

УДК 378:373.3.091.12.011.3-051:[7+62/64]-044.247

ВПЛИВ ІГРОВОГО ДИЗАЙНУ НА ТВОРЧИЙ РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ**Жлудько В.М., Іващенко Ю.Ф.**

Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка

Стаття присвячена феномену творчого розвитку особистості засобами ігрового дизайну. Указані актуальність і важливість інтегрованої дизайн-діяльності у системі сучасної освіти. У статті розглядаються сутність ігродизайну, роль та деякі аспекти художньої творчості як провідної у ігровій дизайн-діяльності. Проаналізовано вплив інтегрованої художньо-ігрової діяльності на творчий розвиток особистості. Обґрунтовано ефективність творчого розвитку як молодшого школяра, так і майбутнього педагога на прикладах виконання завдань з ігродизайну в процесі вивчення дисциплін художнього і технологічного циклів.

Ключові слова: дизайн-освіта, педагогічний дизайн, творчий розвиток особистості, художньо-ігрова діяльність, ігровий дизайн.

Постановка проблеми. Сучасні соціально-економічні процеси викликають необхідність підвищення вимог до рівня професіоналізму майбутніх спеціалістів, їхньої компетентності, професійної культури, потреби в творчому розвитку, здатності підтримувати саморозвиток молодших школярів. У змісті нового закону України «Про освіту» вказується на «...всебічний розвиток людини як особистості та найвищої цінності суспільства, її талантів, інтелектуальних, творчих, ... здібностей...» [3, с. 10]. Також у загальних положеннях документа вказується про «універсальний дизайн у сфері освіти – дизайн предметів, навколишнього середовища, освітніх програм та послуг ...» [3, с. 10]. Дизайн стає складовою педагогічної освіти, яка впроваджується у сфері вивчення художніх і технологічних дисциплін.

Окрім того, нині, посиляючись на реформу в освіті, порушуються питання інтеграції різних навчальних предметів, видів діяльності. Міністр освіти і науки України Л. Гриневиц зазначає, що сучасний освітній процес початкової школи має враховувати цінність дитинства й природно-відповідні потреби дітей даного віку, забезпечувати радість пізнання у тому числі й через дослідницьке і проектне навчання. Тому сьогодні є актуальним вивчення питань взаємодії, синтезу основ дизайну, художньої і технічної праці, образотворчого мистецтва, мовленнєвої творчості та інших видів художньої діяльності у системі цілісного всебічного творчого розвитку особистості як молодшого школяра, так і майбутнього вчителя початкових класів. Одним із шляхів вирішення даної проблеми ми вбачаємо у використанні в навчальному процесі ігрового дизайну – творчої інтегрованої художньо-ігрової діяльності.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідженням різних площин питання розвитку художньо-творчої діяльності учнів займалося багато вчених, зокрема ХХ-ХІ століть – А. Горальський, В. Кардашов, Г. Колегова, О. Комаровська, Л. Масол, В. Моляко, З. Новлянська, О. Савенков. Мотивацію творчої діяльності вивчали такі дослідники як П. Мазур, О. Савченко, З. Юрченко, В. Ягункова та ін.

Вплив ігрової діяльності на всебічний розвиток дитини досліджували такі представники психологічної й педагогічної наук як Л. Виготський, С. Логачевська, А. Макаренко, В. Мухіна, Н. Огаркова, С. Рубінштейн, С. Русова, В. Сухомлинський, К. Ушинський, Я. Чепіга та інші. Пов'язували гру

з розвитком мислення особистості А. Сікорський, Дж. Дьюї; вивчали прояв творчих здібностей в іграх О. Усова та інші.

Різним питанням дизайн-освіти, у тому числі проблемі взаємозв'язку мистецьких і технологічних дисциплін в ЗНЗ, присвячені наукові праці І. Веремійчика, Л. Вержиківської, М. Ганжи, Н. Конишевої, Л. Оршанського, Е. Серпіонової, Т. Шевчук та ін. Розвиток творчих здібностей особистості засобами етнодизайну висвітлює А. Руденченко. Зокрема аспекти художньо-технічного розвитку обдарованої дитини в процесі проектної і конструктивної діяльності (у тому числі й ігродизайні) розглядаються у роботах таких сучасних вчених-педагогів як О. Коберник, Т. Носаченко, В. Сирота, В. Тименко [4].

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Але аналіз психолого-педагогічних джерел і спостереження за навчальним процесом у початковій та вищій школах засвідчують, що сучасна педагогічна теорія і практика поки що недооцінює роль дизайн-освіти у розвитку творчих здібностей особистості як молодшого школяра, так і майбутнього педагога.

Метою нашого дослідження є висвітлення евристичного потенціалу ігродизайну і розгляд питання творчого розвитку особистості засобами художньо-ігрового проектування в процесі вивчення дисциплін мистецького і технологічного циклів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Дизайн визначається як процес, який включає в себе художнє проектування й конструювання естетичних об'єктів та спрямований на адаптацію технологій до потреб людини, на з'єднання краси і функції об'єктів. Інтеграція у педагогічному дизайні є якісно відмінним способом структурування, презентації та засвоєння програмового змісту. Застосування міжпредметних зв'язків дає можливість визначитися зі стратегіями розвитку інтердисциплінарного статусу субдисциплін педагогіки початкової дизайн-освіти майбутніх учителів початкової школи. До мистецьких субдисциплін початкової дизайн-освіти ми відносимо курси ВНЗ з дитячої літератури і методики образотворчого мистецтва, а в школі – це курси «Літературне читання», «Образотворче мистецтво» і «Мистецтво». До технологічних дисциплін – курс вищів «Трудове навчання з практикумом», шкільні курси «Трудове навчання», «Дизайн і технології». Перелічені субдисципліни

містять основний потенціал для розвитку творчих здібностей особистості учня і майбутнього педагога, адже саме вони дають їй можливість увійти у естетичний світ творчості, прилучитися до скарбів художньої світової та української національної культури, плідно сприяти розвитку її емоційно-чуттєвої сфери, поглибити знання з різних видів мистецтв, інтенсифікувати візуальний і сенсорний досвід, формувати її загальну та естетичну культуру.

Тому сучасний учитель початкової школи має відзначитися готовністю до інтегрованого навчання учнів літературного читання, образотворчого мистецтва, художньої праці, яку може забезпечити ігровий дизайн. В. Тименко визначає перспективи розвитку початкової дизайн-освіти, серед яких провідне місце належить саме ігродизайну. Поняття «ігродизайн» вперше актуалізовано В. Тименком як художнє проектування дітьми власних творчих ігор [4, с.16].

У початковій школі необхідним є навчання учнів з урахуванням домінуючого у молодших школярів образного мислення. Використанням образного типу переробки інформації також забезпечує інтегрований метод художньо-ігрового проектування. Учителі-практики, які тривалий час працюють з учнями початкових класів, в переважній більшості є теж типом «людина-художній образ», що свідчить про наявність у них творчого потенціалу і є передумовою для їх творчого розвитку засобами ігродизайну. Тому підготовку майбутніх учителів початкової школи варто здійснювати, на наш погляд, у контексті дитячого дизайну. Завдяки художньо-ігровому проектуванню легше, природніше, відповідно до дитячого екзистування, співмовуються в творчє художньо-технічне русло фантазія, думки, почуття, предметні дії особистості. У зв'язку з цим зростає роль евристичного потенціалу ігродизайну, у якому найбільше інтегрується художнє проектування з різними видами творчості.

Нам імпонує таке визначення творчості – це будь-яка взаємодія, котра має наслідком розвиток, це є механізм і умова розвитку матерії, поява її нових форм (Пономарьов Я.). Характер взаємодії визначається властивостями об'єктів – учасників. А сам процес відбувається на цих об'єктах і спричиняє розвиток. Згідно цієї логіки, художній розвиток особистості здійснюється на основі творчої взаємодії особистості зі світом, який вона пізнає та інтерпретує, створюючи нові форми «матерії» – мистецькі твори, художні образи, які залежать від особливостей особистості [5, с. 149].

Окрім того, ігродизайн містить у собі унікальні можливості не тільки творчо (художньо і технічно) розвивати особистість, а й благотворно впливати на її духовне, психічне здоров'я, оскільки дозволяє поєднувати логічні та інтуїтивні процеси. Художня творчість, яка виникає в зоні безпосереднього контакту людини з оточуючим світом, поглиблює можливість більш витончено споглядати, відчувати, дає свободу грі фантазії, уявлення, образного мислення, активізує прояви інтуїції, розвиває почуття гармонії, недосяжні системному аналізу [6, с. 77].

Ігродизайн передбачає дитячий дизайн у грі здебільшого з її основним атрибутом – іграшкою. З цього приводу актуалізуємо погляди К. Ушинського, який зазначає, що дитяча гра «це

могутній засіб, напрацьований самим людством і в якому від того виразилася непідробна істинна потреба людської природи» [7, с. 61]. Але початок розробки теорії гри зазвичай пов'язують з іменами мислителів XVIII-XIX ст. Ф. Шілера, Г. Спенсера, В. Вундта.

В. Вундт розглядав процес гри як насолоду для особистості, а саму гру як «... дитя праці. Немає жодної гри, яка не мала б собі прототипу в одній із форм серйозної праці» [1, с. 76].

Цінність ігрових методів і прийомів полягає в тому, що ігрова діяльність інтегрує освітню, виховну і розвиваючу функції. Макаренко А. зазначав, що гра є засобом педагогічного впливу, оскільки вона має те саме значення для дитини, яке в дорослого має діяльність, робота. Гра дає людині радість творчості, радість перемоги. Це робить гру засобом підготовки до трудової діяльності. В. Сухомлинський розглядав гру як джерело натхнення й розвитку дитини у єдності з казкою, музикою, фантазією, творчістю.

Відповідно, ігродизайн як ігровий метод разом з навчанням забезпечує необхідні умови для гармонійного й творчого розвитку особистості, адже у ньому можливо синтезувати гру з усіма видами художньої і технічної творчості. Він не існує без задоволення і наснаги, є бажаним й цікавим, несе енергетичне піднесення, веселий настрій, захоплення і натхнення.

Сучасні психологи стверджують, що в 6-7 років у особистості активно розвивається здібність до художньо-театралізованої діяльності. Сюжетно-рольова гра, яку Л. Виготський назвав «дев'ятим валом дошкільного виховання», у молодших школярів гармонійно змінюється захопленням ляльковим театром, театром іграшок, інсценуванням казок, байок, віршів тощо.

Здебільшого спонукає до творчого процесу мотивація, зацікавленість творчою діяльністю – провідна характеристика творчо обдарованої особистості, яка формується на основі цілеспрямованого стимулювання емоцій, почуттів, інтересів. Підтвердження даних висновків ми спостерігали в художньо-ігровому проектуванні (у тому числі й театралізованому) як учнів, так і студентів, що помітно виражалось у них бажанням отримати насолоду від процесу, підняти власний престиж за допомогою творчості, принести задоволення оточуючим, самовиражатись і спілкуватись засобами синтезу ігрової, проектної і конструктивної діяльності, образотворчого, декоративно-прикладного, театрального мистецтва тощо.

Творчий розвиток у ігродизайні здійснюється на основі таких способів і прийомів: самостійне творче проектування (виконання графічних ескізів, креслень) і конструювання, макетування дизайн-об'єктів (ляльок, їх костюмів, аксесуарів), складання казок, розповідей, ілюстрування самостійно складених літературних творів, виставок власних артефактів, проведення творчих інсталяцій, участь у театралізаціях, розвагах, святах. Це передбачає виконання різноманітних творчих дизайн-проектів з елементами сюжетно-рольових, ділових, дидактичних, театралізованих ігор.

Щоб майбутні вчителі і вихователі були готовими до ігродизайну, у відповідному педагогічному середовищі могли разом з дітьми проектувати, конструювати і макетувати поробки, іграшки, нами

розроблено орієнтовну програму курсу «Ігродизайн», інтегрований зміст якої пов'язаний з мовленнєвою, музичною, театральною творчістю [2].

Евристичний потенціал методу ігродизайну висвітлюється в контексті художньо-ігрових проєктів-артефактів, втілених студентами на факультеті початкового навчання національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка. Оригінальними стали виконання завдань з ігродизайну писанок та орнаментальних композицій на шаблонах писанкової форми, масок за мотивами українських писанок за нашою авторською розробкою і технологією. Цікавим ігровим елементом-загадкою таких писанок є додавання маленьких листівок з великодними побажаннями, складання і закладення їх у середину пустої форми яйця. Отже, виходить писанка з секретом-побажанням, яку можна дарувати, використовувати у великодніх іграх, як естетичний елемент дизайну інтер'єру.

Авторський інноваційний дизайн писанкових шаблонів-силуетів також передбачає мозаїчне оздоблення їх природними (насінням, зернами кави, гороху, фасолі, перцем, мушлі) і штучними (залишками страз, намиста, бісеру, гудзиків та ін.) матеріалами, які легко закріплюються на пластиліновій поверхні заготовки. Така ігрова дизайн-діяльність має за мету розвиток творчих здібностей на основі вивчення і створення українських писанкових орнаментів простим, нетрадиційним і оригінальним способом.

Окрім того, продовжуючи тематику ігрового етнодизайну, нами було запропоновано завдання з виготовлення масок за мотивами українських писанок, які студенти оздоблювали українськими стилізованими орнаментами. Деякі вироби (маски і писанки) поєднували у інтер'єрні дизайн-композиції. Особливого колориту творчому процесу надає музичне оформлення: звучання української фольклорної музики, пісень, «веснянок», «гаївок». Своєрідний творчий прояв майбутні педагоги виявили у художньо-технічному конструюванні інтер'єрних масок в сучасній стилістиці. Ефективність розвитку творчого потенціалу кожної особистості виявила яскрава театралізована проєктно-конструктивна діяльність з масками казкових персонажів, елементами гриму, яка спонукала учасників навчального процесу не тільки до розвитку графічних і конструктивних умінь, а й режисерських і акторських здібностей у тренінгах, інсценізаціях як за класичними, так і власно створеними сюжетами. Багатогранним виявився і вплив на розвиток творчих здібностей учнів і студентів ляльково-театралізованого ігродизайну завдяки створенню художніх і технічних елементів лялькових театралізацій (ширми, голівок і простих технічних пристосувань до рухомої ляльок, їх костюмів, декорацій тощо).

Особливо витонченим виявилось проєктування дизайн-композицій зі сучасних текстильних матеріалів за авторською технікою «текстильний живопис». Його сутність полягає у створенні текстильних панно на основі добору тканин не за традиційно декоративними, а живописними принципами зображення. Характерною особливістю цих проєктів є те, що виражальним художнім засобом виступає тканина з її особливими фак-

турними властивостями, кольорами, а не фарба, як у живописі. Перший етап даного творчого процесу полягає у напруженій психічно-інтелектуальній роботі особистості, її образного мислення на основі споглядання набору фрагментів різних тканин, декоративних волокнистих матеріалів з народного побуту і повсякденного середовища для створення відповідного сюжету-образу майбутнього живописного панно. Фактура, забарвлення, прозорість тканин, при цьому, викликають у дитини чи студента різні асоціації, сприяють виникненню оригінальних образів-архетипів, які визначають теми і об'єкти зображень, часто пов'язаних з національно-етнічними, сакральноруховними, філософськими сюжетами, мотивами флори і фауни. Додаткового ефекту таким роботам додає спеціальне 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, «грати» і створювати непередбачувані ефекти). Ігрові моменти даного виду дизайн-діяльності виявляються у створенні композицій, у сюжетах-розповідях, в обіграванні інтер'єру приміщення.

Варті уваги деякі приклади розроблених нами творчих завдань з конструювання, які передбачають застосування макаронних виробів різної конфігурації (ріжки, мушлі, зірочки, колоски тощо). Це доступний, безпечний конструктивний матеріал для створення різних дизайн-об'єктів площинної та об'ємної форми: подарунків, іграшок, дитячих аксесуарів (намиста, кулонів, браслетів), панно, мозаїк у різній стилістиці. Власні спостереження за роботою студентів-практикантів та учнів початкових класів переконали, що застосування в ході художньої праці такого матеріалу природного походження, як макаронні вироби – це завжди є маленьким відкриттям і великим задоволенням.

Також ефективним для творчого розвитку особистості виявились художньо-ігрові проєкти в ескізах, простих кресленнях і конструюванні макетів селянської хати, історичних чернігівських соборів, сучасного одягу та костюмів у народних традиціях.

Висновки і пропозиції. Отже, пріоритетними завданнями сучасної як початкової, так і вищої освіти залишаються питання розкриття унікальності кожної особистості на основі задоволення її інтересів і потреб, розвитку творчих здібностей. Інтегруючим ядром і одним із ефективних засобів творчого розвитку особистості є ігровий дизайн. Пробуджуючи творчу уяву, позитивні емоції, він як творчо-ігровий метод навчання активізує здібності, викликає захопленість діяльністю – якості, які характеризують наявність творчого начала, які важливі для всебічного розвитку молодших школярів і майбутніх педагогів. В широкому розумінні значення творчості для формування особистості у процесі дизайн-освіти сприяє розкриттю цілого світу, в якому людина виступає не тільки учасником життя, а також його справжнім творцем. Проте зазначені позиції не розкривають в повній мірі всієї багатоаспектності цього глибинного феномена. Варто продовжити дослідження творчого розвитку особистості засобами театралізованого ігродизайну.

Список літератури:

1. Ващенко Г. Загальні методи навчання / Г. Ващенко // Підручник для педагогів. – К.: УВС, 1997. – С. 76.
2. Жлудько В. М. Ігродизайн : метод. посіб. для майбут. учителів почат. кл. / В. М. Жлудько. – Чернігів : ЧНПУ, 2014. – 1 електрон. опт. диск.
3. Закону України «Про освіту»: за станом на 5 верес. 2017р. № 2145-VIII // Голос України. – 2017. – № 178-179 (27 вересня). – С. 10 – 22.
4. Коберник О. М. Ігродизайн обдарованої дитини: визрівання емоцій і почуттів особистості / О. М. Коберник, В. П. Тименко, Т. О. Шевчук. – К.: Інформ. системи, 2009. – 200 с.
5. Комаровська О. А. Художня творчість як процес прояву художньої обдарованості / О. А. Комаровська // Матеріали міжнародної наукової конференції «Еліта, обдарованість, людиноцентризм» – К.: Інформ. системи, 2010. – С. 149.
6. Масол Л.М. Загальна мистецька освіта: теорія і практика: монографія / Л.М. Масол. – К.: Промінь, 2006. – С. 77.
7. Педагогические идеи К. Д. Ушинского / ред. О. Свердлова. М.: Знание, 1971. – С. 61.

Жлудько В.Н., Иващенко Ю.Ф.

Национальный университет «Черниговский коллегіум» имени Т.Г. Шевченко

ВЛИЯНИЕ ИГРОВОГО ДИЗАЙНА НА ТВОРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ

Аннотация

Статья посвящена феномену творческого развития личности средствами игрового дизайна. Указаны актуальность и важность интеграционной дизайн-деятельности в системе современного образования. В статье рассматриваются суть игродизайна, роль и некоторые аспекта художественного творчества как ведущего в игровой дизайн-деятельности. Проанализировано влияние интегрированной художественно-игровой деятельности на творческое развитие личности. Обоснованно эффективность творческого развития как младшего школьника, так и будущего педагога на примерах исполнения заданий по игродизайну в процессе изучения дисциплин художественного и технологического циклов.

Ключевые слова: дизайн-образование, педагогический дизайн, творческое развитие личности, художественно-игровая деятельность, игровой дизайн.

Zhludko V.M., Ivaschenko Y.F.

T.H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium»

GAME DESIGN INFLUENCE ON PERSONALITY CREATIVE DEVELOPMENT

Summary

The article is devoted to the phenomenon of creative personality development by means of game design. The relevance and importance of integrated design-activity in the system of modern education is presented. The article deals with the essence of game design, the role and some aspects of artistic creativity, as the leading in game design activities. The influence of integrated artistic and game activity on the creative development of personality is analyzed. The authors substantiate the effectiveness of both younger schoolchildren and future teacher creative development on examples of game design tasks in the process of studying the artistic and technological cycles disciplines.

Keywords: design-education, pedagogical design, personality creative development, artistic-game activity, game design.