

між площею профілю ядра і площею профілю ендотеліальних клітин у капілярах скелетних м'язів при ДГК.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Гипокинезия и гиперкинезия как факторы риска в экстремальных условиях / Т.М. Нарымбетова, К.С. Орманбаев, Б.У. Байзакова [и др.] // *Advanc. Curr. Nat. Scien.* – 2011. – № 5. – С. 64–66.
2. Использование компьютерного Image-анализа для дифференциальной диагностики гепатоцеллюлярной карциномы и гиперплазии гепатоцитов / Пименова Е.Л., Богатырев В.Н., Чистякова О.В. [и др.] // *Клин. и лаб. диагностика.* – 2002. – № 8. – С. 35–37.
3. Кардозу В.М. Гиподинамия – болезнь цивилизации / В.М. Кардозу, Д.М. Фернандеш, А.Е. Бакытжанова // *Bull. Med. Int. Conf.* – 2014. – С. 704.
4. Козинец Г.И. Конфигурация и поверхность клеток крови в норме и патологии / Г.И. Козинец, З.Г. Шишканова, Ю.К. Новодержкина – Москва: Триада-фарм, 2004. – 171 с.
5. Кузнецов В.И. Структурные и функциональные характеристики биомембран / В.И. Кузнецов, Н.Д. Ющук, В.В. Моррисон // *РЖГГК.* – 2004. – № 4. – С. 49–52.
6. Лещак О.М. Реакція буккального епітелію на стандартне фізичне навантаження в дітей 8-10 років, які перебувають у дитячому оздоровчому закладі / О.М. Лещак, С.Л. Попель // *Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура.* – 2012. – № 15. – С. 44–52.
7. Монастирська О.С. Клінічні лабораторні дослідження / О.С. Монастирська. – Вінниця: Нова книга, 2007. – С. 14–35.
8. Салига Ю.Т. До вивчення деяких параметрів системи антиоксидантного захисту та перекисного окиснення ліпідів у крові щурів за токсичної дії хлорпірифосу / Ю.Т. Салига, В.П. Росаловський // *Український морфологічний альманах.* – 2012. – Т. 10, № 3. – С. 94–95.
9. Файчак Р.І. Вплив психоемоційного стресу на морфологічні властивості буккального епітелію / Р.І. Файчак, С.Л. Попель, Б.М. Мицкан // *Вісник наукових досліджень.* – 2006. – №3. – С. 10–12.
10. Цитогенетичні маркери соматичного здоров'я школярів / С.Л. Попель, В.А. Левицький, Д.М. Лизин [та ін.] // *Український медичний альманах.* – 2007. – Т. 10, № 3 (Додаток). – С. 50–56.
11. Цитологічні ефекти фізичного навантаження у студентів з різним рівнем тренуваності / С.Л. Попель, В. Случик, Р. Файчак [та ін.] // *Вісник Прикарпатського університету. Серія: Фізична культура.* – 2011. – № 14. – С.23–28.
12. [A Novel Peptide to Treat Oral Mucositis Blocks Endothelial and Epithelial Cell Apoptosis](#) / X. Wu, P. Chen, S.T. Sonis [et al.] // *Int J Radiat Oncol Biol Phys.* – 2012.–Vol. 83, № 3. – P. 409–415.
13. [Apoptosis of red blood cells](#) / P.R.R. Totino, R.A. Pinna, A.C.A.X. De-Oliveira [et al.] // *Mem Inst Oswaldo Cruz.* – 2013. – Vol. 108, № 6. – P. 686–690.
14. [Buccal Micronucleus Cytome Assay in Sickle Cell Disease](#) / M.B.S. Naga, Sh. Gour, N. Nallagutta [et al.] // *J Clin Diagn Res.* – 2016.– Vol. 10, № 6.– P. 62–64.
15. [Calpain-1 knockout reveals broad effects on erythrocyte deformability and physiology](#) / A. Wieschhaus, A. Khan, A. Zaidi [et al.] // *Biochem J.* – 2012.– Vol. 448, № 1. – P. 141–152.
16. [Ceruloplasmin Protects Against Rotenone-Induced Oxidative Stress and Neurotoxicity](#) / Akiyo Hineno, Kazuma Kaneko, Kunihiro Yoshida, Shu-ichi Ikeda // *Neurochem Res.* – 2011. – Vol. 36, № 11. – P. 2127–2135.
17. [Effects of aging on apoptosis gene expression in oral mucosal tissues](#) / O.A. Gonzalez, M.J. Novak, S. Kirakodu [et al.] // *Apoptosis.* – 2013. –Vol. 18, № 3. –P. 249–259.
18. [Expression of p75NGFR and CD95+, a Proliferative and Basal Cell Marker, in the Buccal Mucosa Epithelium during Re-epithelialization](#) / A. Ishii, T. Muramatsu, J.-M. Lee [et al.] // *Acta Histochem Cytochem.* – 2014. –Vol. 47, № 4. – P. 145–153.
19. [Oxidative stress caused by a low concentration of hydrogen peroxide induces senescence-like changes in mouse gingival fibroblasts](#) / Tamotsu Kiyoshima, Norio Enoki, Ieyoshi Kobayashi [etal.] // *Int J Mol Med.* – 2012. – Vol. 30, № 5. –P. 1007–1012.
20. Popel' S. Hysto-Ultrastruaction Changes of Skeletal Muscleafter Hypokineza and Midle aerobic Power Physical Loading / S. Popel', B.M. Mytckan // "Kinesiology and Exercise Sciences" 11th Annual International Conference, Conference Athens Greece 13-16 July 2015. – P. 25–26.
21. [S-glutathionylation of buccal cell proteins as biomarkers of exposure to hydrogen peroxide](#) / Ch.L. Grek, L. Reyes, D.M. Townsend [et al.] // *BBA Clin.* – 2014. – № 2. –P. 31–39.
22. [The second transferrin receptor regulates red blood cell production in mice](#) / A. Nai, M.R. Lidonnici, M. Rausa [et al.] // *Blood.* – 2015. – Vol. 125, № 7. –P. 1170–1179.

УДК 796 (091)

Наумчук Володимир Іванович  
Тернопільський національний педагогічний  
університет імені Володимира Гнатюка  
м. Тернопіль

#### СТАНОВЛЕННЯ ФЕНОМЕНУ ГРИ З АНТИЧНИХ ЧАСІВ ДО ЕПОХИ ВІДРОДЖЕННЯ

Обґрунтовано необхідність вивчення ігрового феномену в часовому просторі. Розкрито основні погляди мислителів щодо феномену гри з античних часів до епохи Відродження. Визначено властиві для кожного із етапів розвитку людства провідні характеристики гри, що обумовлені соціально-економічними та політичними чинниками

відповідного періоду.

**Ключові слова:** гра, феномен, особистість, мислителі, античні часи, Середньовіччя, Ренесанс.

### **Наумчук В. И. Становление феномена игры с античных времен до эпохи Возрождения**

Обоснована необхідність изучение игрового феномена во временном пространстве. Раскрыты основные взгляды мыслителей относительно феномена игры с античных времен до эпохи Возрождения. Определены отличительные для каждого из этапов развития человечества ведущие характеристики игры, обусловленные социально-экономическими и политическими факторами соответствующего периода.

**Ключевые слова:** игра, феномен, личность, мыслители, античные времена, Средневековье, Ренессанс.

### **Naumchuk V. I. Making of a game phenomenon from ancient times to the Renaissance era**

A historical and chronological analysis of main philosophical, cultural as well as psychological and pedagogical views of thinkers, who determined the making of a game phenomenon from ancient times to the Renaissance era, is presented in the article.

The psychological consciousness of ancient times, characteristic of which is a separation of a human out of the nature, records in a game the peculiarities of its worldview, attitude to environment to him/herself.

Although understanding of this phenomenon by the early Greeks and Romans expresses the peculiarities of a mythological period of human evolution, accentuating the nothingness of human knowledge in comparison with the heavenly wisdom, just at that time the study of the essence of the game was established as well as revealing of its essential features and qualities, and the game itself began to have been considered as an instrument of cognition of the surrounding reality.

Medieval philosophy described the game as a form of human's life. The thinkers of the Middle Ages marked the unique possibilities of the game in formation of public conscience, organization of human's life-sustaining activity and its filling with meaningful sense. Being in some kind of opposition towards the values of that time, the game acted as a life affirming factor and allowed a human to realize his/her unique place in the world. It promoted transferring and enrichment of the heritage of previous generations, thereby providing the further evolution of society and a human in it. However, social, economic and political factors of the Middle Ages determined mainly the slowdown of a game phenomenon development.

In philosophical conceptions of the Renaissance era that combined a free thought of the ancient world and religiosity of the Middle Ages the game was treated as a phenomenon of a general cultural and worldview space. It turned into one means of a spiritually affluent individual formation, mastering values and standards of the culture. The game turned out to be an essential characteristic of creative urges of a human and its content was filled in with culture and art. In a game activity a human shows the capability to create himself/herself and the world around.

**Key words:** game, phenomenon, individual, thinkers, the ancient times, the Middle Ages, the Renaissance.

**Постановка проблеми.** Належне вивчення природи, суспільства і людини неможливе без теоретичного осмислення й узагальнення ігрового феномену. Адже гра є глобальним й універсальним явищем, невід'ємною складовою життя і будь-які перетворення та зміни в життєдіяльності кожної людини прямо чи опосередковано співвідносяться з ігровим чинником. Подальший розвиток людства й надалі актуалізуватиме потребу суспільства та окремої особистості в належному регулюванні цих процесів.

Ігрова діяльність виступає важливим й органічним способом буття людини, дієвим засобом осягнення навколишнього світу. У різноманітних її проявах відбувається виявлення та розуміння людської сутності. Гра акумулює досвід й надбання суспільства, у якому людина пізнає свій внутрішній світ і взаємодіє з навколишньою дійсністю. Вона виступає специфічним показником стану суспільства, відображаючи його провідні ціннісні орієнтації та свідомість. Ігровий феномен поєднує і структурує різноманітні процеси та явища, розкриває особливості й уподобання певного періоду, моделює та апробує будь-які аспекти життєдіяльності.

Необхідність подальшого дослідження ігрового феномену в часовому просторі і фіксування властивих для кожного із етапів розвитку людства характеристик гри обґрунтовується потребою формування особистості людини з урахуванням як надбань попередніх поколінь, насамперед в культурі та освіті, так і реалій сьогодення, що визначають швидкі й кардинальні зміни в Україні та світі. У тому числі це стосується й процесу професійної підготовки майбутнього вчителя фізичної культури, діяльність якого априорі нерозривно пов'язана з феноменом гри.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Гра завжди цікавила людство і на теперішній час виступає складною й актуальною проблемою для наукової думки. Сучасні наукові дослідження ґрунтуються на історично усталених підходах до теорії гри, кожний з яких характеризується власними поглядами на її сутність.

На сьогодні науковий пошук фахівців спрямований на вивчення філософських та культурологічних засад гри, з'ясування її психолого-педагогічної сутності, властивостей та якостей, визначення місця та ролі ігрового чиннику у навчально-виховному процесі, соціальній і терапевтичній практиці, використання можливостей ігрового феномену у різних сферах життєдіяльності різних груп населення.

Дослідження гри у філософському просторі продовжують В. Алікін, Л. Бевзенко, М. Бойченко, Р. Ільясов, Н. Корабльова, Г. Радіонова, Л. Ретюнських, К. Сігов та інші науковці. Культурологічні засади гри вивчають Т. Апінян, К. Банов, М. Зубрицька, А. Кармін, І. Куриленко, Б. Мандель, В. Пономарьов, О. Самусенков, М. Хренов та ін. Психолого-педагогічні аспекти ігрової діяльності представлені у працях Л. Артемової, С. Довбні, Н. Кудикіної, В. Кукушина, Л. Макарової, С. Міллер, Л. Разаєвої, О. Репринцевої, Г. Селевко, О. Смірної, Л. Степанової, Г. Чорної, С. Шакова та ін. У галузі фізичного виховання і спорту гра виступає предметом вивчення у дослідженнях К. Віхрова, М. Годіка,

Ю. Железняк, Д. Кіркендалла, В. Костюкевича, Г. Лісенчука, Т. Лопатік, Ю. Портнова, Р. Тулаганова, В. Хола, А. Цюся, А. Шакірова, В. Шамардіна та ін.

**Мета статті** – провести історично-хронологічний аналіз основних філософських, культурологічних та психолого-педагогічних поглядів мислителів, що визначали становлення ігрового феномену з античних часів до епохи Відродження.

**Результати дослідження.** Пізнання гри відноситься до перших відомих форм людського знання. Так, у міфології Стародавньої Греції мудрістю та необмеженими можливостями володіли Боги, а людина була лише їх іграшкою. У свою чергу іграшкою для людини виступала мудрість. Антична філософська думка, що представлена у працях Демокріта, Сократа, Платона, Аристотеля та інших мислителів, розглядала гру як світоглядний принцип, що визначав своєрідне ставлення людини до світу і реалізовувався у специфічному способі діяльності. Гра в мудрість – теорія, а гра з мудрістю – практика, які є нероздільними в античному мисленні.

У своїх поглядах Сократ уперше змістив філософію з неба на землю й увів її у людське суспільство. На думку філософа, сенс життя полягає в істині, правді й добрі, а шляхом до осягнення істинного блага є самопізнання: «Пізнай самого себе і ти пізнаєш увесь світ». Поняття добро, чесноти вживаються у широкому значенні блага і вважаються найвищим втіленням морального потенціалу й досконалості людини, що досягається виконанням поставлених цілей прийнятним способом. Добро, як і щастя та благо, виступає загальним поняттям і є важливим для добродесного життя. Чесноти прирівнюються до знань і тому здоровий глузд штовхає людину на добрі вчинки. Будь-яка окрема дія чи діяльність людини, у тому числі й ігрова, оцінюється Сократом через її зіставлення з цими універсальними етичними поняттями.

У загальновідомих діалогах для пошуку й встановлення істини Сократ з успіхом використовував можливості гри. Створення різноманітних комунікативних ситуацій та майстерне виконання відповідних ролей дозволяло через сприймання, уявлення, відчуття, мислення, умовивід чуттєво відображати дійсність, тобто пізнавати світ в ігровій формі.

Платон вбачав в ігровому чиннику розумне підґрунтя людського буття. Оскільки для людини вкрай важливими є її справи та дії, на переконання мислителя, жити потрібно у гармонії й задоволенні, згідно властивостей своєї природи, тим самим здобуваючи прихильність богів. У філософському вченні Платона реально значущими суб'єктами на сцені історії виступають ідеї, яким притаманні справедливість, краса і мудрість. Взятши їх за основу, ідеальний першопочаток створює копію – фізичний світ. Творіння Деміурга є найкращим із можливих і пройняте добром, красою та гармонією, а зло, хаос й негатив є породженням вже самої людини. З роздумів Платона однозначно випливає, що кожній людині треба жити граючи, а правильний вибір її життєвого шляху мають складати ігри, пісні, танці, боротьба з ворогами та шанування богів [8]. Гра розглядається у взаємодії з активністю людини, виступаючи джерелом задоволення, естетично наповненою моделлю-зразком, а сутність феномену гри полягає у відтворенні чеснот, краси та мудрості.

Привабливим й значущим для людини явищем, одним із ключових понять її повсякденного життя представляється гра у працях Аристотеля. Ігри та розваги він сприймав як вид відпочинку, що необхідний людині для відновлення після добродійної чи споглядальної діяльності [1]. Ціннісна характеристика гри, пропонована філософом, розкриває доцільність та корисність цього явища, визначає позитивні й негативні його сторони. Через змістовне проведення дозвілля, яке включає вчинення доцільного, корисного і прекрасного, повинні реалізовуватися й виховні завдання суспільства, а розвитку культури та інтелекту людини сприяють словесні ігри й каламбури. Окрім виділених Платоном гармонії, краси, насолоди, позитивне значення гри пов'язувалося з дитячими розвагами, рекреацією та підготовкою до праці. Водночас Аристотель застерігав від можливого негативного впливу ігор та розваг, що може привести до пороку і не відповідає самій природі людини.

Осягнення ігрового феномену античними греками здійснювалося за допомогою перенесення основних його властивостей на процес життя, великим проявом якого стали Олімпійські ігри. Окрім об'єднання еллінського світу та формування національної свідомості, Ігри Стародавньої Греції створювали ідеал всебічного розвитку й фізичного вдосконалення особистості і виконували змагальну, видовищну, виховну, економічну, політичну та інші функції.

Невід'ємною складовою чисельних свят античного Риму були театральні вистави, циркові розваги, гонки на колісницях, гладіаторські бої, звірині сутички й цькування, які носили переважно змагальний характер і відрізнялися жорстокістю. Як і в Греції, ігрові масові видовища Римської імперії, стають важливим елементом культури, сутність та характер якої найбільш яскраво проявилася в гаслі «Panem et circenses!» – «Хліба та видовищ!». Проте, якщо для греків, привабливість гри полягала в задоволенні, насолоді, що викликають позитивні емоції та почуття, то для римлян вона слугувала, насамперед, доведенням власної переваги, формою демонстрації сили, вправності, витривалості, наполегливості у досягненні мети.

Провідною ознакою давньоримської ментальності виступав практицизм, діловий й прагматичний підхід до життя. Філософська думка була більше зорієнтована на людину, її місце в світі, пошук ідеалу, до якого потрібно прагнути. Римлян цікавило суспільне життя, проблема свободи, питання особистої досконалості. Високий рівень розвитку практичної діяльності, що вирізняв культуру Республіки, а пізніше й Імперії, обумовив прагнення Риму з'єднати видовища з реальним життям. У давньоримському суспільстві ігровий чинник набув фундаментальності, а масові видовища та розваги стали справою державного значення.

Римська самобутність, тогочасні панівні ідеї та уявлення виразно представлені у творах Марка Туллія Цицерона. Видатний діяч своєї епохи намагався поєднати окремі філософські напрями у певну концепцію, що охоплювала пізнання природи і суспільства та передавала зближення теорії з етикою. «Кожна людина – відображення свого внутрішнього світу, – стверджував філософ, – і як людина мислить, такою вона і є» [7]. Відповідно до світогляду Цицерона, людина є розумною істотою, якій притаманне щось божественне, а гра – мистецтвом, що розкриває особливу римську самосвідомість і призначене для вільної насолоди душі.

Тіт Лукрецій Кар, Квінт Горацій Флакк, Сенека Анней Луцій, Марк Аврелій Антонін та інші мислителі звертали увагу на потенційні можливості гри, яка пронизує різні сфери буття. Зокрема на доцільність використання ігор для розв'язання

окремих педагогічних завдань вказував Марк Фабій Квінтіліан. Підкреслюючи значення повноцінного відпочинку для навчання й виховання, він вважав за необхідне впроваджувати у цей цілеспрямований процес активні ігри, що дозволятиме не тільки швидко відновлювати сили, але й стимулюватиме у дітей бажання вчитися. Окрім того, під час гри найлегше розпізнати характер учня, виявити його особливості та індивідуальні риси. «Я не можу сподіватися, що той задумливий і завжди похмурий хлопчик, який млявий у властивих його віку іграх, буде старанно займатися», – зазначав педагог [2]. Дитинство розглядалося Квінтіліаном важливим періодом становлення особистості, у якому гра виступала певною моделлю, прообразом майбутньої життєдіяльності людини. Відповідно дитячі ігри пропонувалося наповнювати серйозним змістом, тим самим готуючи молоде покоління до самостійного дорослого життя.

Предметом особливої гордості для римлянина був статус громадянина. Він становив основу ідеалу людини, її головних чеснот, чинне місце серед яких належало красномовству. Риторика визначала не лише стиль мовлення, але й моральні норми особистості, образ її думок та поведінки. Навчання публічної мови в античних школах передбачало широке використання гри розуму, свідомості та уяви. Доведення риторики до ораторського мистецтва підкреслювало взаємозв'язок красномовства, поезії й акторської творчості. У різних своїх формах і проявах цей взаємозв'язок значною мірою забезпечувала ігрова складова.

Увесь життєвий шлях людини у філософському вченні Сенеки ототожнювався з грою: «Життя як п'єса (байка), і не важливо, довга вона чи ні, а важливо те, чи добре вона зіграна», – і, для того, щоб його гідно пройти, потрібно всі зусилля спрямувати на власне вдосконалення, героїчно та мужньо долаючи всі труднощі [11, с. 361]. У трилогії «Наука любові» славетний римський поет Публій Овідій Назон представляє світ складною й нескінченною грою з чисельними діями та протидіями, а кохання – мистецтвом, яким можна опанувати [6]. Знання й дотримання правил гри, пропонованих настанов, що складають кодекс поведінки закоханого, уможливають досягнення бажаного результату – щасливе життя й «підкорення Амуру».

Філософська свідомість античного часу, якій притаманне виділення людини з природи, фіксує у грі особливості її світовідчуття, ставлення до навколишнього світу і до себе самої. І хоча осмислення цього феномену стародавніми греками й римлянами відображає особливості міфологічного періоду розвитку людства, підкреслюючи нікчемність людського знання у порівнянні з божественною мудрістю, саме тоді було започатковано вивчення сутності гри, виявлення її істотних ознак та властивостей, а сама гра стала розглядатися як інструмент пізнання оточуючої дійсності.

Пошуку світоглядних конструкцій в епоху Середньовіччя властивий підкреслено релігійний характер. Людина репрезентувалася як гріхове створіння, а її плоть слугувала в'язницею для душі, яку потрібно було звільнити для вищого блаженства молитвою, послухом та покаєнням. Церква, авторитет якої був надзвичайно великим, оголошувала ігри та розваги владою нечистої сили і називала їх «видумками диявола» та «бісівським радінням». Вона прагнула витіснити гру з різних сфер життєдіяльності народу, адже почуття, викликані ігровим чинником, могли бути сильнішими за релігійні.

Виступаючи для священнослужителів, феодалів та купців суттєвою проблемою й предметом роздратування, ігри, особливо з м'ячем, попадали під сувору заборону. Гра вважалася антиподом смирення та покірності, оскільки сприяла подоланню меж буття людини, знижувала у неї поріг страху, зменшувала залежність від природних явищ. Привілейовані соціальні верстви середньовічного суспільства сприймали ігри та забави як прояв незалежності духу людини, який міг бути перейнятий з ігрової діяльності і використаний проти них.

Нащадкам переходить те, що видається найбільш вдалим, характерним для конкретного середовища. Тому, незважаючи на заборони і переслідування, різноманітні ігри та забави торували собі шлях у середньовічних містах і селищах. Циркові й театралізовані видовища, різновиди ігрового дійства, настільні ігри, полювання, лицарські турніри стали невід'ємним атрибутом життя того часу, підсвідомо залучаючи до процесу становлення людини, освоєння нею досвіду попередніх поколінь, що знаходило своє відображення у християнських традиціях навчання й виховання. Одним із таких прикладів може слугувати система лицарського виховання.

Стрижнем кожного етапу лицарського виховання, його основою виступала гра. Виконання ролі пажа при знатній дамі чи зброєносця свого сюзерена, засвоєння і вдосконалення у постійних поєдинках, змаганнях, турнірах й бенкетах семи лицарських чеснот (володіння списом і щитом, фехтування, їзда верхи, плавання, полювання, гра в шахи, спів власних віршів та гра на музичному інструменті), церемонія посвячення в лицарі – все ґрунтувалися на ігровому чиннику, реалізації рольових дій.

Різнманітні ігри, забави та вправлення були важливою складовою життєдіяльності й українського козацтва. Вони займали чинне місце у прикладній підготовці вільнолюбного братства до тогочасних реалій трудової й військової діяльності і використовувалися з метою духовного та фізичного вдосконалення людини [5]. Зокрема серед козаків Запорізької Січі поширеними були ігри зі зброєю, кулями та м'ячами, під час яких вони змагалися силою, спритністю, прудкістю, витривалістю, винахідливістю, точністю попадання в ціль.

Середньовічна філософія характеризувала гру як форму людського життя. Мислителі Середніх століть відзначали унікальні можливості гри у формуванні суспільної свідомості, в організації життєдіяльності людини, наповненні її змістовним сенсом. Перебуваючи у певній опозиції до тодішніх цінностей, гра виступала життєстверджуючим чинником і дозволяла людині усвідомити своє унікальне місце в світі. Вона сприяла передачі й збагаченню надбань попередніх поколінь, тим самим забезпечуючи подальший розвиток суспільства і людини в ньому. Проте соціально-економічні та політичні чинники Середньовіччя обумовили переважно уповільнення розвитку ігрового феномену.

Разом з подальшим історичним поступом змінювалися умови життя, характер суспільних взаємин, сама людина, а, відповідно, і її ставлення до гри.

В епоху Відродження трансформація суспільної думки щодо ігрового феномену обумовлена насамперед гуманістичною спрямованістю тогочасного світогляду. Головною цінністю на землі визначалася людина, а основою світорозуміння було усвідомлення її величі та безмежних можливостей. Акцент на значенні окремої людини для розвитку

суспільства і цілого світу, сформований у поглядах Вітторіно да Фельтре, Джованні Піко делла Мірандолли, Нікколо Макіавеллі, Дезідерія Еразма Роттердамського, Франсуа Рабле, Томаса Мора, Мішеля де Монтеня, Джованні Доменіко Кампанелли та інших мислителів-гуманістів, наповнював новим змістом ідеал всебічно розвиненої особистості, висунутий ще стародавніми греками та римлянами. Доба Ренесансу характеризується зверненням до культурних надбань античності, розширенням світогляду і його виходом поза межі, означені Церквою та владою, світським устроєм суспільної думки, спрямованістю на виявлення всієї повноти життєвих проявів людини.

Невід'ємними чинниками гуманістичного світосприйняття є прагнення до гармонії і досконалості, возвеличення й відчуття прекрасного, усвідомлення значущості та реалізація творчої діяльності. На відміну від попередніх часів, у яких домінували елітарні та теологічні підходи до діяльності людини, що носили переважно споглядальний характер, в епоху Відродження на перший план виходить активна, естетично наповнена творчість особистості, яка постає в гармонійній єдності духовного і тілесного. Завдяки розуму і свободі волі людини, відбувається її урівняння з Богом, що дозволяє оперувати нескінченною кількістю можливостей для творчої самореалізації особистості, де певна роль відводиться ігровій діяльності.

У філософських концепціях часів Ренесансу, які поєднували вільну думку античності та релігійність середньовіччя, гра розглядалася як феномен загальнокультурного і світоглядного простору. Вона перетворюється на один із способів становлення духовно багаті особистості, засвоєння цінностей і нормативів культури. Гра постає важливою характеристикою творчих прагнень людини, а її зміст наповнюється культурою і мистецтвом. В ігровій діяльності людина вже проявляє здатність творити саму себе і навколишній світ.

Однією із перших спроб втілення в життя ідей епохи Відродження було створення Вітторіно да Фельтре авторської школи «Будинок радості», провідна мета якої полягала у формуванні загальної культури особистості учня, що слугувала підґрунтям для його подальшої освіти. Процес навчання у ній будувався на пріоритеті свідомого засвоєння знань та самостійній творчості дитини і був спрямований на розкриття та розвиток її природних задатків й здібностей [3]. Прагнення зацікавити учнів та урізноманітнити заняття, зробити їх змістовнішими обумовило широке використання Вітторіно да Фельтре ігор в діяльності школи. На думку італійського гуманіста, ігри активізували пізнавальну діяльність учнів, найповніше розкривали їх можливості та індивідуальність. За допомогою ігор підвищувалася рухова активність дітей, забезпечувалася єдність їх духовного і фізичного розвитку. Виступаючи дієвим засобом формування радісного, наповненого оптимізмом відчуття життя, саме ігри значною мірою забезпечували перетворення закладу у «Школу радості».

Голандський філософ й богослов Дезідерій Еразм Роттердамський вивчав гру як феномен, що відображає оточуючу дійсність. Описуючи у літературних творах людське життя, мислитель-гуманіст наповнював його ігровими діями, які, на його думку, становили сутність повсякденної життєдіяльності людини і суспільства. Гра, як структурний елемент життя, може досягатися за допомогою споглядання та безпосереднього сприйняття. При цьому вона, виступаючи пізнавальним інструментом, є одночасно і частиною самого процесу пізнання. Еразм Роттердамський відновлює сократівський шлях пізнання в ігровій формі і через сатиру, іронію та гумор протистоїть порокам й оманам свого часу. Так, розкриваючи питання моралі у творі «Похвала Глупоті», Дезідерій зазначає, що співвідношення чуттєвої сфери і розуму людини, її тілесного і духовного змушує людей виконувати різні ролі та «грати комедію життя» [10].

У поглядах Франсуа Рабле основу філософії життя становила глибока і незламна життєрадісність, перед якою все скороминуще безсиле. Веселість вважалася нормальним, природним станом, який завжди має підтримувати у собі людина. Видатний французький мислитель відстоював ідеал гармонійно розвиненої людини, шлях до якого передбачав перехід від сліпої віри до виховання особистості з новим образом думок та жадаючої знань. Адже згідно «пантагрюелізму» Рабле, що ототожнює гуманістичний світогляд, тільки розум і знання приведуть людство у світ щастя.

Оскільки інтелектуальне зростання дитини повинно супроводжуватися її фізичним розвитком, вивчення наук і мистецтв має бути пов'язано з руховою діяльністю та іграми. Вважаючи, що сам процес навчання йде від практики, від життєвих спостережень учня, від його спілкування з реальним світом, освітник-гуманіст пропонував вивчати тогочасні науки в ігровій формі. Для підвищення інтересу учнів до навчання та запобігання втоми, він радив чергувати ігри з розумовими та фізичними вправами. Окрім того, Франсуа Рабле визнавав за грою здатність витіснити згубні захоплення і звички, замінюючи їх змаганнями в силі та спритності [9].

За твердженням іншого французького філософа – Мішеля де Монтеня, ніщо так не підносить людину у власних очах, як її особистий досвід. Набутий у дитинстві, юності та зрілих роках досвід людини є формою досягнення цілісності особистості, одним із способів упорядкування життєвих явищ. Важливою складовою цих процесів визначається гра, яка не тільки збагачує досвід людини, а й організовує та структурує її життя. Ігровий чинник дозволяє кожній особистості діяти самостійно, обирати власний життєвий шлях та влаштувати своє місце у світі: «Більшість наших занять – лицедійство. Весь світ лицедіє. Треба сумлінно грати свою роль, але як роль узяті особистості. З маски і подоби не треба робити реальної істоти, а з чужої – власної...», – зауважував філософ [4, с. 248].

Для Монтеня гра є фундаментальним феноменом людського буття. Людина, як складний багатогранний суб'єкт, найкраще розкривається в грі. У різноманітних формах свого існування – дитячих, любовних, азартних, інтелектуальних та інших іграх, вона виступає для особистості засобом самопізнання і способом самоуправління.

**ВИСНОВКИ.** Гра є незмінною складовою життєдіяльності людини. У поглядах мислителів попередніх епох ігровий феномен відображає складне й багатогранне явище, що пізнається людиною через досвід і досягається на чуттєвому рівні. Через гру людина відкриває у собі витоки, що дозволяють їй піднятися над собою. Видозмінюючись з кожним етапом розвитку суспільства, гра завжди зберігає прояви феномену і притаманний лише для себе перелік властивостей та якостей.

Феномен гри може виступати надійним фундаментом впевненого життєвого поступу людини, невичерпним джерелом її натхнення і творчості, вагомим чинником розвитку й самовдосконалення особистості. При цьому потенційні можливості гри доцільно використовувати не виокремлено як форму, засіб чи метод педагогічного впливу, а комплексно,

забезпечуючи одночасно з всебічним й гармонійним розвитком особистості досягнення власних цілей фізичного виховання і спорту.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Аристотель. Сочинения в четырех томах / Под. общ. ред. А. И. Доватура; Пер. с древнегреч. – М.: Мысль, 1983. – Т. 4. – 830 с.
2. Квинтилиан М. Ф. О воспитании оратора [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Pedagog/galag/06.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Pedagog/galag/06.php)
3. Кравець В. П. Історія класичної зарубіжної педагогіки та шкільництва: Навч. посібник для студ. пед. навч. закладів / В. П. Кравець. – Тернопіль: Вид-во „Тернопіль”, 1996. – 436 с.
4. Монтень М. Проби / М. Монтень. – К.: Дух і літера, 2007. – 383 с.
5. Наумчук В. І. Євро-2012. Історія українського футболу в контексті європейського виміру / В. І. Наумчук // Міжн. збірн. наук. праць. Серія: Історія, міжнародні відносини / Гол. ред. Л. М. Алексієвець. – Вип. 9: Україна – Європа – Світ. Творимо історію разом. Присвячується Євро 2012. – Тернопіль: Вид-во ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2012. – С. 96 – 102.
6. Ovidij P. O. Ljubovnielegiji. Mistectvokohannja. Skorbotni elegiji / P. O. Ovidij. – K.: Osnovi, 1999. – 300 s. – Rezhimodostupu: [http://www.ae-lib.org.ua/texts/ovidius\\_ars\\_amatoria\\_ua.htm](http://www.ae-lib.org.ua/texts/ovidius_ars_amatoria_ua.htm)
7. Pisma Marka Tullija Cirona k Attiku, blizkim, bratu Kvintu, M. Brutu / Perevod V. O. Gorenshtejna [Elektronnyj resurs]. – Rezhimodostupu: <http://ancientrome.ru/antlitrcicero/>
8. Platon. Sochinenija v 4-h tomah / Pod. red. A. F. Loseva, V. F. Asmusa; Per. s drevnegrech. – SPb.: Izd-vo S.-Peterb. un-ta; «Izd-vo Olega Abishko», 2006. – T.1. – 632 s.
9. Rable F., Monten M. Misli o vospitanii i obuchenii detej / F. Rable, M. Monten; per. s fr. V. Smirnova. – M.: Tipo-lit. T-va I. N. Kushyarev i K<sup>o</sup>, 1896. – 164 s.
10. Rotterdamskij E. Pohvala Glupoti / E. Rotterdamskij; [Per. zlat. V. Litvinov]. – K.: Toloka, 2012. – 192 s.
11. Seneka L. A. Moralnistido Lucilija / Lucij Annej Seneka; [Per. A. Sodomori]. – K.: Osnovi, 1999. – 608 s.

УДК: 796.011.3:373.1

Омельяненко Інна Олександрівна

Тернопільський національний педагогічний університет ім. В. Гнатюка м. Тернопіль

#### ПРО ДЕФІНІЦІЮ НОРМАТИВНО-ПРАВОВИХ ОСНОВ ФІЗИЧНОГО ВИХОВАННЯ ШКОЛЯРІВ

*В результаті індуктивно-дедуктивного аналізу теоретичного матеріалу визначено та показано у статті логічність виокремлення нормативно-правових основ фізичного виховання у самостійне теоретичне положення з обґрунтуванням його визначення та сутності.*

**Ключові слова:** *основи системи фізичного виховання, закони, нормативні акти, нормативно-правові основи.*

**Омельяненко Інна Олександрівна. О дефиниции нормативно-правовых основ физического воспитания школьников.** *В результате индуктивно-дедуктивного анализа теоретического материала выявлено и показано в статье логичность выделения нормативно-правовых и программных основ физического воспитания в самостоятельные теоретические положения с обоснованием его определения и содержания.*

**Ключевые слова:** *основы системы физического воспитания, учебная программа, законы, нормативные акты, нормативно-правовые основы.*

**Omelyanenko Inna Aleksandrivna. About definition of regulatory and legal foundations of students physical education.** *Analysis of the literature and government documents defined different interpretations by experts basics of students physical education culture, which contain legal, regulations and policy documents and non-availability of single position about their definition. Was revealed absolute identity in content with common flaws in government documents of Ukraine and closest neighborhoods*

*of Soviet Union, it tell us about dependency of the country past in Ukrainian cultural space. Inductive-deductive analysis of theoretical material provides understanding of logical isolation of legal and regulatory physical culture basics in independent theoretical position. Following conditions of juridically subordination, was specified determination of physical culture education, which is the subject of research. Was offered to consider the nature of regulatory and legal basics in physical culture system, as an array of acts that determine relationship between different subjects of physical culture functions; is a norm, measure, (standart) of functionality and the result in system of physical culture.*

**Key words:** *basics of physical culture system, laws, regulations of regulatory foundations.*

**Постановка проблеми.** Проблема дефініції в науці існувала завжди і має перманентний характер. Це обумовлено розвитком науки, відкриттями в ній нових напрямів, формуванням різних шкіл, що деколи мають різні наукові концепції і методологічні основи. Ця проблема загострюється особливо в період перебудови, переходу від звичних, традиційних концепцій до нових, заснованих на нових методологічних підходах [12].

В Україні відбувається активне становлення та розвиток теорії фізичного виховання і спорту. Різні позиції науковців у тлумаченні теоретичних положень системи фізичного виховання свідчать про незалежне, незаангажоване мислення фахівців. В той же час, така неузгодженість думок вносить елемент хаосу у теоретичні основи системи фізичного виховання, що негативно позначається на її функціонуванні.