

Вовк Д.,
здобувач вищої освіти,
Полтавський національний педагогічний університет
імені В.Г. Короленка
(м. Полтава)

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА В НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ

У Новій українській школі ключовим елементом дидактичної системи стали ігрові технології, які впливають на характер пізнавально-творчої діяльності учнів, роблять її цікавою, насиченою, захопливою, пошуково-експериментальною, змінюють загальний емоційний фон, сприяють кращому запам'ятовуванню, закріпленню та засвоєнню інформації. Для учнів гра – вид діяльності, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі, який приносить їм задоволення.

У сучасному науково-педагогічному просторі поширюється поняття гейміфікація освіти (Н. Харченко) [7]; розробляються та впроваджуються принципово нові моделі підготовки майбутнього вчителя до роботи в НУШ (І. Бабенко, А. Барбінова, М. Гриньова, М. Дяченко-Богун, О. Жданова-Неділько, Н. Пивовар, Н. Сас, А. Ткаченко та ін.) [5]. Ігрові мистецько-педагогічні технології запропонували Г. Букреєва, Н. Ветлугіна, О. Гумінська, Т. Дорошенко, Н. Кононова, О. Лобова, Л. Масол [4], Н. Сулаєва [6] та багато інших.

Мета статті – здійснити огляд сучасних ігрових технологій, які підвищують ефективність уроків мистецтва в Новій українській школі.

Головне завдання вчителя мистецтва полягає в тому, щоб виховати в учнів інтерес і любов до предмету, різних видів мистецтва, які гармонічно інтегруються у змісті мистецької освіти у школі, стимулювати художньо-творчий процес і досягати максимального розвитку творчих здібностей кожної дитини. Специфікою ігрових технологій на уроках мистецтва є їхній тісний зв'язок із творчістю (музичною, образотворчою (візуальною), хореографічною,

театральною, літературною тощо). У мистецькій дидактиці вирізняють такі напрями їхнього використання на уроці: 1) постановка дидактичних цілей через ігрові завдання; 2) перетворення дидактичної мети на ігрову; 3) підпорядкування навчальної діяльності правилам гри; 4) поєднання успішного виконання дидактичного завдання з ігровим результатом.

Сучасний учитель має величезний арсенал ігрових технологій, які постійно збагачуються завдяки творчості як учених, так і вчителів-практиків. У ході узагальнення та систематизації емпіричного матеріалу ми виділили такі види ігрових технологій, які з успіхом можна застосовувати на уроках мистецтва:

1) *народні ігри* («Мак», «Коза», «Воротар», «Огірочки» тощо). Основоположником дитячого музично-ігрового репертуару на народній основі був В. Верховинець, який інтегрував драму, музику, хореографію в естетичному вихованні дитини, тому Н. Дем'янка кваліфікувала їх як синтетичні рухливі музичні ігри [1]. Окрім В. Верховинця, народні ігри збирали відомі знавці дитячого фольклору В. Воробкевич, Г. Довженок, З. Жофчак, Я. Степовий та ін.

2) *дидактичні*. Перші музично-дидактичні ігри були розроблені для дошкільнят (Н. Ветлугіна, С. Вільчковський, Н. Кононова та ін.), їхню ініціативу продовжили фахівці з початкової освіти (Л. Аристова, Р. Дверій, Т. Дорошенко, О. Лобова, Л. Масол та ін.), складні варіанти ігор для учнів основної школи запропонували М. Батицький, Г. Букрєєва, О. Гайдамака, Л. Кондратова, та ін. (аналіз першоджерел див. у О. Лобач [3]). З-поміж дидактичних ігрових технологій особливе місце посідають мистецькі ігри Н. Сулаєвої [6], яка в кандидатській дисертації науково обґрунтувала їхні характерні особливості, зміст, педагогічні умови організації та проведення;

3) *театральні ігри* Л. Масол [4] поділяє на декілька підвидів: а) драматизація передбачає переробку розповідного твору на драматичний, наприклад, діалог дійових осіб за певним сюжетом з елементами акторської гри й умовного перевтілення; б) пантоміма – створення образу за допомогою рухів,

жестів (пластичні мініатюри, імпровізації, експромти-імітації); в) інсценізація – сценічне втілення сюжетів казки, пісні, найрізноманітніших музично-театральних жанрів і живописних творів, котрі сприймаються учнями на уроці, з елементами сценографії – декорацій, костюмів; г) театралізація (інтерпретація тексту, події з використанням акторської гри, театральних атрибутів). Автор класифікації театральних ігрових технологій акцентувала увагу на їх технологічному забезпеченні, який включає такі аспекти: організаційно-процесуальний – розробка теми сценарію, драматургії уроку, організація процесу ігрового навчання, добір форм і методів; емоційно-психологічний – створення творчої атмосфери на уроці; матеріально-предметний – підготовка матеріалів, реквізитів, декорацій, оформлення відповідного середовища в класі. Науковець доходить висновку, що загалом театральний компонент мистецької освіти в закладах загальної середньої освіти може здійснюватися за допомогою різних форм, методів і технологій – від простої сюжетно-рольової гри, що стане фрагментом уроку (ігри-блискавки), до створення дитячого театру класу (до прикладу, музично-театральний клас експериментальної школи «Вибір» № 17 імені М. Неленя у м. Кременчук під керівництвом учителя музичного мистецтва, учителя-методиста Людмили Василівни Жидельової) [2];

4) *інтелектуальні* ігри також мають численні підвиди, але всі вони базуються на моделі «запитання-відповідь» (вікторини, кросворди, ребуси тощо), логічні ігри, мистецьке лото, арт-олімпіада, арт-ерудит («Перший мільйон»), арт-діалог («Брейн-ринг»), арт-квартет («Що? Де? Коли?»), арт-турнір («КВК») тощо. У даному виді ігор важливе значення має формулювання запитань. Так, М. Шимановський називає такі: підвищена складність, на які можуть відповісти близько третини гравців; чіткість і лаконічність, відсутність інформації, яка наводить на відповідь; однозначність відповіді; проблемність, інтрига, гумор;

5) *художньо-конструкторські* ігрові технології («Кіностудія», «Книжкове видавництво», «Чарівна флористик» тощо), які поглиблюють компетентність учнів із візуального мистецтва (такі технології можна знайти в

навчально-модельних програмах і підручниках «Мистецтво»);

б) комп'ютерні ігри відповідно до мети поділяються на дидактичні, контролювальні, медіа-арт (комунікація через ЗМІ), арт-NET (з елементами пошукової роботи в ІТЕРНЕТІ); віртуальні подорожі та екскурси (наприклад, учні 6-го класу протягом року «мандрують» країнами й континентами) [4]. В умовах дистанційного та змішаного навчання такі комп'ютерні ігрові технології розвиваються найбільш інтенсивно.

Отже, в умовах гейміфікації освіти в Новій українській школі педагогічна наука і практика пропонує широкий арсенал ефективних ігрових технологій, відкритих для подальшого розвитку та модифікації.

Список використаної літератури

1. Дем'янко Н. Ю. Формування національної культури молоді в педагогічній спадщині В. М. Верховинця : монографія. Вид. 2-ге, випр. та доповн. Полтава : ТОВ АСМІ, 2012. 268 с.

2. Інноваційна педагогічна технологія «Вибір» / Лобач О. О., Логвін В. О., Корнієнко О. В., Марченко В. М.; за заг. ред. І. В. Охріменка. Полтава : ПОШПО імені М. В. Остроградського, 2005. 70 с.

3. Лобач О. О. Музично-дидактичні ігри в початковій школі. Київ : Редакції газет з дошкільної та початкової освіти, 2013. 104 с. (Бібліотека «Шкільного світу»).

4. Масол Л. М. Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 3-4 класах на засадах компетентнісного підходу : навч.-метод. посібник. Київ : Генеза, 2020. 160 с.

5. Моделі підготовки майбутнього вчителя до Нової української школи: колективна монографія / І. В. Бабенко, В. В. Барбінов, А. В. Барбінова та ін.; за ред. проф. М. В. Гриньової. Полтава : Астроя, 2021. 407 с.

6. Сулаєва Н. В. Використання дидактичних мистецьких ігор у процесі професійної підготовки майбутніх учителів початкових класів. *Педагогічна майстерність як сучасна технологія розвитку особистості вчителя* : матеріали Всеукр. наук.-практич. конференції (4-6 березня 2002 року, м. Полтава) / Полт. держ. пед. ун-т імені В. Г. Короленка, Ін-т пед. і психології проф. освіти АПН України. Полтава, 2002. С. 257–261.

7. Харченко Н. В. Гейміфікація в освіті: використання квест-технологій. *Мистецтво та освіта*. 2023. № 4(110). С. 35–42.