

<http://dspace.wunu.edu.ua/bitstream/316497/30015/1/%D0%9A%D1%96%D1%87%D1%83%D0%BA.pdf> (дата звернення: 22.07.2022).

4. Словник української мови: в 11 т. / за ред. І. К. Білодіда. Київ: Наукова думка, 1970—1980. Т. 10. 1979. С. 497-498. URL: <http://sum.in.ua/s/ustanovka> (дата звернення 22.07.2022).
5. Терно С. О. Критичне мислення: методи та стиль навчання. *Наукові праці історичного факультету Запорізького національного університету*. 2019. Вип. 52. Том 2. С. 183-189. URL: <https://doi.org/10.26661/swfh-2019-52-055>.
6. Терно С. О. Теорія розвитку критичного мислення (на прикладі навчання історії): посіб. для вчителя. Запоріжжя: Запорізький національний університет, 2011. 105 с.
7. Халперн Д. Психологія критичного мислення. СПб.: Питер Паблишинг, 2000. 512 с.

ДЕРЖАВНІ ВИМОГИ ДО ФОРМУВАННЯ КОМПЕТЕНЦІЙ ДИЗАЙН-ДІЯЛЬНОСТІ У ЗМІСТІ ПРОГРАМИ «МИСТЕЦТВО» ДЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

Омельковець М. І.

*здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янука»*

Красовська О. О.

*доктор педагогічних наук, професор
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янука»*

Дитяче конструювання, моделювання та дизайн визначається як галузь художньо-естетичної освіти учнів початкових класів, що інтегрується з конструюванням, художньою працею, зображальною діяльністю. В. Котляр, характеризуючи дитячий дизайн, зазначає, що у ньому єдність дидактичних і творчих завдань відповідає сучасним педагогічним тенденціям поліхудожнього розвитку учнів (відповідає таку типологію у структурі дитячого дизайну (відповідно до класифікації, прийнятої в професійному дизайні) [2, с.120].

Організовуючи конструктивну діяльність з дітьми молодшого шкільного віку, педагог реалізує низку завдань – як загальних, так і більш практико орієнтованих. До загальних завдань можна віднести: виховувати у дітей інтерес, естетичне ставлення до навколишньої дійсності, творів мистецтва; долучати до благоустрою і прикрашання свого освітнього простору, оточення [1, с. 32]. На думку Г. Пантелеєва, у роботі з учнями початкових класів у галузі дитячого дизайну педагог має розв'язувати такі практичні завдання [1, с. 24]:

- ознайомлювати зі способами площинного та об'ємно-просторового оформлення: моделювання, макетування (фасони і декор одягу, виготовлення аксесуарів);

- показувати, як слід планувати свою роботу за етапами: задум, ескіз, макет, втілення (самостійно або з дорослим);

- організувати участь дітей у створенні педагогічних композицій до святкових подій та розваг (фризи, панно, колажі, панорами, діорами) і в тривалих архітектурно-художніх проєктах (за сюжетами казок, за фольклорно-історичною темою, в контексті дизайну сучасного міста і села);

- вчити учнів використовувати сучасне обладнання (лекала, трафарети, степлери) та різні матеріали (природні – дерево, камінь, тканини, і штучні – різна упаковка, біжутерія, плівки, галантерея).

У закладі загальної середньої освіти використання основ дизайну на уроках «Мистецтва» пов'язане зі створенням художнього образу виробу з паперу, природних та утилізованих матеріалів [3, с.120]. Діти повинні набути таких навичок:

- у роботі з папером – правильно згинати, розрізати, склеювати, зшивати аркуш, вирізати за готовою викрійкою;

- у роботі з тканиною – навчитися всилити нитку в голку, зав'язувати вузол, шити по висмикнутій нитці, шити швом уперед чи назад голкою, зшивати шматочки тканини, вміти викроювати за готовою викрійкою, пришивати вішалки до рушничка, фартушка, спіднички, штанців і гудзики.

Навчання дітей молодшого шкільного віку основ дизайну, що відбувається на основі художнього конструювання, базується на сприйнятті дитиною ознак конструктивного матеріалу різними органами чуттів (дотику, зору), формуванні просторових уявлень (форми, розміру, розміщення предметів та їх частин) та розвиткові діяльності руки як «аналізатора», що дозволяє їй вступити в складні відносини з навколишніми предметами. На етапі початкової школи художньо-конструювальна діяльність має репродуктивний характер, оскільки діти діють за поясненнями, взірцем, технологічними картками, схемами.

Метод наочно-проектного орієнтури може бути використаний у всіх видах дитячого конструювання, моделювання та дизайну, але найбільш ефективно використовується при виконанні завдань з декоративно-просторового дизайну. Прийоми роботи можуть бути спрямовані на знайомство з характером майбутнього оформлення в заданому вчителем ключі. Предметами дизайнерської діяльності можуть бути різні панно. Наприклад, для панно заготовлюється сітка з наміченими осередками, які заповнюються малюнками, аплікацією, моделями по певній темі [4, с. 19].

Метод розробки завдань з продовженням проєктування. Як предмет дизайну, наприклад, пропонується побудувати будинок, спроектувати виріб, інтер'єр. Обговорюється характер майбутньої споруди, виробу, потім кожна дитина проєктує будинок. Малюнки-креслення обговорюються і обираються як проєкт найцікаві. На декількох заняттях діти моделюють, створюють макет будинку, виконують деталі, декорують. Після проробленої роботи об'єднують свої споруди в загальну композицію [4, с. 20].

Метод поетапного розв'язання проєктного завдання. Важливими в цьому методі є формулювання завдань, які спрямовані на створення конкретного предмету дизайну, виконання проміжних завдань (малюнки, ескізи, макети). Наприклад, для створення костюму необхідно розглянути малюнки із

зображенням моделей костюмів, виробів, вибрати зразки, що сподобалися, створити ескізи своїх варіантів, вибрати необхідний матеріал, опанувати способи виготовлення [4, с. 20].

Метод макетування засновано на тому, що діти молодшого шкільного віку розуміють, що у реальних предметів можуть бути заступники, що площинні фігури можуть замінити на плані реальні трьохмірні об'єкти. Предметами конструювання з використанням методу макетування можуть бути композиції декоративного оформлення приміщення до свята. Ефективними прийомами створення предметів дизайну можуть бути: ознайомлення з темою, поетапним характером виконання роботи, вигадання варіантів оздоблення до свята, розглядання простору приміщення і місця розташування оздоблення, розглядання макета. Види роботи: виконання ескізів на підготовлених аркушах паперу, виготовлення невеликих макетів на заготований розгортках, що зображують стіни, малювання узорів прикрас; прикладання малюнків до макета, оцінювання і зміна своїх ескізів, доробка свого задуму; відбір самих вдалих варіантів разом з дорослим [4, с. 20].

Таким чином, представлені вище методи і прийоми, що використовуються в таких повчальних формах, як урок, лабораторія сприяють розвитку художньо-конструктивної компетенції. Важливо з точністю підійти до вибору методу, враховуючи рівень знань, умінь дітей і напрям дизайн-діяльність, оскільки правильний вибір методів зумовлює практичний результат – створення предмету дизайну, а також дозволяє здійснювати роботу з учнями послідовно і системно.

Рекомендації щодо організації приміщень для проведення художньо-продуктивної роботи з дітьми [4, с.84]:

- привабливе, гармонійне зовнішнє та внутрішнє оздоблення, розумне планування споруди (будівлі, приміщення, ділянки), сучасне інженерно-технічне забезпечення (місцеве освітлення, безпечні меблі та обладнання);

- оформлення інтер'єрів творами образотворчого та прикладного мистецтва (розпис та мозаїка, вітраж, карбування, картини і репродукції, скульптурна пластика, різьблення і тиснення, різні аранжування, текстиль-гобелен і макраме);

- наявність комплектних меблів і обладнання педагогічного процесу (столи, мольберти і ширми-подіуми, полиці, стелажі і пристосування для організації виставок);

- достатній асортимент іграшок, ігор, наочних посібників, різноманітних і якісних художніх матеріалів та інструментів для художньої праці та дитячого дизайну;

- наявність сучасних технічних засобів навчання (апаратура, посібники: поліграфія, екранні, аудіо-, теле-, відео);

- організація в дитячій студії зон для дизайну (художнє аранжування, конструювання, декоративні види рукоділля, міні-музей дитячої творчості з приміщенням-архівом для зберігання матеріалів, посібників, костюмів і декорацій.

ЛІТЕРАТУРА

1. Котляр В. П. Основи образотворчого мистецтва і методика художнього виховання дітей. Навчальний посібник. Київ: Кондор. 2005. 200 с.
2. Красовська О. О. Образотворче мистецтво з методикою викладання у початковій школі. Перероблене і доповнене видання. Львів: Новий світ – 2000. 2020. 300 с.
3. Масол Л. М. Методика навчання мистецтва у початковій школі. Харків, 2006. 256 с.
4. Матвієнко С. І. Художня праця та основи конструювання. Навчальний посібник. Ніжин. 2016. 200 с.

РОЛЬ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Пагура Т. І.

*кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри загальної педагогіки та дошкільної освіти
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янука»*

Ілюк Л. В.

*старший викладач кафедри загальної педагогіки та дошкільної освіти
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янука»*

Пагура В. О.

*здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти
Приватного вищого навчального закладу
«Міжнародний економіко-гуманітарний університет
імені академіка Степана Дем'янука»*

Сьогодні мультимедіа-технології – один із перспективних напрямів у інформатизації навчального процесу. Мультимедійні та гіпермедійні технології інтегрують у собі потужні розподілені освітні ресурси, що здатні забезпечити середовище для формування та розвитку ключових компетентностей, до яких відносяться в першу чергу інформаційна й комунікативна [3].

Так, відповідно до Державного стандарту початкової освіти, виділяється одна із компетентностей – інформаційно-комунікаційна, що передбачає опанування основою цифрової грамотності для розвитку і спілкування, здатність безпечного та етичного використання засобів інформаційно-комунікаційної компетентності у навчанні та інших життєвих ситуаціях [1].

Як зазначає М. Лютенко, у сучасній початковій школі активно використовуються різні форми мультимедіа, як-от: діалогове мультимедіа, Linkway Live і Story Board Live, Multimedia applications (мультимедійні додатки), Infotainment (прикладне розважальне мультимедіа), програмно-апаратний