

УДК 371.134:372.4

Володимир Тименко

ФОРМУВАННЯ ГОТОВНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ДО НАВЧАННЯ ІГРОВОГО ДИЗАЙНУ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

У статті увага приділена проектно-художній діяльності вчителя й учнів. Сформульовані положення щодо інтеграції та інтердисциплінарності. До мистецьких субдисциплін початкової дизайн-освіти віднесено курси педагогічних університетів з дитячої літератури і методики образотворчого мистецтва. До мистецьких субдисциплін початкової дизайн-освіти віднесено також шкільні курси «Літературне читання», «Образотворче мистецтво» і «Мистецтво». До технологічних субдисциплін початкової дизайн-освіти віднесено курс педагогічного університету «Трудове навчання з практикумом» і шкільні курси «Трудове навчання» та «Дизайн і технології». Проаналізовано шкільні програми з художніх дисциплін. Виокремлено змістові лінії з художнього проектування. Рекомендовано формувати готовність майбутніх учителів до ігродизайну з учнями початкових класів. Обгрунтовано метод ігрового дизайну, художньо-ігрового проектування вчителя й учнів.

Ключові слова: *художнє проектування, інтеграція, інтердисциплінарність, ігровий дизайн.*

У процесі художньо-педагогічного спілкування і художньо-проектної діяльності основною професійною позицією педагога має бути позиція гуманіста, його мотиваційна спрямованість на іншу людину, уміння опиратись на духовну цінність особи, обирати оптимальне поєднання засобів спілкування і взаємодії. Абсолютно відповідає цій позиції метод ігродизайну, який в першу чергу враховує інтереси дитини, а не майстерність педагога.

Обгрунтуємо значення формування готовності вчителя до ігродизайну засобами інтегрованого змісту суміжних навчальних курсів дослідженнями фахівців. Використаємо для цього аргументацію інтегрованої освіти директором Інституту навчальних технологій США Р. Мак-Клінтоком. На його думку, інтегрована освіта складається з елементів, які особистість інтегрує в набір своїх навичок, компетентностей, переконань. Інтегрована освіта є такою цілісністю (whole), яка інтегрально (integrally) характеризує особистість (єство як сукупність усіх сутнісних сил людини). Людина, яка формується освітньо-культурним синтезом є інтегративною особистістю (an integrated personality), цілісною особистістю (a person of integrity). Інтегративна освіта є особистісно зорієнтованою, сприятливою для культурної самореалізації майбутніх учителів або учнів в особистісно ціннісному освітньому просторі. «Учителі

не можуть інтегрувати навчальний матеріал для своїх учнів. Освітня система, яка не буде ефективно звертатися до використання проектно-творчого потенціалу учнів, буде марною і дисфункціональною» [1].

Ш. Ауробіндо, наголошуючи на необхідності впровадження у зміст навчання освітньо-культурного синтезу, також зазначає, що освіта, позбавлена етнічної культури, є освітою невігластва, що результатом освіти невігластва є матеріально засліплена особа [2].

Інтегрованою має бути початкова дизайн-освіта, у процесі якої досягається духовне просвітлення особистості – повернення до свого єства, своєї «функціональної тенденції» (Д. Узнадзе), яка виявляється в особистісно значущих іграх і забезпечує «досконалий і гармонійний енергопотенціал» (В. Клименко) учителя й учнів. У педагогічному контексті професійна готовність вчителя – це первинна і головна умова успішного виконання будь-якої діяльності, в тому числі ігрового дизайну, у якому виявляються водночас графічні, мовленнєвотворчі і художньо-трудова здатності учителя й учнів.

О. Савченко вводить поняття професійної готовності вчителя до пошукової діяльності, успішне виконання якої вона пов'язує з певним рівнем готовності молодших школярів до навчання. «Під загальною готовністю до пошукової діяльності, – підкреслює автор, – ми розуміємо інтегральний стан особистості, який включає окремі підструктури (мотиваційну, змістовну, організаційно-процесуальну), які функціонують в цілісній системі» [3, с. 22]. У зазначеному формулюванні поняття «пошукова діяльність» поширюється і на проектно-художню творчість з ігрового дизайну.

Художньо-ігрове проектування нами розглядалося не лише з точки зору пошукової, але й у контексті інноваційних технологій формування професійної готовності учителя. С. Стрілець актуалізувала поняття «інтегровані інновації», «педагог інноваційного спрямування», «педагогічна інновація», що узгоджуються із нашими ключовими поняттями дослідження «загальноєвропейською інновацією педагогічного дизайну», «інноваційним спрямуванням педагога-дизайнера», «інтегрованою інновацією мистецьких і технологічних курсів». С. Стрілець зазначає: «Здійснюється перехід від предметної диференціації до міждисциплінарної інтеграції та розширюється академічна свобода щодо наповнення освітніх програм, збільшується ступінь свободи студента у виборі освітніх траєкторій, вводиться новий критерій трудовитрат студентів у вигляді залікових одиниць, що охоплюють усі види навчальної діяльності» [4].

Ігродизайн як синтезована діяльність вчителя й учнів з мовленнєвотворчих, образотворчих і технологічних курсів вимагає професійної готовності вчителя до міждисциплінарної проектно-творчої діяльності. Зазначене положення підтверджується актуальним дослідженням «Теоретичні та дидактико-методичні засади педагогічного проектування освітнього простору в школі I ступеня» і монографією «Педагогічне проектування освітнього простору в школі 1 ступеня: теорія і

практика» А. Цимбалару [5]. Дослідження здійснене з урахуванням цілісного, системного, синергетичного і міждисциплінарного підходів до обґрунтування теоретичних засад досліджуваного явища, побудови і впровадження експериментальної системи педагогічного проектування освітнього простору в школі I ступеня. «Педагогічне проектування застосовують, коли передбачають одержати одиничні унікальні продукти, аналогів яким не існує. Таким продуктом, що створюватиметься в кожній школі і вирізнятиметься від усіх інших, є освітній простір учнів» [6, с. 21]. Освітній простір учнів розглядається як складник соціального простору, де розгортаються освітні події відповідно до соціальної особистісної значущості бажаного результату.

З огляду на зазначені літературні джерела метою статті є аналіз програмового забезпечення учнів початкової школи і майбутніх учителів початкових класів і виокремлення змістових ліній, сприятливих для формування готовності майбутніх учителів до навчання ігрового дизайну учнів початкових класів на засадах інтегративного підходу.

Інтегративність дозволяє розкрити доволі широкий спектр підходів: від простого обміну інформацією до інтегрування і взаємопроникнення концепцій, методології і методики досліджень, епістемології задля вирішення проблем, які лежать поза площиною досліджень будь-якої окремо взятої педагогічної субдисципліни. Специфікою методології міждисциплінарних знань є перевага інтегративних, синтезуючих тенденцій.

Застосування інтегративного підходу дає можливість визначитися зі стратегіями розвитку інтегративного статусу субдисциплін педагогіки початкової дизайн-освіти майбутніх учителів початкових класів, набуттям ними професійної готовності до навчання учнів ігрового дизайну. До мистецьких субдисциплін початкової дизайн-освіти ми відносимо вузівські курси дитячої літератури і методики образотворчого мистецтва, а в школі – це курс «Літературне читання» і «Образотворче мистецтво» і «Мистецтво». До технологічних дисциплін – вузівський курс «Трудове навчання з практикумом», шкільні курси «Трудове навчання», «Дизайн і технології».

Курс «Літературне читання» є органічною складовою освітньої галузі «Мови і літератури». Він охоплює класне і позакласне читання. Його основною метою є формування читацької компетентності молодших школярів, яка є базовою складовою комунікативної і пізнавальної компетентностей, ознайомлення учнів з дитячою літературою як мистецтвом слова, підготовка їх до систематичного вивчення курсу літератури в основній школі. Читацька компетентність учнів є особистісно-діяльнісним інтегрованим результатом взаємодії знань, умінь, навичок та ціннісних ставлень учнів, що набувається у процесі реалізації змістових ліній з читання.

Спілкування з літературою як мистецтвом слова задовольняє природну потребу дитини в емоційних переживаннях, створює передумови для самовираження особистості. Молодші школярі беруть участь у

посильній творчій діяльності, яка організовується вчителем на уроках класного і позакласного читання. Для стимулювання творчих здібностей використовуються такі види завдань: словесне малювання, графічне ілюстрування, творчий переказ, читання за ролями, інсценізація, колективне та індивідуальне складання з допомогою учителя казок, лічилок тощо.

У поєднанні методів і прийомів навчання слід прагнути до активізації пізнавальної і емоційно-почуттєвої сфери учнів, залучення їх до діалогічної взаємодії з текстом, самовираження у творчій діяльності. Повноцінне сприймання і розуміння передбачає взаємодію мотиваційного, змістового, операційного, рефлексивного компонентів читацької діяльності учнів, поетапність досягнення смислової й образної цінності твору.

У шкільному курсі «Літературне читання» (О. Савченко та інші) нами виокремлена змістова лінія «Розвиток творчої діяльності учнів на основі прочитаного» як така, що забезпечує інтеграцію змісту субдисциплін початкової дизайн-освіти і вимагає готовності вчителя до ігродизайну з учнями (Таблиця 1).

Таблиця 1

Змістова лінія «Розвиток творчої діяльності учнів на основі прочитаного» у шкільному курсі «Літературне читання»

2 клас	3 клас	4 клас
Завдання на розвиток репродуктивної і творчої уяви: образотворчі: ілюстрування художніх образів твору; мовленнєвотворчі: придумування словесних картин, розповідей за малюнками; складання творів-мініатюр про казкових героїв; обговорення малюнків, розповідей, прочитаних творів; складання варіантів кінцівок до відомих казок, оповідань; добір ланцюжків римованих слів; доповнення віршів пропущеними римами; придумування загадок, лічилок, небувалиць; театрально-мистецькі: створення ігрових ситуацій, у яких діти виступають в ролі авторів, акторів, глядачів; ігрові: створення ігрових ситуацій: «На що це схоже?»	Ускладнення завдань 2 класу: образотворчі: за творами художників, композиторів, поетів тощо; мовл.-творчі: кінцівки казок, твори-мініатюри, пропуски у віршах; складання творів за зразком, самостійно; театр. мистец.: інсценування прочитаного	Завдання на творче самовираження: образотворчі: ілюстрування прочитаного; використання живопису, худ. слова, музики; мовл.-творчі: творчий переказ, складання самобутніх творів; театр. мистец.: читання за ролями, інсценізація

Як видно із таблиці, завдання змістової лінії «Розвиток творчої діяльності учнів на основі прочитаного» у шкільному курсі «Літературне читання» поділяються на образотворчі, мовленнєвотворчі, театральномистецькі і власне ігрові. Їх виконання може стати значно ефективнішими за умови синтезу в художньо-ігровому проектуванні.

У шкільному курсі «Мистецтво» (Л. Масол, О. Гайдамака, Н. Очеретяна, О. Дмитренко) показано принципові відмінності розробки інтегрованого курсу від підходів інших авторів, які вирішували подібну проблему в окремих предметах. У програмі «Мистецтво» виокремлено мистецько-синтетичну змістову лінію (Таблиця 2).

Таблиця 2

Змістова лінія «Синтетичні мистецтва» у шкільному курсі «Мистецтво»

1 кл.	2 кл.	3 кл.	4 кл.
<p>Інсценізація народних пісень. Відтворення рухів характеру мелодій. Маски.</p>	<p>Інсценізація обжинкових пісень. Театр «Вертеп». Розігрування сцен із зимових обрядів.</p>	<p>Ляльковий театр. Види ляльок. Анімація. Має уявлення про види ляльок. Володіє різними інтонаціями для передачі характерів казкових персонажів-ляльок. Гра «Оживи картину» (театралізація, створення умовних діалогів). Уміє грати найпростіші ролі в театралізаціях; орієнтується у поняттях: синтез мистецтв.</p>	<p>Виконання народних пісень-ігор, поширених у рідному краї; уміє передавати жести й рухи образів піснях-іграх. Виконання театралізованих різдвяно-новорічних обрядів; уміє виконувати різні ролі та імпровізувати у різдвяно-новорічних театралізованих обрядах.</p>

Передбачено формування міжпредметної естетичної компетентності – здатності виявляти естетичне ставлення до світу, естетично оцінювати предмети та явища у різних сферах життєдіяльності, що формується під час опанування різних видів мистецтва та їх взаємодії. А також вимагається формування предметної мистецької компетентності – здатності особистості до пізнавальної діяльності та творчого самовираження у певних видах мистецтва (музичному, образотворчому, театральному). Забезпечено взаємозв'язку із синтетичними мистецтвами, зокрема, театром.

Визначено рівні інтеграції мистецьких знань: духовно-світоглядний

(через спільну тематику), естетико-мистецтвознавчий (через спільність мистецьких понять), психолого-педагогічний (через інтегровані уроки).

Програма «Мистецтво» забезпечує інтеграцію змісту субдисциплін початкової дизайн-освіти у загальноосвітній школі і також вимагає готовності вчителя до ігродизайну з учнями.

У змістовій лінії образотворчого мистецтва цієї програми також приділена увага синтезу мистецьких дисциплін.

Образотворче і театральне мистецтво: Об'ємна форма. Скульптура (елементарне уявлення). Контур, силует. Пальчиковий, ляльковий театри. Художник у театрі. Сценічні костюми, декорації. Має уявлення про роль художника в театрі, костюми, декорації. *Художньо-трудова і театралізована діяльність*: ліплення казкових персонажів. Створення театральних масок, ескізу декорацій до театральної вистави. Поєднання різних художніх технік у багатофігурній композиції «Театр ляльок».

Ще одна програма «Образотворче мистецтво» для 1–4 класів (Р. Шмагало та ін.) також створена з урахуванням принципу інтегративності. З метою набуття учнями художніх компетенцій у програмі передбачено поєднання в структурі уроку різних видів діяльності та видів мистецтва, а також пропонується використовувати міжпредметні зв'язки з навчальними предметами «Технологій»: «Трудове навчання», «Дизайн і технології».

У програмі приділена значна увага ролі художника в театрі (ляльки, маски, костюми) і дизайну. Так, у розділі «Художній образ у декоративно-прикладному мистецтві, архітектурі та дизайні» у 4 класі сформульовано тему «Поняття дизайну та художнього конструювання». У 3 класі у розділі «Художник і театр» сформульовано такі теми: «Ознайомлення з роботою художників у театрі, з елементами театру (декорації, сцена тощо) та їхнім призначенням. Значення форми, кольору, декору в створенні виразних театральних масок. Роль театального костюма в розкритті образу театального героя. Узгодження форми (деталей одягу) з декором. Різновиди ляльок в театрі та мультиплікації. Конструювання лялькового персонажа. Використання простої шрифтової композиції під час створення ескізу театальної афіші. Учні повинні мати уявлення про професію художників у театрі (декоратор, костюмер, бутафор, гример); створювати на основі простих прийомів трансформації паперу напівоб'ємні образи-маски.

Програма «Дизайн і технології» (В. Тименко та інші) також забезпечує інтеграцію змісту субдисциплін початкової дизайн-освіти у загальноосвітній школі і вимагає сформованої готовності вчителя до навчання ігродизайну учнів початкових класів. У програмі «Дизайн і технології» простежуються дві змістові лінії: «Інтегровані заняття» і «День Діда: дитячого ігрового дизайну». Для прикладу подаємо фрагмент програми для учнів першого класу (таблиці 3, 4).

Таблиця 3

**Змістова лінія «Інтегровані заняття» у шкільному курсі
«Дизайн і технології» (1 клас)**

<p>Інтегроване заняття: <i>Ми присвячуємо мріям почуття, думки і дії</i> Використання теми з образотворчого мистецтва «Розвиток художнього сприймання» і тем з інших навчальних предметів (за вибором учителя).</p>
<p>Інтегроване заняття: <i>Ми у хвилях і промінні помічаєм красу ліній</i> Використання теми з образотворчого мистецтва «Напрями ліній» і тем з інших навчальних предметів (за вибором учителя).</p>
<p>Інтегроване заняття (мистецтво, праця, інші предмети): <i>Вабить барвами і плодом тасмничий світ природи</i></p>
<p>Інтегроване заняття (праця, мистецтво, інші предмети): <i>Веселковий твір Краплинки, Сонцезайчика, Іскринки</i></p>
<p>Інтегроване заняття: <i>Сонячний дощик надворі, як у художньому творі</i> Використання теми з образотворчого мистецтва «Уявлення про основні і похідні кольори» і тем з інших навчальних предметів (за вибором учителя).</p>
<p>Інтегроване заняття: <i>Дощик грибний накрапає, Гриб парасольку здійсмає</i> Використання теми з образотворчого мистецтва: «Виразальні можливості силуетної форми. Узгодження силуетної форми і декору» і тем з інших навчальних предметів (за вибором учителя).</p>

Таблиця 4

**Змістова лінія «День Діда: дитячого ігрового дизайну»
упрограмі «Дизайн і технології» (1 кл.)**

<p>Тема 2.8. День Діда: дитячого ігрового дизайну. <i>Є подібність у хмарини, у істоти і рослини</i> Дивосвіт неба, рослинного і тваринного світу у дитячому ігровому дизайні; конструювання фантастичних істот лісу і саду, створення пейзажної композиції.</p>	<p>Учні виявляють проектно-художню компетентність: поєднують мовленнєві, графічні і практичні уміння у процесі підготовки колективної виставки з фантастичними істотами та рослинними формами лісу і саду; виявляють натуралістичну здібність у середовищі дизайну ландшафтів.</p>
<p>Тема 3.5. День Діда: дитячого ігрового дизайну. <i>Ми образи утворим власні, душа і одяг наш – прекрасні</i> Колективне конструювання і моделювання іграшкових манекенів і лялькових костюмів, атрибутів різдвяних свят. Створення сюжетної композиції на площині.</p>	<p>Учні виявляють проектно-художню компетентність у середовищі новорічного і різдвяних свят: поєднують мовленнєві, графічні і практичні уміння у процесі підготовки колективної виставки з новорічних, різдвяних іграшок, карнавальних масок та костюмів; виявляють внутрішньо-особистісну (інтраперсональну) здібність у середовищі дизайну інтер'єрів.</p>

<p>Тема 4.4. День Діда: дитячого ігрового дизайну. <i>Всім у світі до вподоби український давній побут</i> Ознайомлення із зразками давньої української архітектури і побуту. Художнє зображення пластики предметного довкілля у сюжетній композиції на площині.</p>	<p>Учні виявляють проектно-художню компетентність у середовищі музейних експонатів давнього українського побуту і архітектури: поєднують мовленнєві, графічні і практичні уміння у процесі підготовки колективної виставки дитячого дизайну інтер'єрів і екстер'єрів; виявляють просторову здібність або профіль практичної обдарованості, зумовлений середовищем етнічного дизайну інтер'єрів і екстер'єрів.</p>
<p>Тема 5.4. День Діда: дитячого ігрового дизайну. <i>Ми в конструкціях відродим досконалість форм природи</i> Елементи дитячого індустриально-промислового дизайну. Колективне створення сюжетної композиції за темами розділу.</p>	<p>Учні виявляють проектно-художню компетентність у середовищі експонатів техніки, технічних конструкторів і наборів: поєднують мовленнєві, графічні і практичні уміння у процесі підготовки колективної виставки дитячого індустриально-промислового дизайну; виявляють просторову здібність у середовищі індустриально-промислового дизайну.</p>

Отже, змістові лінії «Розвиток творчої діяльності учнів на основі прочитаного» (програма «Літературне читання»), «Синтетичні мистецтва» (програма «Мистецтво»), «Інтегровані заняття» і «День Діда: дитячого ігрового дизайну» (програма «Дизайн і технології») забезпечують художньо-ігрове проектування учителя й учнів і вимагають сформованої готовності вчителя до ігрового дизайну з учнями початкових класів.

З іншого боку, нами з'ясовано, що у специфічних для ігрового дизайну вузівських дисциплінах «Трудове навчання з практикумом», «Образотворче мистецтво з методикою навчання» змістове наповнення не дозволяє забезпечити інтеграцію. У методиці трудового навчання зміст дозволяє формувати готовність майбутніх учителів до трудового навчання, але не сприяє інтеграції із методикою образотворчого мистецтва. Ще відчутніша різниця у змісті дитячої літератури із методиками образотворчого мистецтва і трудового навчання. Тобто вузівські курси образотворчого мистецтва і трудового навчання, дитячої літератури поки що не дозволяють розглядати їх як субдисципліни педагогіки початкової дизайн-освіти.

А відтак педагогічна умова інтеграції змісту мистецьких і технологічних дисциплін не сприяє формування готовності учителя до навчання ігродизайну учнів у початковій школі. Тобто має місце суперечність між потребами початкової школи у вчителів, здатних до ігрового дизайну з учнями, і недостатньою готовністю майбутніх учителів задовольнити таку потребу. Реалізувати творчий потенціал учнів здатний учитель, який сам працює у творчому режимі, постійно перебуває у

творчому пошуку, спроможний прогнозувати й конструювати дидактико-керівні системи, розробляти ефективні педагогічні умови для творчої самореалізації учнів.

Готуючи учителя до ігрового дизайну з учнями, варто дотримуватися застереження К. Ушинського про те, що придумані дорослими, а не створені самими дітьми ігри завжди носять на собі відбиток штучності, точно так же, як і підробка під народні пісні [7]. Тобто внутрішній «всесвіт» дитини повинен розвиватися у триєдиному вирі інтелектуальних – емоційних – предметно-маніпуляційних ігрових дій. Щоб майбутні вчителі були готовими до ігродизайну у педагогічному середовищі, могли разом з дітьми розробляти різні за формою і декором іграшки, пропонуємо орієнтовну програму інтегрованого спецкурсу «Ігродизайн».

Метою програми з ігродизайну є формування готовності майбутніх вчителів до навчання ігрового дизайну учнів початкових класів: оволодіння ними технологією методу ігродизайну, розвитку їх ігрових конструктивно-художніх дизайн-умінь; відчуття органічної єдності особистості із навчальним предметно-розвивальним середовищем, яке створюється на засадах краси і доцільності. Мета реалізується у завданнях: ознайомлення майбутніх учителів і вихователів з теоріями гри, наукове обґрунтування шляхів задоволення спадкових потреб особистості у процесі ігродизайну; оволодіння художніми техніками декорування і формотворення іграшок; розробка колективних проєктів з різних напрямів ігродизайну; класифікація експонатів у музеях іграшок за видами ігродизайну; участь у розробці одного з перспективних напрямів педагогічної дизайн-освіти; з'ясування відповідності масової іграшкової продукції існуючим державним вимогам щодо її якості. Програма реалізується методом ігрових проєктів у складі творчих дизайн-груп, учасниками яких є студенти з трьома типами сприймання: «слухачі-мислителі», «глядачі-художники», «діячі-майстри».

Авторська програма «Ігродизайн» для майбутніх учителів і програми шкільних курсів «Літературне читання», «Мистецтво», «Дизайн і технології» забезпечують реалізацію педагогічної умови інтеграції змісту мистецьких і технологічних дисциплін, сприятливу для формування готовності майбутніх учителів до навчання ігродизайну учнів початкових класів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Mk. Clintock R. Toward a place for study in a world of instruction. Teachers College Record, 72, P. 405–416.
2. Ауробиндо Ш. Откровения древней мудрости. Веды. Упанишады.

- Бхагавадгита / Шри Ауробиндо. – Санкт-Петербург : Адити, 2001. – 615 с.
3. Савченко А. Я. Развитие познавательной самостоятельности младших школьников / А. Я. Савченко. – К. : Рад. школа, 1982. – 176 с.
 4. Стрілець С. І. Теоретико-методичні засади підготовки вчителів початкової школи засобами інноваційних технологій : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / С. І. Стрілець. – Київ, 2005. – 20 с.
 5. Цимбалару А. Д. Педагогічне проектування освітнього простору в школі 1 ступеня: теорія і практика : монографія / А. Д. Цимбалару. – К. : Педагогічна думка, 2013. – 692 с.
 6. Цимбалару А. Д. Теоретичні та дидактико-методичні засади педагогічного проектування освітнього простору в школі I ступеня : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.09 «Теорія навчання» / А. Д. Цимбалару. – Київ, 2014. – 41 с.
 7. Ушинський К. Д. Праця в її психічному і виховному значенні // К. Д. Ушинський / Вибрані педагогічні твори : у 3 т. – К. : Радянська школа, 1983. – Т. 1. – С. 104–120.