

**ІГРОДИЗАЙН У ПРАКТИЦІ СТУДЕНТІВ НА ЗАНЯТТЯХ З КУРСІВ:  
«ТРУДОВЕ НАВЧАННЯ З ПРАКТИКУМОМ»,  
«ОБРАЗОТВОРЧЕ МИСТЕЦТВО З МЕТОДИКОЮ НАВЧАННЯ»**

*Стаття знайомить з деякими експериментальними творчими завданнями та авторськими інноваційними техніками з ігродизайну для майбутніх фахівців початкової школи у процесі занять з дисциплін: «Трудове навчання з практикумом», «Образотворче мистецтво з методикою навчання».*

**Ключові слова:** *дизайн-діяльність, ігродизайн, інноваційні технології, інноваційні техніки, творчі завдання, етнодизайн, художньо-творчий розвиток.*

Епоха, що настала, - епоха змін, інновацій, - диктує свої умови життя, висуває нові вимоги до людини, до її професіоналізму. Якісно нові зміни в суспільстві переконують, що найбільшою цінністю є неповторна людська особистість з її нахилами, вподобаннями, обдаруваннями. Раннє виявлення цих якостей, навчання та розвиток творчих здібностей дітей, учнів, студентів являє собою провідне завдання вдосконалення системи освіти. Саме тому педагогіка вимагає збагачення змісту освіти і традиційних форм процесу навчання засобами мистецтва, інноваційними технологіями, дизайн-діяльністю.

Основний метод розвитку і навчання творчості – це включення в художньо-творчу діяльність, яка має реальну цінність для особистості. Видатний педагог-класик К. Ушинський писав про те, що дитина, яка отримала від народження щасливе поєднання творчих та інтелектуальних здібностей, має можливість скористатися ними у майбутньому.

Більшість вчених-психологів (Т. Кудрявцев, А. Леонтьєв, В. Моляко, В. Рибалка та ін.) проблему розвитку здібностей особистості засобами мистецтва (в тому числі дизайну) розглядають у контексті розкриття її творчого потенціалу, формування особистісно-мотиваційної сфери. Учитель початкової ланки освіти створює додаткові можливості ефективного розвитку дітей, оскільки їх вік характеризується підвищеною емоційністю, вразливістю до зовнішніх дій, зверненістю до світу позитивних цінностей, що проявляються в усіх видах діяльності: навчальній, ігровій, комунікативній, трудовій та ін.

Питанням дизайн-освіти у вищій і початковій школі присвячені праці

представників педагогічної науки (Н. Гавриш, В. Сидоренко, С. Симоненко, В. Сирота, В. Тименко, Г. Тарасенко, Т.Шевчук, ін.) [4]. З точки зору В. Сидоренка, «дизайн» культивує мисленнєві навички і способи розв'язання реальних проблем з опорою на широкий арсенал „невербального”.

Але для науковців проблема пошуку нових підходів та шляхів передання знань майбутнім вчителям початкових класів в галузі дизайн-діяльності є відкритою. Зокрема, залишається **актуальним** питання щодо удосконалення методики викладання дисциплін художнього і технологічного циклу у вищій школі, збагачення її змісту оригінальними завданнями, інноваційними техніками. Художнє проектування має стати не лише методом конструктивної взаємодії особистості із предметним довкіллям, але й новою перспективною формою взаємодії учасників навчально-виховного процесу з освітніх галузей «Технології», «Мистецтво».

Навчальні шкільні предмети «Трудове навчання», «Образотворче мистецтво» є засобами реалізації змістових ліній освітніх галузей «Технології», «Мистецтво» [1]. Спорідненою в багатьох аспектах є мета цих освітніх галузей, в яких йдеться про: «формування і розвиток в особистості комплексу ключових, міжпредметних компетентностей у процесі опанування художніх цінностей та способів художньої діяльності шляхом здобуття власного естетичного досвіду». В освітніх галузях «Технології» і «Мистецтво» передбачається поряд з вивченням традиційних ручних технік і технологій з декоративно-прикладного, образотворчого мистецтва, конструювання, ознайомлення і з сучасними інноваційними техніками. В освітній галузі «Мистецтво» вказується, що змістові лінії, в тому числі мистецько-синтетична (відповідно театрального та екранного видів мистецтва) повинні реалізовуватись шляхом окремих предметів, або інтегрованих курсів [1].

У своїх працях академік О.Савченко наголошує на необхідності «насичення навчального процесу завданнями комплексного впливу, у яких провідна навчальна дія підживлюється, збагачується за рахунок інших трудових дій: трудові дії – музичним і словесним супроводом, словесні творчі роботи – одночасними графічними діями...» [3].

Максимальній реалізації освітніх завдань у практичній підготовці майбутніх вчителів початкових класів сприяє метод ігродизайну, який розглядається провідним вченим-дослідником дизайн-освіти В. Тименком як найефективніший для педагогічної діагностики і всебічного розвитку особистості як учня, так і студента, а саме на розвиток її художніх, конструктивних та інтелектуально-мовленнєвих здібностей [2].

**Мета** статті - розгляд проблеми впровадження ігродизайну в площині професійної підготовки вчителя початкових класів; ознайомлення з деякими експериментальними творчими завданнями та авторськими інноваційними техніками для майбутніх фахівців початкової школи у процесі ігродизайну на заняттях з навчальних курсів: «Трудове навчання з практикумом», «Образотворче мистецтво з методикою навчання».

Мистецьким ігродизайном передбачається атмосфера вільного спілкування між учасниками навчального процесу, створення ситуації художніх уподобань, коли активно використовуються життєвий досвід особистості, її емоційні та чуттєві переживання, від заняття до заняття формується поняття художнього образу і посилюється, але усвідомленого його втілення у власній художній діяльності майбутніх педагогів.

Аналізуючи зміст навчальних програм з дисциплін «Трудове навчання з практикумом» та «Образотворче мистецтво з методикою навчання» можна виявити між ними багато загальних за своєю сутністю тем. Це логічно вказує на можливість і доцільність застосування інтеграції між цими предметами з ефективним використанням у процесі занять методу ігродизайну. Результати експериментальних досліджень свідчать про ефективність такого інтегрального підходу, який сприяє взаємодоповненню, взаємозбагаченню обох дисциплін з вирішення навчальних задач.

Удосконалення професійної підготовки майбутніх вчителів початкової школи варто здійснювати, на наш погляд, саме шляхом варіативності ігродизайну, який передбачає виконання різноманітних творчих завдань з елементами гри, завдяки якому легше, природніше, відповідно до дитячого екзистування, спрямовуються в конструктивно-художнє русло фантазія, думки, почуття, предметні дії особистості.

Ознайомлення з деякими з них ми пропонуємо у нашому дослідженні.

Одна з тем занять «Трудове навчання з практикумом» присвячена ознайомленню студентів з різновидами книг, технологією виконання палітурних робіт, розробці дизайн-проекту книги. Серед тем предмету «Образотворче мистецтво з методикою навчання» є тема «Методика ілюстрування літературних творів». На основі таких аналогій у процесі інтеграції двох дисциплін і запропонованих варіантів, нами було поставлено завдання: розробити проект, сконструювати і проілюструвати книжку-саморобку з елементами гри.

Студенти, розподілившись за власним бажанням, у відповідні дизайн-групи («художники-проектувальники», «конструктори» і «ілюстратори») самостійно обирали тему, форму, конструкцію і техніку виконання ілюстрацій до майбутньої книги (власного дизайн-об'єкту). Цікавих ефектів

додали ускладнені елементи з об'ємними сторінками, при розгортанні яких утворюється об'ємне зображення з двома, трьома зображувальними планами, з елементами паперопластики, навіть, з рухомими героями, які закріплюються на певній планці, що можна пересувати. Особливістю ігродизайну таких книжок є не тільки графічний дизайн (проекування, лінійне і кольорове оформлення книжки, компанування тексту, заголовків), а й конструювання об'ємних сторінок з привабливими елементами (наприклад, із зображенням будиночків, в яких відгортаються об'ємні сходи, відкриваються двері, вікна, через які проглядають інші зображення, герої). Ігрові ефекти таких об'ємних книжок підсилені руховими моментами окремих елементів, частіше, – головних героїв, які додатково можна озвучувати у подальшому процесі художнього-ігрового читання за ролями з відповідними моментами артистичних проявів. Помітним був вияв надзвичайно позитивних емоцій і почуттів усіх учасників дизайн-проекту і «читців». Проект показав прояв широкої фантазії, креативності студентів, їх зацікавленість спільною працею-грою. (Див. фото 1)

Оригінальним у практиці ігрового етнодизайну стало завдання з виготовлення писанок за нашою авторською технологією, суть якої полягає у закріпленні яєчної шкаралупи фрагментами проклеєного паперу і подальшим декоруванням форми інкрустацією сучасними оздоблювальними матеріалами: бісером, стразами тощо. Цікавим ігровим елементом-загадкою таких писанок є виготовлення маленьких листівок з великодними побажаннями, складання і закладення їх в середину пустої форми яйця. Отже, виходить писанка з секретом-побажанням, яку можна дарувати, використовувати в великодніх іграх. Особливого колориту процесу такого етнодизайну надає музичне оформлення в процесі етнодизайну: звучання української фольклорної музики, пісень, «веснянок», «гаївок». (Див. фото 2 )

Особливо витонченим виявилось створення дизайн-композицій з сучасних текстильних матеріалів за нашою авторською технікою «текстильний живопис», сутність якої полягає у створенні текстильних панно на основі добору тканин не за традиційно декоративними, а живописними принципами зображення (з добором складних тонів та напівтонів, живописно-кольорових розтяжок і відтінків). Характерною особливістю даних проектів є те, що виражальним художнім засобом являється тканина з її особливими властивостями, кольорами, а не фарба. Перший етап такого дизайну полягає у напруженій психічно-інтелектуальній праці особистості, її образного мислення на основі споглядання набору фрагментів різних тканин, декоративних волокнистих матеріалів для створення відповідного сюжету-образу майбутнього живописного панно. Фактура, забарвлення, прозорість

тканин, при цьому, викликають у особистості різні асоціації, сприяють виникненню оригінальних образів, які визначають теми і об'єкти зображень, частіше пов'язаних з морським мотивом, флорою, фауною (наприклад: «риби», «равлики», «метелики», ін.). Оригінального ефекту таким роботам додає сучасне направлене освітлення, завдяки якому зображення на художньому виробі ніби «оживає», (таким чином «спрацьовує» різна фактура тканин, яка від сили і відтінку освітлення може дещо змінюватись і створювати непередбачувані ефекти). Ігрові моменти даного виду дизайн-діяльності виявляються у створенні композицій, у сюжетах-розповідях, в обігруванні інтер'єру приміщення. (Див. фото 3)

Ефективним у практиці занять трудового навчання став ігродизайн паперових плаваючих моделей човника з вітрилами, катамарана (методом складання з паперу або за креслення) з подальшим проектуванням на занятті з образотворчого мистецтва панорами-малюнка, панорами-рельєфного зображення (за вибором студентів) у вигляді, наприклад, казкового острова з намальованими, або зробленими екзотичними рослинами, деревами, тваринами, птахами у різних художніх техніках (акварель гуаш, аплікація, паперопластика). Ігровою ідеєю даного завдання було подальше обігрування макету у розповіді-подорожі. Ці ж об'єкти (сконструйовані паперові плаваючі моделі та художньо розписані) можуть мати своє продовження в іграх на природі весняною порою, в період відлиги для запуску їх по воді. Таким чином, етапи подібних завдань, його ігрові мотиви забезпечують синтез формотворчої, образотворчої і вербально-інтелектуальної функцій особистості у процесі ігродизайну.

Нестандартним завданням у практиці предметів художнього і технологічного циклу виявилось завдання по створенню пластилінового мультфільму. Такий вид діяльності включає художню дизайн-діяльність з об'ємного і рельєфного ліплення та безпосереднє комп'ютерне створення мультфільму. Характерною особливістю є робота з комп'ютерними технологіями в спеціальних програмах. Робота з пластичними матеріалами, різними комп'ютерними програмами є теж актуальною для нашого дослідження, оскільки теми з ліплення є обов'язковими складовими навчальних програм, пов'язаних з методикою образотворчого мистецтва і трудового навчання. Особливістю є те, що вони забезпечують реалізацію такої вимоги змістової лінії освітньої галузі «Технології» як «ознайомлення з інформаційно-комунікативними технологіями» та «вміння особистості працювати з комп'ютером». Цікавим у цьому процесі є ігровий момент по створенню сюжету фільма про те, що герої переконуються в цінності «живого» спілкування, на відміну від надмірного комп'ютерного. Крім цього,

надзвичайно приємні почуття та емоції викликали ігрові моменти під час ліплення, у режисерській інтерпретації та перегляді мультфільма.

Але найкраще реалізується метод ігродизайну в театралізованій діяльності студентів, особливо, у дизайні лялькового театру, оскільки аналогія їх полягає в тому, що метод включає синтез ігрової мовленнєво-інтелектуальної, образотворчої та формотворчої функцій і театралізована діяльність – це синтез різних видів мистецтв, тобто різних видів творчої діяльності.

Прикладом театральної-декораційної творчості у процесі практичних занять є створення студентами колективних ляльково-театралізованих ігрових дизайн-проектів: вертепу-скриньки і вертепних ляльок, мінімаріонеткового театру (з саморобним екраном-телевізором і площинними рухливими мініляльками-маріонетками), пальчикового театру, театру рукавичних іграшок, виконаних з тканини, поролону, волокнистих матеріалів та ін.. (Див. фото 4,5)

Скринька-вертеп, вертепні ляльки виконувались за підготовленими ескізами, кресленнями. Сюжетами слугували як класичні інтерпретації вертепних сценаріїв про народження Христа, так і власні студентські інтерпретації.

Завдання по створенню міні-маріонеткового театру спрямовані на підсилення розвитку творчої уяви, артистичних даних, художньо-образного та інтелектуального мислення, суть якого полягає у складанні сценарію-продовження відомої казки, дизайну ігрового екрану-телевізора з внутрішнім наповненням декораціями, площинними героями, влаштованими за принципом маріонеткових ляльок. Впровадження подібних театралізацій підтвердило ефективність розподільно-групової роботи за пріоритетними здібностями студентів. Так, одні учасники з задоволенням склали сценарії, інші малювали ескізи декорацій, ляльок та їх костюми, частина займалась конструюванням театральних артефактів. (Див. фото 6)

Але це не означає строго розмежовану діяльність, оскільки «сценаристів» доповнювали інші учасники проекту, художники-проектувальники отримували рекомендації щодо характерних візуальних ознак персонажів, декорацій; конструкторів збагачували своїми ідеями «сценаристи», «художники-декоратори» про втілення зручних і оригінальних механізмів конструкцій при обігруванні рухомих об'єктів-персонажів, пересуванні декорацій.

На наш погляд, зміст предметів «Трудове навчання з практикумом» та «Образотворче мистецтво з методикою навчання», де провідним видом є комплексна за своєю природою дизайн-діяльність, доцільно збагачувати

новими, організаційно-ігровими формами художньо-конструктивної діяльності, впроваджувати роботи з творчими групами, які б забезпечили ситуацію вільного самовираження, самореалізацію творчого потенціалу студентів, сприятливі педагогічні умови для діалогу між учасниками художньо-трудоих дій.

## Література

1. Державний стандарт початкової загальної освіти. // Початкова освіта – К.: Шкільний світ, 2011. – С. 34-39.
2. Коберник О.М. Ігровий дизайн обдарованої дитини: визрівання емоцій і почуттів особистості. / О.М. Коберник, В.П. Тименко, Т.О. Шевчук. – К. : Інформ.системи, 2009. – 200 с.
3. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи: Підручник для студентів педагогічних факультетів. / О.Я. Савченко – К.: Абрис, 1997. – С.95
4. Тименко В.П. Початкова дизайн-освіта: теорія і практика формування конструктивних умінь особистості. / В. П. Тименко. – К.: Педагогічна думка, 2010. – 380 с.
5. Жлудько В.М. Художній розвиток дітей дошкільного віку у процесі виконання творчих завдань. / М.В. Явоненко, В.М. Жлудько // Вісник Чернігівського Державного педагогічного університету імені Т.Г. Шевченка, Випуск 71. Серія: педагогічні науки: Збірник. – Чернігів: ЧДПУ, 2009. – С.157 – 161.

**Zhludko V.M.**

### **GAME DESIGN IN STUDENTS' PRACTICE AT THE CLASSES: “LABOUR LESSON AND PRACTICE”, “ART LESSON AND METHODOLOGY”**

**Resume:** *the article introduces the experimental creative tasks and author's innovative techniques while teaching future Primary School teachers Game Design at the following classes: “Labour Lesson and Practice”, “Art Lesson and Methodology”.*

**Key words:** *design practice, game design, innovative techniques, creative tasks, ethnic design, artistic and creative development.*