

ТЕАТРАЛІЗАЦІЯ ЯК ПРІОРИТЕТНА ПЕДАГОГІЧНА УМОВА ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО ІГРОДИЗАЙНУ З МОЛОДШИМИ ШКОЛЯРАМИ

Віра Миколаївна ЖЛУДЬКО (Чернігів)

***Анотація.** Стаття присвячена актуальній проблемі сучасної теорії і методики професійної освіти – використанню театралізації як пріоритетної педагогічної умови формування готовності майбутніх учителів початкових класів до навчання ігрового дизайну молодших школярів. Автор розглядає особливості методики навчання театралізованого ігродизайну в процесі викладання дисциплін художнього і технологічного циклів у педагогічних ВНЗ.*

***Ключові слова:** початкова дизайн-освіта, ігровий дизайн, театралізований ігродизайн, інтердисциплінарний підхід.*

ТЕАТРАЛИЗАЦИЯ КАК ПРИОРИТЕТНОЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ УСЛОВИЕ ФОРМИРОВАНИЯ ГОТОВНОСТИ БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ К ИГРОДИЗАЙНУ С МЛАДШИМИ ШКОЛЬНИКАМИ

Вера ЖЛУДЬКО (Чернигов)

***Аннотация.** Статья посвящена актуальной проблеме современной теории и практики профессионального образования – использованию театрализации как приоритетного педагогического условия формирования готовности будущих учителей к обучению игровому дизайну младших школьников. Автор рассматривает особенности методики обучения театраллизованного игродизайна в процессе преподавания дисциплин художественного и технологического циклов в педагогических ВУЗ.*

***Ключевые слова:** начальное дизайн-образование, игровой дизайн, театрализованный игродизайн, интердисциплинарный подход.*

THEATRICALITY AS THE PRIORITY PEDAGOGICAL CONDITION OF FUTURE TEACHERS' FORMATION TO GAME DESIGN WITH PRIMARY SCHOOL PUPILS

Vira ZHLUDKO (Chernihiv)

***Annotation.** In the article the problem of theatricality as a priority pedagogical condition of future elementary school teachers' formation to study game design by primary school pupils is viewed; teaching methodology of theatrical game design in the process of teaching artistic disciplines and technological cycles in pedagogical universities is presented.*

Theatrical game design is regarded as an effective method of artistic and game

design, the essence of which lies in the synthesis of art and speech, visual and object-reform activities of primary school teachers in the form of creative game-theatricalities, including: complex application of intellectual games "directors-actors", manipulative games "artist-directors" and touch games "artist-designers." The basis of the proposed methodology of theatrical game design integrated content of disciplines "Children's Literature", "Fine Arts with the methodology of teaching", "Employment training with practical work" foregrounds. Research outlines common characteristics of the teacher and theatrical actor; the principles and methodological approaches; organizational forms and means of theatrical game design are tailored.

Key words: *Primary education design, game design, theatrical game design, interdisciplinary approach.*

Постановка проблеми. Сучасний учитель початкової школи покликаний формувати в учнів здатність до продуктивної творчої діяльності, культурної самореалізації в доступній для молодших школярів художньо-ігровій формі. Тому в нових освітніх стандартах для початкової загальноосвітньої школи передбачаються концептуальні засади щодо реалізації змісту особистісно-орієнтованої моделі початкової освіти, до формування особистості не лише освіченої, а й культурної, творчої, яка б могла через різні види діяльності свідомо творити своє життя і формувати творчу дитину.

Синтетичним видом художньо-ігрової діяльності учнів початкових класів є театральне мистецтво. Проте спостереження за навчально-виховним процесом в початковій школі свідчать, що унікальні евристичні можливості театральної педагогіки, особливо такого виду театального мистецтва, як ляльковий театр, використовуються вчителями недостатньою мірою.

Актуальність теми. Ігрова діяльність, зокрема театралізована з її синтезом мовленнєво-творчих, кольоро-графічних і предметно-перетворювальних ігор, є сенситивною потребою учнів початкових класів. Сутність поняття «ігровий дизайн» вчений-дослідник педагогічного дизайну В. Тименко трактує як процес художньої діяльності особистості в адекватних образах художніх ігор з особистісно-ціннісних видів мистецтв [5, с. 45].

Освітня галузь «Мистецтво» – один із обов'язкових компонентів змісту початкової освіти. У Державному стандарті початкової загальної освіти передбачається ознайомлення молодших школярів із видами і мовою театального та екранного мистецтва [2, с. 39], пропонуються завдання на конструювання іграшок у народному стилі (різних видів ляльок), складання з них композицій за власним задумом і образною уявою тощо [2, с. 38]. На наш погляд, упровадження елементів лялькового театру в навчально-виховний

процес початкової школи сприятиме реалізації цього надзвичайно важливого й актуального завдання сучасної освіти.

Зауважимо, що готовність учителя до навчання ігродизайну учнів поширюється не лише на базовий компонент навчального плану початкової школи, але й на варіативний. Наприклад, особливістю шкільної програми курсу за вибором «Театральне мистецтво» (автор Л. Серих) є інтегративний принцип побудови. Основна лінія інтеграції змісту простежується через використання літературних творів з «Літературного читання», а також передбачено зв'язок із музикою, театральньо-декораційним мистецтвом, художньою працею.

Цілком очевидно, що це зумовлює необхідність реалізації в педагогіці початкової дизайн-освіти інтердисциплінарного підходу. Зауважимо, що курси дитячої літератури, образотворчого мистецтва з методикою навчання, трудового навчання з практикумом у педагогічних ВНЗ ще не розглядалися як субдисципліни педагогіки початкової дизайн-освіти. Зазначений міжпредметний синтез, на наш погляд, утворює нову якість змісту – ігровий дизайн. Тому запропонована в освітньому процесі педагогічних ВНЗ інтеграція змісту мистецьких і технологічних дисциплін розглядається нами як основа формування готовності майбутніх учителів початкових класів до навчання ігродизайну учнів.

Аналіз публікацій. Проблема виховання підростаючого покоління засобами театральної культури, застосування театралізованої діяльності як повноцінної складової навчально-виховного процесу присвятили свої праці педагоги-науковці Л. Артемова, О. Комаровська, Л. Масол, Н. Миропольська, Т. Поніманська, Ю. Рубіна, Л. Серих, Н. Сиротич, Е. Трусова та ін.

Л. Артемова [1] підготувала сценарії, ігри для майбутніх вихователів ДНЗ тематичних сценаріїв, театралізованих ігор, розробок-викрійок для виготовлення паперових атрибутів. Проте, незважаючи на загальне зростання інтересу науковців до означених питань, проблема театралізації як інтерактивної форми взаємодії учасників освітнього процесу в школі і педагогічних ВНЗ залишається недостатньо дослідженою.

Мета дослідження – розгляд театралізації як пріоритетної педагогічної умови формування готовності майбутніх учителів до навчання ігродизайну молодших школярів на заняттях із художніх і технологічних дисциплін.

Виклад основного матеріалу. Упровадження у навчально-виховний процес як початкової, так і вищої ланки освіти театралізованої діяльності є надзвичайно важливим, логічним і ефективним засобом навчання, оскільки відомо, що у праці педагога і актора є багато схожих аспектів. Спорідненим є те, що їхня робота – творче дійство перед глядачами, яке неможливе без

емоційного наповнення. А отже, педагогові, як і акторові, треба залучати до творчого процесу глядачів, учнів (студентів). Ось чому для організації як акторської, так і педагогічної діяльності потрібні вміння створювати задум-проект, транслювати його через дію, вести рольову гру.

Істотною відмінністю, на думку І. Журавленко [4, с. 33], у цій процесуальній характеристиці є те, що співтворчість педагога з учнями має тісніший, ближчий контакт, аніж праця актора. Педагог зазначає, що на основі оволодіння елементами артистизму, особливостей вищої нервової діяльності, індивідуальних творчих рис характеру формується неповторний стиль педагога.

Художньо-естетичний вплив гри на дизайн досі залишається недостатньо вивченим. Це стосується і дизайну лялькового театру. Водночас відомо, що застосування гри в різних видах дизайну має евристичний вплив на формування свідомості та духовної культури людини.

У процесі фахової підготовки майбутніх учителів початкової школи до навчання ігродизайну учнів важливо сформувані у студентів розуміння того, що в молодшому шкільному віці всі психічні процеси поступово стають цілеспрямованішими, керованішими, стійкішими, а сама пізнавальна діяльність ускладнюється. Як зазначає Д. Ельконін [3], у цьому віці відбувається перехід від «практичної» позиції до «пізнавальної»; пізнавальне завдання виникає не лише у зв'язку з ігровою і практичною діяльністю, а й власне пізнавальною. Дієвим засобом для здійснення такого переходу є, на наш погляд, ознайомлення дітей із засобами театрального мистецтва, залучення їх до власної театралізованої дизайн-діяльності.

Слід зазначити, що естетичною і психологічною основою поліхудожньої свідомості є синестезія – міжчуттєва асоціація, інтеграція естетичних почуттів на засадах досвіду сприйняття різних видів мистецтва, особливо так званих «синтетичних» (театр, кінематограф, хореографія тощо). Як стверджує У. Хогарт, «людина прагне до організованої багатоманітності» [6]. Водночас «організована багатоманітність» проектного художнього мислення забезпечується різними видами театралізованої діяльності, у тому числі й лялькової (стенд-книжка, кругова панорама, настільний театр іграшок і картинок, театр маріонеток, пальчиковий і рукавичковий театри, вертеп, імпровізація, власне гра-театралізація).

Серед ігрових методів формування готовності майбутніх учителів до ігрового дизайну з учнями результативними є такі: імітаційний тренінг, ігрове проектування, ділова гра, театралізований ігродизайн. З огляду на мету нашого дослідження останній розглянемо детальніше.

Театралізований ігродизайн є синтетичним видом художньо-ігрового проектування, у якому поєднуються інтелектуальні ігри «режисерів-акторів», маніпуляційні ігри «художників-постановників», сенсорні ігри «художників-декораторів». До студентів типу «режисери-актори» ми відносимо осіб із більш вираженими здібностями до інтелектуально-мовленнєвої діяльності: створення сценаріїв, вигадання й оригінальної постановки художньо-ігрових сюжетів з акторською інтерпретацією-грою. До студентів типу «художники-постановники» ми відносимо майбутніх учителів з домінантою графічних образотворчих здібностей. Вони більш спроможні зобразити сценографію майбутньої постановки, що містить проект візуального образу вистави в цілому. В ескізах і макетах студенти художньо проектують композицію, форму, колорит майбутніх декорацій, костюмів, гриму. Групу студентів з природними нахилами й уподобаннями до формотворення ми називаємо «художниками-декораторами». Це художники-майстри, які матеріалізують оформлення майбутніх інсценівок й атрибутику акторів: виготовляють бутафорію (ляльки, аксесуари), елементи декорацій, здійснюють підготовку костюмів, гримують, добирають реквізит.

Таким чином, у процесі театралізованого ігродизайну студент має можливість відразу пізнати, побачити й відчути усі види художньої діяльності, обрати і зайнятися справою за вподобою та виконати її якнайкраще. Результативність цієї діяльності зумовлюється почуттям відповідальності за загальну справу, за якість плодів власної художньої творчості у колективному проекті.

На наш погляд, у процесі розроблення змісту театралізованого ігродизайну важливим є створення таких сценаріїв, у яких досягається синтез мовленнєво-художніх ігор з курсів дитячої літератури, колірно-графічних ігор з образотворчого мистецтва та предметно-перетворювальних ігор з художньої праці. Самобутнім сценаріям стосунків учителя й учнів мають відповідати ті чи інші ігрові середовища, сприятливі для таких видів дитячого ігродизайну: ландшафтного й індустріально-промислового, дизайну костюмів і дизайну інтер'єрів, графічного і веб-дизайну. З огляду на інтегрований зміст самобутніх сценаріїв, створених завдяки майстерності студентів, забезпечується комплексний методичний вплив на них засобами вербальної (літературно-вокально-музичної), сенсорної (візуально-графічної) і структурної (речовинної, предметно-пластичної) інформації. Оскільки всі вищезазначені види інформації є художніми, можна зробити припущення, що театралізований ігродизайн є пріоритетною умовою формування у майбутніх учителів початкових класів художньо-інформаційної культури – здатності

сприймати, художньо увиразнювати в сценаріях і зображеннях, художньо макетувати у костюмах і декораціях естетичні враження від довкілля.

Варіанти художньо-ігрових проектів можуть і повинні розробляти студенти педагогічних ВНЗ під керівництвом викладачів, які мають уявлення про новий дидактичний напрям педагогічного дизайну і відзначаються готовністю до забезпечення ефективних педагогічних умов з ігродизайну в навчально-виховному процесі початкової школи. У процесі створення театралізацій вони повинні враховувати: а) вікові особливості учнів початкових класів в ділових іграх з художнього проектування; б) методика формування компетентності з театралізованого ігродизайну; в) наявність в учнів позитивного досвіду художньо-ігрової діяльності; г) значення художньо-інформаційного середовища педагогів, батьків і учнів. Із зазначених вимог пріоритетною є методика формування готовності майбутніх учителів до театралізованого ігродизайну з учнями.

Методика театралізованого ігродизайну повинна будуватися на таких принципах: єдності всіх видів мистецтва, урахуванні специфіки кожного виду художніх ігор (залежно від домінанти аудіальної, візуальної чи кінестетичної художньо-ігрової активності). Успішному здійсненню художньо-театралізованої діяльності сприяє також оптимальне поєднання різних методів і прийомів: художніх проектів, художньо-творчих ігор та ігор з правилами, художнього спілкування, позиційної діяльності, творчих завдань, тренінгів тощо. Серед методичних засобів доцільними є такі: вербально-інформаційні (мовленнєві, музичні, вокальні), сенсорно-інформаційні (художньо-графічні, техніко-графічні, кольоро-графічні), структурно-інформаційні (конструктивні, пластичні, комбіновані).

У процесі створення методики театралізованого ігродизайну необхідно брати до уваги його основні функції: інформаційно-естетичну, соціокультурну, ергономічну. Інформаційно-естетична функція ігрового дизайну полягає в рекламуванні студентами проектно-ігрової ідеї, соціокультурна функція – у взаємодії учасників театралізованої самодіяльності із глядачами, а матеріально-художня – у підготовці середовища до театралізованого ігродизайну.

Організація театралізованого ігродизайну має здійснюватися з урахуванням рекламно-інформаційного, композиційно-пластичного, техніко-технологічного підходів. Рекламно-інформаційний підхід зумовлений інформаційно-естетичною функцією дизайну і забезпечується художніми іграми з дитячої літератури і літературного читання; композиційно-пластичний – соціокультурною функцією дизайну і забезпечується

художніми іграми з образотворчого мистецтва; техніко-технологічний – ергономічною функцією дизайну і забезпечується художньою працею.

У процесі нашого дослідження встановлено, що у змісті театралізованого ігродизайну важливо синтезувати різні види художніх ігор. Художні ігри із статичною пластикою форм пов'язані з кількома системами викладання образотворчого мистецтва: а) кольорознавча основа образотворчого мистецтва (від кольорових плям – до лінійних форм); б) сенсомоторна основа образотворчого мистецтва (розвиток координації руху руками і візуального сприймання); в) схематична основа зображень способів руху (схематичне копіювання руху живих істот).

З урахуванням інтердисциплінарного підходу було створено програму інтегрованого курсу «Ігродизайн» для педагогічних ВНЗ, основна мета якої – формування готовності майбутніх учителів початкових класів до ігродизайну з учнями, в тому числі й театралізованого. У розробленій програмі передбачається ознайомлення студентів зі структурою професійного театру, основними етапами його розвитку, особливостями художньо-театральних професій, термінами й театральним етикетом. Зауважимо, що програма містить, окремий розділ, присвячений ляльковим театралізаціям.

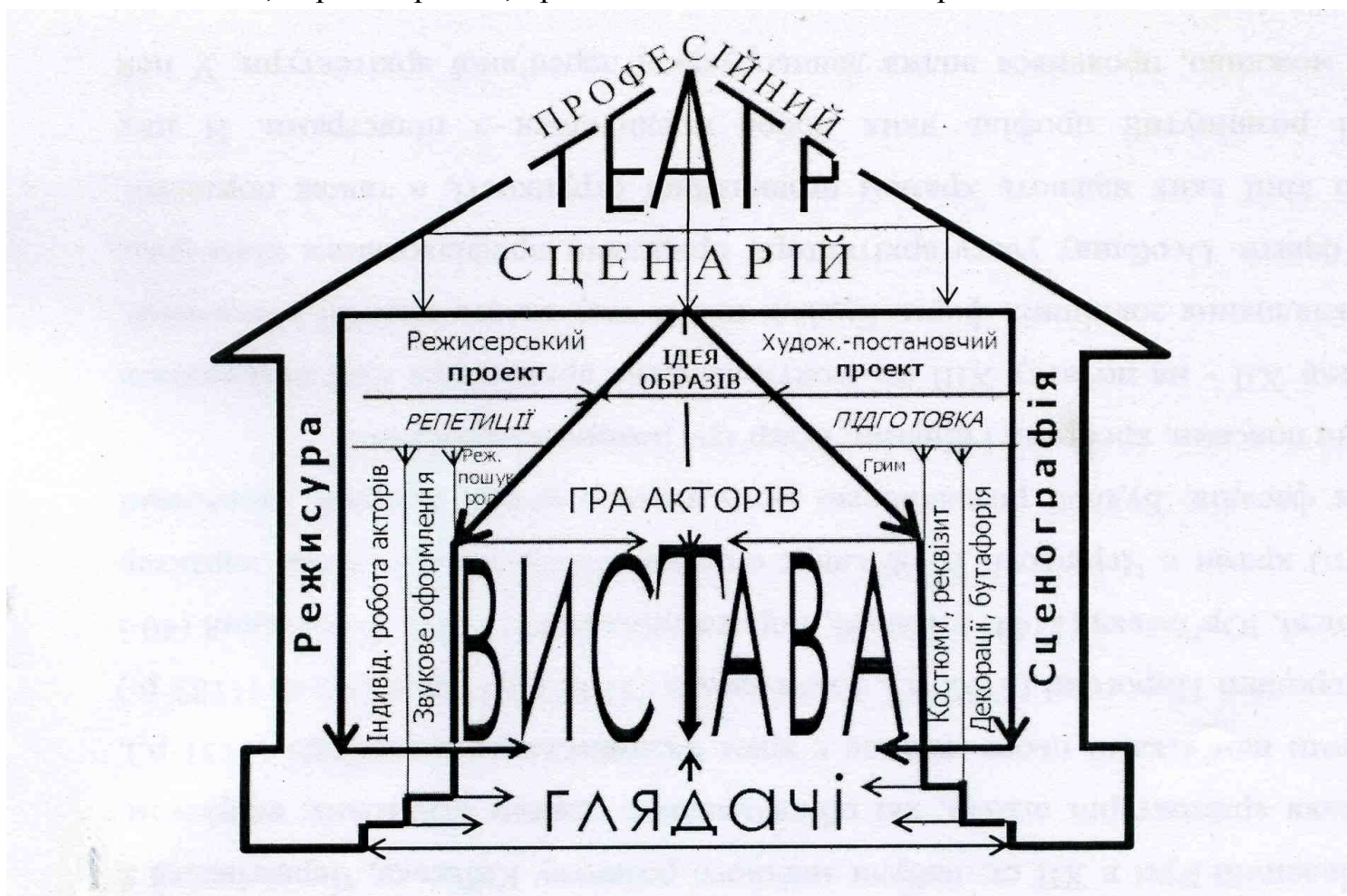


Рис. 1. Схема орієнтовного процесу створення театральної вистави

Послідовність процесу створення вистави нами унаочнено у рисунку 1.

Висновки. Отже, театралізація в процесі вивчення курсів мистецьких і технологічних дисциплін у педагогічних ВНЗ є пріоритетною педагогічною умовою формування готовності майбутніх учителів до навчання ігродизайну молодших школярів.

Список використаних джерел:

1. Артемова, Л. В. Вчимося граючись / Л. В. Артемова. – К. : Томіріс, 1995. – 112 с.
2. Державний стандарт початкової загальної освіти // Початкова освіта. – К. : Шк. світ, 2011. – С. 38–39.
3. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – М. : Владос, 1999. – 360 с.
4. Журавленко, І. Елементи артистизму в діяльності педагога / І. Журавленко // Початкова школа. – К., 1998. – № 1 – С. 33–34.
5. Коберник О. М. Ігродизайн обдарованої дитини: визрівання емоцій і почуттів особистості / О. М. Коберник, В. П. Тименко, Т. О. Шевчук. – К. : Інформ. системи, 2009. – 224 с.
6. Хогарт У. Анализ красоты / У. Хогарт ; пер. с англ. П. В. Мелковой. – Л. : Искусство, 1997. – 254 с.

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРА

Жлудько Віра Миколаївна – кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри теорії та методики мистецького навчання Чернігівського національного педагогічного університету імені Т. Г. Шевченка.

Коло наукових інтересів: педагогічний дизайн, ігровий дизайн, театралізований ігродизайн.