації ігор. Визначено основні відмінності дитячої та дидактичної гри, охарактеризовано основні принципи дидактичної гри, визначено основні етапи підготовки та проведення дидактичної гри.

Мета статті полягає в актуалізації та структуруванні інформації про дидактичну гру як активну освітню технологію та визначенні шляхів удосконалення музично-естетичного виховання учнівської молоді засобами гри.

Поставлена мета досягається шляхом послідовного виконання таких завдань: теоретико-методичний аналіз особливостей використання ігрових технологій у роботі з дітьми у сфері музично-естетичного виховання; дослідження ефективності використання сучасних ігрових технологій в освітній діяльності мистецького циклу; розробка алгоритму підготовки та проведення дидактичних ігор з метою вдосконалення процесу музично-естетичного виховання учнівської молоді. Об'єктом дослідження є процес музично-естетичного виховання школярів. Предметом дослідження є ігрова діяльність як технологія музично-естетичного виховання учнівської молоді. У процесі підготовки статті були використані методи теоретично-методичного аналізу провідних наукових досліджень.

Наукова новизна дослідження вбачається в структуруванні наявного наукового досвіду з питань використання ігрових технологій в освітній діяльності. Практичне значення статті полягає в наведенні прикладів дидактичних ігор, що можуть бути використані на уроках музичного мистецтва та в позаурочній діяльності, спрямованій на музично-естетичне виховання.

У висновках підтверджено, що ігрові технології на уроках музичного мистецтва та в позаурочній діяльності дозволяють реалізувати виховні цілі освітнього процесу, сприяють розширенню в учнів уявлень про світ, формують музичний смак, збагачують мистецький досвід та підвищують пізнавальну активність учнівської молоді.

Ключові слова: дидактична гра, ігрова технологія, музично-естетичне виховання, освітній процес.