

Жлудько Віра Миколаївна, канд. пед. наук., член Національної спілки художників України Чернігівський національний педагогічний університет імені Т. Г. Шевченка, Чернігів, Україна

ІГРОДИЗАЙН ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ МЕТОД У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

Стратегія розвитку сучасної педагогічної освіти в умовах інтеграції у світовий та європейський освітній простір потребує оновлення змісту і методів професійної підготовки фахівців високої кваліфікації для початкової та середньої загальноосвітніх шкіл. У педагогічній освіті новітніми є проектні технології з такими ключовими суміжними поняттями: педагогічний дизайн, педагогічне проектування, дизайн педагогічних умов; навчальне проектування; дошкільна, початкова, допрофільна, профільна, професійна, післядипломна дизайн-освіта; художньо-ігрове проектування, ігровий дизайн. Сукупність зазначених понять має безпосереднє відношення до терміну «design» (дизайн) – художнього проекту, створення якого зумовлюється взаємодоповненням художньо-образної уяви і проектного мислення учасників навчального процесу.

Формування професійної готовності майбутніх учителів до навчання дизайну учнів загальноосвітньої школи є однією з вимог, передбачених нормативними освітніми документами.

Ігрова діяльність, з її синтезом мовленнєво-творчих, кольоро-графічних і предметно-перетворювальних ігор, є сенситивною потребою учнів. Принцип наступності у розвитку природного нахилу дітей до театралізованих ігор в дошкільних освітніх закладах, початковій та середній школі може бути забезпечений театралізованим ігродизайном – проектом педагогічних умов, яким забезпечується синтез художньо-творчих ігор учнів.

Різні проблеми педагогічного дизайну, зокрема питання взаємозв'язку мистецьких і технологічних дисциплін в ЗНЗ, досліджували Л. Вержиківська, М. Ганжа, Н. Конишева, Т. Носаченко, А. Руденченко, Е. Серпіонова, В. Сирота, В. Тименко, Т. Шевчук та ін. Але проблему теоретичного обґрунтування ігрового дизайну в професійній підготовці майбутніх учителів названі автори не розглядали.

Актуальність, з одного боку, і недостатня розробленість проблеми формування готовності майбутніх учителів до навчання ігродизайну учнів у педагогічній теорії і практиці, з іншого боку, зумовили вибір теми нашого дослідження. Його мета полягає у обґрунтуванні педагогічних умов формування готовності майбутніх учителів до навчання ігродизайну учнів.

Формування готовності досліджуваної якості не може відбуватися на основі стандартних засобів через моносуб'єктний процес, де студенти є об'єктами психолого-педагогічного впливу викладача. Фахова готовність студентів до ігрового дизайну з учнями значно поліпшується, якщо з цією метою застосовуються засоби педагогічного дизайну – проектної діяльності, яка передбачає ефективні, дієві та привабливі способи навчання. У процесі формування фахової підготовки майбутніх учителів ігровий дизайн має стати не лише методом конструктивної взаємодії особистості із предметним довкіллям, а й новою перспективною формою взаємодії учасників навчального процесу з мистецьких і технологічних дисциплін.

Сучасний дизайн – це комплексна міждисциплінарна проектно-художня діяльність, у якій синтезуються елементи наукових, технічних і гуманітарних знань, інженерного конструювання і художнього мислення. Акцентовано увагу на понятті «комплексна міждисциплінарна проектно-художня діяльність», яке конкретизовано в педагогічному сенсі як синтез мовленнєво-творчих, образотворчих, предметно-перетворювальних художніх ігор [1]. Для ігрового дизайну доцільним є синтез змісту суміжних курсів з дитячої літератури, образотворчого мистецтва, художньої праці. Отже, зазначений міжпредметний синтез утворює нову якість змісту – ігровий дизайн, який розглядається

нами як інтегрована художньо-ігрова діяльність, яка передбачає креативний духовно-творчий підхід.

Сутність поняття «готовність учителя до ігрового дизайну з учнями» полягає у його здатності до розроблення авторських проєктів педагогічних умов, сприятливих для синтезу мовленнєво-творчих, образотворчих і предметно-перетворювальних ігор.

Сформована готовність учителів до навчання ігрового дизайну учнів характеризується цілим рядом особливостей: ціннісними орієнтаціями (пріоритетність духовної діяльності, рефлексії; орієнтація на процес ігродизайну, а не його результат тощо); методичними пріоритетами (поєднання суміжних видів художньо-ігрової діяльності, створення цілісних образів художнього типу тощо); педагогічною майстерністю (педагогічна підтримка потреб «слухачів-мислителів», «глядачів-художників», «діячів-майстрів»); педагогічне керівництво психологічними механізмами мисленнєвої, художньо-образної і практичної дії учнів тощо).

Виокремлено й обґрунтовано поняття внутрішньої інформаційно-особистісної і зовнішньої інформаційно-педагогічної готовності вчителя до ігродизайну з учнями. Зовнішня інформаційно-педагогічна готовність учителя до ігродизайну полягає у його креативності, здатності до дивергентного і логічного мислення, художньо-образної уяви, а внутрішня інформаційно-особистісна готовність учителя до навчання ігродизайну – у наявності емоційного досвіду, ієрархізованої структури емоційно-почуттєвої сфери особистості.

Обґрунтовано теоретичну модель формування у студентів повноцінної готовності до театралізованого ігродизайну. Структурною складовою цієї моделі є сукупність педагогічних умов, сприятливих для творчої взаємодії студентів типу «художники-постановники» з їхньою готовністю до кольоро-графічного оформлення театральної дії; «режисери-актори» з пріоритетними нахилами до мовленнєво-творчих дій; «художники-декоратори», які суттєву перевагу надають просторово-маніпуляційним, предметно-перетворювальним діям. Виявлено педагогічну доцільність театралізованих способів активізації різних аналізаторів з метою створення синтетичного художнього образу на заняттях з мистецьких і технологічних дисциплін.

Педагогічними умовами, сприятливими для формування у майбутніх учителів готовності до ігродизайну з учнями 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 (практичних і семінарських занять, індивідуальної роботи над тематичними блоками програмового забезпечення ігрового проєктування у складі дизайн-груп, театралізованої самодіяльності студентів як інтерактивної форми їхньої художньо-ігрової взаємодії); сукупність особистісно-ціннісних ігрових середовищ, сприятливих для таких видів дитячого ігрового дизайну: ландшафтного й індустріально-промислового, дизайну костюмів і дизайну інтер'єрів, графічного і веб-дизайну; комплексний методичний вплив на студентів засобами вербальної (літературно-вокально-музичної), сенсорної (візуально-графічної) і структурної (предметно-пластичної) інформації.

У зазначеному вище переліку педагогічних умов інтеграція змісту мистецьких і технологічних дисциплін є пріоритетною для формування готовності майбутніх учителів до навчання ігрового дизайну учнів.

Критеріями сформованої готовності майбутніх учителів до навчання ігрового дизайну з учнями є мотиваційний з його креативним, емоційно-позитивним, індіферентним ставленням до художніх ігор; діяльнісний з його повноцінним, активним або пасивним культурним самовираженням засобами ігродизайну; когнітивний з його адекватним, суттєвим, або недостатнім розумінням студентами театралізованого ігродизайну. Показники критеріїв – це вибір видів художніх ігор – одного, двох, трьох; орієнтація на типи ігрових

середовищ: будь-яке ігрове середовище, два суміжні середовища, одне особистісно-ціннісне середовище; адекватність розуміння сутності театралізованого ігродизайну: синтезованої гри – «театру одного актора», розуміння кількох особистісно-ціннісних способів ігродизайну; розуміння одного способу ігродизайну.

Рефлексивно-духовний підхід є основоположним у формуванні готовності майбутніх учителів до ігродизайну з учнями. Саме цей підхід, його інтердисциплінарний характер, власний професійних досвід у образотворчій, театральній, науковій, педагогічній сферах та дизайн-діяльності зумовили створення нами орієнтовної програми авторського курсу «Ігродизайн», якою передбачене забезпечення інтеграції змісту мистецьких і технологічних дисциплін у вищих педагогічних навчальних закладах. Серед ігрових методів формування готовності майбутніх вчителів до ігродизайну з учнями результативними є такі: імітаційний тренінг, ігрове проектування, ділова гра, театралізований ігродизайн. Театралізований ігродизайн є синтетичним видом художньо-ігрового проектування, у якому поєднуються інтелектуальні ігри «режисерів-акторів», моторні ігри «художників-постановників» і сенсорні ігри «художників-декораторів».

Педагогічно доцільними є етапи формувального експерименту: проектувальний, технологічний, інтерпретаційний. Проектувальний етап (образотворчого ігродизайну) виявився ефективним завдяки відбору сукупності педагогічних умов, сприятливих для ефективного формування кольоро-графічної готовності студентів до театралізованого ігродизайну з учнями ЗНЗ. Результатом цього етапу є сформований кольоро-графічний компонент готовності майбутніх учителів до образотворчого ігродизайну з учнями, який виявляється у їхній компетентності як «художників-постановників» інсценізацій. Технологічний етап (формотворчого ігродизайну) виявився ефективним завдяки наданій пріоритетності предметно-перетворювального компонента готовності майбутніх учителів до навчання ігродизайну зі школярами, оскільки цей етап пов'язаний із художнім конструюванням декорацій із різних матеріалів, творчими проявами особистості студентів у художній праці-грі. Результатом цього етапу є сформований компонент готовності учителів до ігродизайну, який виявляється у їхній компетентності як «художників-декораторів». Інтерпретаційний етап (мовленнєво-графічного ігродизайну) виявився ефективним завдяки наданій пріоритетності інформаційного компонента готовності майбутніх учителів до ігродизайну з учнями. Його результат – сформований інформаційний компонент готовності майбутніх учителів до мовленнєвого ігродизайну з учнями, який виявляється у їхній компетентності як «режисерів-акторів».

Узагальнення результатів дослідження дало змогу сформулювати висновок: формування готовності майбутніх учителів до навчання ігрового дизайну учнів значно поліпшиться, якщо буде відбуватися з урахуванням педагогічного дизайну, який полягає в ефективних, дієвих і привабливих способах сприймання, оброблення і передачі інформації з використанням художньо-ігрових проектів у процесі навчання предметів мистецького і технологічного циклів.

Список використаних джерел

1. Тименко В. П. Початкова дизайн-освіта: теорія і практика формування конструктивних умінь особистості : монографія / В. П. Тименко. – Київ : Пед. думка, 2010. – 380 с.