

Віра Миколаївна Жлудько,
кандид. пед. наук, ст. викладач
кафедри теорії та методики мистецького навчання
ЧНПУ імені Т. Г. Шевченка

ПРЕДМЕТНО-РОЗВИВАЛЬНЕ СЕРЕДОВИЩЕ ІГРОВОГО ДИЗАЙНУ В ПЕДАГОГІЧНИХ ВИЩИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

Ефективність фахової підготовки майбутніх педагогів залежить від оволодіння ними дієвими методами навчання учнів, до яких належить і метод ігрового дизайну, що використовується у процесі проведення занять художнього і технологічного циклів. Готовність учителя до інтеграції суміжних курсів з мистецтв і технологій розглядається як уміння відтворювати уявлення про продукти праці, конструювати їх за малюнками, моделями, описами та передавати такі уявлення у словах, моделях, проектах, робочих рухах. Серед педагогічних умов, сприятливих для формування готовності майбутніх учителів до навчання ігродизайну учнів, є такі: зміст як синтез мовленнєво-художніх ігор з курсів дитячої літератури, колірно-графічних ігор з образотворчого мистецтва, предметно-перетворювальних ігор з художньої праці; поєднання організаційних форм освітнього процесу; комплексний методичний вплив на студентів засобами вербальної, сенсорної та структурної інформації; сукупність особистісно-ціннісних ігрових середовищ.

Поняття «середовище дизайн-освіти», «ігрове середовище» все частіше розглядається на сторінках педагогічних видань, а тому є актуальним і своєчасним.

Науковий пошук оптимальної взаємодії внутрішнього інформаційно-особистісного і зовнішнього інформаційно-педагогічного середовищ здійснювали М. Гузик, О. Захаренко, А. Макаренко та ін. Вони створили соціальні комплекси, що «олюднювали» оточення дитини. Доцільність реалізації рекламно-інформаційного, композиційно-пластичного, техніко-технологічного наукових підходів до обґрунтування театралізованого ігродизайну зумовлено положеннями «золотого правила» дидактики Я. Коменського щодо сприймання педагогічно доцільної інформації (аудіально, візуально, кінестетично); теорії «особистісних конструктів» Дж. Келлі; теорією гри як «функціональної тенденції» Д. Узнадзе; емпіричним досвідом шкіл-лабораторій М. Монтесорі, В. Сухомлинського, Р. Штайнера, С. Френе.

Сьогодні проблема створення предметно-розвивального середовища ігрового дизайну в процесі фахової підготовки майбутніх учителів початкових класів вимагає обґрунтування з огляду на її новизну.

Мета нашого дослідження – ознайомлення з особливостями створення предметно-розвивального середовища ігрового дизайну в педагогічних ВНЗ у процесі викладання дисциплін мистецького і технологічного циклів.

Поняття «середовище» нами розглядається як сукупність природних і соціальних впливів та умов, що оточують людину. Зауважимо, що середовище діє на особистість постійно і різнобічно.

У діапазоні внутрішніх і зовнішніх педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів до ігродизайну особливе значення має створення предметно-ігрового середовища з урахуванням принципів цілісності, образності, асоціативності, художності, інтонаційності, імпровізаційності. У майбутніх учителів початкової школи слід сформулювати готовність до проектування мікросередовищ з ігрового дизайну, які є особистісно-ціннісними для учнів. Тому в нашому дослідженні було важливим дотримання такої педагогічної умови: створення особистісно-ціннісних ігрових середовищ, сприятливих для різних видів ігрового дизайну: ландшафтного й індустріально-промислового, дизайну костюмів і дизайну інтер'єрів, графічного і веб-дизайну.

Відповідно до експериментальної програми «Ігродизайн» ми намагалися створити для майбутніх учителів педагогічно виважений варіант художньо-розвивального середовища у вигляді дизайн-лабораторії, в якій враховувалися б основні фактори, що позитивно впливають на організацію дитячого ігродизайну. Орієнтовний проект такої дизайн-лабораторії модифіковано за подібним проектом В. Тименка [1], розробленим для молодших школярів. Сприятливими для нашого дослідження виявилися такі *критерії*: соціологічний, яким враховувалися рівні оволодіння ігродизайном на основі класифікатора професій: дизайнер-робітник; художник-конструктор (дизайнер); дизайнер-дослідник; функціональний, яким забезпечувався максимальний коефіцієнт корисної дії ігрових зон дизайн-лабораторії; ергономічний, яким передбачалася відповідність тілесної архітекτονіки учнів запропонованому обладнанню; естетичний, яким зумовлювалася художність і стиль оформлення дизайн-лабораторії; економічний, завдяки якому досягалася максимальна ефективність виготовлення пошукових макетів за мінімальних витрат.

У процесі оформлення дизайн-лабораторії бралися до уваги основні принципи: а) динамічності – зручності дизайн-діяльності і вільного переміщення учнів; б) функціонального зонування з урахуванням видів художньої обробки матеріалів; в) поєднання етнічного інтер'єру із дизайном сучасним. Крім того, реалізовувалися такі естетичні вимоги: доцільність взаємного розташування

форм, масштабність композиції, організація всіх елементів простору на основі композиційного центру, поєднання кольорів, рівномірність загального освітлення і забарвлення поверхонь, використання традиційних народних орнаментів і зразків автентичних виробів. У цілому це сприяло дотриманню таких педагогічних вимог, як збереження високої працездатності, естетичного оформлення, динамічності предметно-розвивального середовища.

Під час створення дизайн-лабораторії особлива увага приділялася функціонально-технологічному обладнанню. Робочі столи розміщувалися нерідко по периметру з метою зручності переміщення і надання диференційованого, індивідуального консультування у процесі конструктивних дій з матеріалами, літературою, ілюстраціями, а також для зручності перевірки якості й раціональності організації дизайн-зон. Робочі столи призначалися як для конструювання дизайн-об'єктів, так і зберігання інструментів.

У процесі експериментального дослідження організовувалися зони дизайн-груп з образотворчої і предметно-перетворювальної діяльності щодо художньої обробки різних матеріалів: з художньої обробки м'якої жерсті й деревини (промислові дизайнери); паперу і картону (графічні дизайнери); ниток і тканини (дизайнери костюма); глини та пластиліну (дизайнери середовища інтер'єрів); флористики (дизайнери ландшафтів). До того ж, зонувалися місця для ігрової мовленнєвої творчості, експозицій творчих виставок, веб-дизайну. З метою створення ігрової невимушеної, «розкутої» атмосфери для дизайн-діяльності нами застосовувалося варіативне комбінування аудиторного предметного середовища, яке полягало в нетрадиційному розташуванні столів і стільців різної конфігурації (у вигляді букв «П» або «Г», квадратом (передбачалося з'єднання двох столів). Це виявилось особливо зручним для умовної ізоляції-зонування групової творчої діяльності студентів методом ігродизайну. Пропонувалось монтування на горизонтальну поверхню столів рухомих планшетів, які при необхідності заняття графічним дизайном можна фіксувати під певним кутом до зручного рівня (під час виконання начерків, ескізів, малюнків).

Важливою умовою успішного формування готовності студентів до ігродизайну з учнями було збагачення їхнього сприймання засобами комплексного впливу мистецтв, зокрема художніми іграми, синтезованими в театралізованому ігродизайні. Потреба у швидкій організації конструкції імпровізованої ширми для ляльково-театралізованого ігродизайну дала змогу віднайти спосіб майже миттєвої заміни у вигляді комбінації «стіл на стіл», що передбачала накладання верхнього стола боковою частиною (ребром) на нижній. Гладка поверхня умовної ширми сприяла можливості швидкого декорування її, включаючи бокові зони, завчасно підготовленими розписними й аплікативними елементами. Така конструкція дозволяла розташуватися студентам-акторам в

сидячому положенні за умовною ширмою, що робило процес ляльководіння значно зручнішим і фізично легшим; комфортнішим був і процес сприймання лялькової вистави студентами-глядачами, які дивилися гру персонажів сидячи, на рівні очей.

Крім того, позитивного, особливо привабливого емоційного забарвлення навчально-ігровому дизайн-середовищу надавали різноманітні фактори: використання декоративних артефактів, яскраве музичне оформлення, відповідні звукові ефекти, акторсько-ігрова участь у розігруванні інсценізацій, що максимально сприяли формуванню практичних навичок студентів.

Отже, уміння майбутнього учителя початкових класів організовувати навчання учнів методом ігродизайну і його здатність налаштовувати особистість на художньо-ігрове проектування відповідно до навчальної ситуації, залежить від дотримання низки педагогічних умов, серед яких особливе місце займає створення особистісно-значущого для молодшого школяра предметно-розвивального середовища. Тому закономірним є висновок: на основі різнобічного підходу до організації предметно-розвивального середовища в педагогічних ВНЗ можна створити оптимальні умови для ефективних занять з ігродизайну.

Використані джерела

1. Тименко В. П. Початкова дизайн-освіта: теорія і практика формування конструктивних умінь особистості : монографія / В. П. Тименко. – К. : Пед. думка, 2007. – 381 с.