

ВІННИЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ МИХАЙЛА КОЦЮБІНСЬКОГО

Факультет дошкільної, початкової освіти та мистецтв
імені Валентини Волошиної
Кафедра початкової освіти

ДИПЛОМНА РОБОТА

на тему: «**Розвиток** дизайнерського мислення молодших школярів на
уроках трудового навчання»

Студентки: 2 курсу, МБП групи
Освітньої програми:
Початкова освіта. Дошкільна освіта.
Спеціальності 013 Початкова освіта
Галузі знань 01 Освіта / Педагогіка
Ступеня вищої освіти магістр

Бияковської Аліни Михайлівни
Науковий керівник:
кандидат педагогічних наук, доцент
Казьмірчук Наталя Степанівна

Розширена шкала _____
Кількість балів: _____ Оцінка: ECTS _____

Члени комісії _____
(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

(підпис) (прізвище та ініціали)

м. Вінниця – 2020 рік

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙН-ОСВІТИ У СУЧАСНІЙ ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ.....	7
1.1. Дизайн як реальна потреба сьогодення.....	7
1.2. Поняття «дизайнерське мислення», його основні характеристики.....	13
1.3. Роль та місце дизайнерської освіти у сучасній початковій школі (за результатами констатувального експерименту).....	24
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО МИСЛЕННЯ.....	39
2.1. Педагогічні умови розвитку дизайнерського мислення молодших школярів на уроках трудового навчання.....	39
2.2. Форми, методи, прийоми організації уроків трудового навчання з впровадженням елементів дизайн-освіти.....	48
2.3. Методичні поради вчителям, щодо використання нестандартних методичних прийомів для розвитку дизайнерського мислення молодших школярів.....	61
ВИСНОВКИ.....	72
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	77
ДОДАТКИ.....	82

Вступ

Актуальність дослідження. Нова педагогічна концепція початкової освіти передбачає специфічні дизайнерські засоби пізнання, які й визначають суть дизайнерського напрямку освіти. Застосування дизайн-підходу в технологічній освіті учнів: дає змогу здійснити інтеграцію мистецтва і техніки, формує уявлення про гармонійне навколишнє середовище; формує уявлення про екологічні та духовно-естетичні засади життя; передбачає освоєння традицій, яким підкоряється розвиток предметного середовища, і тим самим виховує національно-патріотичні почуття учнів; органічно поєднуючи інтелектуальний й емоційний компоненти, дозволяє помітно інтенсифікувати навчання та сприяє гармонійному розвитку особистості.

У світлі сучасних вимог до освіти провідна установка на озброєння учнів деякими уніфікованими практичними вміннями, які від класу до класу удосконалюються, вже недостатня. Практичні вміння і володіння технологіями можуть виступати лише засобами, але ніяк не цілями навчання, особливо в молодшому шкільному віці. Ручна праця має бути засобом розвитку сфери почуттів, естетичного смаку, розуму і творчих сил - тобто загального розвитку дитини. Формування елементів дизайнерського мислення може бути успішно реалізовано саме в рамках предметно-практичної діяльності на матеріалі художнього конструювання. Використання елементів дизайн-освіти на уроках трудового навчання дозволить побудувати і реалізувати єдину освітню лінію від початкової школи до середньої і так далі. При цьому, починаючи з середньої ланки, профіль дизайн-освіти може поступово локалізуватися залежно від орієнтації установи: в окремих школах можуть функціонувати програми, наприклад, по дизайну одягу, зачіски, побутових приладів, інтер'єру.

Розв'язанню цієї проблеми були присвячені дослідження видатних вітчизняних та зарубіжних психологів і педагогів, зокрема Л.С.Виготського, П.П.Блонського, Н.О.Менчинської, Г.О.Люблінської, М.М.Шардакова, Л.В.Занкова, В.В.Давидова, Г.С.Костюка і ін.

Суттєвих результатів було досягнуто вченими, педагогами та методистами Поддубко Л.М., Тименко В.П., Вдовченко В.І., Антонович Є.Б., Конишевою Н.М., Маліновською Л.П., які розробляли методичну літературу та навчальні посібники для впровадження основ дизайну у навчально-виховний процес загальноосвітньої школи.

Аналіз науково-педагогічної літератури з проблеми дослідження дозволяє зробити висновок про те, що у сучасній початковій школі існують достатні умови для подальшого вивчення проблеми виховання людини, здатної до емоційно-оцінної і практично-творчої діяльності, спрямованої на організацію гармонійного предметного середовища, тобто для розв'язання проблеми інноваційного підходу до естетичного й трудового виховання дітей молодшого шкільного віку. Виходячи з аналізу наукових та практичних розробок, а також із актуальності проблеми дизайнерської освіти, можна стверджувати, що логіка педагогічної теорії і практики на сучасному етапі висуває до порядку денного абсолютно специфічне завдання: формування у дітей особливого типу мислення – «дизайнерського мислення». Саме керуючись ним як комплексом, що складається з особливої установки свідомості, оціночних суджень і способів творчої діяльності, людина може формувати в собі естетичне відношення до світу речей, створювати вироби власноруч з урахуванням законів гармонії та краси. Естетична виразність повинна досягатися як результат послідовного здійснення конструкторського задуму. Усе вищевикладене зумовило вибір теми дослідження: **«Розвиток дизайнерського мислення молодших школярів на уроках трудового навчання».**

Об'єкт дослідження – процес трудового навчання і виховання молодших школярів.

Предмет дослідження – педагогічні умови розвитку дизайнерського мислення молодших школярів.

Мета дослідження полягає в теоретичному обґрунтуванні педагогічних умов розвитку дизайнерського мислення на уроках трудового навчання у

початковій школі.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати психолого-педагогічну та методичну літературу з проблеми дослідження.
2. Дослідити реальний стан використання елементів дизайн-освіти у початковій школі.
3. Виокремити та теоретично обґрунтувати педагогічні умови розвитку дизайнерського мислення молодших школярів на уроках трудового навчання.
4. Сформулювати методичні поради вчителям щодо розвитку дизайнерського мислення молодших школярів на уроках трудового навчання.

Методи дослідження:

- *теоретичні* – аналіз наукових джерел із досліджуваної проблеми, класифікація та систематизація теоретичних і дослідницьких даних;
- *емпіричні* – психолого-педагогічне спостереження, анкетування, аналіз продуктів творчої діяльності школярів, констатувальний етап педагогічного експерименту;
- *методи математичної обробки даних.*

Експериментальна база дослідження. Констатувальний експеримент проводився на базі 30 учнів другого класу Вінницької ЗОШ № 4.

Апробація результатів дослідження відбувалися шляхом виступу на:

- 1) звітній науково-практичній конференції викладачів та студентів факультету дошкільної, початкової освіти та мистецтв імені Валентини Волошиної (ВДПУ імені М.Коцюбинського, 3 березня 2020);
- 2) III Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю «*Інклюзивна освіта як індивідуальна траєкторія особистісного зростання дитини з особливими освітніми потребами*» (ВДПУ імені М.Коцюбинського, листопад 2019).

Наукові публікації з теми дослідження:

1. Бияковська А. Особливості розвитку дизайнерського мислення молодших школярів. *Інклюзивна освіта як індивідуальна траєкторія*

особистісного зростання дитини з особливими освітніми потребами : збірник матеріалів науково-практичної конференції. Випуск 2. Вінниця, 2019. С.5-8.

2. Бияковська А. *Формування дизайнерського мислення молодших школярів в умовах НУШ. Актуальні проблеми формування творчої особистості педагога в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* : збірник матеріалів. Вінниця: ТОВ «Меркьюрі-Поділля», 2020. Вип. 9. С. 93-96.

Структура дипломної роботи складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1 ТЕОРИТИЧНІ ОСНОВИ ДИЗАЙН-ОСВІТИ У СУЧАСНІЙ ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

1.1 Дизайн як реальна потреба сьогодення

Людина творить для себе предметне середовище, яке необхідне їй для доброго життя, допомагає розвиватися і самовдосконалюватися. Без такого середовища людина не змогла б просунутись до цивілізованого життя, до якісного розвитку.

Чинне природне середовище є гармонійне і сформоване так, що забезпечує людині існування, але вона мусила затрачати багато зусиль для захисту від негоди, звірів, пошуку їжі тощо. Щоби розширити свої життєві можливості і проявити свою діяльну здатність, вона почала створювати для себе відповідне предметне середовище: в першу чергу, житло, засоби праці, зброю для полювання на звіра і т.д.

На жаль, людина довго йшла до творення свого предметного середовища (шляхом проб та помилок), поки не навчилася на гіркому досвіді знаходити правильні рішення щодо оптимального влаштування свого життя.

Таким чином, людині потрібна була відповідна філософська мудрість, яка могла б систематизувати її життя, привести в струнку систему її особисте і колективне існування. Розглянемо три характерні явища, якими вона користується у житті: мислення, почуття і дії. Філософія стала невід'ємною частиною суспільного й політичного життя, породженням і водночас джерелом характеру різних людських громад, у яких процвітали різні філософські системи. Сама суть філософії полягає у турботі про погодження всіх частин людського існування, щоби привести його теоретичне поняття до повної єдності.

Людство зробило багато помилок у невідповідному використанні нашого природного середовища. Стан людства має всі ознаки духовно-інтелектуальної та економічної кризи або й катастрофи. Криза полягає в тому,

що людство, як система, опинилося в стані внутрішньої і зовнішньої несумісності. Тобто несумісності внутрішньої політичної організації людського суспільства і несумісності своєї діяльності стосовно навколишнього середовища.

Що найбільше спричиняє людині незручності і дискомфорт у цьому світі - це невідповідна система людських взаємин на економічному і життєвому рівнях та неадекватність створеного предметного середовища: об'єктів виробництва, житла, населених пунктів, засобів пересування, об'єктів відпочинку, предметів життєвої необхідності тощо. На жаль, ми заплутались і витворюємо щось неймовірно жахливе на цій нашій Землі, як в економічних відносинах, в господарюванні, так і в формуванні нашого штучного довкілля. Всі філософські системи у всі віки формувались на раціональній основі. Оскільки людина є цілісною, тобто і раціональною, і почуттєво-емоційною, то порушувати такий синкретизм природи людини недопустимо, інакше ми скотимось до якогось одnobічного абсурду.

Нарешті людство звернулось до такого феномену як дизайн. У філософському розумінні — це цілісна система мислення, яка здатна творити ідеї у напрямку максимального упорядкування життєдіяльності людини і створення її гармонійного предметного середовища, що базується на багатьох науках.

Свій початок термін «дизайн» отримав із Заходу, на початку ХХ ст. започатковується новий термін «дизайн», він реалізується як реакція на стихійне формування функціональних і візуальних властивостей предметного середовища. В Україні термін «дизайн» набув поширення наприкінці ХХ ст., до того в літературі використовували такі терміни, як: «художнє конструювання», «художнє проектування», «технічна естетика», «промислове мистецтво. Зміст цих словосполучень зводиться до мистецтва і тут очевидно, що дизайн це – мистецтво.

Дизайн розвиває зразки раціональної побудови, відповідно до функціонування сучасного суспільства. Інколи під дизайном розуміють лише

одну з його частин - проектування естетичних властивостей промислових виробів. Але насправді дизайн вирішує ширші соціально-технічні проблеми - споживання, функціонування виробництва, існування людей в предметному середовищі. Слово «дизайн» практикується також для ремарки результату проектної діяльності (наприклад, «дизайн речі», «дизайн автомобіля»), причому в даному вживанні воно не завжди зв'язується з сучасною практикою і часом означає морфологію предметного світу, створюваного людиною на різних стадіях розвитку суспільства. Термін «дизайн» перейшов на новий етап свого розвитку, став дисципліною, яка досліджується в системі початкової, середньої та вищої освіти.

У сучасному розумінні слово *дизайн* упевнено займає одне із ключових місць серед понять, пов'язаних із способом життя, рівнем комфорту та соціальним статусом. Під словом *дизайн* ми розцінюємо художньо-проектну діяльність, яка спрямована на формування гармонійного предметного середовища та його елементів.

У наш час існує декілька точок зору на визначення сутності поняття «дизайн». Словник іншомовних слів визначає дизайн як [44, с. 21]:

- а) художнє конструювання предметів;
- б) проектування естетичного вигляду промислових виробів.

Існує різноманітна кількість підходів до визначення терміну «дизайн», наведемо приклади найбільш розповсюджених:

- дизайн розглядали як вид людської діяльності такі науковці: Н.П. Валькова, В.Л. Глазичев, О.П. Голікова, Ю.О. Грабовенко, В.Я. Даниленко, А.Г. Дмитрук, Є.П. Зенкевич, Л.М. Кулеєва, Є.М. Лазарев, С.М. Михайлов, В.І. Михайленко, С. Москаєва, Л.А. Соловйов, Ю.Б. Соловйов, Т.А. Шевчук;
- У своїй науковій діяльності В.Л. Глазичев, А.С. Москаєва, Є.П. Зенкевич розглядали дизайн як результат діяльності;
- Т. Малдонадо розглядає дизайн як творчу активність.

С.М. Михайлов та Л.М. Кулеєва зауважують, що «в професійному розумінні дизайн означає проектно-художню діяльність по розробці промислових виробів з високими споживними та естетичними якостями, діяльність щодо організації комфортного для людини предметного середовища – житлового, виробничого, соціально-культурного» [39, с. 45].

Дизайн як творчу діяльність, Дмитрук А.Г. визначає з художнього конструювання (проектування) промислових виробів у відповідності до законів краси та функціональності. Він зауважує, що дизайн – це діяльність щодо гармонізації відношень предметного світу та людини, створення предметного світу відповідно до міри людини та міри явищ предметного світу [16, с. 8].

Дизайн як галузь художньо-конструкторської діяльності визначає. Соловйов Ю.Б в промисловості, теорією цієї діяльності є технічна естетика, методом проектування – художнє конструювання, результатом – промислові вироби, які пройшли художньо-конструкторську розробку й утворюють разом з архітектурою штучно створене предметне середовище. Він зауважує, що впровадження принципів технічної естетики та методів художнього конструювання в першу чергу спрямовано на задоволення матеріальних та духовних потреб людини, на гуманізацію та естетизацію навколишнього предметного середовища [6, с. 26].

На думку Н.А. Глухих: «Дизайн – вид діяльності, пов'язаний з проектуванням предметного світу» [11, с. 146].

Дизайн – це специфічна проектна діяльність вважають Голікова О.П. та Шевчук Т.А., що сполучає художньо-предметну творчість та інженерну практику. Об'єктом дизайнерської діяльності може бути все – від конкретних предметів до віртуального простору. Завдання дизайнера, на відміну від художника, створити щось не тільки красиве, але й функціональне [12, с. 37].

В.Я. Даниленко пише: «Дизайн — вид діяльності, що пов'язаний із проектуванням предметного світу. Метою цієї діяльності є формування

гармонійного предметного середовища, яке задовольняє потреби людини. [13, с. 49].

Із вищесказаних визначень можемо стверджувати, що дизайн являє собою творчу (А.Г. Дмитрук) проектно-художню діяльність (С.М. Михайлов та Л.М. Кулеєва), що пов'язана з проектуванням предметного світу (В.Я. Даниленко, О.П. Голікова, Н.А. Глухіх, Т.А. Шевчук).

На сьогоднішній день слово «дизайн» посідає одне із ключових місць серед понять, які пов'язані із способом життя та рівнем комфорту. Дизайн ми розуміємо як художню діяльність, спрямовану на створення гармонійного предметного середовища і його елементів.

Виходячи з цього, можна визначити дизайн як вид діяльності, спрямованої на створення комфортного і естетично виразного предметного середовища, яке найбільш повно задовольняє запити і переваги людини.

Грунтуючись на аналізі різних тлумачень поняття дизайну, його адаптоване і, головне, зручне для школи визначення дала Л.П. Малиновська: «Дизайн - це придумування створення людиною красивих, зручних речей і всього оточення, наприклад, зручної і красивої кімнати, зручного і красивого класу. Дизайнер - це людина, яка вигадує і створює красиве і зручне житло, одяг, машини, навіть цілі міста»[31, с. 142].

У всіх визначеннях, на думку Н.Г. Конишевої [25, с. 140], відображена:

1. по-перше, активна, перетворююча, творча сутність «дизайну»;
2. по-друге, звертається увага на те, що ця діяльність спрямована на розробку створення гармонійного навколишнього середовища.

Гармонійного - тобто комфортного, функціонального, надійного і красивого, що дійсно дозволяє найбільш повно задовольняти естетичні, соціальні, психологічні та інші переваги людини. Все це переконує нас в тому, що дизайн є комплексною діяльністю, нерозривно об'єднує в собі інтелектуальне, логічне, розумове, художнє, емоційно-естетичне.

Термін «дизайн» та його зміст має кілька основних моментів:

- дизайн розробляє зразки раціональної побудови, відповідні складному функціонуванню сучасного суспільства;
- дизайн вирішує ширші соціально-технічні проблеми - функціонування виробництва, споживання, існування людей в предметному середовищі;
- дизайн можна розглядати як художньо-проектну діяльність, яка спрямована на формування гармонійного предметного середовища і його елементів, які відповідають певним вимогам.

Проблеми дизайнерської освіти в Україні набувають сьогодні не стільки академічного, скільки практичного інтересу: у стислі терміни досягти економічних зрушень. Звідси крайня необхідність у великій кількості висококваліфікованих дизайнерських фахівців. Велика кількість спеціалізацій сучасного дизайну об'єднується трьома основними його гілками – дизайном промислових виробів, графічним дизайном, дизайном середовища. Як окрема галузь мистецтва, дизайн існує зовсім нещодавно.

Основна проблема дизайну — це людина і предмет, їх співвідношення і упорядкування. В разі ігнорування культури відношень людини і речей, ми губимо це природне коливання між емоційним і раціональним. Якщо порушити ці "полюси", ми скотимося до примітиву, до деградації.

Дизайн вийшов на рубіж простору культури, в якому вміщаються всі досягнення людського Духу. Нині вже актуальним стає проектування явища суспільного життя, а також проектування духовної суті людини, без якої жодне проектування її життєдіяльності взагалі неможливе.

Для розуміння того, як формується і конструюється наш предметний Світ, вже в дошкільних установах і школах повинні бути впроваджені навчальні дисципліни для розвитку в дітей загальної художньої культури, дизайнерського мислення. Отже, тут дизайн потрібно розглядати як складову системи загальної освіти саме через те, що він максимально охоплює функціональні методи пізнання в будь-якій діяльності і є потужним інструментом інтелектуального розвитку.

Проблема співвідношення краси і користі, як і безкорисливого та утилітарного, має значний практичний і теоретичний інтерес, тому здавна цікавить вчених. Користь, безсумнівно, перше, що спонукає людину до діяльності, однак, саме по собі виготовлення корисних речей і відношення користі, ще не є показником культури і загального рівня людини та суспільства, не сприяє незалежності і свободі особистості, скоріше навпаки: велика кількість "корисних" речей, що ввійшли в оборот суспільства, виробляє в людині відчуття несвободи. І взагалі, природа людини не може бути виведена з принципу користі, а виробнича діяльність не повинна керуватись винятково принципом вигоди. І в готовому продукті людина бачить щось більше, ніж користь як таку: в створеному своєю працею вона бачить свою сутність, свою розумність і своє людське ставлення до світу. Людина, поряд зі сферою цінностей, необхідних для фізичного споживання, створює продукти, що не регламентовані суворою необхідністю для її цілісного функціонування. Виробництво і використання предметів, які виходили за межі корисного, утилітарно-необхідного, складало другий творчий акт після створення штучних знарядь праці, стало новим проявом активності людини в сфері почуттів і думок.

1.2. Поняття «Дизайнерське мислення» та його основні характеристики

Щоб розкрити слово «дизайн» у всіх його напрямках, потрібно визначити, що саме вкладається у поняття «дизайнерське мислення». Авторами дизайн-мислення виступали американські вчені в галузі соціальних, політичних та економічних наук протягом різного періоду часу. Герберт Саймонов сформував ідею дизайн-мислення ще 1969 році в своїй книзі «Наука про штучне» (The Sciences of the Artificial). Пізніше цей підхід, який ґрунтується на спостереженнях, експериментах та швидких змінах, проникає в менеджмент. У 1991 році Деві Келлі заснував організацію IDEO (Офіційна

доктрина компанії - дизайн-мислення), яка допомагала багатьом компаніям створити щось нове. Уже в 2013 році Ей Джи Лафлі, який працював з корпорацією Procter&Gamble, говорить, що дизайн мислення - це процес, завжди орієнтований на створення кращого майбутнього і пошуку нових рішень для комплексних проблем у різних областях. Дизайн мислення - творчий спосіб мислення, націлений на створення нестандартних рішень та інновацій. Жанна Лідтке та Тім Огілві у своїй книзі «Думай як дизайнер. Дизайн-мислення для менеджерів» [30, с. 38] говорять, що дизайн-мислення - це системний підхід до вирішення проблем.

Робота з дизайн-мислення включає в себе 5 етапів.

1. Емпатія;
2. Фокусування;
3. Генерація ідей;
4. Створення прототипу;
5. Тестування;

Емпатія (етап розуміння)- здатність поставити себе на місце інших людей, зрозуміти почуття і потреби інших. Емпатія - максимальне занурення в проблему, спостереження, формулювання запитань. На цьому етапі доречно використовувати такі прийоми, як закриті, відкриті запитання, прийом критичного мислення «Ромашка Блума». На цьому етапі ми вчимо дітей правильно формулювати запитання, правильно брати інтерв'ю, вчимо чути і обирати головне, яке нам допоможе сформулювати саму проблему. Вчимо користуватися різними засобами фіксації (відео чи аудіо інструменти). На етапі емпатії важливо вчитися розуміти досвід, можливості і потреби кожної людини. Під час роботи з емпатією ми маємо спробувати зрозуміти:

- фізичні та емоційні потреби людини;
- систему цінностей кожної людини, адже у кожного вона різна;
- Як і чому здійснює ті чи інші види діяльності. Чому саме зараз людина має це робити, як саме вона це робить, навіщо вона це робить.

Фокусування (визначення) – обробка інформації, структуризація, впорядкування, виділення найважливіших моментів. Для фокусування потрібно заглибитися у проблему, подивитися на неї під іншим, відкинути усі стереотипи. На цьому етапі ми аналізуємо і систематизуємо і в результаті цієї роботи вирішуємо, що робити далі. Фокусуємося і знаходимо ту проблему, що справді нас цікавить. На цьому етапі важливо вибрати фокус і задачу, визначити оту проблему. Потрібно віднайти справді ефективне рішення, з яким ми зможемо перейти на наступний етап нашої роботи. Працюючи на етапі фокусування, ми дуже часто задаємо собі запитання: «Як ми можемо?».

Як ми можемо вплинути на суспільство, щоб люди почали сортувати сміття? Як ми можемо вплинути на людей, щоб не вирубували ялинки? Як ми можемо вплинути на те, щоб діти допомагали іншим дітям? На цьому етапі доречно використовувати такі інструменти та прийоми, як ментальні карти, мозковий штурм, шкала думок. Лише людина, яка вміє орієнтуватися на досвід, розширює можливості, може успішно адаптуватися у сучасному світі швидкоплинних подій, відповідати його вимогам. Поступова адаптація до обставин і умов, що постійно змінюються і прийняття нових ідей є однією із ключових характеристик дизайн-мислення. На етапі фокусування ми можемо змінити свій напрямок, що є дуже важливо.

Генерування ідей - створення якомога більшої кількості ідей чи сценаріїв вирішення проблеми. Важливо фіксувати ВСІ ідеї: від примітивних до неможливих. На цьому етапі ми не боїмося думати масштабно, важливо продумати велику кількість ідей, для вирішення проблеми, які будуть основою для створення прототипів і тестування в майбутньому. На цьому етапі потрібно дотримуватися кількох правил:

- Дуже важливо приймати усі ідеї, навіть абсурдні, божевільні дивні, але приймати усі;
- Потрібно відмовитися від явних рішень, тобто від шаблонів, стереотипів;
- Не допускати критики, не оцінювати.

- Чим більше ідей, тим більше можливостей для подальшої роботи;
- Створити інноваційний процес, гнучкий за рахунок варіативності ідей, і плавний за рахунок їх великої кількості.

Етап генерування ідей дозволяє нам перейти від проблеми до її вирішення. На цьому етапі доречно використовувати такі інструменти, як «Перша ідея», «Божевільна ідея». Ідеї, які будуть виникати у дітей, не завжди є правильними, але ця перша та божевільна ідея буде корисною провокацією, для більшої та іншої ідеї. Найважливіше- це заохочувати дітей висувати ці дивні ідеї, хапання за несподівані, частково дивні ідеї допомагають нам досліджувати ті сфери, які ми б не досягнули іншим шляхом. Так даємо можливість знаходити оригінальні і водночас практичні рішення нашої проблеми.

Створення прототипу – упорядкуванням «хаосу», вибір найкращих ідей та створення прототипів (моделей) для тестування. Це можуть бути малюнки, композиції, схеми, конструкції, ігри, інші продукти. Ми в реальному, сучасному світі намагаємося вирішити свою проблему за допомогою прототипу. На цьому етапі ми обираємо найбільш вдалі ідеї, і створюємо моделі, прототипи для тестування. Ними можуть бути найрізноманітніші засоби та зроблені з різних матеріалів. Такими моделями-прототипами можуть бути: малюнки, моделі з картону, конструкції з елементів ЛЕГО, саморобки з пластиліну, елементи меблів, рольова гра, сценарій та багато чого іншого. Головним завданням на етапі прототипу є випробувати ідею та набути початкового досвіду. На цьому етапі важливо дізнатися щось нове та працювати за таким алгоритмом:

- випробувати на практиці нашу ідею і зрозуміти, працює це чи ні;
- зрозуміти, як все працює, скласти загальний «пазл» нашого прототипу;
- почути різні думки, усунути непорозуміння;
- дійти компромісу, домовитися;

- помилятися швидко та дешево;

Коли наш прототип готовий, ми приступаємо до обговорення, що саме у нас вийшло. Головними у процесі обговорення є усі без винятку учні, вчитель є керуючим, хто зреагує та направить у вірне русло. Як правило, у результаті створення прототипу генеруються нові ідеї або поліпшуються старі. На цьому етапі ідеї втілюються в реальність, що є дуже важливим, щоб діти в реальному світі можуть це зробити і зрозуміти, як це працює. Під час етапу прототипу у дітей розвивається емпатія, ідеї думаєте руками, та натхнення на створення чогось нового.

Тестування – (зворотній зв'язок) ми перевіряємо, чи працює наша ідея так як ми задумали, чи набуває ученя досвіду. Цей етап ще називають етапом *спроб та помилок*, тут ми можемо побачити, чи все ми правильно розрахували, чи всю потрібну інформацію знайшли, чи все зафіксували. Якщо виникає потреба, то ми можемо повернутися на будь-який етап і допрацювати ідею, або, можливо, висунути нову ідею і працювати, доки не дійдемо до етапу тестування. Ми тестуємо нашу ідею до тих пір, поки не знайдемо найкращий варіант вирішення ідеї, задачі. Тестування- це гарна нагода покращити вирішення нашої ідеї. На цьому етапі є кілька важливих засад:

- чути та розуміти свого співрозмовника;
- перевіряти та покращувати унікальне бачення проблеми;
- усувати помилки та покращувати прототип або змінювати;
- знайти ідеальне рішення проблеми.

Інколи доопрацювання прототипу означає все розпочати з початку, цього не потрібно боятися, адже з цього й складається дизайн-мислення. Тестування з боку реальних людей- це чудовий спосіб отримати реальні відгуки, що може допомогти дітям оцінити та удосконалити свої ідеї. Сьогодні світ змінюється дуже швидко, сьогодні ми вирішили цю проблему, а завтра це знову стала проблема. Вчителям потрібно бути гнучкими та розуміти, що фінального результату просто не існує. Тому вчителям потрібно теж змінюватися, вивчати нові прийоми та методи та рухатися у ногу з часом.

Поняття «дизайнерське мислення» в педагогіку вперше було введено Н. Конишевою. Дизайнерське мислення, на її думку, обумовлює наявність у людини таких оціночних суджень і способів творчої діяльності, які визначають естетичне ставлення до світу речей і до навколишньої дійсності в цілому [24, с. 152].

Науковці дотримуються думки, що дизайнерське мислення починає формуватися з раннього дитинства. Спостереження за елементами живої природи, поєднання елементів одягу, оформлення дитячої кімнати, та зовнішній вигляд іграшок є зародженням дизайнерського мислення у дитини. Ключову роль у гармонійному розвитку відіграють батьки, вони піклуються про дитину, але з входженням дитини у соціум на її розвиток починають впливати і інші фактори, вагомими з яких є виховання та навчання.

Щоб розкрити зміст «дизайнерське мислення», потрібно дізнатися, що ж являє собою це словосполучення. Якщо говорити про мислення, то це особлива якість свідомості по відношенню до дійсності, а також спеціальні знання. Дослідження науковців говорять, що мислення взагалі об'єктивно існує як живий *процес*, тобто як щось створюється, що змінюється, формується і ніколи повністю не завершується. По суті, людина в деяких ситуаціях може діяти і репродуктивно, як комп'ютер, просто застосовуючи наявні знання, але це не забезпечує їй ні пізнання дійсності, ні відношення до неї. Ми ставимо питання про формування у школярів разом з деякими спеціальними знаннями особливих способів пізнання навколишнього світу і особливих якостей мислення, які дозволяли б їм розробляти гармонійне предметне середовище, що відповідає сучасним вимогам, і якнайповніше його сприймати.

Дизайнерське мислення зумовлює наявність у людини таких оціночних суджень і способів творчої діяльності, які визначають естетичне ставлення до світу речей і до навколишньої дійсності в цілому.

Дизайнерське мислення передбачає: діяльність, спрямовану на виконання якісних конструктивних дій, нестандартне і творче мислення в різних сферах діяльності. Молодших школяр опановує дизайнерське

мислення уже змалечку, хоча сам цього ще не розуміє, на прикладі оформлення свого робочого місця, розташування предметів, продумування оформлень малюнка та в інших сферах своєї діяльності.

Під дизайнерським мисленням ми бачимо діяльність, спрямовану на виконання якісних конструктивних дій, нестандартне і творче мислення в різних сферах діяльності. Ми погоджуємося з науковцями, що молодший школяр опановує дизайнерське мислення уже змалечку, хоча сам цього ще не розуміє, на прикладі розташування предметів, продумування оформлень малюнка та в інших сферах своєї діяльності [3, с. 94].

Розглядаючи формування дизайнерського мислення молодших школярів, можна виділити дві невід'ємних складових:

- формування художньо-естетичної культури;
- розвитку творчого мислення;

Формування художньо-естетичної культури молодших школярів ґрунтується на складній структурі особистісної освіти, відповідно до якої молодші школярі включаються у процес сприйняття явищ мистецтва і дійсності, формування навичок естетичної оцінки і суджень, системи естетичних потреб і інтересів. Формування культури - складний процес, що залежить від об'єктивних і суб'єктивних факторів, психологічних новоутворень молодших школярів, психолого-педагогічних вікових особливостей сприйняття мистецтва, специфіки загальної соціально-культурної ситуації в суспільстві, внутрішніх потреб і спрямованості особистості, її прагнення до духовного збагачення, емоційно-естетичного зростання [18, с. 25].

Дизайнерське мислення формується через мистецтво основ художньо-естетичного сприйняття навколишнього життя. Педагог має створити фундамент художніх уявлень, на які молодший школяр зможе опиратися у всьому подальшому навчанні. Для цього самого початку навчання потрібно створити атмосферу радості, насолоди, спільної участі дітей в процесі

сприйняття матеріалу, у цьому питанні вірним порадником педагога є предмети мистецького циклу: музика, живопис та література.

Розвиток творчого мислення – це одне із важливих завдань, яке покликана вирішувати початкова школа. Із вступом до школи процес формування творчого мислення дітей у великій мірі починає залежати від педагога, від того, як він організовує навчання, які методи і засоби використовує при цьому, які завдання пропонує учням і від того, чи сам вчитель є творчою особистістю. Тут дуже важливо, щоб педагог використовував у своїй діяльності такі методи, які б якомога більше стимулювали розвиток продуктивного мислення дітей [42, с. 78].

Для розвитку творчого мислення школярів у процесі навчання ми пропонуємо використовувати у роботі педагога нестандартні завдання:

1. Вправи на розвиток уміння висловлювати здогадки, припущення, доводити справедливість певних тверджень;
2. Завдання комбінаторного типу та задачі з логічним навантаженням;
3. Завдання для інтелектуального самовдосконалення, головоломки, задачі - казки, ігрові вправи тощо.

Дуже важливо, щоб педагог здійснював процес формування творчого мислення учнів вже з першого класу, але потрібно не забувати про те, що розвиток творчого мислення є складовою дизайнерського мислення, розвиваючи творчість, ми розвиваємо дизайнерське мислення. Щоб заглибитися у процес дизайнерського мислення, доречно виокремити компоненти, які включає дизайнерське мислення.

До компонентів дизайнерського мислення ми включаємо:

- конструктивність;
- доцільність;
- варіативність, гнучкість;
- почуття стилю і стильової гармонії.

Конструктивністю ми називаємо таку якість мислення, яка дозволяє здійснювати перетворювальну діяльність на основі функціонального аналізу

початкової предметної ситуації. Це загальна здатність до перетворювальної діяльності. Виходячи з характеристики конструктивності, можна зробити висновки і про шляхи її формування у рамках навчального процесу. Перед дизайнером-професіоналом ставить відповідні завдання та проблемні ситуації життя. А якщо ми ведемо мову про молодших школярів, то ми розробляємо такі ситуації спеціально. Формування конструктивності відбувається у процесі відтворення конструкції (тобто із прикладу), так як учні їх аналізують і відтворюють. Для формування конструктивного компоненту у дітей молодшого шкільного віку доцільно використовувати завдання, які сприятимуть формуванню просторового мислення. Такими завданнями можуть бути головоломки, завдання, які спеціально даються в процесі аналізу конструкції: «Розглянь зразки і скажи, скільки деталей у цьому квадраті. Назви їх. Як ти думаєш, якою геометричною фігурою є розгортка основи куба? А його зовнішні частини? Чи можуть вони бути однакового розміру? Спробуй розповісти, як робити такий куб». корисно та потрібно включати в уроки, починаючи з першого класу [2, с. 7].

Конструктивність - це здатність до виробництва проектних ідей. Ця стадія в проектній діяльності є, мабуть, найбільш важливою, оскільки дозволяє «програти» в модельно-знаковій формі «сценарій» майбутнього функціонування речі і тим самим виявити і усунути її недосконалість ще на стадії проектної розробки.

Доцільність дизайнерського мислення тісно пов'язана з конструктивністю. Доцільність - це здатність будувати систему дій в точній відповідності до цієї мети. Доцільність ми можемо побачити вже на стадії розробки конструкторської ідеї: чим точніше уявна модель відповідатиме вимогам, що стоять, тобто цілі, тим вона вдаліша. Подальша діяльність, спрямована на матеріалізацію ідеальних побудов, також повинна будуватися, узгодившись з поставленою метою.

Під час доцільності відбивається розуміння зв'язку декоративно-художніх і конструктивних властивостей предмету з галуззю його

функціонування. Наявність цієї якості мислення обумовлює можливість розробки конструкції з урахуванням функціональних і естетичних вимог до неї. *Вибір матеріалу, кольору, декору* також відбувається на основі доцільності. Формування *доцільності* мислення здійснюється разом з конструктивністю, оскільки відокремити одне від іншого дуже важко. Завданням на доцільність є виготовлення коробочки для подарунку в 1 класі. Учням пропонується зіставити різні варіанти об'ємних конструкцій коробочки з їх плоскими розгортками. Виконуючи таке завдання, молодші школярі виконують серйозну розумову роботу, вправляючи конструктивні якості мислення. Після цього кожен повинен вибрати, яку саме коробочку він робитиме, узгодивши з тим, який подарунок в неї буде запаковано. Під час курсу навчання *при виготовленні будь-якого виробу* ми обов'язково спонукаємо школярів замислитися, *чому* його конструкція саме така, *навіщо* потрібна саме ця форма, цей матеріал, колір та обробка. Зрозуміло, у різних речах не усі з перерахованих параметрів мають однакове значення, якісь є більш суттєвими, тому на них треба зосередити основну увагу. Скажімо, виконуючи картинку-аплікацію для певного казкового героя, другокласники переслідують мету якнайкраще передати його характер. Відповідно до цієї мети, найбільш важливо звернути увагу на колір, характер лінії, композицію.

Варіативність і гнучкість мислення дозволяє створювати і розробляти не один, а декілька варіантів проектів, що відповідають меті. Творчо мислячий молодший школяр-дизайнер намагається побудувати по можливості більше гіпотез, з яких можна вибрати один, - найкращий варіант, а можна розробляти і багато варіантів як різновидності творчого вирішення проблеми. Варіативність мислення молодших школярів підвищується з розширенням досвіду і знань, але велику роль в навчальному процесі грає і використання відповідних методів, які спеціально стимулюють до розв'язання творчих завдань. Результативними завданнями на варіативність та гнучкість можуть бути тести Торренса і їх модифікації, завдання на створення образу за асоціацією, домальовування незавершеного малюнка, придумати назви до

них. Потрібно пам'ятати про те, що найбільш оригінальні малюнки виконують діти з добре розвинутою уявою. Не менш популярний тест Роршаха заснований на тому, що довільна форма плями асоціюється у людини з якоюсь певною картинкою. Відомо, що під час такого тесту молодший школяр ламає стереотипність свого мислення, виходить за межі звичного і тим самим може продемонструвати нестандартність, оригінальність і гнучкість мислення. Потрібно придумати якомога більше ситуацій, в яких міг би бути використаний той або інший звичайнісінький предмет.

Але потрібно не забувати, що творча уява молодших школярів залежить від їх реальних вражень, чим більше вони бачать і запам'ятовують, тим простіше їм оперувати та створювати щось нове. Завдання, які спонукають дитину вивчати навколишні предмети, розглядати їх, сприяють формуванню *варіативного мислення*. Що стосується гнучкості, то потрібно давати молодшим школярам такі завдання, які направляють на творче використання декоративних і пластичних властивостей різноманітних матеріалів в художньо-комбінаторних завданнях. Також важливо привчати дітей працювати не за інструкцією, а самостійно розробляти та придумувати різні варіанти конструкції та декору.

Н.Г. Конишева виділяє кілька видів дизайнерського мислення [24, с 88]:

1. Стихійне дизайнерське мислення. Цьому виду мислення притаманні безсистемність, відсутність прагнення до системності, несвідомість і відсутність у свідомості.

2. Системне дизайнерське мислення. Володіння логічними операціями буде виглядати як прагнення до системності, наявність новизни, оригінальності - як можливість приймати не один засвоєний варіант, розуміння естетичної доцільності буде обмежуватися оцінювальною (критичною) функцією.

Автор зазначає, що дизайнерське мислення має включати в себе наступні параметри [24, с. 89]:

- доцільність - здатність пов'язувати поставлене завдання з власним задумом, досягати поставленої мети.

- раціональність - вибір найбільш вигідних, економних, розумних засобів для реалізації мети, зручність винаходу.

- новизна та оригінальність - використання нестандартних форм, методів, способів вирішення завдання, продуктивні способи діяльності.

- стильове чуття - розуміння художніх особливостей загальної групи предметів, пов'язаних ансамблем.

- колірна гармонія - вміння створити колірні поєднання, які справляють враження колористичної врівноваженості, цілісності, єдності.

- гнучкість - здатність висловлювати різноманіття ідей.

На думку Л.П. Малиновської [32, с. 174], основні особливості дизайнерського мислення можна представити в наступному вигляді:

- системне володіння логічними операціями;

- наявність в продуктах діяльності новизни, оригінальності, стильового чуття, здатність проектування.

- розуміння доцільності і раціональності речей.

1.3. Роль та місце дизайнерської освіти у сучасній початковій школі (за результатами констатувального експерименту)

В наш час питання дизайну викликають не абиякий інтерес. До того ж широко розповсюджені й помилкові судження щодо змісту та форми такої діяльності. Здебільшого вони є дуже спрощеними або, навпаки, відірваними від реальної практики.

З метою вивчення реального стану використання елементів дизайн-освіти на уроках трудового навчання у педагогічній практиці, нами було проведено **констатувальний експеримент** дослідження, який складався з двох етапів:

I етап передбачав аналіз передового педагогічного досвіду з впровадження елементів дизайнерської освіти в навчально-виховний процес початкової школи та вивчення наявної методичної літератури з проблеми дослідження;

II етап передбачав вивчення рівнів творчого розвитку молодших школярів у сучасній початковій школі.

На першому етапі констатувального дослідження нами було проаналізовано передовий педагогічний досвід. Про необхідність початкової дизайн-освіти в Україні мова йде ще з 80-х років минулого століття. У 1989 році в однієї з харківських загальноосвітніх шкіл було введено викладання дизайну. Більше року кафедрою дизайну Харківського художньо-промислового інституту (зараз це Державна академія дизайну та мистецтва) проводився експеримент щодо впровадження дизайн-освіти в школі. Робота з дітьми йшла в межах республіканської програми «Дизайн і школа». Викладацьким колективом під керівництвом професора академії, кандидата мистецтвознавства, члена Спілки дизайнерів України Бойчука Олександра Васильовича було розроблено експериментальну програму «Школа дизайну», що мала дворівневий характер втілення: по скороченому (шестирічному) та повному (одинадцятирічному) циклу навчання. Заняття проводилися два рази на тиждень по 2 години. На жаль, цікавий досвід так і залишився на стадії експерименту.

Проте ідея створення початкової ланки дизайнерського навчання, що містила в доступній для дітей формі принципи Харківської школи дизайну, пішла в маси. Зокрема, на початку 90-х років в Україні активно почали відкриватися гуртки дизайну. Цьому сприяло і те, що слово «дизайн» стало модним, було в усіх на вустах. Саме у 1991 р. в м. Нікополі, що на Дніпропетровщині, на базі Міжшкільного центру трудового навчання та технічної творчості розпочав свою роботу гурток «Основи дизайну та образотворчої грамоти».

З часом осередки початкової дизайн-освіти скупчилися у позашкільних навчальних закладах освіти у вигляді гуртків дизайну, паперопластики, моделювання одягу тощо. Оскільки дизайнери, що мають фахову освіту, дуже неохоче йдуть працювати в позашкільні через найнижчу зарплатню серед педагогів, викладачами та керівниками гуртків дизайну частіше за все стають вчителі та майстри-практики.

Аналіз сучасних позашкільних навчально-виховних закладів освіти м. Вінниці показав, що базою гурткової роботи є *Палац дітей та юнацтва*. При ньому функціонують такі гуртки: театр моди «Оksamит», керівник: Белан Ірина Михайлівна; гурток скрапбукінгу «Чарівна майстерня», керівник Свистак Вікторія Юрійвна; «Сучасний декор», керівник Скорченко Ірина Анатоліївна; гурток «Творча майстерня», керівник Омельчук Вікторія Леонідівна; «Текстильний сувенір», керівник Шевчук Лариса Мирославівна.

Тепер проаналізуємо наявну програмну та *методичну літературу* з проблеми дослідження.

Нікопольський міжшкільний центр успішно об'єднує два відділи: трудовий та технічної творчості. Деякий час у центрі існував такий інноваційно-технологічний напрямок, як профіль «Основи дизайну». Викладачами Поддубко Л.М. та Чернявською Т.І. була створена **«Програма трудового навчання для учнів 10-12 класів загальноосвітньої середньої школи. Профіль - основи дизайну»**. Це авторська пропозиція для вивчення дизайну у школах. Курс «Основи дизайну» має не тільки навчальне, а також виховне та розвивальне значення. Програма знайомить учнів з основними напрямками діяльності дизайнерів, розвиває практичні навички художнього конструювання та проектування, сприяє розвитку творчих здібностей, нестандартного мислення, формує естетичну та загальну культуру школярів. На жаль, демографічна ситуація, яка склалась в країні, запобігла подальшому розвитку цього прогресивного напрямку.

В рамках дослідження нами було з'ясовано, що на сьогодні розроблено типову освітню програму під керівництвом Савченко О. Я., метою

якої є всебічний розвиток дитини, її талантів, здібностей, компетентностей та наскрізних умінь відповідно до вікових та індивідуальних психофізіологічних особливостей і потреб, формування цінностей та розвиток самостійності, творчості, допитливості, що забезпечують її готовність до життя в демократичному й інформаційному суспільстві, продовження навчання в основній школі [50, с. 5]. Освітню програму укладено за такими освітніми галузями:

- Мовно-літературна (Українська мова. Навчання грамоти);
- Іншомовна (Англійська мова);
- Математична;
- Я досліджую світ (природнича, громадянська й історична, соціальна, здоров'язберезувальна галузі);
- Технологічна;
- Мистецька;
- Фізкультурна;

Зміст *технологічної освітньої галузі* реалізовується через інтегрований курс «Дизайн і технології». *Метою* навчання дизайну і технологій є розвиток особистості дитини засобами предметно-перетворювальної діяльності, формування ключових та проєктно-технологічних компетентностей, необхідних для розв'язання життєвих проблем у взаємодії з іншими, культурного й національного самовираження.

Досягнення поставленої мети передбачає виконання таких завдань:

- формування допитливості, цілісного уявлення про матеріальне і нематеріальне виробництво;
- виховання естетично-ціннісного ставлення до традицій українського народу в праці, декоративно-ужитковому мистецтві;

- набуття досвіду поетапного створення корисних і естетичних виробів у партнерській взаємодії: від задуму до його втілення в матеріалах;
- вироблення навичок раціонального використання матеріалів, безпечного застосування традиційних та сучасних технологій;
- формування культури праці, прагнення удосконалювати процес і результати проєктно-технологічної діяльності, свій життєвий простір.

Реалізація мети і завдань навчального предмета здійснюється за такими змістовими лініями: «Інформаційно-комунікаційне середовище», «Середовище проєктування», «Середовище техніки і технологій», «Середовище соціалізації» [50, с. 3].

Зараз є дуже багато методичних розробок, що адресовані викладачам основ дизайну, де б у популярній формі розглядались стрижневі теоретичні питання та методи їхнього застосування в роботі з дітьми молодшого шкільного віку. Вчителями-дизайнерами вже накопичений деякий досвід, але проаналізувати його досить важко, тому що він ніким не вивчається та ніяк не узагальнюється. Поддубко Л.М. створила декілька наочних посібників, що вийшли друком у періодичних освітянських виданнях України. Це фрагменти *«Абетки дизайнера»* («Пробний урок»), що були надруковані в журналі «Трудова підготовка в закладах освіти» (№ 4, 2006) та на сторінках інформаційно-методичного часопису «Сільська школа України» (№ 3, 2007). До того ж, *«Біоніка»* (низка занять з біодизайну) надрукована в інформаційно-методичному часопису «Сільська школа України» (№ 1, 2007), *авторська програма «Гурток екодизайну»*. В межах програми «Гурток екодизайну» авторкою складені наочні посібники *«Паперові перетворення»* (цикл занять з комбінаторики для екологічного виховання в гуртку дизайну) та «Вперед – в минуле!» (екологічне виховання з елементами етнодизайну). Вони представлені на сайті Бібліотечно-інформаційного центру «Слово», сторінка «Перлини Нікопольщини», розділ "Екодизайн".

Наочний посібник «Дизайнерська композиція» складається з двох блоку-модулів: «Дизайнерська композиція в світоглядному контексті» й «Складові

дизайнерської композиції». В свою чергу до змісту блок-модулів входять 7 міні-модулів, які послідовно розкривають визначені теми. Така форма викладання здається авторові більш сучасною, більш притаманною існуючим реаліям позашкільної освіти та виховання, на відміну від традиційного конспекту заняття в гуртку чи то уроку.

Мета посібника «Дизайнерська композиція» полягає в тому, щоб навчити учня формулювати проблему, самостійно будувати алгоритм, послідовність її розв'язання, щоб наприкінці роботи отримати якісний продукт дизайнерської діяльності. Викладання матеріалу побудовано на порівнянні та пошуку відмін дизайнерської композиції від класичної, яка є стрижнем образотворчого мистецтва.

Науковим керівником наочного посібника «Дизайнерська композиція» є Демиденко Олександр Іванович - Заслужений художник України, член Національної Спілки художників України, доцент кафедри дизайну Запорізького національного технічного університету.

Як бачимо, сучасна загальноосвітня школа залучає у свою програму «Основи дизайну», але, на жаль, жодних вітчизняних методичних розробок з основ дизайн-освіти для початкової школи ми не знайшли.

Під час *II етапу констатувального експерименту* ми вивчали рівні творчого розвитку молодших школярів. Цей етап педагогічного експерименту було проведено на базі 30 учнів другого класу ЗОШ № 4.

Метою творчих завдань, які ми запропонували учням, були включені такі, які дозволяють виявити рівень розвитку уваги, уяви, фантазії, міру новизни, оригінальності, схильності до творчої діяльності, рівень знань про колір, форму, розуміння доцільності, раціональності речі.

I завдання – Розглянь уважно малюнок і знайди 10 відмінностей (на виявлення рівня розвитку уваги. (Додаток А)

Опрацювавши результати цього завдання, ми виявили:

- 50% учнів знайшли 9-10 відмінностей – високий рівень;
- 20% знайшли 6-8 відмінностей – середній рівень;

- 10% - 3-5 відмінностей – низький рівень;
- 20% - допустились помилок (знайшли відмінності там, де їх немає) – низький рівень.

Крім того, спостереження за учнями показало, що більшість потребує багато часу на виконання такого виду завдань.

2 завдання – «Хто це? Домалюй». (Використали фрагмент тесту Торренса на визначення рівня уяви молодшого школяра). Суть завдання полягає в тому, що дитині пропонується декілька довільних ліній (див рис. 1). Дитина повинна намалювати якомога більше предметів, які містять ці лінії, і назвати отримані зображення.

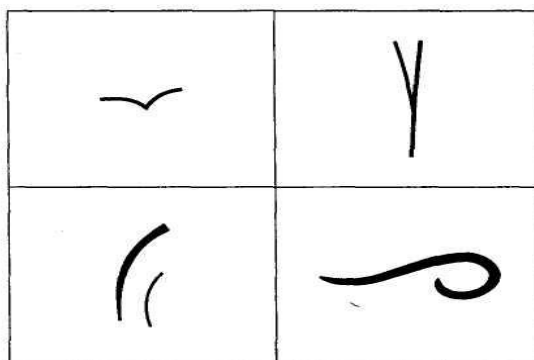


Рисунок 1. Фігури з тестів Торренса

Результат дослідження засвідчив, що домалювали усі 4 фрагменти і назвали свої малюнки лише

- 15% - високий рівень розвитку уяви;
- 35% - домалювали 3 малюнки і назвали їх – середній рівень;
- 50% - доопрацювали лише 2 малюнки, виникали проблеми з їх назвою – низький рівень розвитку уяви.

Результати засвідчують, що діти зображують предмети, які найчастіше зустрічають у власному житті. Надзвичайно нечасто проявляється нестандартність, оригінальність мислення. Результати представлено у додатку Б.

3 завдання - «Зроби намисто». Тетянка вирішила подарувати своїй подружці Світланці намисто, але дуже поспішала й розсипала частинку на

підлогу. Допоможи Тетянці завершити роботу. З метою вивчення рівня логічного мислення (Додаток В).

Кількісний аналіз результатів виконання даного завдання засвідчив, що:

60% - не допустили жодної помилки - високий рівень;

25% - допустили 1-2 помилки – середній рівень;

15% - допустили більше 2 помилок – низький рівень.

Наступне завдання полягало в опитуванні учнів щодо інтер'єру класної кімнати та устаткування ігрових майданчиків (Додаток Г). Аналізуючи відповіді дітей, що стосуються інтер'єру класної кімнати, устаткування ігрових майданчиків, ми отримали цікаві результати: в інтер'єрі дітей більше притягає краса речей, тоді як у дворі і на вулиці вони звертають увагу на користь, яку приносять речі (машини швидкої допомоги швидко надають людям, тротуар рятує від машин та бруду, світлофор допомагає переходити вулицю, пішохідні переходи також допомагають переходити вулицю).

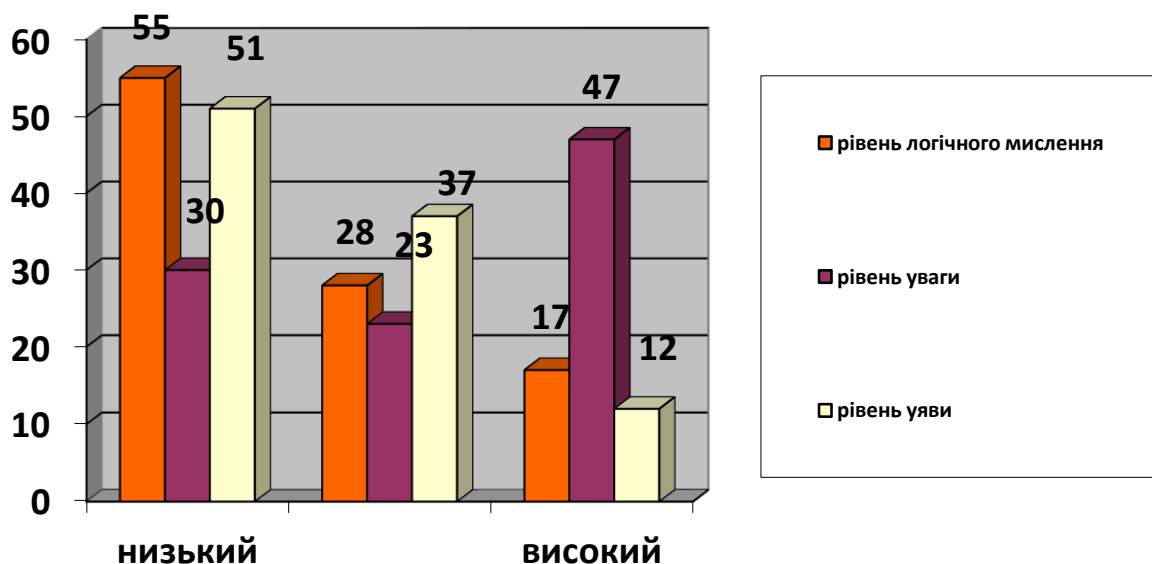


Рисунок 2. Рівні розвитку уваги, уяви, логічного мислення молодших школярів (за результатом констатувального експерименту)

Таким чином, ми встановили, що діти молодшого шкільного віку мають деякий запас техніко-естетичних знань, не завжди бачать красу і користь предметів, що оточують їх, зручності.

Наступне завдання - спроектувати і намалювати парту майбутнього, таку, який зараз не існує, але вона з'явиться, можливо, в майбутньому. Створіть таку парту, яка була б максимально корисна, але в той же час і красива (виявити здатність дизайнерської творчої діяльності, до створення уявного образу предмета, існуючого в нереальних умовах). Результати представлено у додатку Д.

Особливість цього завдання полягає в проектуванні уяви в майбутнє, випередження подій, тобто в створенні інших внутрішніх умов для функціонування творчого мислення у дитини. Завдання оцінювалося за трибальною системою, за наступними показниками: доцільність, раціональність, новизна та оригінальність, завершеність. У таблиці 1.1. подано характеристику показників сформованості творчого підходу до розв'язання трудових завдань.

Таблиця 1.1

Характеристика критеріїв сформованості творчого підходу до розв'язання трудових завдань

Показник	Низький рівень	Середній рівень	Високий рівень
<u>Доцільність</u> - здатність пов'язувати поставлені завдання з власним задумом, досягнення поставленої мети.	Недостатня підпорядкованість роботи єдиній меті відсутність сюжетності, цілісності задуму, недостатній контроль і корекція своїх дій.	Задум зіставляється із завданням, але учень не завжди здатний контролювати свою діяльність по завершенні її виконання.	Власні дії та задум повністю адекватні завданню, мета досягнута.
<u>Раціональність</u> -	Деталі	Деталі	Винахід

підбір найбільш вигідних, економічних засобів для реалізації мети, зручність винаходу, можливість практичного застосування продукту творчої діяльності.	винаходу незручні, зайві. Відсутність гармонійності, потреби в прикрашуванні. Практичне застосування винаходу неможливе.	хоча й незручні та не завжди гармонійні, проте необхідні. Практичне застосування винаходу можливе, якщо його естетичніше оформити.	характеризується єдністю користі і краси, багатofункціональністю деталей. Продукт діяльності можна використовувати в житті.
<u>Новизна</u> <u>та</u> <u>оригінальність</u> - продуктивні способи діяльності, оригінальність, використання нестандартних форм, методів, прийомів розв'язання завдань.	Відсутність прагнення до пошуку нових рішень, використання стандартних форм, заснованих на минулому досвіді, відсутність оригінальності.	Наявність прагнення до пошуку нових рішень, використання стандартних, відтворюючих форм, але із застосуванням нових елементів.	Робота учня творча з використанням оригінальних методів, виразних засобів роботи, наповнена фантастичним сюжетом.
<u>Завершеність</u> – доопрацьовані всі деталі, реалізовано задум, отримано емоційне задоволення від творчої діяльності.	Робота не закінчена за формою і задумом, відсутнє емоційне задоволення результатом діяльності.	Робота закінчена, але не оформлена, недостатнє емоційне задоволення.	Творча робота виконана повністю і за задумом і за формою, емоційна задоволеність.

Кожен критерій ми оцінювали за трибальною системою, тому:

- високий рівень – 9-12 б. (13%)
- середній рівень – 5-8 б. (38%)
- низький рівень – 1-4 б. (49%)

Результати представлено на діаграмі 1.2.

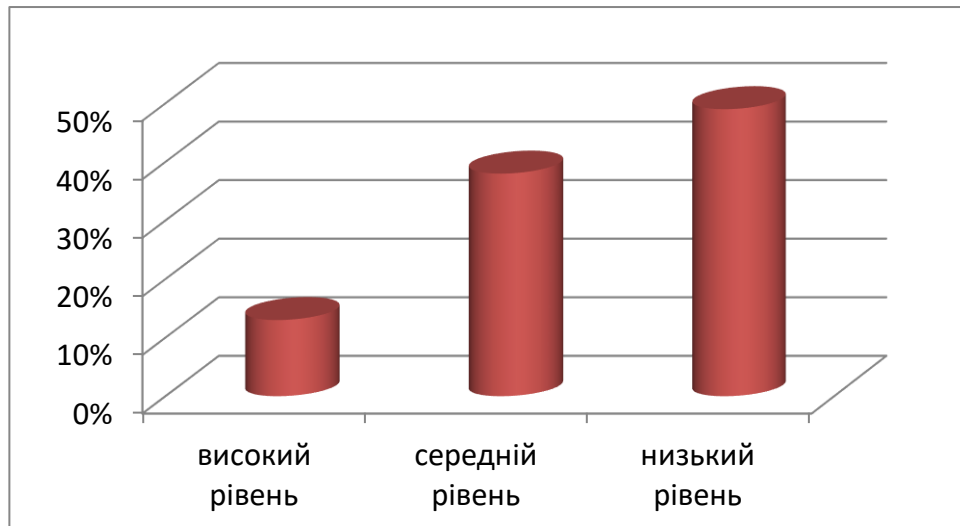


Рисунок 3. Рівні сформованості творчого підходу до розв'язання трудових завдань

Якісний аналіз: це завдання характеризується зниженим рівнем новизни і оригінальності, доцільності і раціональності, що пов'язаний з незвичністю і складністю поставленого перед дітьми завдання. Проте стовідсоткове виконання завдання свідчить про наявність творчого потенціалу для розвитку дизайнерського мислення. І, незважаючи на низький рівень новизни і оригінальності, виконані роботи можна вважати умовно творчими, оскільки подібного виду заняття раніше дітям не задавалися, і винаходу нової форми меблів вимагало від кожного великої напруги процесів міркування.

Усі малюнки дещо одноманітні, реалістичні, більшість парт мають стандартну прямокутну форму. Новизна полягає в створенні різних зручностей навколо парти або вбудованих в неї. У переважній більшості в парту вбудований комп'ютер, механізми розкладання парти, полиці для книг і іграшок, освітлювальні системи. Ці пристосування створені на основі наявних знань, минулого досвіду шляхом "склеювання" окремо існуючих об'єктів в єдине ціле. Рівень раціональності в основному знаходиться на низькому і середньому рівні, потім найчастіше незручні, не досить корисні, не естетичні. Діти на інтуїтивному рівні відчувають красу і гармонійність винаходу.

Таким чином, діти не підготовлені завданням подібного виду, спрямованим на розвиток дизайнерського мислення, не уміють фантазувати в нестандартних, незвичних умовах, розумові процеси функціонують на основі

добре засвоєного минулого досвіду і знань шляхом репродуктивного відтворення, використання стандартних форм.

Питання про критерії оцінки рівня дитячої творчості, є одним із складних і невизначених однозначно. Як правило, оцінюється інтелектуальна творчість: швидкість мислення (кількість ідей, що виникають в одиницю часу), гнучкість мислення (здатність переключатися з однієї ідеї на іншу), оригінальність (здатність робити ідеї, що відрізняються від загальноприйнятих), допитливість [9, с. 123].

Одну із спроб систематизувати критерії оцінки дитячої художньої творчості зробила Н.В. Вукіна [9, с. 120].

Це показники, що характеризують:

1. Стосунки, здібності, інтереси дітей:

- Розвинена творча уява, на основі якої перетворюється минулий досвід; здатність «входження» в нові обставини, в умовні ситуації.
- Захопленість, зацікавленість діяльністю.
- Щирість, правдивість, безпосередність переживання.
- Спеціальні художні здібності (образне бачення, поетичний і музичний слух), що дозволяють успішно вирішувати творчі завдання.
- Зміна мотивів діяльності, що приносить дітям задоволення своїми результатами.

2. Критерії творчості, які характеризують способи творчих дій:

- Доповнення, зміни, варіації, перетворення вже знайомого матеріалу, застосування відомого в нових ситуаціях, створення нової комбінації із засвоєних старих елементів.
- Самостійні пошуки, проби найкращого розв'язання завдання.
- Знаходження нових прийомів рішення поставлених завдань, якщо засвоєних знань та умінь недостатньо, самостійність та ініціативність в застосуванні їх, знаходження своїх оригінальних прийомів розв'язання творчих завдань.

- Швидкість реакції, винахідливість в діях, хороша орієнтація в нових умовах (побіжність, гнучкість).

3. Критерії творчості, що характеризують якість результату дитячої художньої діяльності:

- Знаходження адекватних засобів для втілення образу.
- Індивідуальний «почерк» дитячої продукції, своєрідність манери виконання і характеру вираження свого ставлення.
- Відповідність дитячої продукції елементарним художнім вимогам (виразність, грамотність, оригінальність образу).

На основі цих критеріїв можна виділити 3 рівні творчого розвитку молодших школярів - високий, середній та низький.

У школярів з **високим рівнем (21%)** творчого розвитку був сформований стійкий інтерес до інтегрованих уроків «я досліджую світ» саме технологічної галузі. Як правило, ці учні впевнені у своїх творчих силах, не задовольняються простими завданнями, прагнуть підвищувати рівень складності роботи. Вони не уникають труднощів, що виникають в процесі роботи, а самостійно їх долають. Молодшим школярам з високим рівнем сформованості творчого розвитку властиві рішучість і наполегливість, що сприяє високій результативності їх творчої діяльності. Діти відповідально ставляться до роботи, намагаються виконувати як можна більше грамотно і досягти при цьому виразності.

Учні з **середнім рівнем (43%)** сформованості досліджуваної якості особи відрізнялися виконавчою відповідальністю, прагненням виконувати усі вимоги учителя. Але характерними рисами цих дітей були нерішучість, невпевненість в собі, несамостійність, що знижують їх творчу активність. При виконанні завдання вони майже не проявляють власну творчу ініціативу і залежать від керівництва ззовні, тобто чекають допомоги або поправок від вчителя, батьків. Процес роботи постійно супроводжується сумнівами. Діти надмірно вимогливі до своєї роботи, нерідко переробляють її, допускаючи в ній численні виправлення і корекції. Під час виконання завдання вони

старанні, терплячі, але навіть при напруженій роботі ці учні не завжди домагаються успішного результату.

Учні з *низьким рівнем* (36%) творчого розвитку не виявляють зацікавлення до інтегрованих уроків «я досліджую світ» (технологічна галузь), часто нудьгують, відволікаються, розмовляють на уроці, безвідповідально ставляться до виконання завдання, залишаючи роботу незавершеною. Школярі цього рівня розвитку не проявляють творчої ініціативи, прагнуть до найбільш "легких" способів розв'язання завдань. Зустрічаючись з труднощами, вони чекають на допомогу з боку вчителя й однокласників. Творчий пошук відсутній.

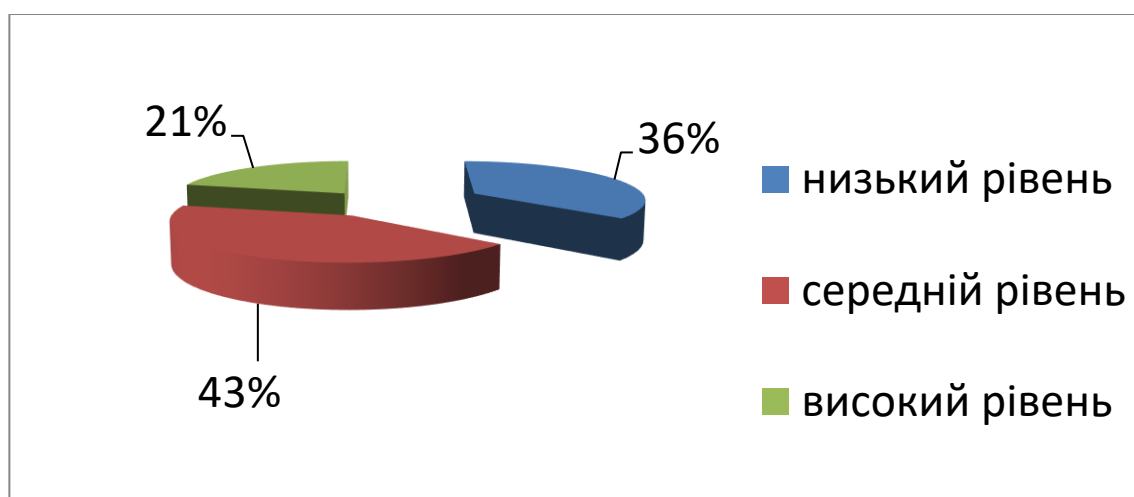


Рисунок 4. Рівні творчого розвитку молодших школярів (за результатами констатувального експерименту)

Отже, за результатами констатувального експерименту ми можемо зробити такі висновки:

1) Аналіз передового педагогічного досвіду засвідчив, що основи дизайн-освіти фрагментарно впроваджуються у навчально-виховний процес загальноосвітньої школи як варіативні або профільні курси, розроблені для учнів 10-11 класів, наприклад, на сьогодні Тименком В. та Вдовченком В. розроблено навчально-методичні комплекси з профілю «Основи дизайну».

2) Що стосується початкової школи, то ми зустрічаємо лише в пояснювальній записці до програми з «Художньої праці» одне із завдань

трудової підготовки молодших школярів – це розвиток дизайнерського мислення.

3) У місті Вінниці розвиток дизайнерського мислення молодших школярів можливе у межах позашкільних навчально-виховних закладах освіти, на базі яких функціонують різнопрофільні гуртки, зокрема: гурток «Дизайн одягу», «Фітодизайн», гурток сучасного декору та ін..

4) Неабиякий інтерес викликають розробки російських колег, зокрема Конишевої Надії Михайлівни, яка розробила і впровадила в практику початкової школи елементи дизайн-освіти у рамках предмету «Технологія».

5) Аналіз методичної літератури показав її майже абсолютну відсутність, зустрічаємо лише авторські розробки гуртків, які представлено у періодичних виданнях та літературу певного виду дизайну – дизайн інтер'єру, WEB-дизайн, фітодизайн і т.п.

6) Результати дослідження молодших школярів показали, що переважна більшість дітей знаходяться на низькому та середньому рівні творчого розвитку, хоча потенціал у цьому віці до творчої діяльності надзвичайно великий.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ ДИЗАЙНЕРСЬКОГО МИСЛЕННЯ

2.1. Педагогічні умови розвитку дизайнерського мислення молодших школярів на уроках трудового навчання

З'ясування педагогічних умов означеної проблеми не стало предметом спеціального вивчення, хоча напрацювання вчених в даному аспекті окреслюють чіткі орієнтири щодо нашого дослідницького задуму.

Зокрема, Щукіна Г.І. підкреслює, що умови, які забезпечують ефективність навчально-виховного процесу стосовно діяльності вчителя і діяльності учня повинні бути синхронними щодо спрямованості на результат.

В. Андрєєв визначає поняття «педагогічні умови» як обставину процесу навчання, яка є результатом цілеспрямованого відбору, конструювання і застосування елементів змісту, методів, прийомів, а також організаційних форм навчання для досягнення певної дидактичної мети [16, с. 4].

При виділенні педагогічних умов розвитку дизайнерського мислення молодших школярів ми враховували сутність поняття «дизайн», педагогічну цінність його вагомих компонентів та методичні особливості створення декоративних виробів. Зупинимось на характеристиці цих педагогічних умов.

Першою педагогічною умовою є впровадження у навчально-виховний процес трудового навчання молодших школярів основних правил дизайну.

У загальноосвітній школі необхідно готувати творців сучасного предметного середовища (в найбільш широкому розумінні) і його споживачів, тобто людей, які достатньо добре розуміють, що таке гармонійне середовище існування. Зупинимось на аналізі основних правил дизайн-освіти, які обов'язково мають бути відображені у змісті початкової освіти, це зокрема:

1. *Композиційна цілісність*, тобто відповідність окремих частин одна одній і відповідність частини цілому. Ця комплексна характеристика містить цілу низку більш конкретних якостей, які можна розглядати і окремо. Серед них найчастіше розглядають: пропорційність, взаємну підпорядкованість тощо. В будь-якому випадку це правило передбачає єдність усіх частин. Передусім, мова йде про єдність стилю, що досягається єдністю форм, розмірів, матеріалу, технологій і т.д. Як правило, пропорційні предмети мають гармонійну лінію контуру і, можливо, тому під час візуального сприймання їхня форма легше сприймається і здається привабливішою. Сучасна дитина виховується не в природному, а в штучно створеному предметному середовищі, яке переважно і формує його сприйняття. На жаль, не всі речі, які нас оточують, є зразками краси: побутові речі, іграшки можуть не відповідати високим вимогам гармонії. Вже в дітей молодшого шкільного віку спостерігається потяг до складних, незвичних, невизначених форм, які ними оцінюються як привабливіші. Від вчителя вимагається у цій ситуації так організувати роботу, щоб відновити у дітей природне відчуття краси. Це ще один аргумент, який підтверджує необхідність запровадження дизайн-освіти з першого класу загальноосвітньої школи.

2. Не менш важливе правило дизайну – *максимальний прояв у виробі всіх якостей матеріалу, з якого він виготовлений*.

Потрібно намагатися “подати” матеріал, обіграти його якості у виробі найбільш виразно, а не підробляти, наприклад, дешевий під дорогий. Кожен матеріал наділений своїми особливими якостями, які необхідно вміти побачити, виділити і підкреслити. Вчителю слід мати на увазі, що будь-який, навіть найпростіший і звичний для нас матеріал володіє невичерпною кількістю власних якостей, які так чи інакше необхідно враховувати під час виготовлення виробів.

Найважливіші властивості матеріалів і можливості їхнього практичного застосування вчитель повинен подати самостійно,

найдоступніші діти можуть “відкрити” самостійно. Недопустимою є така оцінка матеріалів і їхніх властивостей, яка штучно обмежує можливості творчого і нетрадиційного використання цього матеріалу. Наприклад, якщо вчитель наголошує на тому, що пом’ятий та рваний папір є негарним – це є грубою непрофесійною помилкою, оскільки для отримання певних декоративно-художніх ефектів або конструктивних, функціональних властивостей у виробі, саме ці операції можуть бути єдиними з можливих.

3. Наступне правило дизайну – *врахування декоративних, психологічних, фізіологічних та інших особливостей кольору під час розробки виробу.*

Добре відомо, що різні кольори, а також їхні поєднання здійснюють на людину певний психолого-фізіологічний вплив. В одному кольоровому середовищі людина почуває себе комфортно та оптимістично, в іншому – виникає почуття страху, невпевненості, роздратованості.

Молодші школярі не вивчають спеціальні питання кольорознавства, але повинні навчитися використовувати колір як важливий засіб, що дозволяє підсилити виразність виробу. В художніх конструкціях, у декоративних предметах найчастіше використовуються умовні відтінки, але саме вони викликають у дітей певні труднощі. Вони намагаються вибрати колір у відповідності до шаблонних уявлень. Наприклад, лисичка повинна бути лише рудою, мишеня – сіреньким, а трава зеленою. Водночас в художній діяльності і конструюванні такі стереотипи обмежують творчі можливості, а тому повинні бути переборені за допомогою системи спеціальних завдань. Наприклад, потрібно виготовити аплікацію “Букет квітів”, де потрібно показати квіти і листя на зеленому фоні. Тобто вчитель стимулює дітей до пошуку іншого кольорового вирішення, а не так, щоб вони за звичкою вирізали зелене листя.

4. Виділимо ще одне важливе дизайнерське правило – *доречність прикрас на виробі.* Вчитель має знати, що будь-яка прикраса не повинна заважати насолоджуватися формою предмету. Навпаки, вона повинна

підкреслювати форму і створювати з нею єдине ціле. Прикраса ніколи не повинна виглядати так, ніби вона помилково потрапила на виріб. Вона повинна бути так міцно пов'язана з ним, щоб без неї виріб здавався гіршим, був би не таким виразним.

На жаль, дуже часто вчителі на уроках трудового навчання пропонують учням прикрасити виріб в останній момент уроку. Зрозуміло, що такий підхід відбувається в різнобій з правилами дизайну: по-перше, у дітей мимоволі формується помилкова думка про те, що прикрашений виріб завжди кращий за неприкрашений, по-друге, не привчає їх заздалегідь продумувати виріб у єдності всіх його якостей. Навіть, якщо прикрашування предмету відбувається наприкінці уроку, чи навіть вдома, вчителю необхідно провести роботу, спрямовану на вирішення того, чи потрібне воно взагалі, визначити його характер і місце тощо. Тобто робота над прикрашуванням виробів не може бути спонтанною і хаотичною, вона повинна бути включеною в етап аналізу зразкового виробу і планування трудових операцій.

Другою педагогічною умовою є врахування специфіки художньо-проектної діяльності молодших школярів. Реалізація виховних можливостей дизайну в умовах роботи з учнівською молоддю та раннє визначення професійних здібностей у цій сфері можливі при наявності цілісної системи, яка передбачає *різні рівні освоєння цього виду мистецтва*. Перший рівень – це знайомство з мовою дизайну. Другий рівень – поглиблення уявлень про дизайн, розвиток здібностей у цій галузі, формування важливих складових дизайнерського мислення: відчуття доцільності, раціональності, відчуття стилю, розкриття творчих нахилів учнів у галузі дизайну в умовах гурткової роботи, шкіл з поглибленим вивченням образотворчого мистецтва. Для третього рівня характерним є залучення учнівської молоді до художньо-проектної творчості, формування образного мислення, початкових професійних навичок в умовах спеціалізованих шкіл, студій. Третій рівень відповідно включає в себе показники перших двох і відзначається розвинутим

сприйняттям, осмисленим відношенням до художньо-проектної діяльності, вмінням виявити виражальні засоби цього виду мистецтва та їх можливості, здатністю до дизайнерської творчості та прагненням до поглиблення знань та умінь у цій сфері. Система, яка забезпечить цілеспрямоване та педагогічно доцільне залучення учнів до художньо-проектної діяльності на різних рівнях, на наш погляд, буде сприяти стійкій динаміці пізнавальної активності та виявленню здібностей до цього виду мистецтва на ранній стадії.

В сучасних умовах розвиток дизайну та професійна діяльність в цій галузі знаходиться у прямій залежності від загального рівня духовної та матеріальної культури суспільства, відповідно кожного її члена. Це зумовлює об'єктивну необхідність певного рівня освіченості в галузі цього виду мистецтва. Залучення до дизайну учнівської молоді, крім сприяння виявленню та розвитку вроджених здібностей буде допомагати наближенню шкільного навчання до життя, загальної культури, творчої активності, виховання працелюбності, прагнення творити за законами краси в будь-якій сфері діяльності. Організація повноцінного, педагогічно доцільного ознайомлення школярів з художньо-проектною діяльністю, посиленої дитячої дизайнерської творчості є значним резервом для підвищення рівня дизайнерської освіти.

*Третьою педагогічною умовою є **врахування вікових та індивідуальних особливостей дітей у процесі опанування елементів дизайн-освіти.***

Це дозволить, на нашу думку, вибудувати систему естетичного виховання учнів засобами дизайну. Система повинна передбачати послідовне «занурення» молодшого школяра у світ дизайну: від пізнання мови дизайну до вивчення сучасного стану дизайн-мистецтва, осмисленого ставлення до художньо організованого предметного середовища, від формування елементарних умінь зображувати конкретні об'єкти до понять про художньо-проектну діяльність та посилення практичних навичок.

Для виділення методичних особливостей залучення молодших школярів до елементів дизайн-освіти важливо вивчити психологічні особливості

залучення до художньо-проектної діяльності школярів різного віку. Виявлення вікових етапів опанування дизайну і визначення ступеня доступності, привабливості тих чи інших форм його вивчення, відповідності цього матеріалу психофізіологічним та інтелектуальним можливостям учнів різного віку дозволить простежити формування понять про цей вид мистецтва, починаючи з першого класу школи та обґрунтувати найбільш оптимальні методи його освоєння. На основі виділення провідних сензитивних типів діяльності, вивчених у психології та педагогіці (Б. Ананьєв, Л. Виготський, А. Леонтьєв) і провідних типів художньої діяльності (Б. Юсов), ми розглянули питання схильності учнівської молоді до оволодіння дизайном. Умовно можна виділити чотири вікові етапи, кожен з яких характеризується своїми особливостями. Психолого-педагогічні дослідження показують, що у процесі розумового розвитку учня тісно взаємодіють три основні форми мислення: наочно-дійове, наочно-образне та логічне. Залежно від віку кожна з цих форм мислення може переважати, і в зв'язку з цим пізнавальний процес набуває відповідного характеру.

У молодшому шкільному віці переважає наочно-дійове мислення, яке на кінець цього етапу переходить у наочно-образне. Молодші школярі особливий інтерес виявляють до навколишніх речей, до їх будови й активно включаються в роботу з художніми матеріалами, які дають змогу "діяти", тобто розфарбовувати, різати, клеїти, згинати, ліпити, конструювати. У зв'язку з цим художня діяльність дітей повинна спрямовуватись на розширення знань дитини про форму предметів, просторові співвідношення між явищами, оволодіння практичними навичками. Заняття з дизайну привчають молодших школярів до бачення світу у просторовому, функціональному аспекті, що відповідає інтересам самих дітей і завданням їхнього подальшого розвитку. Виходячи із сказаного, ми розглядаємо ознайомлення учнів 1-4 класів з художньо-проектною діяльністю як перший етап опанування цього виду мистецтва. Домінуючим елементом на цьому етапі виступають знайомство з об'єктами, створеними в процесі дизайнерської творчості, розвиток умінь їх

зображувати, створення нескладних об'ємних форм з паперу, пластиліну, природних матеріалів. При цьому треба уникати (в умовах школи) ускладнених завдань, бо в молодших школярів елементи малюнка та конструктивності ще недостатньо розвинуті й не зумовлюють процес створення форми. Разом з тим, перший етап є необхідним, оскільки дає можливість глибше освоювати дизайнерську діяльність в підлітковому віці.

Четвертою педагогічною умовою є забезпечення особистісно зорієнтованого характеру педагогічної взаємодії вчителя й учнів у навчально-виховному процесі. Ця педагогічна умова спрямована на заміну традиційної авторитарної моделі взаємовідносин між учасниками навчально-виховного процесу на особистісно зорієнтовану.

Визнання учня головною дійовою особою навчально-виховного процесу – це і є особистісно зорієнтоване навчання, що передбачає самореалізацію й саморозкриття творчих здібностей як дитини, так і вчителя, їх взаємодію, що ґрунтується на принципах гуманізму. Ефективність практичної реалізації ідей особистісно зорієнтованого підходу залежить від особистості самого вчителя, його потреби в оволодінні принципами гуманістичної взаємодії, готовності переосмислити власний педагогічний і особистісний досвід, оскільки такі настанови й орієнтації, як система самооцінок, здібності до рефлексії, емпатії, не можна сформувати у вчителя поза його бажанням.

В межах цієї умови ми передбачаємо забезпечення таких стосунків між учителем та учнем, щоб ні в якому разі не пригнічувати індивідуальність учня. Часто зустрічаються педагогічні ситуації, коли учні, висловивши власну думку або припущення, не можуть їх логічно обґрунтувати. Проте їх необхідно заохочувати за спробу прислухатися до інтуїції та спрямувати на подальший логічний аналіз запропонованої ідеї.

Для того, щоб в учнів розвивалося дизайнерське мислення, необхідно формувати у них впевненість у своїх силах, віру в здатність вирішувати творчі завдання. Необхідно також стимулювати прагнення учнів досягти мети,

потребу у самостійному виборі завдань та засобів їх розв'язання. Людина, яка не звикла діяти самостійно, брати на себе відповідальність за прийняте рішення, втрачає здатність до творчої діяльності.

В межах цієї педагогічної умови ми передбачаємо розвиток психологічних механізмів кожної дитини, зокрема розвиток уваги, уяви, логічного, абстрактного мислення.

П'ятою педагогічною умовою є оптимальне співвідношення теоретичної і практичної діяльності з використанням елементів дизайну на інтегрованих уроках. Ця умова передбачає використання не лише практичних навичок з дизайн-освіти, а також ознайомлення молодших школярів з історією дизайну, теоретичними поняттями та елементами технічної естетики. Ми передбачаємо розвиток дизайнерського мислення з метою:

- *інформаційного збагачення молодшого школяра:*

- ознайомлення учнів з основами кольорознавства,
- формування уявлень про стиль та стильову гармонію;
- розширення знань учнів про особливості формотворення виробів;
- розкриття особливостей композиційної побудови виробів;

- *духовно-емоційного збагачення особистості:*

- формування уявлень про гармонійну цілісність світу та про місце в ньому людини з її штучно створеним предметним середовищем;
- виховання уважного та дбайливого ставлення до навколишнього світу;
- розвиток художньо-естетичного потенціалу молодших школярів;
- виховання поваги до людини-творця, людини-майстра.

- *розвиток особистісних якостей:*

- творчих здібностей, інтуїції, фантазії;
- розвиток уваги, пам'яті, уяви, логічного та абстрактного мислення;

- *удосконалення практичних умінь та навиків учнів:*

- розвиток дрібної моторики рук, вміння користуватися різноманітними інструментами, розвиток окоміра та інших якостей через оволодіння практичними навиками;
- розширення спектру матеріалів, які використовуються для виготовлення виробів та технологій їх обробки.

Оскільки мета така різнопланова, це передбачає використання у навчально-виховному процесі як теоретичного матеріалу, так і практичних дій. Дуже важливо знайти «золоту серединку», щоб не змістити акцент на суто дизайнерські відомості чи лише практичні уміння.

*Наступною педагогічною умовою ми вважаємо **забезпечення цілісності та системності формування дизайнерського мислення.*** Особистість цілісна, єдина, більшість видів діяльності теж цілісні, тобто одночасно включають в себе декілька різноманітних компонентів. У зв'язку з цим доцільно будувати формування конкретних якостей дизайнерського мислення не ізольовано один від одного, а комплексно. Завдання-вправи на відпрацювання окремих способів і прийомів не дадуть очікуваного результату. Необхідно давати такі завдання, які розраховані на активну діяльність учнів та одночасно включають розвиток її раціонально-логічної та духовно-емоційної сфери.

Системний підхід до навчання – поетапний, логічно послідовний процес організації навчання дітей, починаючи з визначення необхідних для виконання роботи знань, умінь і навичок, розробки необхідних навчальних матеріалів і засобів навчання, проведення навчання для отримання необхідних знань, умінь і навичок та закінчуючи оцінкою ефективності проведення навчання.

Застосування системного підходу дає можливість виділити рівні вивчення і організації художніх об'єктів, провести їх класифікацію, приступити до моделювання наслідків втручання людини у їх функціонування. Принцип системності – припускає формування в свідомості учнів системи наукових знань зі всіма їх зв'язками, теоріями, законами,

закономірностями. Системний підхід враховує також закономірності процесу пізнання, рух від відомого до невідомого, від простого до складного.

Системний підхід у розвитку дизайнерського мислення молодших школярів передбачає корегування змісту трудового навчання, зміщення акценту з накопичення визначених програмами знань, умінь і навичок до формування й розвитку в учнів художньо-естетичного та креативного потенціалу. Перспективність системного підходу полягає в:

- формуванні світогляду учнів та розвитку їх творчого мислення;
- формуванні, працелюбності й наполегливості, у художньо-творчій діяльності;
- підготовці до успішної діяльності в різних сферах творчості.

2.2. Форми, методи, прийоми організації уроків трудового навчання з впровадженням елементів дизайн-освіти

Результати аналізу психолого-педагогічної та методичної літератури, а також передового педагогічного досвіду свідчать, що сьогодні існує *два шляхи* залучення молодших школярів до дизайнерської діяльності. *У першому випадку* знайомство учнів з основами дизайну відбувається переважно на основі теоретичного ознайомлення та накопичення знань, візуального сприйняття прикладів естетично досконалого предметного світу. Практичний досвід учні здобувають, в основному, у процесі позаурочної, позашкільної роботи (відвідуючи художньо-естетичні гуртки, дизайнерські студії та ін.). *У другому випадку* – теоретичний та практичний матеріал взаємно доповнюють один одного і являють собою самостійний розділ в програмі загальноосвітньої школи.

Ми переконані в тому, що елементи дизайну можна впровадити у практику загальноосвітньої школи і третім шляхом, тобто поступовим, систематичним «вкрапленням» елементів дизайн-освіти, як теоретичного так і практичного характеру на уроках трудового навчання.

Передусім необхідно визначити обсяг теоретичних знань та практичних умінь і навичок, з якими необхідно ознайомити учнів початкової школи, тобто визначити **зміст** елементів дизайнерської освіти, який необхідно впровадити у початкову школу. Передусім для роботи з учнями ми визначили круг необхідних теоретичних відомостей, які вони повинні мати при навчанні, орієнтованому на розвиток елементів дизайнерського мислення. Ці відомості включають:

- єдність функції і форми;
- відповідність форми та матеріалу;
- відповідність форми й кольору;
- знання про засоби стильової гармонії: пропорційність, масштаб і масштабність, симетрія і асиметрія, контраст та злиття, гармонія кольору.

Впроваджуючи в зміст трудового навчання таких компонентів, ми передбачаємо **досягнення такої мети:**

- *інформаційного збагачення молодшого школяра:*
 - ознайомлення учнів з основами кольорознавства,
 - формування уявлень про стиль та стильову гармонію;
 - розширення знань учнів про особливості формотворення виробів;
 - розкриття особливостей композиційної побудови виробів;
- *духовно-емоційного збагачення особистості:*
 - формування уявлень про гармонійну цілісність світу та про місце в ньому людини з її штучно створеним предметним середовищем;
 - виховання уважного та дбайливого ставлення до навколишнього світу;
 - розвиток художньо-естетичного потенціалу молодших школярів;
 - виховання поваги до людини-творця, людини-майстра.
- *розвиток особистісних якостей:*
 - творчих здібностей, інтуїції, фантазії;

- розвиток уваги, пам'яті, уяви, логічного та абстрактного мислення;
- *удосконалення практичних умінь та навиків учнів:*
 - розвиток дрібної моторики рук, вміння користуватися різноманітними інструментами, розвиток окоміра та інших якостей через оволодіння практичними навиками;
 - розширення спектру матеріалів, які використовуються для виготовлення виробів та технологій їх обробки.

Створенню нових естетично виразних предметів вимагає і від учителя спеціальних знань й умінь, без яких його педагогічна діяльність не може досягати успіху. До них належать елементарні знання про технічну естетику, художнє бачення предмета або групи предметів, їх виразних засобів, формування в учнів здатності помічати особливості конструктивної будови предмета, відповідність кольору, форми, матеріалу, уміння втілювати побачене в новій композиції.

Наскрізними змістовими лініями є колір, форма, лінія, конструкція, композиція, матеріали та інструменти.

Отже, молодших школярів необхідно знайомити з *основами кольорознавства*, зокрема вчитель має сформулювати в учнів такі поняття, як колір; основні й похідні кольори; хроматичні й ахроматичні кольори; спектр кольорів, холодні і теплі кольори.

Розглянемо такий компонент, як форма. Учні мають усвідомити такі поняття, як площинна та об'ємна форма, властивості форми: незграбність, округлість, легкість, масивність, симетричність, пропорційність, ритмічність; види форм – геометрична (має такі характеристики: симетричність і асиметричність; співвідношення (контрастне або злиття); об'ємно-просторова будова (довжина, ширина, висота) і гармонійна (має такі характеристики: органічність і цілісність зовнішньої форми; пропорційність і ритм; масштабність; пластичність (розрізняють незграбну і округлу форми); легкість і масивність).

Матеріал. Види матеріалів і їх властивості: структура, фактура, міцність, водонепроникність, пластичність. Виготовлення виробів з різних матеріалів, їх поєднання. Усі ці знання можна використовувати на інтегрованих уроках уже в першому класі. У 2, 3 та 4 класі отримані знання розширюються і закріплюються.

Триває ознайомлення дітей з матеріалами виробів, їх декоративними і технологічними властивостями. Учні отримують певну інформацію про деякі засоби вираження художнього задуму: шляхом моделювання форми, вибору матеріалів для обробки, ритму композиції і ін.

Для розвитку дизайнерського мислення варто використовувати як традиційні форми організації начально-виховного процесу, так і специфічні. Конструктивні художні уміння молодших школярів формуються завдяки ігровим формам організації трудової діяльності, на основі сюжетного розгортання змісту. Ігрова форма організації занять є оптимальною у складі невеликих творчих груп учнів. На нашу думку, варто використовувати індивідуальні, групові та колективні форми організації трудового навчання. Варто впроваджувати конкурси, змагання, використовувати відеоекскурсії, організовувати виставку результатів творчої діяльності учнів та презентації і захист їх творінь як форми організації трудової діяльності молодших школярів.

Маючи систему понять, що відбивають дійсні зв'язки і стосунки предметів і явищ, школяр знайомиться із закономірностями об'єктивного світу. Поступово учень класифікує об'єкти і явища дійсності. Вчиться аналізувати і узагальнювати, систематизувати. Інтенсивному розвитку уяви сприяє цілеспрямованість навчальних занять. Так, з 1-го класу вчитель вчить дітей організованої цілеспрямованої творчої діяльності, формує уміння підпорядковувати увесь творчий процес рішення конкретної задачі. Це дуже складне завдання, оскільки у початкових класів, що вчать, проявляється часто пасивність уяви. Тому з 1-го класу застосовуються найрізноманітніші прийоми, які активізують творчу діяльність. Розумова діяльність молодшого

школяра має наочний характер і значною мірою пов'язана з чуттєвим пізнанням. Тому в початкових класах широко використовуються наочні методи і прийоми, які успішно могли б розвивати творчу уяву на уроках трудового навчання. Зокрема загальнодидактичні методи:

- словесні методи: розповідь (використовується в першій частині уроку, має бути короткою і відповідати темі), бесіда (виступає у формі питань, які бувають пошукового характеру, питання, які стимулюють діяльність), інструктаж (початковий, поетапний, заключний; колективний, індивідуальний), художнє слово та музичний супровід (використовується на уроці у будь-якій частині, надає барвистості й виразності заданій темі).

- наочні методи: ілюстративні, демонстраційні; розгляд, спостереження; перегляд слайд-шоу, презентацій, кінофільмів, мультфільмів тощо.

- практичні методи: різноманітні вправи та завдання практичного спрямування на рукотворну діяльність.

Найхарактернішою ознакою методики сучасного уроку є організація на всебічний розвиток активності й самостійності учнів. Зміст, методи й структура уроку мають підпорядковуватись його меті. Синтез мислення, мови і дії на уроці найважливіше з погляду забезпечення розвитку пізнавальних інтересів дітей молодшого шкільного віку. Збудженню і розвитку інтересів учнів молодших класів сприяють такі фактори:

- схематичне розв'язання учнями послідовних завдань, що передбачають застосування засвоєних знань на практиці;
- створення проблемних ситуацій під час вивчення теоретичних питань та розв'язання практичних завдань;
- дослідження властивостей матеріалів, технологічних процесів тощо, в ході чого учні вирішують поставлені проблеми;
- самостійне розв'язання учнями пошукових завдань, що передбачають застосування засвоєних знань на практиці.

- індивідуалізація навчання в двох напрямках: робота з усунення прогалин у знаннях учнів; робота з розвитку розумової діяльності дітей, їх інтересів, розширення їх кругозору та поглиблення знань.

Ці фактори і покладені в основу активних методів навчання: частково-пошукового, проблемного, дослідницького.

Частково – пошуковий. Суть цього методу полягає в тому, що учням не дається кінцевий результат вирішення поставленого завдання, а частину поставлених питань пропонується вирішити самостійно. Починаючи з молодших класів, елементи пошуку пріоритетні на уроках трудового навчання. При виготовленні будь-якого, навіть простішого виробу перед учнями необхідно ставити питання самостійного вирішення, які будуть сприяти розвитку конструкторських умінь :який краще вибрати матеріал для виробу.

Для розвитку творчої ініціативи учитель використовує різні прийоми. Наприклад, на початкових етапах навчання учні працюють за технологічними картками з детальним описом операції. Поступово при складанні технологічних карток частину даних опускають. Це заставляє учнів самостійно вирішити деякі посильні для них завдання. Таким прийомом користуються і при складанні креслень виробів.

Проблемний метод. Проблемне навчання є психологічною доцільною системою роботи з учнями і характеризується такими особливостями:

- нові завдання не подаються в готовому вигляді; учні опановують їх у процесі активної самостійної діяльності, опираючись на раніше набуті знання і вміння;
- разом з новими знаннями учні набувають умінь їх застосовувати за різних умов, тобто оволодівають способами розумової та практичної діяльності;
- від дітей вимагається самостійність;
- створюються й розв’язуються ситуації, аналогічні до життєвих.

Механізм втягнення учнів у розв'язання проблемної ситуації складається з виникнення пізнавальної потреби, на базі якої з'являється пізнавальна активність як засіб її задоволення і пізнавальний інтерес як мотив цієї активності.

Дослідницький метод. Цей метод слід розглядати як найвищий ступінь творчої діяльності учнів, у процесі якої вони знаходять вирішення нових для них завдань. Дослідницький метод дозволяє сформувати в учнів знання та вміння, які володіють високим ступенем переносу і можуть застосовуватись у нових трудових ситуаціях.

У загальному вигляді процес дослідження можна поділити на ті ж стадії, що і процес творчої діяльності дорослих: виникнення ідеї, розв'язання завдань, реалізація завдань на практиці. Поряд з цим, процес дослідження у школярів має свої особливості. Для всякого дослідження, яке виконують учні, характерною ознакою є новизна, хоч для суспільства це не являє новини. Дослідницька діяльність учнів характеризується також нижчим, ніж у дорослих, рівнем самостійних дій.

Як свідчить педагогічний досвід, під час керівництва дослідницькою роботою учнів слід дотримуватися таких умов:

- включення учнів у дослідницьку діяльність, яка містить у собі можливості для самостійного розв'язання питань та завдань;
- підведення учнів до творчої ідеї або пряма постановка перед ними питань чи завдань творчого характеру;
- стимулювання творчої діяльності учнів.

Підкреслюючи значущість загальнодидактичних методів, відзначимо методи створення декоративних виробів.

1. **Мозковий штурм** є одним із найпростіших методів активізації вибору варіантів, швидкого генерування ідей для розв'язання проблеми. Ми пропонуємо групі учнів певну проблемну ситуацію, наприклад, створення макету чарівного палацу із паперу та картону. Учасники групи шукають всі можливі варіанти розв'язання даної проблеми, тобто висувають припущення

щодо форми, розмірів, архітектури чарівного палацу. Під час сеансу мозкової атаки відбувається як би ланцюгова реакція ідей, що призводить до інтелектуального вибуху, що дозволяє знайти рішення тієї або іншої задачі. Універсальність методу мозкової атаки дозволяє з його допомогою розглядати будь-яку проблему або будь-яке утруднення, в якій би сфері вона не виникла.

2. **Метод синектики** – об'єднання різнорідних елементів за аналогією. Метод аналогій дає позитивні результати на початковому етапі трудового навчання, коли відбувається накопичення знань, формування умінь та навичок. Зразком такого методу є об'єднання таких об'єктів, як авторучка – це засіб для перенесення задуму на папір, та автодорога – це переносник вантажу.

3. Метод фокальних об'єктів.

Сутність методу полягає у виконанні наступних операцій:

- Вибір фокального об'єкта, тобто того, над яким потрібно буде попрацювати, чітке формулювання мети удосконалення об'єкта;
- Вибір 3-4-х випадкових об'єктів, їх вибирають звідки завгодно, але якомога далі від фокального об'єкта;
- Складання списку ознак випадкових об'єктів;
- Генерування ідей шляхом приєднання до фокального об'єкта ознак випадкових об'єктів;
- Розвиток отриманих поєднань і в результаті асоціацій вихід на нові ідеї;
- Оцінювання ідей і відбір від отриманих розв'язків оптимальних.

Наприклад: фокальний об'єкт – чайник. Випадкові – квітка, кіно, чоботи. Квітка – багатокольорова, лікарська, водяна, з шипами; кіно – звукове, відео, стерео, панорама; чоботи – зимові, на підборах, чоловічі, зі шнурками. Переносимо ознаки та отримуємо безліч варіантів:

- чайник із звуковим сигналом, на підставці, у вигляді дзвіночка;
- чайник із самостійним відключенням від мережі, з дзьобоподібним носиком та ребристою поверхнею тощо.

4. **Метод електрики** використовується під час виконання робіт за мотивами традиційних видів народного мистецтва. Використовуються сучасні технологічні прийоми та особливості композиційного вирішення декоративних виробів.

5. **Метод синтезу**, який забезпечує не лише накопичення практичних умінь і навичок, а й глибокий аналіз раніше отриманої інформації. Учні вивчають і переробляють весь змістово-функціональний арсенал засобів і на засвоєнні закономірностей та принципів створення художніх образів виконують творчу роботу.

6. **Метод асоціацій** доцільно застосовувати на завершальному етапі навчання, він заснований на попередньому творчому досвіді, який викликає у свідомості схожі та близькі художні образи. Наприклад, пропонуємо створити образ людини з паперової пластики. Це завдання є близьким до скульптури, але відрізняється від традиційного ліплення з пластиліну або глини, де маса форми набирається поступово, вироби з паперу порожнисті і становлять “шкарлупу” того, що зображується.

Основним методом розвитку дизайнерського мислення, за словами Конишевої Н.М., є **метод конструювання**. Зупинимося більш детально на ньому. Виділяють чотири різні види навчального конструювання:

- за зразком;
- за моделлю;
- за умовами;
- за власним задумом.

Використовуючи метод **конструювання за зразком**, завдання учнів полягає в тому, щоб якомога точніше відтворити зразок, який запропонував вчитель. Варто зазначити, що на перший погляд цей метод є повністю позбавленим пошукової діяльності та розвитку творчості. Ми переконані в тому, що цей метод за умови педагогічно правильної організації може бути дуже продуктивним. По-перше, він дозволяє розвивати в учнів уміння цілеспрямовано сприймати та аналізувати предмет (виділяти його основні

частини і деталі, порівнювати, знаходити схожість і відмінність). По-друге, в процесі відтворення зразка учні засвоюють технологічні операції, вчать планувати трудові операції. Крім цього, вчителю не можна забувати про необхідність залучення учнів до емоційного сприймання зразка, а для цього необхідно використовувати інтегровані підходи (використовувати фрагменти з казок, легенди, відеофільми, природознавчий матеріал, музичний супровід).

Наприклад, пропонуючи учням другого класу виготовити *об'ємну* *аплікацію на тему «Водяна лілія»*, вчитель, показавши зразок, спонукає учнів до аналізу складових частин (квітка, листок, основа), аналізу форми, розмірів та кольору цих частин. Після цього ставить перед учнями завдання проаналізувати особливості виготовлення квітки (квітка складається з 3 рядів пелюсток, які різні за розміром і способом прикріплення). Діти пробують самостійно вирізати пелюсточку тієї форми, яку бачать у зразку. А потім спробують шляхом пластики надати їй об'ємної форми.

Лише за такого педагогічного підходу вчитель може активізувати розумову діяльність молодших школярів, що тим самим сприятиме розвитку дизайнерського мислення.

Конструювання за моделлю (цей термін був запропонований психологом А.Р. Лурія) дозволяє значно активізувати творчу діяльність учнів. Модель, як і зразок, є для учнів орієнтиром в роботі. Але, на відміну від зразка, вона не дає такого повного уявлення про будову виробу. Учням можна пропонувати моделі, які є меншими за розміром, не такого кольору, іншої форми порівняно із завданням учителя. Або моделлю є виготовлений з коробочок жираф, проте він весь обклеєний кольоровим папером, тобто учень не знає, скільки сірникових коробок необхідно взяти, щоб виготовити тулуб, шию і т.д. Також можна пропонувати учням викласти геометричний орнамент для серветки, використовуючи лише квадрати, тоді як у запропонованій моделі орнамент викладено із кружечків.

Конструювання за умовами – це один із самих творчих видів конструктивної діяльності учнів. За такого методу зразок відсутній. Учням

пропонуються певні умови. Наприклад, учням можна запропонувати виготовити з конструктора міст. Вчитель не дає параметрів ні довжини, ширини, висота. А пропонує учням смужку паперу чи тканини, яка дає можливість учневі визначити самостійно необхідну довжину мосту, а також вчитель дає учням іграшковий або паперовий кораблик, за допомогою якого учні можуть з'ясувати висоту моста, так щоб під ним міг спокійно пройти корабель.

Конструювання за власним задумом – це творче завдання, яке розраховане на самостійну творчу діяльність учня. Наприклад, вчитель пропонує учневі створити паперовий гардероб для Мальвіни, який складається з трьох ансамблів.

Специфічним методом трудового навчання є **метод творчих проєктів**. Метод творчих проєктів – система навчання, за якої учні отримують знання в процесі планування і виконання практичних завдань – проєктів, що поступово ускладнюються.

Упровадженням цього методу в Україні займається В.Тименко, автор програм, підручників та посібників для вчителів художньої праці. Від “золотого правила дидактики – до дидактики золотого перетину” - девіз нової технології розвивального навчання – дизайн-освіти, в основу якої покладено метод художніх проєктів. Завдання вчителя полягає в тому, щоб ознайомити учнів з азбукою дизайнера, для того, щоб пробудити їхні природні здібності на основі взаємодії “обдарованих пальчиків”, душі і розуму, щоб навчити дітей співчувати, співмислити, співпрацювати, щоб відкрилося перед ними мистецтво дивитися і бачити, слухати, чути і відчувати, мистецтво дивуватися цілісному гармонійному світу і людині в ньому. Прихильники цього методу проголосили його єдиним засобом перетворення школи навчання на школу життя. Проектна діяльність сприяє розвитку творчих рис особистості. Якщо учнів на заняттях із трудового навчання включати в творчу діяльність, то в них розвиваються допитливість розуму, гнучкість мислення, пам'ять, здатність до оцінки, бачення проблеми, здатність до передбачення, до глибокого розуміння

причинно-наслідкових зв'язків та інші якості, характерні для людини з розвинутим інтелектом.

Проектна діяльність є тією якісною основою, яка може реалізувати гуманістичний підхід до навчання, оскільки сприяє формуванню розкріпаченої творчої особистості, діяльність якої спрямована на впровадження власних ідей, перетворення навколишнього середовища (виготовлення моделей, конструкцій, пристосувань), виходячи з різних потреб на основі своїх можливостей.

Заслуговує на увагу виконання інтегрованих творчих проектів, що включають декілька дисциплін (трудове навчання, образотворче мистецтво, природознавство і музика). Отже, метод проектів забезпечує загальну ігрову основу навчання, сприяє формуванню творчо спрямованої особистості в умовах збереження емоційного і фізичного благополуччя, є одним з інноваційних методів навчання.

Наприклад, ми пропонуємо учням 4 класу розробити творчий проєкт на тему «Бал у казковому королівстві». Для цього ми ділимо клас на групи:

1 група – художники-модельєри, які виготовляють моделі капелюхів, плаття та костюми,

2 група - архітектори, які виготовлять палац, в якому відбуватиметься бал;

3 група – лялькові майстри – виготовляють ляльки з паперу для балу

4 група – дизайнери, які створюють інтер'єр кімнати, де буде відбуватися дійство;

5 група – режисери або письменники, які напишуть казкову історію, що відбулася на балу;

6 група – це музиканти, які підберуть до даного дійства відповідну музику.

По завершенню цього проєкту ми повинні побачити цілісну картину балу у казковому королівстві.

Ще можна запропонувати учням 3 класу творчий проєкт на тему «Українська хата». Тоді розбиваємо учнів на групи – вишивальниці, гончарі, дизайнери, художники і т.д.

Наведемо зразки дидактичних засобів, які стимулюють розвиток дизайнерського мислення у дітей молодшого шкільного віку.

I. Розвивальні ігри, які дитина засвоює особисто: «Склади візерунок», «Рамки та вкладники Монтесорі», «Унікуб», «Склади квадрат», «Мавпочка», «Цяточка», «Увага», «Цеглинки».

Результати застосування дидактичних засобів: дитина розвиває здібності до асоціативного мислення, може встановлювати структуру і системні зв'язки ігор, співвідношення між цілим і часткою, системою як носієм надсумарних якостей. Це основа майбутніх властивостей, необхідних для конструкторської та винахідницької діяльності, обов'язкові якості вченого.

II. Ознайомлення з логікою системного аналізу через ігри дитини з дорослими. Ігри «Що у чому» (система — надсистема), зворотна гра «Підсистема - система». Послідовність - «Раніше-пізніше». Функціональний підхід: назвати функцію предмета, гра «Навіщо». Рухові ігри з елементами творчості — для досягнення мети треба розв'язати творчу задачу.

Результати застосування дидактичних засобів: розуміння співвідношень між системою і підсистемою, системою і надсистемою, послідовності явищ, призначення предметів та явищ згідно з їх властивостями.

III. Ознайомлення з доступними елементами теорії розв'язання винахідницьких задач та їх використання для розв'язання побутових проблем, зрозумілих дітям. Ознайомлення з основними засобами методу творчої уяви (частка теорії вирішення винахідницьких задач, що базується на вивченні фантастичної літератури) та їх використання для розв'язання казкових проблем та вигадування окремих казкових ситуацій. Засвоєння основних засобів теорії вирішення винахідницьких задач: системного оператора «розмір, час, швидкість, вартість» і його використання для зміни уявлень про доступні дітям предмети, явища; прийоми подолання протиріч, зрозумілі

дітям, прийоми та методи фантазування. Мозковий штурм, метод «маленьких чоловічків», метод фокальних об'єктів, фантограма, пошук і використання ресурсних можливостей. Ігри «Добре-погано», «Навпаки», «Так-ні». Ідеальний кінцевий результат.

Результати застосування дидактичних засобів: уміння проводити системний аналіз, самостійно визначати головну і допоміжні функції, сформулювати ідеальний кінцевий результат. Знання основних методів та прийомів фантазування, вміння використовувати їх при розв'язуванні побутових та казкових проблем. Використання засобів ТРГВЗ при розв'язанні побутових проблем, доступних дітям.

IV. Перехід від навчання через гру до навчання через запам'ятовування. Навчання стає усвідомленою метою. Дидактичні засоби. Тренінг асоціацій, створення казки і її розвиток за допомогою елементів теорії вирішення винахідницьких задач з виявленням та розв'язанням суперечностей. Використання типових прийомів розв'язання суперечностей для вирішення побутових проблем і проблем трудової діяльності школяра: дроблення; виносу; місцевої якості; об'єднання; асиметрії; універсальності; попередньої дії; зробити «навпаки»; динамічності; часткової або надмірної дії; використання механічних коливань; обертання шкоди у користь; зворотного зв'язку; посередника; самообслуговування; копіювання; зміни фарби; відкидання та регенерації часток; однорідності; теплового розширення. Розвиток творчої уяви за допомогою символічної аналогії (синоніми, антоніми) і оксюморона.

2.3.Методичні поради вчителям щодо використання нестандартних методичних прийомів для розвитку дизайнерського мислення молодших школярів

Створенню нових естетично виразних предметів вимагає і від учителя спеціальних знань й умінь, без яких його педагогічна діяльність не може

досягати успіху. До них належать елементарні знання про технічну естетику, художнє бачення предмета або групи предметів, їх виразних засобів, формування в учнів здатності помічати особливості конструктивної будови предмета, відповідність кольору, форми, матеріалу, уміння втілювати побачене в новій композиції.

У педагогів часто виникає питання: як потрібно провести урок, аби не просто привернути увагу дітей і створити атмосферу невимушеності, а ще й стимулювати їх до подальшого поглиблення знань?

Для того, щоб процес формування творчого-дизайнерського мислення проходив вдало та ефективно, ми пропонуємо педагогам скористатися і можливо, ввести у свою навчальну діяльність неординарні методи, прийоми, вправи, інструменти у роботі педагогів.

Інструменти дизайн-мислення:

1. Візуалізація

Візуалізація-вимога часу.

2. Спостереження

3. Сторітеллінг (розповідання історії)

4. Етнографічне дослідження

5. Майндмеппінг (карти думок)

6. Мозковий штурм (брейнстормінг)

Візуалізація - це створення та представлення графічного образу текстової чи математичної інформації, що робить її наочною, а отже, зручнішою для аналізу та осмислення. Зображення, графіки, таблиці, фотографії, мапи - дієвий спосіб сконцентрувати увагу учнів. Дизайн-мислення інструмент візуалізацію та вчитися користуватися ним.

Спостереження - метод наукового дослідження, що полягає в активному (систематичному, цілеспрямованому, планомірному) та навмисному сприйнятті об'єкта, в ході якого здобувається знання про зовнішні сторони, властивості й відносини досліджуваного об'єкта.

Сторітелінг (storytelling) – це мистецтво розповідати історії з метою навчання, керування шляхом донесення змісту повідомлення за допомогою спеціальної методики. Педагогам варто розуміти, що далеко не кожна розповідь є історією. Щоб молодші школярі могли створити історію, вам потрібно чітко визначити тему, розробити сюжет, вигадати непересічного героя, додати трохи цікавих подій та вивести правильні висновки. Існує певний алгоритм, який суттєво полегшить роботу із сторітелінгом і розкаже, як правильно працювати із неординарним, новітнім методом навчання.

В цілому алгоритм дій буде наступним:

1. Визначення теми та мети уроку – від цього залежить вибір сюжету історії.
2. Розробка детального сюжету та основних подій оповіді.
3. Вибір головного героя – подумайте над його іменем, характером, зовнішністю тощо.
4. Вигадка інтриги (чим більш несподіваною вона буде, тим краще!). На цьому етапі вже можна скласти перший варіант історії.
5. Прочитайте готовий варіант та додайте метафори.

Ще однією ремаркою є те, що історія може бути вигаданою від початку і до кінця, але також можна використовувати цілком реальні події. Так буде навіть краще, адже випадки з життя завжди викликають величезну цікавість у молодших школярів. Педагогам потрібно пам'ятати: розповідь має бути емоційною та динамічною, події мають йти одна за одною.

Сторітелінг як формат навчання у школі має величезну практичну користь: легке засвоєння матеріалу, розвиток уяви, подолання страху публічного виступу, налагодження стосунків з іншими учнями, самопізнання. Тож не дивно, що з кожним роком він стає все більш популярним.

Етнографічне дослідження – це врахування різних особливостей учнів від віку, місця проживання і закінчуючи інтересами. Під час роботи з етнографічним дослідженням ми можемо використовувати метод «5-ти ЧОМУ» - інтерактивна техніка запитань, яка використовується для

виявлення причинно-наслідкових зв'язків, що лежать в основі певної проблеми. Найголовніша мета цього методу — визначити ключову причину дефекту чи проблеми, повторюючи питання «Чому?». Кожне питання формує основу для наступного питання. Число «5» у назві вибране тому, що у більшості випадків п'яти ітерацій достатньо для вирішення проблеми. Цей метод дає змогу учням відшукати більше інформації та стимулює роботу мозку.

Майндмеппінг (ментальні карти) — це зручна і ефективна техніка візуалізації мислення і альтернативного запису. Карти пам'яті— спосіб зображення процесу загального системного мислення за допомогою схем. Також може розглядатися як зручна техніка альтернативного запису. Карти пам'яті використовуються для створення, візуалізації, структуризації і класифікації ідей, а також як засіб для навчання, організації, вирішення завдань, ухвалення рішень, при написанні статей.

Карти знань ідеально підходять для використання в школах, можуть бути застосовані до будь-яких видів завдань, активно привертають учнів різного віку в творче мислення, організацію і вирішення проблем. Гнучкість карт знань дозволяє розглядати будь-яку тему або питання, вони можуть використовуватися для всього класу, групи або індивідуально. Можливості карт знань дозволяють:

- поліпшити пам'ять, нагадати факти, слова і образи;
- генерувати ідеї;
- надихнули на пошук рішення;
- продемонструвати концепції і діаграми;
- аналізувати результати або події;
- підсумовувати інформацію;
- організувати взаємодію між учнями в груповій роботі або рольових іграх.

Мозковий штурм(брейнсторминг)- чудовий спосіб стимулювати творче мислення при вирішенні проблеми. Мета мозкового штурму отримати безліч нових ідей і сформулювати на їх основі теми для подальшого аналізу. Також мозковий штурм розвиває командну взаємодію, активізує колективну роботу, яка, з одного боку, дозволяє створювати різноманітність точок зору, а з іншого - підвищує групову згуртованість. Для кращого результату при роботі з мозковим штурмом ми пропонуємо дотримуватися таких рекомендацій:

- Намагаймося зібрати якомога більше ідей;
- Змусьте працювати уяву;
- Подаємо скільки завгодно ідей;
- Не обговорюємо і не критикуємо ідеї інших.

Під час роботи з дизайнерським мисленням ми використовуємо прийоми критичного мислення, адже критичне та дизайнерське мислення взаємопов'язані. Тому наведемо кілька прийомів та методів, які доречно використовувати у роботі з дизайн-мисленням.

Приєм «Ромашку Блума» або «Ромашку питань», (по імен. амер. психолога і педагога Бенджаміна Блума). «Ромашка Блума» - це система питань, які допоможуть навчити молодших школярів не тільки відповідати на питання, але й задавати грамотні питання. «Ромашка Блума» складається з шести пелюсток, кожна з яких містить певний тип запитання (Додаток Е). Таким чином, шість пелюсток – шість запитань:

1. Знаннєві (прості) запитання – запитання, відповідаючи на які, потрібно назвати якісь факти, згадати і відтворити певну інформацію: “Що?”, “Коли?”, “Де?”, “Як?”.
2. Уточнюючі запитання (на розуміння). Такі запитання зазвичай починаються зі слів: “Тобто ти кажеш, що ...?”, “Якщо я правильно зрозумів, то ...?”, “Я можу помилятися, але, по-моєму, ви сказали про ...?”.

3. Практичні запитання. Цей тип запитання спрямований на встановлення взаємозв'язку між теорією і практикою: “Як можна застосувати ...?”, “Що можна зробити з ...?” “,” Де ви в звичайному житті можете спостерігати ? “,” Якби ви були на місці героя оповідання? “.
4. Інтерпретаційні (синтезуючі) запитання. Зазвичай починаються зі слова “чому?” і спрямовані на встановлення причинно-наслідкових зв'язків. “Чому листя на деревах восени жовтіють?”. Якщо відповідь на це запитання відома, воно з інтерпретаційного “перетворюється” на знанняве.
5. Оціночні запитання. Ці запитання спрямовані на з'ясування критеріїв оцінки тих чи інших подій, явищ, фактів. “Чому щось добре, а що погано?”, “Чим один урок відрізняється від іншого?”, “Як ви ставитеся до вчинку головного героя?” і т.д.
6. Творчі запитання. Цей тип запитання найчастіше містить частку “б”, елементи умовності, припущення, прогнозу: “Що змінилося б ...”, “Що буде, якщо ...?”, “Як ви думаєте, як буде розвиватися сюжет в оповіданні після ...?” “.

Приєм «Ромашки Блума» доречно використати у вступній частині уроку, коли учні формулюють запитання до нової теми, оголошеної вчителем, а потім шукають на них відповіді, використовуючи матеріал підручника або інших джерел інформації. Хочемо наголосити на тому, що діти абсолютно різного віку, починаючи з першокласників, розуміють значення всіх типів питань. У будь-якому віці діти можуть привести свої приклади по кожному типу питань. Молодшим школярам дуже подобаються такого роду заняття, схожі на гру, а ігрова діяльність в процесі навчання є рушійним фактором у пізнанні.

Приєм «INSERT» (умовні позначки)-I-interactive – інтерактивна,
 N – noting - пізнавальна, S – system – система для , E- effective – ефективного,
 R, T}} – readingandthinking - читання та сприйняття.

INSERT є технологією ефективного читання. Її автори – американські науковці Д. Воган (J. Vaughan) та Т. Естес (T. Estes.). Згодом первинний варіант технології було доповнено та доопрацьовано. Використання такого прийому дозволяє учням опановувати нову інформацію, «розкладаючи її по полицях» та зв'язуючи з раніше набутими знаннями. На початку роботи з прийомом «INSERT» запропонуйте учням усвідомлено опрацьовувати інформацію за наступним алгоритмом:

1. Маркування тексту під час читання відповідно до наступної системи умовних позначень:

- «V» – мені це відомо;
- «+» – це нова інформація для мене;
- «-» – я думав по-іншому, це суперечить тому, що я знав;
- «?» – це мені незрозуміло і потребує додаткового пояснення чи уточнення.

Позначки можна наносити або безпосередньо на полях тексту олівцем, або відкладаючи смужки паперу під аркуші видання чи книги.

2. Заповнення окремої таблиці відповідно до маркування тексту (Додаток Е).

3. Повторне більш вдумливе читання тексту, під час якого можливе доповнення змісту таблиці. 3. Вибіркове зачитування своїх варіантів відповідних колонок таблиці декількома учнями без коментування та аналізування.

4. Обговорення та аналізування опрацьованого матеріалу.

Опрацювання тексту за допомогою такого прийому дозволяє учням не просто пасивно читати текст, а вдумливо його систематизувати, звіряючи зі своїми знаннями та раніше набутим досвідом, зокрема:

- по-перше, відбувається актуалізація знань, під час якої учні згадують все те, що їм відомо з цієї теми.
- по-друге, в процесі осмислення відбувається виокремлення із суцільного тексту відомих, нових та незрозумілих фактів, які потребують додаткового уточнення;

- по-третє, передбачає самостійний аналіз інформації, інтерактивне обговорення та рефлексію.

Особлива перевага INSERT полягає в тому, що прийом змушує школярів в рівній мірі зосереджуватися як на відомій, так і на незрозумілій інформації з тексту для подальшого усунення прогалин власних знань. Тож прийом створює умови для максимальної сконцентрованості та усвідомленості під час читання. Для того, щоб при роботі опрацювання текстів за технологією INSERT ми пропонуємо дотримуватися таких рекомендацій:

- На перших етапах роботи з прийомом використовуйте тексти невеликого обсягу, щоб учні опанували сенс та зміст умовних позначок.
- Щоб опанувати навичку тезисних формулювань, на перших етапах запропонуйте учням не записувати, а спочатку усно обговорювати тезисний зміст тексту за відповідними позначками.
- Обговорюйте зміст окремих колонок таблиці по черзі, це дозволить учням краще систематизувати інформацію і не заплутатись.
- Прийом також буде ефективним при роботі з учнями молодших класів, однак у цьому випадку зміст колонок таблиці можна скоротити до таких категорій – «Знав», «Щойно дізнався» та «Хочу дізнатись більше».
- Цей прийом можна використовувати для самостійного опрацювання, роботи в парах чи групах.

Прийом INSERT є універсальним для опрацювання будь-якої інформації. Тому його можна використовувати для вивчення будь-якої теми у межах кожної навчальної дисципліни.

«Товсті і тонкі питання» - це спосіб організації взаємоопитування учнів за темою, при якому «тонке» питання передбачає репродуктивну однозначну відповідь (частіше це «так» або «ні»), а «товсте» (проблемне) вимагає глибокого осмислення завдання, раціональних міркувань, пошуку додаткових знань і аналіз інформації.

На уроці техніка представляється у вигляді таблиці, яку діти заповнюють і озвучують один одному з метою отримання відповідей на

поставлені запитання (Додаток А). Учителю потрібно не лише самостійно використовувати такі питання під час уроку, але й навчити дітей користуватися ними.

Метод «Шести капелюхів»- це простий і практичний спосіб здолати подібні труднощі за допомогою розділення процесу мислення на шість різних режимів, кожен з яких представлений капелюхом свого кольору. Білий капелюх: інформація

Детальна і необхідна інформація. Тільки факти. Яка ще необхідна інформація?

Використовується для того, щоб спрямувати увагу на інформацію.

У цьому режимі мислення нас цікавлять лише факти. Ми задаємося питаннями про те, що ми вже знаємо, яка ще інформація нам необхідна і як нам її отримати.

Жовтий капелюх: логічний позитив (е.р)

Символічне відображення оптимізму. Дослідження можливих успіхів і позитивних сторін. Переваги. Чому це спрацює? Вимагає переключити свою увагу на пошук переваг і позитивних сторін ідеї, яка розглядається.

Чорний капелюх: критика

Застерігає і змушує думати критично. Що може статися поганого або що піде не так? Обережність. Дозволяє дати волю критичним оцінками, побоюванням й обережності. Вона захищає нас від нерозважливих і непродуманих дій, вказує на можливі ризики і підводні камені. Користь від такого мислення безсумнівна, якщо, звичайно, нею не зловживати.

Червоний капелюх: почуття та інтуїція

І не намагайтеся їх пояснити. Які почуття в мене виникають?

У режимі червоного капелюха в учасників (якщо це колективне обговорення) є можливість висловити свої почуття та інтуїтивні здогади щодо питання, яке обговорюється, не вдаючись у пояснення про те, чому це так, хто винен і що робити далі.

Зелений капелюх: креативність

Зосередження на творчості, альтернативних рішеннях, нові можливості та ідеї. Це можливість висловити нові поняття та концепції. Перебуваючи під зеленим капелюхом, ми придумуємо нові ідеї, модифікуємо вже існуючі, шукаємо альтернативи, досліджуємо можливості, взагалі, даємо креативності зелене світло.

Синій капелюх: управління процесом

Керування розумовими процесами. Гарантія дотримання всіх шести капелюхів. Синій капелюх відрізняється від інших капелюхів тим, що він призначений не для роботи зі змістом завдання, а для управління самим процесом роботи. Зокрема, його використовують на початку сесії для визначення того, що належить зробити, і в кінці, щоб узагальнити досягнуте і поставити нову мету.

Особливості організації:

Принцип організації інтелектуальної діяльності в режимі технології «Шість капелюхів мислення» полягає в тому, що кожен учасник або група учасників у процесі обговорення проблеми «одягає» капелюх певного

Першим слід вислухати Білий капелюх – життя вимагає передовсім ознайомлення з інформацією про предмет обговорення. Останнім потрібно вислухати Синій капелюх. Після Чорного варто надати слово Жовтому – це урівноважить думки й оцінки. Послідовність «виступів» капелюхів іншого кольору підкаже активність учасників обговорення. Послідовність визначається, виходячи зі змісту завдання або проблеми, що необхідно вирішити [55, с. 1].

Приєм «Бортовий журнал» – це узагальнювальна назва сукупності письмових завдань, коли учні під час читання авторського тексту підручника чи документа занотовують свої міркування.

«Бортовий журнал» застосовується в найпростішому варіанті, перед читанням (інколи перед викладом матеріалу вчителем) учні записують у зошиті відповіді на запитання «Що мені відомо з цієї теми?», а після

ознайомлення з новим матеріалом – на питання «Що нового я дізнався з тексту?». ці записи слід оформлювати в таблицю.

Натрапивши в тексті на ключові моменти, учні занотовують їх у свій бортовий журнал. у процесі читання, під час пауз і зупинок, учні заповнюють графі бортового журналу, пов'язуючи тему, що вивчається, зі своїм баченням світу, з власним досвідом. Інколи корисно проводити подібну роботу колективно, разом з учнями, щоб продемонструвати всі процеси мислення відкрито, щоб потім учні могли користуватися цим досвідом. цікавим прийомом є «двосторонній щоденник».

Цей прийом дає можливість учням пов'язати зміст тексту підручника зі своїм особистим досвідом. двосторонні щоденники можуть використовуватися під час читання тексту на уроці, але особливо продуктивною така робота є вдома, коли учні отримують завдання прочитати великий обсяг тексту.

Ліву колонку «бортового журналу» заповнюємо первинними знаннями, далі, у процесі читання, під час пауз і зупинок, учні заповнюють праву колонку, враховуючи отриману інформацію. На стадії рефлексії відбувається попереднє підведення підсумків: зіставлення двох частин бортового журналу, узагальнення інформації, її запис і підготовка до обговорення в класі.

Справа вони мають подати коментар: що спонукало їх записати саме це положення. На стадії рефлексії учні можуть повертатися до роботи з «двосторонніми щоденниками». З їх допомогою стає можливим послідовний коментар тексту, учні отримують змогу ділитися зауваженнями, які вони зробили до кожної сторінки.

Дуже важливою є підсумкова рефлексія, оскільки вона може стати виходом на нове завдання: дослідження, есе тощо. У лівій частині таблиці учні записують ті моменти з тексту, які справили на них найбільше враження, викликали якісь спогади, асоціації з епізодами з їх власного життя, збентежили їх, викликали протест або, навпаки, захоплення, здивування.

ВИСНОВКИ

В наш час питання дизайну викликають не аби який інтерес. До того ж широко розповсюджені й помилкові судження щодо змісту та форми такої діяльності. Здебільшого вони є дуже спрощеними або, навпаки, відірваними від реальної практики. В одному немає сумнівів: настав час дизайну. Узагальнюючи результати нашого дослідження можемо зробити такі висновки:

1. Аналіз психолого-педагогічної літератури з проблеми впровадження елементів дизайн-освіти у практику початкової школи показав розмаїття підходів до розвитку дизайнерського мислення, складність його природи, структури, шляхів та дозволяє стверджувати, що дизайнерське мислення зумовлює формування у дитини таких оціночних суджень і способів творчої діяльності, які визначають естетичне ставлення до світу речей та до оточуючої дійсності в цілому. Щоб краще зрозуміти сутність проблеми дослідження, ми детально вивчили основні компоненти дизайнерського мислення, зокрема: конструктивність, доцільність, варіативність та гнучкість, а також відчуття стилю та стильової гармонії.

На сьогоднішній день не існує єдиного визначення дизайну. Ми в своїй роботі користуємося визначенням запропонованим Конишевою Надією Михайлівною, зокрема: «дизайн – це вид діяльності спрямований на створення комфортного та естетично виразного предметного середовища, що найбільш повно задовольняє потреби людини». В ході дослідження нами проаналізовано основні правила дизайну, зокрема: композиційна цілісність виробів, максимальний прояв у виробі основних якостей матеріалу, врахування декоративних, психологічних фізіологічних та інших можливостей кольору під час розробки виробу, доцільність оздоблення на предметі.

Перед сучасною початковою школою стоїть завдання не до вивчення цих правил, а до ознайомлення учнів з певними елементами галузі дизайну, а також на формування у них дизайнерського мислення.

2. З метою вивчення реального стану використання елементів дизайн-освіти у передовому педагогічному досвіді нами було проведено констатувальний експеримент, який складався з 2 взаємопов'язаних етапів. *Метою першого етапу* було вивчення передового педагогічного досвіду та методичної літератури з проблеми дослідження. *Метою другого етапу* - вивчення рівнів творчого розвитку молодших школярів. За результатами констатувального експерименту ми можемо зробити такі висновки:

1) Аналіз передового педагогічного досвіду засвідчив, що основи дизайн-освіти фрагментарно впроваджуються у навчально-виховний процес загальноосвітньої школи як варіативні або профільні курси, розроблені для учнів 10-11 класів. Так, наприклад, на сьогодні Тименком В. та Вдовчинком В. розроблено навчально-методичні комплекси з профілю «Основи дизайну».

2) У місті Вінниці розвиток дизайнерського мислення молодших школярів можливий в умовах позашкільних навчально-виховних закладах освіти на базі яких функціонують різнопрофільні гуртки з дизайну, зокрема: гурток «Дизайн одягу», «Фітодизайн», гурток сучасного декору та ін..

3) Аналіз методичної літератури для вчителів початкових класів показав її майже абсолютну відсутність, зустрічаємо лише авторські розробки гуртків, які представлено у періодичних виданнях та літературу певного виду дизайну – дизайн інтер'єру, WEB-дизайн, фітодизайн і т.п.

4) Відповідно до визначених нами критеріїв ми виділили три рівні творчого розвитку молодших школярів: високий рівень (21%), середній рівень (43%) та низький рівень (36%), що засвідчує про недосконалість сучасної системи освіти щодо розвитку творчих здібностей молодших школярів, хоча потенціал у цьому віці до творчої діяльності надзвичайно великий.

3. У ході роботи нами виокремлено та обґрунтовано педагогічні умови розвитку дизайнерського мислення на уроках трудового навчання у початковій школі, зокрема:

1) впровадження у навчально-виховний процес трудового навчання молодших школярів основних правил дизайну;

- 2) врахування специфіки художньо-проектної діяльності молодших школярів;
- 3) забезпечення особистісно зорієнтованого характеру педагогічної взаємодії вчителя й учнів у навчально-виховному процесі;
- 4) врахування вікових та індивідуальних особливостей дітей у процесі опанування елементів дизайн-освіти;
- 5) оптимальне співвідношення теоретичної і практичної діяльності з використанням елементів дизайну на уроках трудового навчання;
- 6) забезпечення цілісності та системності формування дизайнерського мислення.

4. З метою перевірки ефективності обґрунтованих педагогічних умов нами було розкрито методичні особливості розвитку дизайнерського мислення на уроках трудового навчання у початковій школі. Ми переконані в тому, що розвивати дизайнерське мислення молодших школярів можна шляхом «вкраплення» елементів дизайну у зміст уроків трудового навчання. Для цього ми визначили зміст теоретичних знань та практичних умінь, якими мають оволодіти молодші школярі в межах 1-4 класів. Визначили, що мета включення елементів дизайну передбачає: *інформаційного збагачення молодшого школяра, духовно-емоційного збагачення особистості, розвиток особистісних якостей, удосконалення практичних умінь та навиків учнів.*

Наскрізними змістовими лініями є колір, форма, лінія, конструкція, композиція, матеріали та інструменти. Тобто вчитель початкових класів має познайомити учнів з основами кольорознавства, формотворення, особливостями композиційної побудови, розширити спектр матеріалів, інструментів та технологій виготовлення. Крім того, ми переконані в тому, що зміст програм з трудового навчання мають бути наповнені такими двома компонентами, як: народна культура, оскільки правила створення предметного середовища мають історичні традиції, несуть в собі “закодовану” інформацію минулого; та природа, як середовище, в яке людина занурюється разом із своїм предметним світом, а також як джерело художніх, естетичних і

творчих ідей.

Наступним етапом був підбір оптимальних методів розвитку дизайнерського мислення. Ми акцентуємо увагу на основному, на нашу думку, методі формування дизайнерського мислення молодших школярів – конструюванні, аналізуємо його види та методику їх використання, а також наводимо приклади. Ілюструємо особливості використання методу творчих проєктів, ігрового методу, методів створення декоративних виробів (*мозковий штурм, синектики, метод фокальних об'єктів, метод електрики, аналогії*). Акцентуємо увагу на використанні групових та колективних форм організації навчально-виховного процесу, створенні сприятливої, творчої, емоційно насиченої атмосфери таких як: *прийом «INSERT», прийом «Ромашку Блума» або «Ромашку питань», майндмеппінг, сторітеллінг, метод 6 капелюхів, прийом «Бортовий журнал».*

Для розвитку дизайнерського мислення важливе значення має використання вчителем наочних методів навчання, з метою збагачення художньо-естетичного досвіду молодших школярів, як основи для креативної трудової діяльності. Крім того, варто використовувати як репродуктивні так і частково-пошукові, а також творчі методи навчання.

В роботі ми представили добірку завдань для розвитку компонентів дизайнерського мислення, зокрема: конструктивності, доцільності, варіативності, гнучкості та відчуття стилю.

Аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури, а також передового педагогічного досвіду, власні спостереження дають нам право виділити такі методичні рекомендації вчителям початкових класів щодо розвитку дизайнерського мислення на уроках трудового навчання, зокрема:

1) варто використовувати спеціальні завдання для розвитку основних компонентів дизайнерського мислення: конструктивності, доцільності, варіативності та гнучкості мислення, а також на розвиток відчуття стилю; враховувати основні правила дизайну;

2) варто використовувати оптимальне співвідношення теоретичної і практичної діяльності з використанням елементів дизайну на уроках трудового навчання;

3) необхідно збагатити зміст предмету «трудове навчання» такими компонентами, як колір, форма, композиція, конструкція; та розширити спектр матеріалів, інструментів і технологій для їх обробки;

4) доцільно враховувати вікові, психологічні особливості учнів, а також їхні нахили, потреби та художньо-естетичний потенціал;

5) створювати на уроках трудового навчання творчу, естетично-емоційну атмосферу зацікавленості та захопленості;

6) використовувати оптимальні форми (групові, колективні, організацію конкурсів, виставок, презентацій, відео-екскурсій тощо), методи (ігрові методи, методи конструювання, творчих проектів, проблемні методи і т.п.) та засоби розвитку дизайнерського мислення молодших школярів.

7) забезпечення особистісно зорієнтованого характеру педагогічної взаємодії вчителя й учнів у навчально-виховному процесі.

Виконана робота не вичерпує усіх аспектів піднятої проблеми, яка повинна мати продовження у дослідженнях, як теоретичного, так і методичного характеру.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баханов К. Інноваційні системи, технології та моделі навчання в школі. Запоріжжя: Відгук, 2012. 274 с.
2. Бияковська А. М. Особливості розвитку дизайнерського мислення молодших школярів. *Інклюзивна освіта як індивідуальна траєкторія особистісного зростання дитини з особливими освітніми потребами: збірник матеріалів III Всеукраїнської науково-практичної конференції з міжнародною участю, 28-29 листопада 2019 року.* / редкол.: О.П.Демченко, А.В. Хіля ; за заг. ред. О.А.Голюк. Випуск 2. Вінниця, 2019. С. 5-8.
3. Бияковська А. М. Формування дизайнерського мислення молодших школярів в умовах НУШ. *Актуальні проблеми формування творчої особистості педагога в контексті наступності дошкільної та початкової освіти: збірник матеріалів II Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції (Вінниця, ВДПУ імені Михайла Коцюбинського, 3 березня 2020 р.)* / за ред. О.А.Голюк ; ВДПУ ім. М. Коцюбинського,— Вінниця: ТОВ «Меркьюрі-Поділля», 2020. Вип. 9. С. 93-96.
4. Большакова І. В. Розвиток критичного мислення. *Початкова освіта.* 2012. № 11. С. 3–7.
5. Браїлко Т.Б. Особливості мислення молодших школярів. Харків: «Ранок», 2014. 65 с.
6. Вітчинкіна К.О. Обґрунтування дизайну як творчої проектно-художньої діяльності. *Вісник ХДАДМ.* 2009. № 8. С. 23-27.
7. Вовк Л.П. Виховання у цілісному педагогічному процесі: навч.- метод. Комплекс К.: МП Леся, 2013. –376 с.
8. Вукіна Н. В., Дементієвська Н.П. Критичне мислення: як його навчити. Харків: вид. Група «Основа»: «Тріада+». 2007. 112 с.

9. Вукіна Н. В., Дементієвська Н. П., Сущенко І. Критичне мислення: як цьому навчати: науково-методичний посібник. Харків: Книгоспілка, 2017. 190 с.
10. Гейко І. М. Використання інтерактивних форм і методів навчання. З досвіду роботи. *Тема*. 2014. № 4. С. 22 - 23.
11. Глухих Н.А. Модельєри є дизайнер? *Вісник ХДАДМ*. 2005. № 1. С. 145-148.
12. Голікова О.П., Шевчук Т.А. Портрет спеціаліста: дизайнер. URL: <http://abiturient.iatp.org.ua/articles/article14.htm>
13. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник для студ. ВНЗ, які навчаються за спец. «Дизайн». Х.: Вид-во ХДАДМ, 2003. 320 с.
14. Державний стандарт початкової освіти: Постанова КМУ від 21.02.2018р. № 87 URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#Text>
15. Дьюї Д. Психологія і педагогіка мислення. Вінниця: Лабіринт, 2016. 192 с.
16. Дяченко О. М. Шляхи активізації дошкільнят *Питання психології*. 2004. №2. 8 с.
17. Єльнікова О. В. Інтерактивні методи навчання, їх місце у класифікації педагогічних інновацій. *Імідж сучасного педагога*. 2015. № 3. С. 71-74.
18. Калініна Л. А. Естетичне виховання молодших школярів як соціально-педагогічна проблема. *Рідна школа*. 2006. №3. 24 с.
19. Киричук О. В. Формування інтересу до навчання у молодших школярів. М. : ВЛАДОС, 2014. 428 с.
20. Клустер Д. Що таке критичне мислення. *Педагогічний вісник*. 2015. № 2. С. 3-5.
21. Ковтун Г.М. Критичне мислення як засіб формування та розвитку творчих здібностей молодших школярів. *Тема*. 2014. № 3/4. С. 22-23.

22. Колодій Т. Впровадження технології критичного мислення на уроках в початковій школі. К. : Педагогічна думка, 2014. 346 с.
23. Колягін Ю.М. Ще раз про цікаве в навчанні молодших школярів. *Початкова школа*. 2012. №9. С. 69-70.
24. Конишева Н.М. Методика трудового навчання молодших школярів. Основи дизайноосвіти: навч. посібник для студ. середовищ. пед. навч. Закладів. М . : Академія, 2009. 192 с.
25. Конишева Н.М. Методика трудового навчання молодших школярів. Основи дизайноосвіти: навч. посібник для студ. середовищ. пед. навч. Закладів. М . : Академія, 2009. 192 с.
26. Конишева Н. М. Художня праця (програма дизайноосвіти). *Початкова школа*. 2009. № 8. С. 53-62.
27. Конишева Н.М. Чудова майстерня підручник для 2 класу. М . : LINKA-PRESS, 2007. 134 с.
28. Кроуфорд А. Технології розвитку критичного мислення. К. : Плеяди, 2016. 220 с.
29. Ланда Л. Вміння думати. Як цьому навчити? / Людмила Ланда. Х. : Книгоспілка, 2015. 64 с.
30. Лідтке Ж, Огілві Т. Думай як дизайнер. Дизайн-мислення для менеджерів. Манн, Іванов і Фербер, 2014. 240 с.
31. Макарова Е.В. Програма студії дизайну: посібник для педагогів. Іжевськ, 2007. 182 с.
32. Малиновська Л.П. Питання формування дизайнерського мислення на уроках образотворчого мистецтва в початкових класах. Тернопіль, 2003. 265 с.
33. Марущак О.В., Савчук І.В., Казьмірчук Н.С. Дизайн у системі професійної підготовки майбутніх учителів технологій. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. пр. Київ-Вінниця: ТОВ фірма «Планер», 2018. вип. 50. С. 322-326.

34. Марущак О. В., І. В. Горбенко,, Д. К. Клоченок. Дизайн як проектна складова підготовки майбутніх учителів технологій. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців : методологія, теорія, досвід, проблеми* : зб. наук. пр. Київ-Вінниця : ТОВ фірма “Планер”, 2014. вип. 38.С. 339-344.
35. Науково-теоретичні основи формування дизайнерського мислення URL: <http://www.kitaphana.kz>
36. Підласий І. П. Як підготувати ефективний урок. К. : Освіта, 2013. 257 с.
37. Полуянов Ю.А. Перспективи реалізації ідей Л. С. Виготського в дитячій художній творчості. *Питання психології*. 2001. № 5. С. 34-37.
38. Пометун О. І., Сущенко І.М. Основи критичного мислення: метод. посіб. для вчителів. Дніпро: ЛІРА, 2016. 156 с.
39. Пометун О. І., Пироженко. Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: науково-методичний посібник. К. : А.С.К., 2014. 192 с.
40. Поліщук Ю.В. Формування елементарного дизайнерського мислення особистості молодшого школяра як напрямок професійної діяльності. *Учитель початкової школи*. № 5. 2017. С.13-16.
41. Пряникова В. М. Декоративне панно з клаптиків. *Початкова школа*. 2004. № 2. С. 24-27.
42. Распопова Т.В. Розвиток креативного мислення учнів молодших класів за допомогою дидактичної гри. *Початкове навчання та виховання*. 2011. № 6. С. 2-11.
43. Савченко О. Я. Сучасний урок у початкових класах. К. : Магістр-5, 2007. 255 с.
44. Словник іншомовних слів URL: <http://dic.academic.ru/>
45. Степаненков М. Педагогіка: навч. посіб. К: А-ба-ба-га-ла-ма-га, 2015. 448 с.
46. Степаненко Г.В. Принципи організації художньо-творчої діяльності молодших школярів. *Початкова школа*. 2007. № 3. С. 9-12.

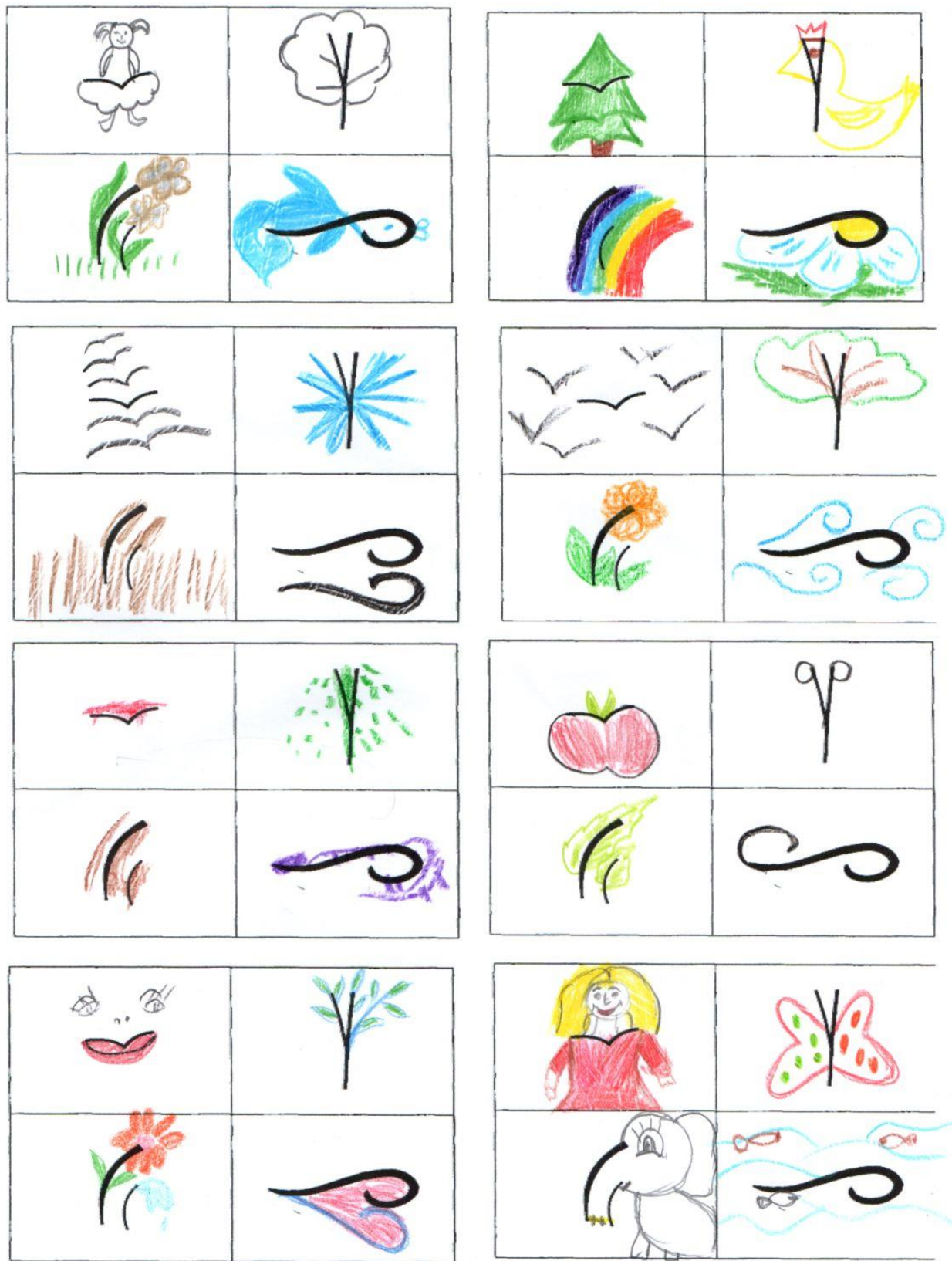
47. Стіл Д., Мередіт К., Темпл Ч. Розвиток критичного мислення в навчанні різних предметів: навч. посіб. К. : Інтеллект, 2015. 76 с.
48. Тамберг Ю. Як навчити дитину думати: навч. Посіб. К. : Знання, 2014. 320 с.
49. Терно С.О. Розвиток критичного мислення. *Збірник наукових праць Бердянського державного педагогічного університету (Педагогічні науки)*. 2017. № 4. С. 5-13.
50. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2019/11/1-2-dodatki.pdf>
51. Філь В. Особливості критичного мислення молодших школярів. К. : Основа, 2014. 407 с.
52. Формування предметних компетентностей в учнів початкової школи: колективна монографія / Н.М. Бібік, М.С. Вашуленко, В.О. Мартиненко. Київ: Педагогічна думка, 2014. 346 с.
53. Художнє конструювання в початковій школі частина 2 URL: <http://www.coolreferat.com/>
54. Шимон Л. П. Розвиток критичного мислення учнів початкових класів. *Вісник ЖДУ ім. І. Франка*. 2009. № 44. С. 1–3.
55. Шість капелюхів мислення Де Боно URL: http://metodichka.at.ua/interactiv_upr/30shist-kapel-uhiv_de_bono.html
56. Шмагало Р.Т. Мистецька освіта в Україні середини ХІХ- середини ХХ століття: структурування, методологія, художні позиції: Львівська національна академія мистецтв. Л., 2005. 56 с.
57. Шулига С.С. Дизайн. Київ, 2004. 298 с.
58. Ярош Г.О. Сучасний урок у початковій школі. 33 уроки з використанням технології розвитку критичного мислення. Х. : Основа, 2015. 240 с.

ДОДАТКИ

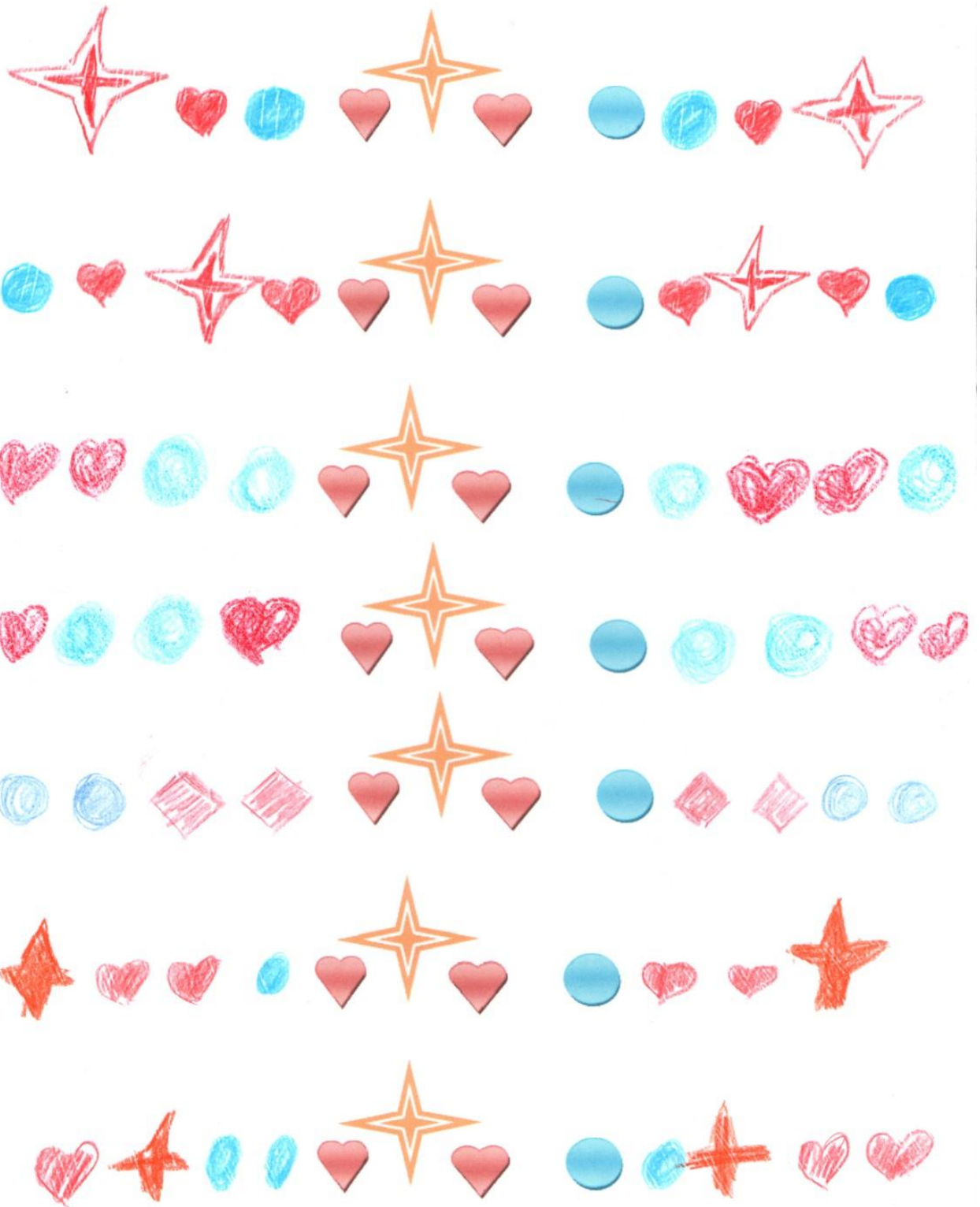
Додаток А



Додаток Б



Додаток В



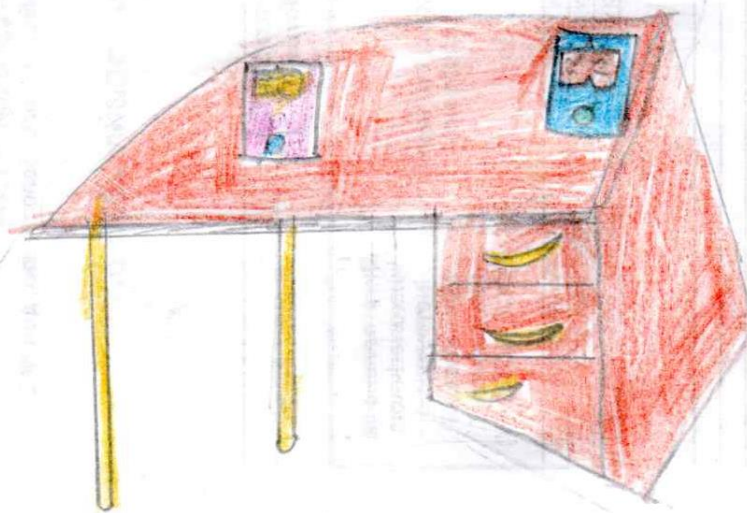
Опитування

1. Чи подобаються тобі парти за якими ти сидиш? Чому?
2. Чи подобаються тобі малюнки казкових персонажів на стінах класу? Чому?
3. Чи хотів би ти щоб у вашому класі було красиве місце для відпочинку? Як воно має виглядати?
4. Якби в тебе була можливість змінити щось у класі, що саме ти змінив?
5. Чи подобається тобі ігровий майданчик? Чому?
6. Чи подобається тобі проводити час на ігровому майданчику? Чому?

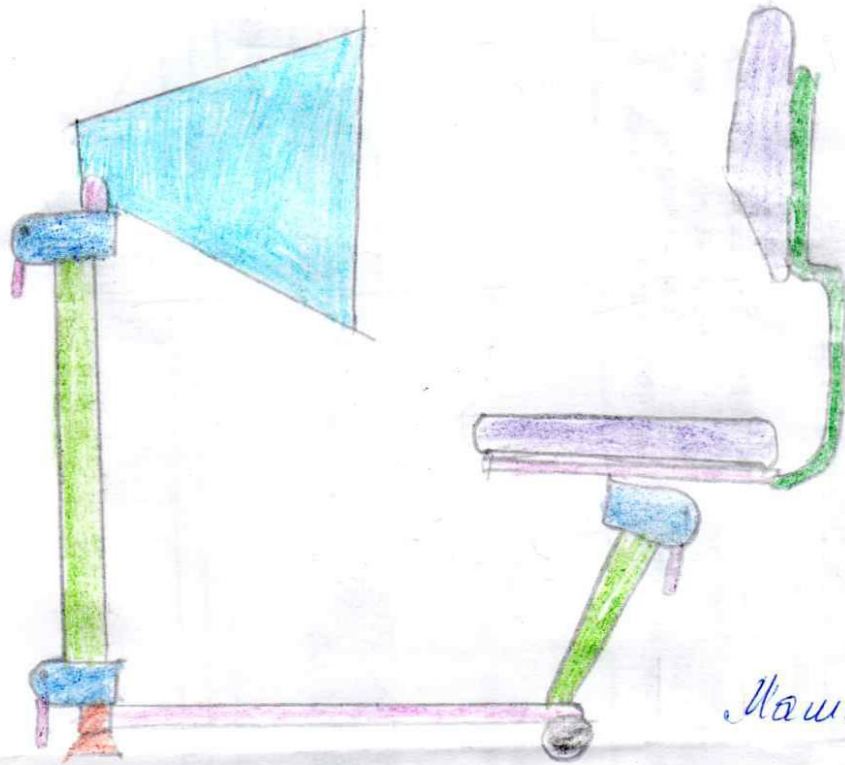
Дитячі роботи на тему «Парта майбутнього»



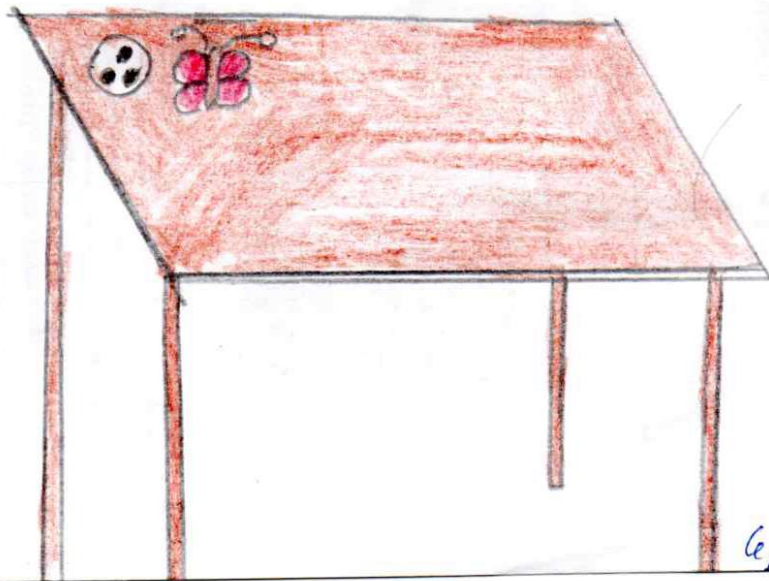
Настя



Юва

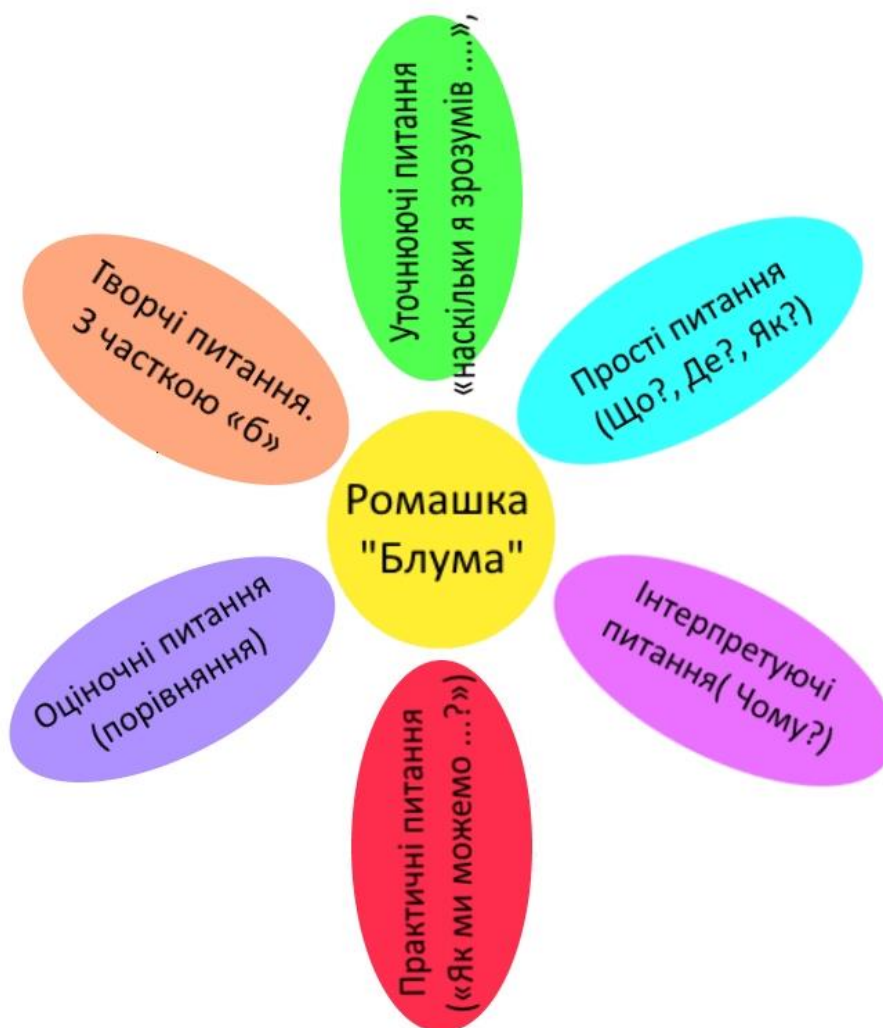


Нова



Српиа

Приєм «Ромашку Блума» або «Ромашку питань»



Таблиці до маркування тексту прийому «INSERT»

V	+	-	?
Позначаються вже відомі терміни і поняття, що зустрічаються в тексті.	Записується нова для учня інформація, про яку він дізнався саме з цього тексту.	Відзначаються протиріччя. Учень записує те, що в тексті йде врозріз з його знаннями з теми вивчення.	Наголошуються незрозумілі моменти, ті, що потребують уточнення, а також питання, що виникли під час читання.