

Міністерство освіти і науки України
Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II
Кафедра педагогіки, психології, початкової, дошкільної освіти та управління
закладом освіти

Реєстраційний № _____

Кваліфікаційна робота
Дизайн технології в освітньому процесі
закладів дошкільної освіти.

Цьока Вікторія Іванівна
Студентка IV-го курсу
Освітня програма Дошкільна освіта
Спеціальність 012 Дошкільна освіта
Рівень вищої освіти: бакалавр

Тема затверджена на засіданні кафедри
Протокол №10 / 2024

Науковий керівник:

ТЯГУР В. М
(доцент кафедри)

Завідувач кафедри:

Біда Олена Анатоліївна
(доктор пед. наук, професор)

Робота захищена на оцінку _____, «__» _____ 2024 року
Протокол № _____ / 2024

**Міністерство освіти і науки України
Закарпатський угорський інститут ім. Ференца Ракоці II**

**Кафедра педагогіки, психології, початкової, дошкільної освіти та управління
закладом освіти**

**Кваліфікаційна робота
Дизайн технології в освітньому процесі
закладів дошкільної освіти.**

Рівень вищої освіти: бакалавр

Виконавець: студентка IV-го курсу

Цьока Вікторія Іванівна

освітня програма Дошкільна освіта

спеціальність 012 Дошкільна освіта

Науковий керівник: Тягур В. М.
(доцент кафедри)

Рецензент: Кулін Агнеш Золтанівна
(старший викладач)

Берегове
2024

**Ukrajna Oktatási és Tudományügyi Minisztériuma
II. Rákóczi Ferenc Kárpátaljai Magyar Főiskola**

Pedagógia, Pszichológia, Tanító, Óvodapedagógia, Oktatási Intézményvezetés Tanszék

**Dizájn technológiák (tervezési technológiák)
az óvodai nevelési intézmények oktatási
folyamatában.
Szakdolgozat**

Készítette: Cóka Viktória

IV évfolyamos

Óvodapedagógia szakos hallgató

Témavezető: Tyahur L.M.

(tanszéki docens)

Recenzens: Kulin Ágnes

(adjunktus)

Зміст

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ I. ДИЗАЙН ТЕХНОЛОГІЙ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ.....	8
1.1 Розвиток дизайн технологій в дітей дошкільного віку її вплив на особистість.....	8
1.2 Умови успішного розвитку елементів дизайн технології у дітей дошкільного віку.....	11
1.3 Шляхи удосконалення елементів дизайн технології в закладах дошкільної освіти в освітньому процесі.....	13
РОЗДІЛ II. ВДОСКОНАЛЕННЯ СИСТЕМИ МОТИВАЦІЇ РОЗВИТКУ ДИЗАЙН ТЕХНОЛОГІЙ.....	17
2.1 Проблеми системи мотивації розвитку дизайн технологій.....	17
2.2 Проект з удосконалення системи мотивації розвитку дизайн технології в освітньому процесі.....	19
2.3 Аналіз ефективності проекту з удосконаленням системи мотивації розвитку дизайн технологій.....	21
РОЗДІЛ III. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЗАПРОВАДЖЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ДИЗАЙН ТЕХНОЛОГІЙ В МЕТОДІ ТРВЗ І ЗА ДОПОМОЮ ЛЕГО КОНСТРУЮВАННЯ.....	23
РОЗДІЛ IV. ПРОВЕДЕННЯ КАЗКОТЕРАПІЇ ТА ЗАПРОВАДЖЕННЯ ДИЗАЙН ТЕХНОЛОГІЙ І ПОРІВНЯННЯ ЇХ З МЕТОДОМ ТРВЗ ТА ЛЕГО КОНСТРУЮВАННЯ.....	30
ВИСНОВКИ.....	37
РЕЗЮМЕ.....	39
ВИКОРИСТАНА ЛІТЕРАТУРА.....	41

Tartalom

BEVEZETÉS.....	6
I. FEJEZET. TECHNOLÓGIAI TERVEZÉS ÓVODÁS GYERMEKEK SZÁMÁRA.....	8
1.1 A tervezési technológiák fejlődése óvodáskorú gyermekeknél, hatása a személyiségre.....	8
1.2 A tervezési technológia elemeinek sikeres fejlesztésének feltételei óvodáskorú gyermekeknél.....	11
1.3 A tervezési technológia elemeinek javításának módjai az óvodai nevelési intézményekben az oktatási folyamatban	13
II. FEJEZET. A TECHNOLÓGIAI TERVEZÉS FEJLESZTÉSÉHEZ A MOTIVÁCIÓS RENDSZER FEJLESZTÉSE	17
2.1 A tervezési technológiák fejlesztésének motivációs rendszerének problémái	17
2.2 Projekt a tervezési technológia fejlesztésének motivációs rendszerének fejlesztésére az oktatási folyamatban.....	19
2.3 A projekt eredményességének elemzése a tervezési technológia fejlesztésének motivációs rendszerének javításával	21
III. FEJEZET. TERVEZÉSI TECHNOLÓGIA ELEMEL TRVZ MÓDSZERBEN ÉS A LEGO CONSTRUCTION SEGÍTSÉGÉVEL VALÓ MEGVALÓSÍTÁSÁNAK KUTATÁSI EREDMÉNYEI.....	23
IV. FEJEZET. KIEGÉSZÍTŐ KUTATÁS VÉGREHAJTÁSA A TERVEZÉSI TECHNOLÓGIÁK MEGVALÓSÍTÁSÁRA, ÉS A TRVZ MÓDSZERVEL ÉS A LEGO KONSTRUKCIÓVAL VALÓ ÖSSZEHASONLÍTÁSA.....	30
ÖSSZEFOGLALÁS.....	37
REZÜMÉ.....	39
HIVATKOZOTT IRODALOM.....	41

Вступ

У сучасному світі більш ніж у будь-які попередні епохи, єдиним постійним фактором є зміни. У цей час важливим є вміння прогнозувати та передбачати, вибудовувати програму поведінки людини. Ці зміни, що відбуваються в житті сучасного суспільства, вимагають від людини якостей, що дозволяють їй творчо та оперативно реагувати на них, для чого необхідно бути готовим до внутрішніх змін, активізації творчого потенціалу. Сьогодні особливо гостро позначилася потреба суспільства у вихованні творчих людей, які мають нестандартний погляд на проблеми, які вміють знаходити власне рішення, оригінальні відповіді, відкрито висловлювати сміливі ідеї та гіпотези, здатних у поведінковій сфері швидко адаптуватися до умов, що змінюються.

У світовій та вітчизняній педагогічній культурі розвивається гуманістично-орієнтована науково-педагогічна свідомість, яка спрямовує сучасну освіту на оновлення. Гуманістична спрямованість дошкільної освіти проявляється в орієнтації на «особистісно-орієнтовану» модель взаємодії, на розвиток особистості дитини, її творчий внутрішній світ. Процес глибоких змін, що відбуваються в сучасній дошкільній освіті, висуває як пріоритетну проблему творчості, розвитку креативної особистості, що відрізняється неповторністю, оригінальністю, унікальністю.

В основних нормативних освітніх актах: Національній стратегії розвитку освіти України на 2012-2021 рр., Законі України «Про дошкільну освіту», Базовому компоненті дошкільної освіти знаходиться відображення ідея розвитку творчої особистості.

Науково-теоретичні засади формування дизайну як науки розкрито у працях Л. Безмоздіна, О. Бойчук, М. Воронова, О. Генісаретського, В. Даниленко, О. Дем'янчук, Л. Оршанського, В. Папанек, В. Прусак, В. Сидоренко, А. Чебикіна О. Фурси. Теорію і практику дизайнерської освіти досліджували В. Бутенко, В. Вдовиченко, О. Гервас, Г. Гребенюк, Д. Зябловська, Т. Мачача, О. Олексюк, В. Орлов, О. Отич, В. Радкевич, О. Ростовський, О. Рудницька, В. Тищенко, В. Тягур, О. Шевнюк та ін.

Дизайнерська діяльність це не лише процес набуття художніх знань і вмінь, а, насамперед, як універсальний засіб особистісного розвитку дошкільнят на основі виявлення індивідуальних здібностей, різнобічних естетичних потреб та інтересів. У зв'язку з цим дітей має направляти дитину на поглиблення знань про форму предметів, просторові співвідношення, оволодіння практичними навичками. На допомогу приходять заняття з дизайну, які привчають дитину до бачення світу у просторовому, функціональному аспекті, що відповідає інтересам самих дітей і завданням їхнього подальшого розвитку. Починаючи свою освітню діяльність з періоду дошкільля, важливо виховувати у дітей відповідні якості, які будуть необхідні їм, щоб мати змогу бути активними у різних видах діяльності діяти

успішно та виступати не тільки як виконавці, наслідувачі когось або чогось, а як творці чогось свого нового.

У зв'язку з гуманізацією навчання, виховання та розвитку кожної дитини все більш актуальною стає проблема раннього розкриття творчого потенціалу дошкільника. Дошкільний вік становить найбільший інтерес у дослідженнях дизайн освіти.

У практиці дошкільних закладів освіти теж намітилася тенденція посилення уваги педагогів до творчого розвитку вихованців. Одне із завдань, що у полі зору методистів і психологів – вдосконалення методів особистісно-орієнтованої взаємодії з дитиною, сприяє розкриттю творчого потенціалу дошкільника. Рік від року помітно активізується процес використання програм виховання та навчання, у яких найбільш цілісно та повно виражаються ідеї розвитку дизайну в дошкільників.

Аналіз психолого-педагогічної літератури та практичної діяльності дошкільних освітніх установ дозволяє зробити висновок про те, що процес розвитку дизайну й графіки у дошкільній освіті представлений на рівні інновацій, і, на наш погляд, студентам дошкільних спеціальностей, як майбутнім практикам, особливо цікава та корисна дана проблема, а особливо вона актуальна на заняттях творчого спрямування.

Мета дослідження: виявлення ефективності комплексу заходів, спрямованого на розвиток дизайн технологій в освітньому процесі закладів дошкільної освіти.

Об'єкт дослідження: зображувальна діяльність дітей дошкільного віку.

Предмет дослідження: процес розвитку зображувальної діяльності дітей з елементами дизайн технологій на заняттях творчого спрямування.

Завдання дослідження:

1. Провести аналіз психолого-педагогічної літератури з проблем розвитку зображувальної діяльності з елементами дизайн технологій дітей дошкільного віку.
2. Вивчити умови розвитку дизайн технологій на заняттях творчого спрямування.
3. Визначити шляхи удосконалення та розвиток дизайн технологій на заняттях творчого спрямування.
4. Провести аналіз ефективності вибраного комплексу занять, спрямованих на розвиток дизайн технологій на заняттях творчого спрямування.
5. Провести дослідження методів і визначення їх ефективності для запровадження дизайн технологій.

Для вирішення визначених завдань та досягнення мети нами було використано комплекс методів досліджень. У процесі роботи використовувалися аналіз наукової, науково-практичної та методичної літератури, синтез, моделювання, проектування, розробка технології проведення занять з впровадження дизайн технологій у освітній процес дошкільних

закладів. У ході роботи проводився педагогічний експеримент з метою виявлення та перевірки ефективності використання нетрадиційних форм і методів навчання дизайн технологіям, аналіз організаційно-педагогічних умов навчання дітей закладів дошкільної освіти та виявлення підвищення рівня розвитку творчих здібностей у них на основі досліджень після впровадження .

База дослідження: ЗДО №3 «Дзвіночок», Закарпаття, м. Хуст.

Практична значущість дослідження: результати дослідження можна частково використовувати у практиці роботи педагогів дошкільних навчальних закладів, психологів, соціальних педагогів із дітьми дошкільного віку на заняттях творчого спрямування, для підготовки навчально-методичних спецкурсів з впровадження навчання основам дизайну у закладах дошкільної освіти, студентам для поглиблення знань з даного питання, розширення інформаційної бази, що уможливить подальше вивчення та систематизацію дизайн діяльності.

Розділ І.

Дизайн технології у дітей дошкільного віку

1.1 Розвиток дизайн технологій в дітей дошкільного віку і її вплив на особистість

Дизайн технології в дітей дошкільного віку є складним синтетичним поняттям. Розвиток її пов'язаний із створенням нового, оригінального продукту в процесі навчально-творчої діяльності.

Надшвидкі темпи проникнення дизайну в кожен галузь людської життєдіяльності, зближення матеріального виробництва з мистецтвом, розвиток технологій художнього проектування, посилення соціального впливу дизайну спричинили підвищення вимог до професійного рівня сучасних дизайнерів у всьому світі (Швець, Громов, Коломієць, 2021), що в свою чергу ставить нові вимоги у розвиток дизайну-освіти, яка повинна впроваджуватися і розвиватися починаючи із закладу дошкільної освіти.

«Відповідно до цього, сучасні реформи у освіті вимагають нових принципів та підходів як у організації освітнього процесу так і пошуках інноваційних шляхів підготовки педагогічних кадрів, в тому числі і для початкової школи, розширенню технологічних можливостей, активізації їх інноваційно-креативного потенціалу, підвищення колективної творчості (Тягун, 2023)».

Одночасно, важливим для розвитку особистості дитини є проектування навчального і розвивального середовища. «Становлення й розвиток особистості дитини старшого дошкільного віку, які може бути забезпечено в умовах закладів дошкільної освіти, потребують пошуку інноваційного змісту, форм і методів роботи з ними, виконання вихователем посередницької місії між дитиною і суспільством у розв'язанні актуальних проблем особистісного становлення та розвитку (Рейпольська, 2021)»

«Освітній простір закладу освіти – це багатокомпонентна структура, складовими якої є: 1) просторовий компонент через архітектурно-естетичну складову організації життєвого простору дошкільника; 2) змістово-методичний компонент, який ґрунтується на основі концепції розвитку дошкільної освіти, освітніх програм, методичних рекомендацій та реалізується через форми та методи організації освітнього процесу в закладі дошкільної освіти (заняття, прогулянка, екскурсії, ігрова, дослідно-пошукова, господарсько-побутова діяльності та ін.); 3) комунікативно-організаційний компонент, який включає комунікаційне середовище через певні стилі спілкування між усіма учасниками освітнього процесу та організаційні умови, а саме: плідна, тісна співпраця адміністрації закладу, педагогів, батьків вихованців (Завязун, 2022)».

Багато вчених сприймають це, як новий вид прояву мистецтва сьогодення. Знатні люди в сфері дизайну: Р. Б'юканан, М. Вітта, В.Марголін, Г. Саймон, Б. Фуллер, С.С Шумега та ін. вважають, що необхідно створити нове визначення поняття «дизайн», яке буде відображати мистецтво та культуру сьогодення. Річард Б'юканан, як і Герберта Ріда, вважає дизайн архітерутним видом творчості, мистецтва, яке може з'єднати усі види проявів мистецтва в єдине.

Мистецтво являється дуже важливим фактором у житті людей, без якого неможлива людська діяльність, яка займає велике місце не тільки в розвитку та формуванні окремих особистостей, а й цілого суспільства. Сенс мистецтва полягає в тому, що це найдієвіший спосіб пізнання естетики та краси всього навколо. Завдяки цьому всі наші нащадки можуть відновлювати, покращувати, передавати свої навичи, досвід та бачення. Коли мистецтво об'єднується з педагогічними знаннями та досвідом, створюється нове мистецтво, яке розвиває життя людей та різні галузі науки.

По словам філософів С.Рубінштейна і Павленко В.В., які активно досліджували психологію дітей, вказували на їхній незвичайний і індивідуальний характер, нібито основу створення матеріальної та внутрішньої – духовного ставлення до навколишнього середовища. Вони мали на увазі, що від цих саме від якостей буде залежати рієнь закріплення досвіду. Самі здібності не складаються з його кількості. При дослідженнях науковці значну увагу приділяли визначенню та опису багатьох навичок та здібностей: літературних, музичних, художніх і навіть математичних. Досліджуючи виявили, що кожна спеціальна формується на основі загальних і має взаємопов'язані частини: провідні і опірні властивості. З цього можемо побачити що важливу роль у формуванні здібностей відіграють базові вміння, які порівнюють із пізнавальними. Дослідники виділили три ознаки здібностей: *«здібності – це індивідуально-психологічні особливості, які відрізняють одну людину від іншої; здібності – це тільки ті особливості, які мають відношення до успішності виконання діяльності або декількох діяльностей; здібності незвідані до знань, умінь і навичок, які вже вироблені у людини, хоча і обумовлюють легкість і швидкість придбання»* (Павленко В.В. 2015)

«Дизайн-технологія – це проектування навчально-виховного процесу на основі взаємодоповнюваності наукового й художнього пізнання способом моделювання вербальної та сенсорної інформації у вигляді образів-понять. Зазначене формулювання відображає специфіку початку дизайн технологій» (Тименко В.П. 2002).

Слушну думку з цього приводу висловлює Г. Ноел, який говорить, що *«... сучасний дизайнер не лише створює нові речі, а формує нову культуру* (Noel, 2020)».

Графічний дизайн — художньо-проектна діяльність із створення гармонійного й ефективного візуально-комунікативного середовища. Графічний дизайн – це інноваційний

внесок у розвиток соціально-економічної і культурної сфери, сприяючи формуванню візуального ландшафту сучасності.

У нашій і закордонній психології окремі вчені визначали важливі сторони та шляхи знаходження та виявлення обдарованості. У більшості випадків вони зробили висновки, що це явище порівнювали з великою мірою розвитку процесів пізнавальної сфери людини, насичуючи її елементами мотивації та воєвиявлення особистості; розбирали його під час діагностування інтелекта, навичок пізнання; обирали між базовими характеристиками творчі здібності індивідуума та старались розділити та зробити межу між задатками та вміннями, навичками.

Теоретик мистецтва Джон Рьоскіном, звернув увагу на високі показники талановитості і геніальності. На його думку, ці ознаки характеризують риси особистості, набутих упродовж свого життя. До них він відніс силу волі, наполегливість, знання багатьох мов, любов до читання, свободолюбивість, добре відношення до дітей та виявлення на скільки вони самостійні. І відзначив що список не є беззмінним.

Чітко видно, що психологію визначає певний перелік показників, які об'єднані вмінням мислити та властивостями людини. Письменник Уільям Морріс, говорив про ознаки графічного дизайну. Він вважав, що изайн відноситься до творчості. Виділяв її важливість завдяки вмінням: об'єднуючи, займаючись пошуком аналогів, відновлюючи, проводячи відновлення та реконструкцію; бажання міняти, економічно - правильних рішень, практичне застосування засобів та часу. Дуже чітко видно відношення феномену до творчого процесу. Автор рекомендує структуру досліджуваного явища: сконцентрованість на отриманий результат, перевагу мотивів та інтересів, зацікавленість завданням, натхнення та силу волі, зацікавленість процесом та результатами, поняття важливості ситуації, шляхи розв'язання, розумові та інтелектуальні шляхи вирішення проблеми. Ці всі ознаки відносять до вмінь та навичок, а також рис особистості, кількість яких завжди збільшується, оскільки вектор напрямку залежить від соціального оточення та його оцінки талановитої особи.

Дж. Фултон, дослідниця, впливає на те, щоб всі досягнення визавалися швидко, всі внески у теперішню світову культуру, наших музикантів, митців, громадських активних діячів та спортсменів. Також дослідниця звертає увагу на те, що інформація дуже швидко шириться в інформаційних умовах сьогодення. Вона також може запропонувати важливі, на її думку, якості: бути впевненим у собі, цілеспрямованим та зосередженим, мати чудову харизму, бути самостійним, мати самоповагу, мати великий ентузіазм та захопленість своєю справою, а також бути залежним від колективу та його думки..

Філософи, аналізуючи зарубіжну творчість, поділяють на деяких етапах до сформування суті дизайну: перший підхід розглядається отриманий результат за його якістю та кількістю;

другий підхід полягає у незвичному ході думок та його варіацій; а третій показує її неповторну властивість, дуже важливу якість особистості, риси її характеру; четвертий визначає її до психічних процесів, особливо мислення. Дослідники, використовуючи роботу психіки, пов'язують дизайн, тобто загальну творчу здатність у формуванні інтелекту із здатністю до перевтілення та змінення знань, яка передбачає виникнення і сформування гіпотез і також уяву, фантазію. Ще за виразами філософів можна узагальнити, що (дизайну) відповідає специфічна мотивація і специфічна форма активності: мотивація та творча активність.

По словам К. Арос він порівнює феномен з процесуальними ознаками, і вважає що вони належать до мислення неповторного індивідуума. Насамперед він виділяє стадії творчого процесу:

- 1) занурення у проблему, стан несвідомого аналізу задачі,
- 2) візуалізація (схематичне відтворення форми рішення),
- 3) активна праця над удосконаленням того продукту, який отримали
- 4) роздуми над способами та варіантами (інкубаційний період).

Він вважає що хто знайомий з такими ознаками, то їх можна вважати талановитими у сфері мистецтва та науки.

Тименко В.П. в своїй книзі «Дизайн-технології в дитячому садку і початковій школі» зазначає що графічний дизайн — художньо-проектна діяльність із створення гармонійного й ефективного візуально-комунікативного середовища. Графічний дизайн – це інноваційний внесок у розвиток соціально-економічної і культурної сфери, сприяючи формуванню візуального ландшафту сучасності.

Поняття «дизайн» У 80-х роках значна кількість вітчизняних науковців повною мірою погоджувалася з правомірністю того, що саме дизайн спроможний ефективно вирішувати завдання зближення школи та ВНЗ з естетичною культурою сучасності. Заняття графічним дизайном сприяє вихованню в учнів художньо-естетичної культури, художнього смаку, розвитку образного мислення, просторової уяви, зорової пам'яті тощо. До графічного дизайну належать: композиція зображень, кольорове вирішення об'єкта, знакові системи, фірмовий стиль, реклама, упаковка, комп'ютерна графіка. Якщо розглядати графічний дизайн як дисципліну, то його можна класифікувати до художніх і професійних дисциплін, у яких фокус спрямований на візуальній комунікації та уяві. Графічний дизайн як термін часто застосовують при позначенні самого процесу дизайну, за допомогою якого створюється комунікація, а також для позначення продукції (результатів), які були отримані після закінчення роботи (Тягур В.М. 2007)

Дослідник Дж. Гілфорд, використовував поняття дивергентності-конвергентності і вказував на підґрунтя цього явища, пов'язуючи зі мисленням. Такі властивості людини

визначають альтернативний шлях та надають переваги одному з них, не існують один без одного. Дж. Гілфорд, у власних дослідженнях виявив перелік показників, які вказують на ознаки такого феномену: швидкість думки та її гнучкість, оригінальність, допитливість, незалежність реакції від стимулу, фантастичність. Навпаки пропонують А. Палій, П. Джексон разом з С. Мессик у якості параметрів розглядати характеристики результату (продукту) творчості. До них вони відносили: оригінальність (статистична рідкість), осмисленість (рідкісний спосіб використання продукту), трансформація (ступінь перетворення вихідного матеріалу на основі подолання конвенціональних обмежень), об'єднання (утворення єдності і зв'язності елементів досвіду, що допомагає виразити нову ідею в концентрованій формі). «*Ніяка окрема здатність не може бути достатньою для успішного виконання діяльності. Треба, щоб у людини було багато здібностей, які перебували б у сприятливому поєднанні*»- по словам Гілфорд Дж.

Група відомих дослідників розглядають цей феномен як один із видів інтелекту: творчий. Творчість на їх думку, визначає здатність до вироблення, генерування нових, неординарних ідей, отримання значущих результатів, оригінальних шляхів набуття досвіду, розв'язання завдань. В цілому вона справляє значний вплив на виконання багатьох видів діяльності й є однією із важливих, найбільш необхідних ознак сучасної людини.

Наявність творчих здібностей, міра їх прояву у діяльності свідчать показники у створених продуктах або особливості діяльності, які, в основному, розробляються під кожен конкретну теорію.

1.2 Умови успішного розвитку елементів дизайн технологій у дітей дошкільного віку

Однією з педагогічних умов розвитку дизайну у художній діяльності є поліхудожній підхід на основі інтеграції мистецтв в освітньому процесі ДНЗ, так як особливими засобами розвитку творчості дітей дошкільного віку є різні види мистецтва: , народна творчість, література, скульптура, музика тощо. Впровадження мистецтва в освіту залишиться слабким, якщо не розширювати роз'яснювання його переваг в процесі освіти і не використовувати його в належному рівні в ДНЗ. Особливий вплив на розвиток художньо-творчої діяльності дитини має особистісно-розвивальний потенціал мистецтва, що реалізується у різних видах творчої діяльності дітей.

За думкою О. Дусавицького: «*На питання, чому не використовує слово «творчий», він відповідає: «поняття «творчість» занадто довго було пов'язано лише з витонченими мистецтвами. Ще багато хто вважає навіть сьогодні, що в основі наукової діяльності лежать інші здібності, ніж в художній («творчій») діяльності. Тільки деякі розуміють, що*

будь-яка людина може бути Творцем, що дизайн присутній в кожній життєвій ситуації. Думка, що вона дається тільки небагатьом, помилкова» (Дусавицький О. 2004)

На думку В. Трофімчук: *«основна тенденція в розвитку уяви молодших дошкільнят полягає в переходах від переважно репродуктивних її форм до творчої переробки уявлень, від простого їх комбінування до логічно обґрунтованої побудови нових образів. Розвитку репродуктивної уяви у дітей молодшого дошкільного віку важливо надавати особливої уваги» (Трофімчук В.М. 2012)*

Сукупність мистецтв, по словам Ю. Шарова, має впливати цілісно, системно, формуючи нове, більш високий рівень сприйняття, даючи нові результати діяльності; такий комплекс має вдосконалювати навички художньо-образного мислення, уяви, емоційної чутливості. При використанні сукупності мистецтв процес сприйняття передбачає етапи: сприйняття провідного виду мистецтва та сприйняття «малого комплексу мистецтв», або поєднання двох його видів – провідного мистецтва супроводжуючого, в якості яких на різних етапах можуть бути музика, мистецтво слова, малюнок.

О. Олійник, Н. Гавриш писали, що найбільш поширений спосіб створення розвивального середовища – це створення зони групового приміщення на тематичні куточки з набором атрибутів: куточок національного виховання тобто, лялька у відповідному вбранні, предмети, виготовлені народними умільцями, зображальні засоби, матеріали для роботи, наприклад ширма, стілець, іграшка, якій можна довірити власні переживання.

Починаючи з 4-х років дошкільники вже здатні в уяві зформувати і представити, яку форму і розмір колір мають знайомі речі, предмети, кімната, дерево, ділянка землі тощо. Вони вже мають розуміти певні проняття, явища, що значить модель, макет того чи іншого предмета, механізму. У старших дошкільнят образна уява ще більш розвинута. Вони здатні уявити декілька шляхів вирішення завдань, передбачити кінцевий результат – образ або форму майбутнього виробу чи об'єкту. Звичайно, деякі роботи вимагають допомоги дорослого, його спрямування чи додаткового пояснення. Дошкільники у такий спосіб поетапно здатні втілити у життя свій "проектний задум", передбачаючи як художній так і технічний результат.

З психологічних досліджень відомо, що на шостому році життя з високою інтенсивністю розвивається художнє сприйняття навколишнього світу, а також, певний поштовх отримують розвиток творчих здібностей дітей. У дошкільників підвищується прагнення до самостійності творчої діяльності. У них формується критично-аналітичне ставлення до навколишнього світу. Саме тому, цей вік найсприятливіший для занять та зацікавлення дитячим дизайном.

Програма «Українське дошкілля» (2017) пропонує перелік місць та їх наповненість. Для цього дослідження найбільшу вагу у собі несуть: ігровий – мають бути набори іграшок у

відповідні до віку; художній – з приладдям для образотворчості; музичний – з різними дитячими інструментами, магнітофони, платівки, касети, диски з музикою.

Орієнтовне наповнення місця для дітей старшого дошкільного віку щодо виховання творчих здібностей у художній діяльності, передбачає у структурі художньо-естетичного місця. Має бути куточок образотворчості з матеріалами для малювання, трафарети, штампи, зразки декоративних розписів, ілюстрації із зображеннями дерев, тварин, птахів, людей, кольоровий папір. Природні матеріали: глина, пластилін; матеріал для ручної праці; музичний куточок з дитячими музичними іграшками, саморобні музичні іграшки, музичні посібники; музичні іграшки, музично-дидактичні ігри. Куточок праці в місці самоорганізації має містити засоби вишивання, папір, залишковий матеріал.

Використання нетрадиційної техніки малювання навчання дітей дошкільного віку. Тут йдеться про особливості взаємозв'язку між вихователем і вихованцем, наслідком якого є особисте зростання суб'єктів і набуття досвіду малюками. В таких випадках потрібно обговорити окремо тему, що має інформацію, намагаймося використати різні творчі дії, самостійно чи з дорослим. У дидактичних іграх розглядається з кількох аспектів, по словам Н. Гавриша. Це є урок з формування необхідних нових знань. Мотивацією у вихователів, які дотримуються такого підходу, є те, щоб сформулювати певні знання, вміння та навички у дошкільнят. З іншого боку, заняття має сприяти проявам індивідуальних властивостей, потреб вихованців. Навіть діти мають вільно почуватися під час виконання завдання, реалізовувати власні пізнавальні потреби, як спостерігаючи за вихователем, так і здійснюючи гру самостійно чи разом із ним. Як бачимо, заняття має поєднувати у собі зустрічні форми активності, яка полягає у засвоєнні необхідної системи знань і розвитку особистості, саме тоді воно буде справжньою формою організації пізнавальної діяльності дітей. У випадку найбільш оптимальним є використання ігор з нетрадиційної техніки зображувальної діяльності, які є досить різноманітними.

Діти опановують нетрадиційні техніки зображення, це робить на їх особистість суттєвий вплив: виникають позитивні емоції, розкривають можливість використання добре знайомих предметів як художніх матеріалів. Неординарні способи відображення дійсності сприяє виникненню дитячої творчості, надихає їх створювати малюнки, вироби із пластиліну, соломи, вироби із природнього та різних матеріалів тощо. Техніки, які використовуються для дітей у ЗДО є різноманітними: плямографія, малювання пальцями, сіллю, мильними бульбашками тощо. В цілому визначені й обґрунтовані нами педагогічні умови розвитку дизайну і графіки дітей дошкільнят в художній діяльності знайшли своє відображення у моделі розвитку дизайну.

Серед інших, одним із завдань впровадження дизайну у навчальний процес закладів дошкільної освіти можна вважати розв'язання проблем естетичної освіти, починаючи з ЗДО.

Нова соціально-економічна ситуація в Україні ставить нові вимоги до розв'язання проблеми естетичної освіти і виховання майбутніх вихователів дітей дошкільного віку. Саме сьогодні вкрай необхідно забезпечити підготовку їх до сприйняття прекрасного в оточуючому світі, сформувати їх естетичну культуру (Фурманюк, 2014).

1.3 Шляхи удосконалення елементів дизайн технологій в закладах дошкільної освіти в освітньому процесі

Найактивнішим періодом розвитку пізнавальної активності – є дошкільний вік.

Найвідоміші дослідники зазначають, що ознаками пізнання навколишньої дійсності дитини є їх цікавість до довкілля, самого себе, сприймання предметів, об'єктів, людей, і навіть самих обставин. Вихованець дошкільного віку аналізується здатністю спостерігати, здатність думати і знаходити рішення, зацікавленістю. Самим осередком пізнання навколишньої дійсності дитини є світ навколо і соціальна практика в єдиному. Вихованець на етапах розвитку оволодіває соціальною практикою, вміння, навички і набуває знань. Засвоюючи світ навколо, завжди обдумуючи запитання «що саме?», «які?», «для чого?», дитина догоджає своїм потреби в пізнанні, свою зацікавленість до світу навколо себе. Коли відбувається бесіда з дорослими, вихованцем у процесі спланованого навчання, вихованець починає незрозуміле розуміти, незнайоме-впізнавати. При цьому дитячі уявлення, поняття щодо предметів і явищ навколишнього світу збільшуються, присвоюють більше знань і добре змінюються. По словам відомого дослідника Григорія Костюка, пізнання особистості всіх дітей – своєрідна і неповторна. У звичайних ситуаціях, пізнавальна діяльність дітей дошкільного віку розробляється за умовою «зроби за мною». Типу, розумна дитина вважається та, яка здатна відтворити все зроблене і показано дорослим. При таких обставин зазвичай дошкільник користується своєю пам'яттю, а не своїм мисленням. (Козуб І. В. 2006 «Дизайн просторово-предметного середовища»).

Дітей дошкільного віку називають «чомусиками», тому що вони все хочуть знати, спробувати, потримати своїми руками. Зате навчаючим, які поруч, потрібно докласти сили, для того щоб своїми відповідями не відібрати від них допитливості, а впевнено підтримувати і розвивати цікавість до пізнання.

Ефективність удосконалення розвитку дизайну і графіки можна здійснити різними методами. Наприклад: ініціювання самостійності відкриття нового в дітей; постановку питань, що викликають міркування; колективне розмірковування; комплексне з дорослими та відокремлене дитяче дослідження; розв'язування винахідницьких завдань; створенням дошкільниками неординарних самостійно-креативних вправ на гральних завданнях. Можливо

рівень творчого потенціалу дитини може бути не сильно великим, але сама праця має бути безперечно емоційно якісною і важливою для дошкільника.

Фактори, які зумовлюють розвиток дизайну і креативність дошкільнят, описано у Базовому компоненті дошкільної освіти та методичних рекомендаціях. В них вказано, що складова навчального розвитку взаємодії вихователя з дошкільником, що перешкоджає здійсненню цих факторів, – надмірна чисельність дітей в групі, тільки без особисто зосередженого зв'язку, теперішнє виховання нездійсненне. Дати дошкільникам вільний вибір занять і методів дій, дозволити помилитися при самостійному знаходженні вирішення. Дати діткам використовувати їхні навички і знання у процесі засвоєння цікавого матеріалу. Повага до ідей і до мислення дітей, запобігання невідповідної оцінки їхньої розумової діяльності, отримання емоційної підтримки і уваги. Через створення успіху, появляється мотивація благополуччя між однолітками і дорослими. Залучення дітей до спільного, колективного та окремого власного пошуку, неординарних методів до виконання поставлених цілей, креативних методів та способів дій в ігрових творчих діяльностях. (Чепур О.С. «Креативний розвиток дітей дошкільного віку»)

Природна активність і здоров'я дитини є основною умовою розвитку активності дизайну і графіки. Турбота, увага, повага любов є тим аспектом, де збільшуються віра дитини в свої можливості, зацікавленість до навколишнього світу, роздумувати, досліджувати, цікавитись, уточнювати, з'ясовувати тощо. Творча активність дитини формується на умовах підтримки рідних. Багато заборон й погані відгуки затримують активність до пізнання та розвивальні здібності дитини. Повага до себе й гарний настрій дитини, як результат викликають позитивну оцінку з боку рідних, дають натхнення розвитку і її різноманітну активність, що й дає, в свою чергу, добрий розвиток спеціальних і загальних здібностей. Це нам потрібно брати до уваги, відтворюючи різні види діяльності дошкільнят в навчальному дошкільному закладі в домашніх умовах. (Цюпак І. М. «Конструювання як складова дитячого дизайну»)

Обов'язково потрібно держати зацікавленість вихованця до навчання, проявляти активність й ініціативність; не зменшуючи заохочення й похвалу.

Основне завдання має враховуватись творчий пошук дитини в процесі організації її пізнання в світі. Такий процес збільшує інтерес до навчання, збільшує нестандартність, різновидність такого мислення, етичні й естетичні якості вміння сприймання і здібності. У вдосконаленні дизайну вихованців, їх творчих можливостей важливим є не заохочення отримати кінечний висновок, а саму діяльність – експериментувати допустимо. Дуже тісне відношення до того, що робить малюк, до результатів його праці може спричинити слабкому розвитку такої здібності. Так як саме діяльність визначає розвиток дитини, потрібно переоробити навчальний процес зі словесної поведінки і діяльність дітей по діалогу в парах

«дитина-дорослий» або «дитя-дитя», «дитя-діти», чи також у вигляді групового спілкування в ході експериментально, творчої та пошукової діяльності. (Трофімчук В.М. Структурні компоненти творчих здібностей учнів та особливості їх прояву в дизайнерській діяльності»)

Якщо педагог активно, творчо займається то і діти – креативні. Він знає обсяг в тому, що дітям належить показати, а що вони самі мають зробити під його контролем. Надто слабкі пояснення, пояснення істин, огляд фрагментів для стимуляції пам'яті – все це не дає самостійному розвитку дошкільника і виконанню творчих проявів. Ці способи в праці вчителів на прикрість, створені його перебільшеною орієнтацією на підготування дошкільника до навчального закладу, але це не виправдано на психологічному рівні і не є основним цілем дошкільної підготовки. На заміну монологів використовуємо діалог з нашими вихованцями.

Важливою умовою педагога, що визначає графічне знання дітей та їхню зацікавленість до вправ – емоційний настрій та психологічна атмосфера у групах дитячого садка. Забезпечмо комфортне емоційне середовище, яке вимагає щільної уваги дорослого.

Успішність дошкільнят, їхня зацікавленість, багато дослідників переконані, що їх активність цілком залежить від навколишньої атмосфери. По словам І.М. Сеченова: «шлях до розуму маленької дитини лежить через її серце». Дослідження, яке проводила М.І. Лісіна, було наведено, що на кожному етапі дошкільного періоду графічне знання дітей залежить не лише від професійної підготовки вихователя, а й від їх відношення до дітей, віри до них та любові, віру в їхні успіхи та сили.

Для того щоб добре навчати діток, їх треба поважати, любити і так любити, щоб вони це відношення сприймали й у вірили в нього. Значну роль дає підбір правильних методів навчання і прийомів, використання різних видів дидактичних та інших ігор. Якщо поєднаємо наочні, словесні і практичні методи, це дасть вибір діткам у грі сприйняти навчання матеріалу активізуючи багато видів сприймання інформації й тим же влаштувати навчання без їх великого навантаження, підтримуючи їх інтерес до пізнання.

В праці з дітьми різного віку належить об'ємно, більш обширно користуватись дидактичними іграми та завданнями. Їхня ціль – досягти закріплення, узагальнення і збільшенню образотворчої практики дитини. Ігрові сцени, дидактичні вправи та ігри дають нам нагоду під час креативного мислення дітей задіяти різні види сприймання – зорові, дотикові, смакові і слухові. Вдале їх запровадження та регулювання не тільки збільшує зацікавленість дитини до колективної з вчителем роботи, а й підтримує дитині бути зібраною на протязі усього завдання, дають збільшенню розвитку активності. (Сторож В. В. «Гейміфікація в освітньому процесі закладу дошкільної освіти»)

Графічну зацікавленість дошкільнят значно підвищує вдало зроблений вчителем метод «попередньо заплановані помилки у виконанні діяльності». Цей метод не лише збільшує

зацікавленість дошкільнят до завдань, але й навчає переглядати, спостерігати свої дії та свої результати, вивчати та коректувати помилки, розуміючи процес здійснення власних здібностей.

Розділ II.

Вдосконалення системи мотивації розвитку дизайн технологій

2.1 Проблеми системи мотивації розвитку дизайн технологій

Особливості розвитку мотивів у дошкільному віці базується на:

- а) поведінка дошкільника на основі співвідношення між мотивом і ціллю – дитина реалізує мотив через досягнення цілі;
- б) складанні система мотивації на основі підпорядкування особистих мотивів суспільним;
- в) виникненні здатності емоційно переживати свій мотив до моменту його здійснення;
- г) розвивається здатність до вольового зусилля, необхідного для стримування афектів, подолання труднощів на шляху до мети;
- д) містить такі види мотивів, як пізнавальні, соціальні, комунікативні, етичні.

Найважливішим у розвитку особистості з трьох до семи років полягає у перетворенні поведінки дитини з «польової» у «вольову» по словам О. М. Леонтьєва. Польова поведінка в основному переживання і бажання дитини, імпульсивність, непослідовність. Мотив і ціль поєднані і чітко не позначаються. Вольова поведінка в основному розвиток самосвідомості дитини, виникає мотивуюче уявлення, що кладуть початок звільнення поведінки від ситуативної залежності та її підпорядкування внутрішнім факторам (цілям). Поступово в дошкільника розмежовується мотив і ціль – дитина реалізує мотив через досягнення цілі.

Вся роботу з дошкільниками з провадження дизайн діяльності можна розділити на чотири блоки і її реалізацію проводити впродовж 2-х років:

1. Блок: Знайомство з основними поняттями дизайну (задум, гармонія, композиція) і композиції (простір, лінія пляма, форма, колір, фактура). Знайомство з основними професіями дизайн-індустрії (модельєр, стиліст, архітектор. Діагностика здібностей дітей (Карета, 2020).

2. Блок: Площинний (аплікативно – графічний). Це дизайн, який включає в себе паперову пластику, моделювання дитячого одягу, взуття, друк, аплікацію з різних матеріалів, мозаїку, фіто-композиції, плетіння, панно, та ін. (Карета, 2020).

3. Блок: Об'ємний (предметно – просторовий) дизайн, який включає в себе: створення різних прикрас, дизайн одягу, прикрашання предметів особистого користування, предметів побуту, створення елементів прикрашання інтер'єру та ін. (Карета, 2020).

4. Блок: просторовий (архітектурно - художній) дизайн, включає в себе створення композицій з крупноблочного матеріалу (коробки, конструктори), створення ландшафтних композицій (Карета, 2020).

За допомогою навчання дітей елементам дизайну відбувається розвиток дрібної моторики, художніх здібностей дитини-дошкільника формування художньо-естетичного смаку і інтересу до мистецтва (Карета, 2020).

Проведемо дослідження:

Дітям дали виконати нецікаве для них завдання – розподілити кубики за кольорами-це в нас ціль. Мотив в нас-отримати улюблену іграшку. Діти 3–4 років виконували завдання тільки тоді, якщо показати їм цю іграшку, і одразу сховати її. З цього ми бачимо що непривабливе завдання дітей спонукає виконувати уявлення про цікаву іграшку. Уявлення про бажаний предмет стає більш важливим, ніж ситуативні спонуки.

З'являється підпорядкованість мотивів, дошкільники починають прагнути відповідати вимогам дорослого, між мотивами «хочу» і «треба» обирають другий як пріоритетний. Для малюка важливо розуміти соціальну корисність досягнення цілі.

До цього проведемо ще одне дослідження:

Дала дошкільникам завдання виготовити вертоліт для співгрупника і для мами. Діти не розуміли, навіщо мамі вертоліт, і тому їх робота була неякісною. Потім дали їм виготовити скриньку і її охоче виготовляли для мами і відмовлялись це робити для співгрупника. Система мотивів нестійка і легко змінюється під впливом цікавої емоційної спонуки. Діти з легкістю відволікаються на привабливу іграшку, незвичайний предмет навіть розуміючи важливість виконання своєї роботи. Такі відволікання характеризують і гру, участь в якій для дитини сама по собі приваблива. Наприклад, діти з радістю граються у «Лікаря і пацієнта». І якщо вихователь внесе в ігрову кімнату акваріум з черепахами, гра тут же припиняється, діти підбіжать до акваріуму. Здатність підпорядковувати мотиви пов'язана із емоціями дитини. Виникнення у дошкільника емоцій у функції передбачення, переживання приємних емоцій в очікуванні певної події, розвиток емоційної спрямованості на іншу людину мотивує дитину свідомо підпорядковувати свої дії віддаленому мотиву, це можна виразити словами: зробити малюнок, щоб порадувати маму на майбутньому святі. Таке психологічне явище за словами О. В. Запорожця є «зсувом афекту на початок дії».

По словам дослідниці: «У п'ятирічному віці діти можуть довгий час грати в одну гру, неодноразово повертатися до певних її сюжетів. Образи мислення в цьому віці надзвичайно яскраві, живі, тісно пов'язані з почуттями. Найвіддаленіша схожість між тим, що сприймає дитина, та її попередніми враженнями викликає бурхливий потік нових асоціацій. Діти надзвичайно довірливо ставляться до своїх витворів фантазії» (Федяєва В.Л. 2000)

Особливу психічну дію підпорядкування мотивів це те, що вимагає від дитини певних зусиль, наприклад-відмова від менш привабливого заради більш привабливого. У дії підпорядкування мотивів поєднуються і співвідносні оцінки міри привабливості, і осмислення

їх значення у поєднанні із оцінкою міри складності в їх досягнення. Такий процес має назву боротьби мотивів, у результаті якого один мотив «перемагає» інший мотив. Основний мотив визначає поведінку дитини, а інші, менш привабливі мотиви, реалізуються згодом. Отже підпорядкування мотивів означає водночас встановлення черговості в їх виконанні. У ранньому дитинстві боротьба мотивів відсутня, приваблива мета безпосередньо викликає дію. Як було зазначено окремими вченими – підпорядкування мотивів у дошкільника виникає в безпосередній соціальній ситуації спілкування з дорослим, під впливом вимог старшого, який контролює їх виконання. Вихователь або батьки роз'яснюють смисл своїх вимог, розкривають перед дитиною їх важливість.

Основною проблемою системи мотивації є обмежене спілкування дитини з вихователем або батьками. Більш частіше на початку спілкувань переважають пізнавальні мотиви, дорослий виступає як джерело знань про дійсність. До кінця дошкільного віку посилюється інтерес до соціальних явищ, взаємин між дорослими, до їх занять. Діти прагнуть включитись у роботу дорослих, приносити користь оточуючим. Іноді діти переоцінюють свої можливості і на свій розсуд виконують «дорослу» роботу. Так, коли батьків не було вдома, діти вирішили прибрати у шафі з посудом, або допомогти полити квіти. В результаті дитина зачепила гірку з тарілками, які всі розбилися. Або об'єм води був занадто великий, вилилось все на підлогу і т. д. Ми маємо реагувати на такі ситуації позитивно, але пояснивши ситуацію. Сварити дитину не варто, адже її дії спонукав позитивний мотив. Її слід пояснити необхідність радитись з дорослим у своїх починаннях, робити складну роботу разом із дорослими.

2.2 Проект з удосконалення системи мотивації розвитку дизайн технологій

Найвдаліший проект з системи мотивації розвитку дизайну чи графіки в дошкільних навчальних закладах – це метод ТРВЗ (теорія розв'язання винахідницьких задач). Ця теорія розроблена Г. Альтшулером. В цьому методі формулюється процес винахідництва у вигляді алгоритму. Це винахідництво полягає в усуненні протиріч всередині технічної системи.

У базовій програмі розвитку дітей дошкільного віку «Я у Світі» дизайн з'явився, як одна з головних ліній розвитку дитини. Програма впроваджує у практику принципи активності кожної дитини. В цій практиці вихованцям цікаво і корисно перебувати в дитячому садку; діти прагнуть висловити свою думку і доводять її; розвивають інтелектуальні та творчі здібності; розвивають уяву.

Здатність до дизайнерства проявляється у ранньому дитинстві, полягає вона у виборі цілею та засобів своєї поведінки, дій, планів, свідомих намірів, результатами. Наприклад: творчість і вчинок ті виміри які показують що дитина на шляху особистісного зростання. Творча активність вихованця базується на двох чинниках особистому досвіді, який є

індивідуальною взаємодією зі світом; навчально-виховний вплив оточуючих і звісно порередніх своїх результатів навчання та виховання. Дуже важливо, що дитина, якими шляхами досягла результатів в процесі, а не лише як їх досягла. Чим різноманітніше буде середовище дошкільного закладу, тим легше буде дитині проявляти самостійність і свою творчу активність. Враховуючи індивідуальні інтереси і переваги дитини, довірливі форми спілкування з вихованцем або надання йому можливість вільного вибору сприяють розвитку дизайну як основної якості особливості.

В реальному житті дошкільники виконують творчі і не творчі завдання однаково. Якщо виконувати частіше завдання творчого характеру, ми тим самим виховуємо в дошкільнят цікавість до більш складних задач, наприклад: комунікативних, інтелектуальних або практичних. Завдяки цій перевазі діти бажають виконувати завдання самостійно і не бояться помилятися.

Графічним має бути як і процес діяльності дошкільників, так і їх результат, тобто як і їх процес виховання, так і навчання. Якщо в дитини з'являється відчуття неясності чогось, то в неї виникає ряд запитань до дорослого або однолітків. При цьому вона диференціює головне і другорядне, усвідовлюючи проблему – висуває гіпотези розв'язання завдання чи чогось іншого. Оптимальне рішення знаходить зазвичай після пошуку.

Щоб дитина виросла як творча особистість, ми маємо працювати за методикою теорії розв'язання винахідницьких завдань – ТРВЗ. Метою цієї теорії є формування потужного мислення, виховання творчої особистості, готової до розв'язання складних задач в різних сферах діяльності вихованців. Методика змінює стиль роботи з дітьми. При ТРВЗ діти вчаться швидше думати, самостійно розв'язувати проблеми, збільшує цікавість до творчості.

Ще метод ТРВЗ допомагає вихователям підтримати в дошкільнятах унікальний природний спосіб до фантазування, спонукаючи малюків до самостійного відкриття предметів, розвиває уяву в них, заохочує до нового застосування добре відомих для них предметів. Розвивають уяву дітей, застосовуючи при розповіданні казок заміники предметів, вчить їх терпінню. В таких підходах в них зникає страх при висловлюванні своїх думок, завдяки цьому звикають до самостійного мислення і у віці 5-6 років не виникає проблем при складанні казок і оповідань, малюють різноманітніше, поробки яскравіші, образотворчіші.

Теорію розв'язання винахідницьких завдань проводимо в чотирьох етапах послідовності:

1-етап – розвиваємо в дошкільнят вміння знаходити і розв'язувати суперечності, не боячись негативного в об'єкті та явищах; навчаємо баченню світу у зв'язку його компонентів, формуємо вміння бачити навколишні засоби можливості, те чим можна скористатись в разі необхідності.

2-етап – спонукаємо дошкільнят до винахідливості: вчимо предмети та явища, приписуючи одним якості інших і навпака, можна відкинути необхідні якості і пошукати кращі для них.

3-етап – вирішуємо казкові завдання і вигадуємо казки. Вчимо кожну дитину уникати сумного закінчення казки, без зміни її сюжету. Скадаємо нові казки на основі добре відомих їм.

4-етап – вчимо їх розвивати вмінню знаходити вихід з будь-якої життєвої ситуації, спираючись на свої знання набуті і інтуїцію, використовуючи нестандартні, образні рішення.

Основа ТРВЗ – це ігри-заняття, на яких вихованці знайомляться, вчаться, виявляють суперечливі властивості предметів і розв'язання цих суперечливостей теж. І це є ключем до графічного мислення. Потрібно приділяти особливу увагу творчій уяві та фантазії дітей, тому що вони є основою будь-якої творчої діяльності.

Також один з ефективніших проектів мотивації розвитку дизайну є застосування в дошкільних навчальних закладах – Лего конструювання.

Наше завдання в цьому проекті:

- забезпечити дітям вільний доступ до конструкцій Лего, щоб дошкільники могли досліджувати деталі самостійно, беручи їх в руки;
- маємо ознайомлювати дітей з виглядом деталей і їхніми назвами: пластинка, цеглина, чоловічки тощо. Ознайомити з кольорами і формами;
- заохочувати до ігрових вправ і поєднання деталей з ними;
- залучати до діалогу під час використання спільних дій в грі;
- розвивати сенсорику і мотоміку рухів, формувати естетичні смаки;
- розвивати зосередженість, увагу і наполегливість;
- заохочується до різних видів продуктивної діяльності і залучення до колективного формування;
- виховуємо індивідуальні творчі здібності і розвивається вміння вести розмову з дорослими;
- розвиваємо творчу уяву. спонукати обмірковувати задуми ігрових споруд і багато чого.

Для дитини дошкільного віку гра є потужним трансформаційним чинником становлення особистості. Гра стимулює виявленню позитивних емоцій, сприяє розвитку уяви, пам'яті, мислення, сприймання і мовлення. Конструкторами Лего ми можемо надати дітям формування цілісний світогляд та творчу самореалізацію. Під час гри одночасно відбувається і розвиток, і навчання, і виховання дітей. Тому гра завжди буде провідним видом діяльності дитини дошкільного віку.

Беззаперечно, що використання гри в навчальному процесі (його гейміфікація) закладів дошкільної освіти має важливе значення. Особливо важливим елементом навчання елементом дизайну є використання гри саме в неігровому контексті. Це впровадження елементів гри можна поділити на дві групи: застосування тільки окремих елементів гри чи застосування за сценарієм повноцінної гри. В цих випадках ігрові елементи можна групувати на ігрові дизайн-технології, ігровий дизайн та ігрові практичні заняття з використанням елементів навчання дизайну, але найбільше на гейміфікацію буде схожий ігровий дизайн. В цьому розумінні гейміфікацією буде використання елементів дизайну на різних етапах гри або у елементах, що стосуються гри, незалежної від намірів або цілей використання. При цьому гейміфікація буде використовувати певні функції гри (елементи, графіка, механіка, рамки, естетику, образи, мислення, метафори) у неігрових ситуаціях; обґрунтовано визнаємо, що термін «гейміфікація» може використовуватися по відношенню до багатьох аспектів діяльності, від повсякденного життя до процесів навчання, розвитку та пізнання (Сторож, 2020).

2.3 Аналіз ефективності проекту з удосконаленням системи мотивації розвитку дизайн технологій

Проект ТРВЗ для дітей збагачує коло уявлень, збільшує в них словниковий запас, розвиває творчі здібності. Ще допомагає формувати діалектику і логіку, сприяє подоланню сором'язливості, замкнутості, боязкості; маленька людина вчиться відстоювати свою точку зору, а потрапляючи у важкі ситуації самостійно знаходити оригінальні рішення. ТРВЗ сприяє розвитку наочно-образного, причинного, евристичного мислення; пам'яті, уяви, впливає на інші психічні процеси. У дошкільному віці у дитини ще немає сформованого світогляду. Тому на цьому етапі роль ТРВЗ в дитячому саду полягає в розвитку аналітичного та порівняльного мислення, умінні знайти можливі рішення і вибрати оптимальні дітям. В подальшому такий розумовий тренінг сформує не просто мислячу особистість, а того, хто здатний розвиватися завжди. Це таке мислення, яке усвідомлює минулі неправильні висновки і гіпотези, але продовжує впевнено розвиватись далі. Саме ці якості так цінуються в сучасному суспільстві. Цілеспрямована дитина якщо і побачить перед собою глухий кут, то, проаналізувавши, зрозуміє, що він, можливо, зроблений з пластиліну або паперу, і подолає його, витративши додаткові сили.

Показники ефективності системи мотивації розвитку дизайну в Лего конструюванні завжди були високими.

Діти зацікавлено маніпулюють різними деталями Лего, обстежують їх. Дуже вміло розрізняють основні деталі конструктора, поєднують їх між собою за допомогою прикладання і притискання. Дошкільнята починають проявляти ініціативу у відтворенні добре їм відомого, зацікавленого. Більш впевненіше знаходять потрібні деталі за наочним зразком або вказівкою вихователя, розглядають свої готові конструкції в яких можуть побачити предмети навколишньої дійсності. Дошкільнята вступають у не вимушену розмову з дітьми та дорослими, також підтримують доброзичливі дружні стосунки.

Часто вихованці за допомогою ігор з Лего намагаються відтворити у своїх конструкціях об'єкти предметного, культурного, природного світу, умовно відображаючи особливості їх зовнішнього вигляду або будови. Малюки планують свою діяльність, створюють розгорнутий задум побудови певного об'єкта і складають умовний план його втілення. Діти з Лего фантазують, імпровізують, відтворює вигадані образи у власному творчому конструюванні, щиро радіє своїм успіхам. Дуже важливо діти отримують задоволення від самого процесу та результату створення нового. Складають невеликі розповіді-презентації описового та сюжетного характеру, надають своїм розповідям емоційного забарвлення, вносять елементи забарвлення. Завжди висловлюють свої думки та переживання від цієї діяльності. Діти поєднують різні види продуктивної діяльності, такі як: малювання, ліплення, аплікація та конструювання під час створення певних образів. Граючись з конструкторами Лего люблять виготовляти конструкції, будівлі самостійно та разом і з однолітками за планом-схемою, зразком, поданими умовами або власною уявою, із подальшим творчим обігруванням. Вони планують свою діяльність, подумки створюють розгорнутий задум побудови певного об'єкта і складає умовний план його втілення.

Впровадження дизайн навчання у закладі дошкільної освіти на основі гейміфікації, тобто використання ігрових практик у освітньому процесі, є найбільш ефективними методами роботи з дітьми таких вікових категорій.

Гейміфікацією в освіті можна вважати або ототожнювати з інтерактивністю. Саме вона дає можливість сміливому використанню новітніх технологій у навчальному процесі дошкільників, сприяє розкриттю візуальної майстерності предмету з елементами дизайн діяльності, перетворюючи навчання дизайну на цікаву гру, яка сприяє зацікавленості та кращому сприйняттю навчального матеріалу дошкільниками.

Процес залучення гри як одного з найбільш дієвих способів підвищення результативності в різних сферах діяльності не є новою тенденцією навчання для високорозвинених країн світу (Карабін, 2019).

Не дивлячись на переваги гейміфікації у цього процесу є й недоліки, які у більшості своїй виражаються у методичному плані. Як зазначає з цього приводу у статті В. Сторож: «...в умовах розвитку та прогресу ІТ технологій існує затребуваність гейміфікації, як технології в освітньому процесі сучасного ЗДО, але виявлено методичні проблеми для педагогів закладу дошкільної освіти, які пов'язані з необхідністю вибору інструменту гейміфікації, технічного вивчення роботи з платформами та сервісами, розроблення принципово нових сценаріїв освітньої діяльності з дітьми дошкільного віку. Для реалізації розвиваючого потенціалу гейміфікації педагог повинен мати відповідні компетенції як у галузі проектування, розробки, використання комп'ютерних ігрових сервісів, так і при оцінюванні якості ігрового освітнього продукту (Сторож, 2020)».

Не дивлячись на це, саму роль гейміфікації дошкільної освіти не можна зневілювати. Її впровадження сприятиме підвищенню пізнавального інтересу, зростанню зацікавленості, розвитку особистості через спілкування. Особливо ефективною вона буде коли стандартні методи навчання вже не працюють і можуть формувати негативний вплив на бажання дошкільників до подальшого навчання.

Потрібно розуміти, що в освітньому процесі сучасних закладів дошкільної освіти можна використовувати багато форм, методів і засобів стимулювання діяльності, розвитку творчої особистості, підвищення креативності та ін.. Але серед всіх них особливе місце займають саме художня праця та дитячий дизайн.

Розділ III.

Результати дослідження запровадження елементів дизайн технологій в методі ТРВЗ і за допомогою Лего конструювання

Проводячи з дошкільниками Лего конструювання завдання будуємо так, щоб дати змогу проявити свої креативні конструкторські здібності, а не тільки спонукаємо до відтворення того, що ми показали.

Особливості роботи з конструктором полягає в тому, що діти використовуючи готові деталі, складаючи їх у різних варіаціях, можуть отримувати відмінні, як за призначенням такі за зовнішнім виглядом виробу. Ми словесно описуємо їм завдання створити об'єкт, а вони за власним задумом, з деталей що мають, створюють його.

Звичайно, самі завдання будуємо так, щоб залишати дітям простір на творчість конструювання, підбір або доповнення форми, кольору тощо. Можна формулювати завдання з створення виробів із елементів Лего, відповідно до вікових можливостей дошкільників, як «розробки» власних проєктів.

Метод ТРВЗ (теорія розв'язання винахідницьких задач) і застосування Лего конструювання наведені в таблиці 3.1., при ознайомленні у вихованців було зацікавлення гри, застосовано дані методи в різних групах, для кожної вікової групи – відповідна вікова гра. Кількість дітей в групі: ранній вік – 14 дітей; молодша група – 17 дітей; середня група – 12 дітей; старша група – 14 дітей.

Таблиця 3.1

Визначення ефективності ТРВЗ або Лего конструювання для запровадження дизайн технологій

	Ранній вік	Молодша група	Середня група	Старша група
ТРВЗ	Сліди на піску	Відгадування загадки	Знаходження схожості між малюнками	Складання казок за допомогою вихователя
Зацікавленість к-ть дітей	12	16	9	10
Лего конструювання	Лего дупло	Лего юніор	Лего Френдс	Лего Сіті
Зацікавленість к-ть дітей	14	16	11	14

Розглянемо заохочення дітей в грі з допомогою конструювання та створення виробів з Лего, в різних вікових групах.

Діаграма 3.2



Діаграма 3.3



Діаграма 3.4



Діаграма 3.5



Нами було з'ясовано , що в більш старшому віці, більше дітей заохочені гратись з Лего. В діаграмі 3.2. показано , що з всієї групи раннього віку лише 55% дітей гралось з Лего.

Молодша група(діаграма 3.3.)- 63% заохочених; середня група (діаграма 3.4.) -65% заохочених; старша група (діаграма3.5.) -82% заохочених гралось із задоволенням. Це вказує на те, що чим старші діти, тим усвідомленіше вони виконують завдання. Вироби у них більш різноманітні. Вони можуть виконувати більше варіантів одного і того самого завдання, використовуючи свою творчість, яка ґрунтується на фантазії.

Зацікавленість дітей роботою буде, в першу чергу, тому, що вироби виготовляються власноруч, є простір для творчості, фантазування, можливості виготовити свій виріб не схожим на вироби інших. При цьому слід спрямовувати дошкільників на те, що при допущенні помилок, не правильному виконанні роботи завжди є можливість виправити, вдосконалити або повністю переробити виріб.

Узагальнюючи результати досліджень було з'ясовано, що загальна інтелектуальна спрямованість у більшій мірі характеризується середнім рівнем сформованості інтересу до пізнання та зацікавленості у дошкільнят. Найменша кількість дітей із високим рівнем зацікавленості, є значна кількість дітей старшого дошкільного віку із низьким рівнем розвитку означеного критерію зацікавленості. Зокрема, було виявлено, що 14% дітей мають високий рівень і, 55% дошкільників – середній та 31% вихованців – низький. При цьому можна зробити висновок, що чим менший вік дітей, тим рівень зацікавленості нижчий, а з «подорослішанням» зростає зацікавленість. Це можна пояснити тим, що у групі раннього віку та у молодшій групі у дітей ще слабо розвинуті навички виконання практичних дій, відповідно до завдань. Їм важче вдається виконати завдання, їх вироби виходять неохайними. На це впливає і нестійкість уваги у цьому віці. З завданнями, у більшості, у цих групах якісно справляється 15 – 20 % дітей, а у середній та старшій групі 42-50 % дітей. Такі дані про якість виконання робіт не можуть не вплинути на зацікавленість та пізнавальний інтерес.

З одного боку, така робота з Лего конструктором полегшує можливості проведення занять вихователями, а з іншого, «розхолоджує», «розслаблює» дітей: у мене завжди є шанс переробити, виправити. Тому окремі з дітей не прикладають максимум зусиль при виконанні роботи, а це приводить до зменшення зацікавленості до самої роботи, до її виконання, що в свою чергу гальмує розвиток творчості, конструкторських здібностей. Таке відношення окремих дітей гальмує у них розуміння дизайнерської діяльності на рівні дошкільного закладу.

Було здійснено вивчення розвитку дизайн технології в дітей дошкільного віку в одному з видів художньої діяльності – образотворчій діяльності й проаналізовано їх за критеріями: загальна розумова здатність – показником якої є інтерес до інтелектуальних дій, творча активність старших дошкільників показниками якої є неординарність, гнучкість та мобільність, мислення у творчій діяльності показником якого є оригінальність. Якщо у групі раннього віку та у молодшій групі мали місце креативні пропозиції (від 40% дітей), які не

знаходили свого відтворення у роботах у міру не достатнього розвитку практичних навиків (якість залишалась в межах 20%). Невдачі у відтворенні задумів у значній мірі знижували зацікавленість до роботи та творчої діяльності.

Навпаки, у середній та старшій групі дошкільники свої креативні пропозиції (55% дітей) могли втілювати у життя, вироби вдавалися більш якісними, доповненими елементами творчості (45%).

В обох випадках ми бачимо, що креативність, креативні пропозиції відстають від можливостей виконати роботу повністю, якісно, що звичайно впливає на зацікавленість та розвиток дизайнерських здібностей, але в першому випадку (у групі раннього віку та у молодшій групі) різниця у креативності і якості виконання роботи становила 20%, то у іншому випадку (у середній та старшій групі) цей показник становив вже тільки 10%.

Слід також зауважити, що часто у дошкільників не вистачало знань з технік виконання, для розуміння жанрів їх особливостей

З'ясувалось, недостатній вплив на образотворчість з боку вихователів в освітньому процесі ЗДО, що пов'язано із браком необхідних знань щодо її сутності, видів, особливостей. Є проблеми опанування ними ефективними методами впливу, що ускладнює представленість у виховному процесі різних її видів. Виявляється що куточок образотворчості художньо-естетичного осередку, заповнений не повністю, що ускладнює його використання дітьми.

Зображувальна діяльність дошкільників: малювання, ліплення, самостійна художня діяльність сприяють розвитку дизайнерських навиків та здібностей.

Одним із ефективних способів впровадження дизайн технології в образотворчу діяльність дошкільників, і взагалі, прилучення їх до розуміння дизайну, дизайн діяльності, є ознайомлення з дизайном у навколишньому світі. Ефективним, наприклад, буде залучення дошкільника до дитячого дизайну через відвідування з ним виставок, музеїв, свят, у тому числі, пов'язаних з народною творчістю. На екскурсіях і в музеях малюк має змогу розглянути зразки старовинної архітектури (хати, садиби, палаци) та архітектури сучасної (типового та оригінального); ознайомлюватися з різноманітністю фасадів і прикрас (вікон, фронтонів, дахів), з фактурою будівельних матеріалів (камінь, цеглина, дерево, черепиця, залізо, скло тощо). На цих заняттях ми звертаємо увагу на особливості дизайнерського оформлення, на поєднання форми і кольору у об'єктах. На прогулянках містом дошкільникам слід показувати своєрідність та особливості оформлення вітрин і реклами, інтер'єрів і площ, звертати увагу на зовнішній вигляд людей, їхній гардероб, поведінку.

Основне у проведенні таких занять показати дошкільникам, що дизайн «це творча діяльність, мета якої полягає у формуванні гармонійного, предметного середовища, що задовольняє матеріальні та духовні потреби людини; по-друге, особлива сфера діяльності, що

передбачає проектну та науково-організаційну розробку всебічно досконалих умов життя людини (Гервас 2012)».

Завдяки включенню в структуру занять з художньої праці елементів творчості вирішується одне з найважливіших завдань дошкільної освіти – підготовка дітей до школи (Сухорукова, 2010).

Робота з дошкільниками у галузі дитячого дизайну повинна будуватися так, щоб кожна дитина одержувала яскраві враження, прагнула і могла виражати їх різноманітними художньо-виразними засобами, набула багатоаспектного досвіду художньо-естетичної діяльності, навчилася творчо застосовувати його в своєму житті.

Розділ IV.

Проведення казкотерапії та методика використання схем-моделей для запровадження дизайн технологій і порівняння їх з методом ТРВЗ та Лего конструювання

Серед креативних технологій великий потенціал мають дизайн-технології як сучасний напрям художньої освіти дітей, однак досвід використання їх щодо розвитку особистості вивчений не повністю. Деякі аспекти вивчення дизайн-технологій щодо розвитку креативності розкрито в працях О. Гервас, В. Глазичева, Є. Лазарєва, Л. Переверзева В. Сидоренка та ін. Зарубіжними науковцями, такими як : Е. Асланова, Л. Малиновська, Н. Конишева та ін., існує мала кількість робіт з питань творчого розвитку дітей молодшого шкільного віку, але практично відсутні наукові роботи щодо визначення особливостей залучення дітей дошкільного віку до дизайнерської діяльності.

Згідно з Законом України «Про освіту» розвиток дизайн технологій в освітньому процесі базується на використанні нових прогресивних концепцій, впровадженні в навчально-виховний процес дошкільного закладу сучасних педагогічних технологій та науково-методичних досягнень.

З метою визначення стану використання та впровадження дизайн технологій в дошкільному навчальному закладі «Дзвіночок» було проведене тематичне дослідження.

Перевіркою встановлено, що в дошкільному закладі педагоги розвивають пізнавальні якості дошкільника, їх життєву компетентність у різних соціальних інституціях, використовуючи засоби дизайн технологій. В кожній групі створено предметно-розвивальне середовище та умови для організації педагогічного процесу щодо впровадження та використання в навчально-виховній роботі дизайн технологій та методик .

Для створення сучасного простору втілюємо в практичну діяльність такі дизайн технології:

Казкотерапія та методика використання схем-моделей у лексично-граматичній роботі.

Казкотерапія для дошкільнят - це ефективний спосіб поєднувати особистість, збільшити творчі та розумові здібності дитини. Використовуючи цей метод, можемо розширити свідомість і підсвідомість, а також зробити гармонійні відносини з зовнішнім світом і оточенням.

Безліч методів казкотерапії служать як інструмент для вивчення глибоких причин поведінки і особистісних реакцій. Поширено практикується в психотерапії і застосовується для дітей з самого раннього віку. Казкотерапія відкриває широкі можливості для формування гармонійної особистості, виявлення та виправлення внутрішніх деформацій. Використовуючи

методи казкотерапії розуміємо, що саме турбує малюка, що стало причиною тих чи інших реакцій і як відновити тонку душевну організацію.

Казкотерапія для вихованців полягає в створенні "казкової" проблеми і подієвості, що закликає дитину шукати шляхи її вирішення. Малеча з'ясовує причини виникнення проблеми та усвідомлює її наслідки. Цей спосіб не дає малюкові готових відповідей, а пропонує самому вирішити ситуацію, виходячи зі свого світовідчуття. Звичайно, суть історії повинна бути цікавою і актуальною для малюка, а також відповідати її віку.

Казкотерапія спонукає до вдумливої роботи дитини, захоплюючи для них. Після розповіді потрібно обговорити і проаналізувати казку. Обговоривши суть казки, потрібно прив'язати події оповідання з ідентичними ситуаціями в реальному житті. Для підбору матеріалу підходять і творчі методи: створення ляльок, малювання, гра з піском, драматичні сценки та ін.

Казкотерапія для дітей має багатий спектр інструментів. Том і Джері - це складна композиція, що занурює дитину в казкову атмосферу, розвиваючи свідомість і розширює кругозір. Чарівна розповідь в будь-якому випадку включає повноцінну експозицію, цікаву зав'язку історії, захоплюючий розвиток розповіді, хвилюючу кульмінацію і логічну розв'язку.

Зміст казки має відштовхуватися від проблеми, яка виникла з причини втрати або будь-якої недостаті. Головний герой вирішує проблему за допомогою чарівних засобів або за допомогою персонажа, що володіє чарівними здібностями (Крижане серце, Мавка, чарівник і ін.). Обов'язкова присутність і взаємодія кількох поколінь. При цьому старше покоління розділяється з молодшим в результаті смерті або трагічних обставин. Зав'язка починається саме з втрати героєм / героїнею або виникнення заборони на щось. З цього моменту герой починає протидіяти, йдучи з дому в пошуках вирішення проблеми.

Події розвиваються в міру пошуків втраченого. Герой стикається з різними випробуваннями і труднощами. Кульмінаційний момент - бій з силою, яка протистоїть герою. Це може бути боротьба з негативним персонажем або проходження випробувань, розгадування загадок. Кульмінація завжди закінчується перемогою добра над злом.

Одним з найдієвіших засобів казкотерапії для дітей є створення дитиною особистої казки. У нашому садочку за допомогою професійного психолога маленький казкар зможе відчути творче хвилювання і радість від процесу створення своєї унікальної чарівної історії. Це допоможе дитині розкритися, подолати внутрішню заборону і висловити своє неповторне "Я".

Форма і зображення мають велике значення для дітей. Дитина зможе самостійно вибрати картинку або намалювати власноруч свого героя. Це є дуже важливим моментом для вихованців.

Для роботи з схемами-моделями використовується аркуш картону 45х30 см, поділений на шість квадратів (за кількістю характерних ознак предмета або об'єктів чи пір року, про які потрібно розповісти). Дітей навчають знаходити головні, суттєві ознаки предмета, відрізняти їх від другорядних. Навчаючи старших дошкільників складанню описових розповідей, використовують схеми-моделі. Діти вибудовують розповідь з дотриманням послідовності та параметрів, закладених у схемах: колір, форма, величина, матеріал, частини, дії. Використання схем при складанні описових розповідей допомагає дітям засвоїти порівняння предметів не в загальній формі – чим подібні, або чим відрізняються предмети, а диференціювати, порівнюючи предмети за формою, величиною, кольором тощо.

Казкотерапією підводимо дитину до усвідомлення своєї внутрішньої сутності, своєї єдності і неповторності, підводимо до відчуття гармонії із собою і світом. У процесі казкотерапії дитина навчається сприймати себе такою, якою вона є, усвідомлювати себе й інших людей, кожного, як неповторну індивідуальність. В ході роботи використовуємо декілька видів театру:

- театр на фланелеграфі;
- пальчиковий театр;
- ляльковий театр;
- драматизація.

Проводилась казкотерапія в чотирьох групах різного віку, наведено в таблиці 4.1. В старших групах казки для театрів давали можливість вибрати діткам, щоб в них була більша зацікавленість для виконання. В групі раннього віку застосували казки на побутові теми. Для ігор в театр вибирали час після сну. Кількість дітей в групі: ранній вік – 14 дітей; молодша група – 17 дітей; середня група – 12 дітей; старша група – 14 дітей. Відповідно до цього спостерігалось ,яка кількість дітей брала участь в театрі і в яких групах який вид театру мав більший показник зацікавленості.

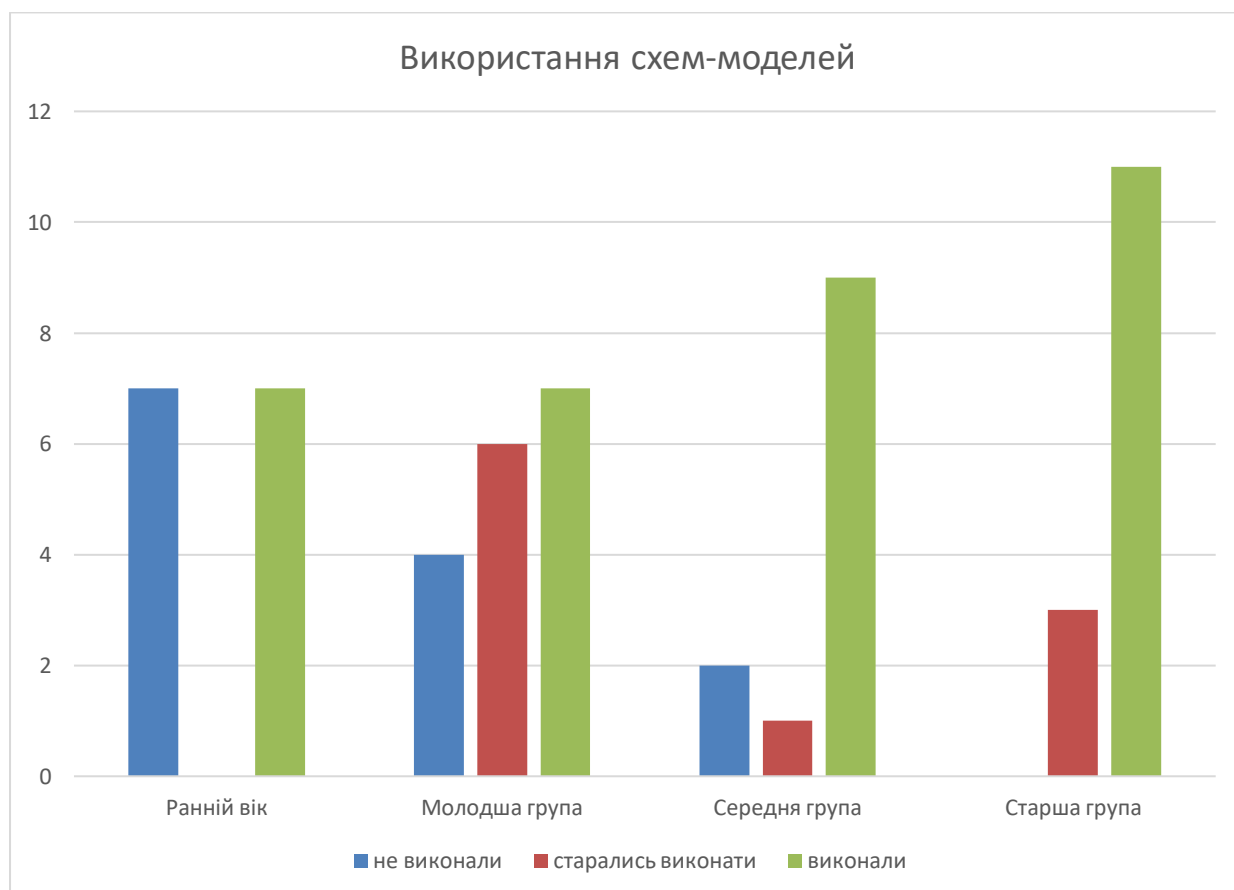
Таблиця 4.1

	Ранній вік (кільк.які брали участь/заг.кількість)	Молодша група (кільк.які брали участь/заг.кількість)	Середня група (кільк.які брали участь/заг.кількість)	Старша група (кільк.які брали участь/заг.кількість)
театр на фланелеграфі	7/14	16/17	12/12	14/14

пальчиковий театр	10/14	17/17	11/12	13/14
ляльковий театр;	8/14	5/17	5/12	9/14
драматизація	2/14	10/17	12/12	12/14

Навчання дітей на основі розповідання, декламування вірша за схемою. В групі раннього віку, застосувалось показ картинок, фото зображень, натуральних побутових речей і проведення додаткових пояснення, якщо для дитини не було щось зрозумілим.

Діаграма 4.2



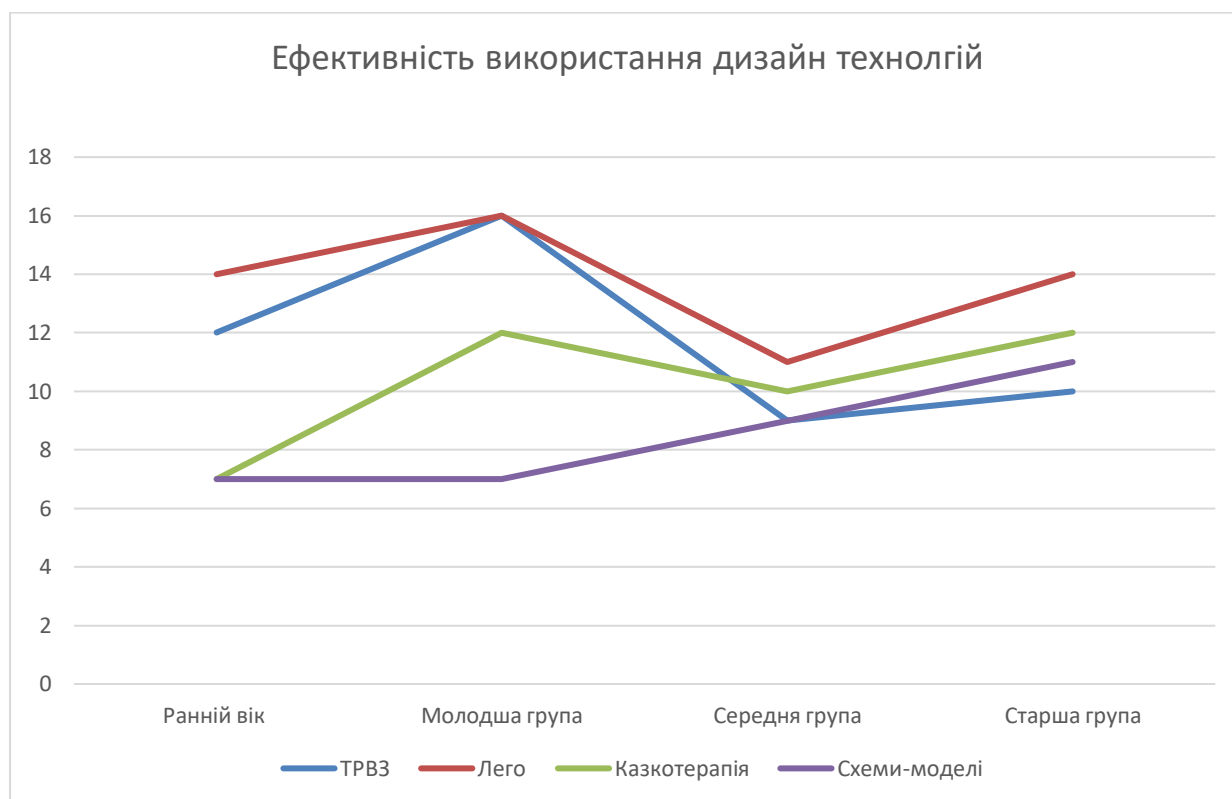
Нами було з'ясовано, що використання схем-моделей у лексично-граматичній роботі не у всіх групах зуміли досягти високої ефективності. В діаграмі 4.2. вказано, що самий вищий показник дітей, які хотіли і змогли виконати розповідь вірша за схемою це в старшій групі. Які не мали намір-відсутні, старались виконати 3 дітей з 11. В середній групі 2-відмовились, їх не зацікавило заняття, одна дитина-старалась, 9 справилося успішно. Молодша група, ті що не виконували вивчення вірша-4 дітей, 6-мали бажання і старались, 7-виконали із задоволенням. В групі раннього віку, використали звичайні зображення озвучуючи їх. В такому віці поки дошкільнятам важко зосередитись, зрозуміти і не відволікатись. Тут показники найнижчі: не виконувало завдання половини групи, інша половина виконала з допомогою вихователя.

Суть технології в розвитку у дітей словесно-логічного мислення, формування у них уміння користуватися основними логічними прийомами та операціями, і це є одним із важливих завдань у процесі навчання старших дошкільників. Основною умовою розвитку мислення і мовлення є цілеспрямоване навчання. Розвиток у дітей словесно-логічного мислення, вироблення вміння користуватися основними логічними прийомами й операціями становить одне з важливих завдань у процесі навчання старших дошкільників. О. Білан та К.Крутий вдалося виявити специфічний засіб розвитку мовлення дошкільників – **наочні моделі**, в яких малюк відтворює структуру об'єктів і зв'язків між ними.

Надалі можна зробити висновок, що застосування дизайн технологій такі як казкотерапія і використання схем-моделей, досить добре впливає і дає змогу досягти великих результатів для досягнення мети в дошкільнят. Порівнюючи їх, в кожному дослідженні ми бачимо що в групах раннього віку важче керувати дошкільнятами чи досягти виконання завдання. Такий вік характеризується виникненням нової соціальної ситуації розвитку. У дитини вже з'являється коло елементарних обов'язків. Змінюються взаємини з дорослими, набуваючи нових форм: спільні дії поступово змінюються самостійним виконанням дитиною вказівок дорослого. З'являється можливість систематичного навчання згідно з певною програмою, хоча останню можна реалізувати лише в тій мірі, в якій вона стає власною програмою дитини.

Збільшення зацікавленості, чи навіть більшість виконання самого завдання можна побачити з кожною більшою по віку групою. Це нам дає зрозуміти, що чим доросліша дитина тим більш розуміє виконання роботи, доросліші діти більш уважні, цілеспрямовані і схильються до адаптації.

Попередньо було проведено метод ТРВЗ і Лего конструювання, в графіку діаграми 4.3., порівняємо з казкотерапією і схеми-моделями.



Було застосовано чотири методи і дослідження. Ці дослідження провели в всіх групах кожного віку. Аналізуємо всі методи, маємо чіткі показники і можемо зрозуміти в яких групах який метод переважає над іншим. Починаючи з раннього віку бачимо по діаграмі 4.3., що найнижчий рівень займає схеми-моделі; найвищий-Лего онструювання. В молодшій групі: найменш ефективні для дошкільнят схеми-моделі; найвищі-ТРВЗ та Лего. Середня група: найнижчі-ТРВЗ і схеми-моделі; найвищий рівень-Лего. А в старшій групі: ТРВЗ має самі низькі показники, Лего-самий високий показник. Показники казкотерапії брались з чотирьох проведених театрів ,середні від кількості дітей.

Зрозуміли є те, що дошкільнят цікавить щось нове, більш яскраве, сучасне. Нашим лідером в дослідженнях є Лего онструювання. Незалежно від віку дитини і часом застосування ,воно полягає перше місце в зацікавленості і ефективності використання дизайн технологій. Також досить дієвим є ТРВЗ, якого показники досить високі в порівнянні з іншими.

Правильна підготовка завжди важлива, який би ми метод не обрали. Застосовувати доцільно різні методи. Розвиватись потрібно у всьому.

Але не тільки Лего конструювання здатне розвивати дизайнерські, конструкторські здібності дошкільників. Інтеграція сучасних технологій занять у освітній процес закладу дошкільної освіти у поєднанні з гуртковою роботою, таких як дизайн-творчість, сприяє позитивному впливу на формування особистості здобувачів дошкільної освіти. В результаті цієї роботи відбувається активізація пізнавального інтересу, розвиток креативності – важливої

складової особистості дошкільника, а також уваги, спостережливості, наполегливості, волі. Все це сприяє формуванню істотних умов для підготовки дитини до навчання в школі, повноцінного розвитку творчої особистості, надаючи свободу в відображенні свого бачення світу (Карета, 2020).

Висновки

Мета роботи була досліджувати запровадження дизайн технологій у дітей дошкільного віку. Як впливає запровадження на їхню особистість, які умови успішного розвитку дизайн технологій і шляхи удосконалення їх. Було проаналізовано багато думок на основі досліджень знатних науковців. Внаслідок цих досліджень ми мали змогу порівняти застосування дизайн технологій в дошкільнят в минулому і в теперішньому часі. Ознайомилися з проблемами мотивації розвитку застосування цих технологій. Знайшли і опрацювали методи з удосконалення систем мотивації розвитку в дітей різного віку. Нами було проведено чотири методи удосконалення з систем мотивації розвитку запровадження дизайн технологій. Було зроблено дослідження на основі ТРВЗ, казкотерапії, застосування схем-моделей і проведення заняття з Лего конструювання. Узагальнили ефективність досліджень, з'ясували що в сучасних дошкільнят більш ефективною мотивацією з удосконалення застосування дизайн технологій є Лего конструювання. Насамперед це нам дає змогу для створення нових ідей для заохочення розвитку цієї невід'ємної здібності.

За результатами вивчення проблеми розвитку дизайн технологій дітей дошкільного віку у художній діяльності було зроблено висновки:

1) було з'ясовано, що проблема дизайну досить успішно розроблялася у вітчизняній психолого-педагогічній науці та у зарубіжній психології. Великий внесок у розв'язання цієї проблеми зробили Н. М. Бібік, І. І. Демченко, М. С. Корець, В. О. Моляко, В. К. Сидоренко, М. В. Сирота, В. П. Тименко та ін. Внаслідок їхніх дослідів було зроблено висновок, що дизайн і графіку розуміють як суб'єктивну індивідуальну ознаку особистості, що вказує на прояви у її поведінки ознак творчості, яка дає змогу поєднувати проєктну діяльність з мистецькою діяльністю, проводячи аналогії та синтезування різних видів мистецтва.

2) було визначено, що одним із найбільш ефективних чинників розвитку дизайну дошкільнят це – художня діяльність, основана у більшості на декоративно-прикладне мистецтво. Це поведінка дитини творчого плану, де вона виявляє власні здібності, набутий досвід, який впливає з досвіду народних традицій, і за допомогою виражальних засобів передає своє ставлення до явищ дійсності, створюючи художні образи. Основою такої дитячої активності є мистецтво, його неповторна природа, культурна спрямованість і естетичні функції. Найбільш поширеним видом таких дій підростаючої особистості є зображувальна діяльність. До неї належить малювання, ліплення, аплікація, художнє конструювання з паперу і т.д.

3) було здійснено вивчення дизайн технологій в дітей дошкільного віку в одному з видів художньої діяльності – образотворчості й проаналізовано їх за критеріями: загальна розумова здатність показником якої є інтерес до інтелектуальних дій, творча активність старших

дошкільників показниками якої є неординарність, гнучкість та мобільність, мислення у творчій діяльності показником якого є оригінальність. Було з'ясовано, що загальна інтелектуальна спрямованість у більшій мірі характеризується середнім рівнем сформованості інтересу до пізнання у дошкільнят. Найменша кількість дітей із високим рівнем зацікавленості, є значна кількість дітей старшого дошкільного віку із низьким рівнем розвитку означеного критерію. Зокрема 14% дітей мають високий рівень і, 55% дошкільників – середній та 31% вихованців – низький.

З'ясувалось, недостатній вплив на образотворчість з боку вихователів в освітньому процесі ЗДО, що пов'язано із браком необхідних знань щодо її сутності, видів, особливостей. Є проблеми опанування ними ефективними методами впливу, що ускладнює представленість у виховному процесі різних її видів. Виявляється що куточок образотворчості художньо-естетичного осередку, заповнений не повністю, що ускладнює його використання дітьми.

4) було з'ясовано педагогічні умови розвитку дизайну в дітей дошкільного віку в художній діяльності: дотримання поліхудожнього підходу в освітньому процесі ЗДО на основі інтеграції мистецтв у контексті образотворчості; створення предметно-розвивального середовища у процесі формування творчих здібностей в образотворчій діяльності; використання навчальних занять з нетрадиційних технік образотворчої діяльності. Перспективами подальших наукових пошуків необхідно встановлення взаємозв'язку між образотворчістю іншими видами творчої діяльності та їх впливу на розвиток графічних проявів у поведінці.

Rezümé

A munka célja a tervezési technológiák bevezetésének vizsgálata volt óvodáskorú gyermekeknél. Hogyan hat a bemutatkozás személyiségükre, mik a feltételei a tervezési technológiák sikeres fejlesztésének, fejlesztésük módjainak. Számos véleményt elemeztek kiváló tudósok kutatásai alapján. E vizsgálatok eredményeként össze tudtuk hasonlítani a tervezési technológiák óvodai felhasználását a múltban és a jelenben. Megismerkedtünk ezen technológiák alkalmazásának fejlesztésének ösztönzésének problémáival. Módszereket találtunk és fejlesztettünk ki különböző életkorú gyermekek fejlődési motivációs rendszereinek javítására. A tervezési technológiák bevezetésének fejlesztésére a motivációs rendszerek javításának négy módszerét hajtottuk végre. A kutatás a TRVZ, a meseterápia, a modellsémák és a Lego építési órák vezetése alapján történt. Összefoglalva a kutatások hatékonyságát, kiderült, hogy a modern óvodások körében a Lego építés hatékonyabb motiváció a tervezési technológiák használatának javítására. Először is lehetővé teszi számunkra, hogy új ötleteket alkossunk, hogy ösztönözzük e benne rejlő képesség fejlesztését.

A művészeti tevékenységben részt vevő óvodáskorú gyermekek tervezési technológiáinak fejlesztési problémájának tanulmányozásának eredményei alapján a következő következtetéseket vonták le:

1) kiderült, hogy a tervezés problémáját a hazai pszichológiai és pedagógiai tudomány, valamint a külföldi pszichológia meglehetősen sikeresen fejlesztette ki. N. M. Bibik, I. I. Demchenko, M. S. Korets, V. O. Molyako, V. K. Sydorenko, M. V. Syrota, V. P. Tymenko nagyban hozzájárult a probléma megoldásához stb. Kutatásuk eredményeként arra a következtetésre jutottak, hogy a design és a grafika egy személy szubjektív egyéni jellemzője, amely a kreativitás jeleinek megnyilvánulását jelzi viselkedésében, ami lehetővé teszi a projekttevékenység és a művészi tevékenység összekapcsolását. analógiák és a különböző művészeti típusok szintetizálása.

2) Megállapítást nyert, hogy az óvodások tervezésének fejlesztésében az egyik leghatékonyabb tényező a művészi tevékenység, amely többnyire díszítő- és iparművészetre épül. Ez az alkotótervű gyermek viselkedése, ahol feltárja saját képességeit, a népi hagyományok tapasztalataiból megszerzett tapasztalatait, és kifejező eszközök segítségével közvetíti a valóság jelenségeihez való viszonyát, művészi képeket alkotva. . Az ilyen gyermeki tevékenység alapja a művészet, annak egyedi jellege, kulturális orientációja és esztétikai funkciói. A növekvő személyiség ilyen cselekedeteinek leggyakoribb típusa a vizuális tevékenység. Tartalmazza a rajzot, a szobrászatot, a rátétet, a művészi építést papírból stb.

3) a tervezési technológiák tanulmányozása óvodáskorú gyermekeknél a művészi tevékenység egyik típusában - a vizuális művészetekben - a következő kritériumok szerint elemezték: általános mentális képesség, amelynek mutatója az intellektuális cselekvések iránti érdeklődés, az idősebb óvodások kreatív tevékenysége, melynek mutatói a rendkívüli, a rugalmasság és a mobilitás, a kreatív

tevékenységben való gondolkodás, melynek mutatója az eredetiség. Megállapítást nyert, hogy az általános intellektuális orientációt nagyobb mértékben jellemzi az óvodások átlagos tanulási érdeklődése. A legkevesebb nagy érdeklődésű gyermek, jelentős az idősebb óvodás korú, a meghatározott kritériumnak megfelelő alacsony fejlettségű gyermekek száma. Különösen a gyerekek 14%-a rendelkezik magas, az óvodások 55%-a átlagos, az óvodások 31%-a alacsony szintű.

Megállapítást nyert, hogy a pedagógusok nem rendelkeznek kellő befolyással a kreativitásra a kisgyermekkorú nevelés nevelési folyamatában, ami a lényegére, típusaira és jellemzőire vonatkozó szükséges ismeretek hiányával jár. Problémák merülnek fel a hatékony befolyásolási módszerek elsajátításában, ami megnehezíti a különféle típusok képviselését az oktatási folyamatban. Kiderül, hogy a művészi és esztétikai cella művészi sarka nincs teljesen kitöltve, ami megnehezíti a gyerekek használatát.

4) tisztázásra kerültek a művészeti tevékenységekben az óvodáskorú gyermekek tervezésének fejlesztésének pedagógiai feltételei: a poliművészeti megközelítés betartása az alapfokú oktatás oktatási folyamatában a művészetek vizuális művészetekkel való integrációján alapulva; tantárgy-fejlesztő környezet kialakítása a vizuális művészet alkotói képességeinek kialakítása során; a művészeti tevékenység nem hagyományos technikáiról szóló oktatási órák használata. A további tudományos kutatások kilátásaihoz meg kell határozni a vizuális művészetek és az egyéb alkotótevékenységek közötti kapcsolatot, valamint ezek hatását a viselkedés grafikai megnyilvánulásainak kialakulására.

Використана література:

- 1) Багатий В., Ньюкалов В. (1994) Розвивати творче мислення (ТРВЗ у дитячому садку). Дошкільне виховання. № 1. Київ.
- 2) Березина В.Г., Викентьев І.Л., Модестов С.Ю. (1994) Дитинство творчої особистості. СПб.: Видавництво Буковського, 60
- 3) Бойчук А. В. Простір дизайну (2013). Київ. 367
- 4) Бондар Л., Гуцол С. (2013) LEGO-конструювання в освітньому процесі різновікової групи. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. № 2, 19–20.
- 5) Бондарчук О. М. Створення онлайн-ігор для освітніх цілей (2017) / авт.-упоряд. Київ: Видавництво "Літера ЛТД", 167 с.
- 6) Венгер Н.Ю. (1982) Шлях до розвитку творчості. *Дошкільне виховання*. № 11. Київ.
- 7) Ветлугіна Н.А. (2005) Про теорію і практику художньої творчості дітей. *Дошкільне виховання*. № 5, 15-23.
- 8) Гервас О. (2012) Теоретичні аспекти підготовки майбутніх інженерів-педагогів основам екодизайну. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету*. Умань, 2012. Ч. 2, 49-55.
- 9) Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури ХХ століття. Львів, (2006). – 36 с.
- 10) Дубасенюк О. А. (2013) Розвиток творчого потенціалу особистості засобами мистецтва. *Креативна педагогіка: наук-метод. Журнал. Академія міжнародного співробітництва з креативної педагогіки*. Вінниця. Вип. № 7, 52-58.
- 11) Дурманенко О. Л. (2021) Формування творчості майбутніх вихователів у процесі професійної підготовки. *Академічні студії. Серія: Педагогіка (категорія «Б»)*. № 4. Част.2 (21), 73- 79.
- 12) Дурманенко О.Л. (2021) Ілюстративний матеріал як вид наочності для дітей дошкільного віку. III Всеукраїнська науково-практична інтернет-конференція *Дошкільна освіта: теорія, методика, інновації*. 15 листопада (2021) с. 25-32.
- 13) Дусавицький О. (2004) Система розвивального навчання в дзеркалі шкільної практики. *Сучасні шкільні технології*. Київ: Ред. загальнопед. газ., 85–94.
- 14) Житнік Т. С. (2013) Художньо-творча активність як особистісний феномен. *Вісник Інституту розвитку дитини: зб. наук. пр. Серія : Філософія, педагогіка, психологія*. Вип.30, 129-133.
- 15) Завязун Т. (2022) Організація освітнього простору закладу дошкільної освіти в сучасних умовах. *Освітнє середовище. Житомирщина педагогічна* № 3 (27), 2022. Житомир.

- 16) Карабін О. Й. (2019) Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. № 67, Т. 1. 44-47.
- 17) Карета, А. Л. (2020) Техніка дизайну як складова освітнього процесу, що формує важливі риси особистості дошкільника. Всеукраїнська науково-практична конференція "Досвід роботи вихователя закладу дошкільної освіти: традиційні підходи та інновації". 19 травня 2020р. м. Ужгород
- 18) Клименко В. В. (2006) Психологія творчості: Навч. посібн. Київ: Центр навчальної літератури, 480 с.
- 19) Коваленко О. В. (2012) Технології навчання дизайну / авт.-упоряд. Київ: Видавництво НПУ імені М. П. Драгоманова, 244 с.
- 20) Козуб І. В. (2006) Філософія гуманізації стандартів у дизайні в контексті проектування та експлуатування дитячих ігрових майданчиків. №3. Серія: «Дизайн просторово-предметного середовища». 40-45.
- 21) Матвієнко С. І. (2018) Особливості використання основ дизайну у роботі з дошкільниками. *Наука III тисячоліття: пошуки, проблеми, перспективи розвитку: матеріали II Міжнародної науковопрактичної інтернет-конференції*. 224-226.
- 22) Образотворче мистецтво з методикою викладання в дошкільному навчальному закладі: підручник (2010) / за заг. ред. Г. В. Сухорукової / Г. В. Сухорукова, О. О. Дронова, Н. М. Голота та ін. Київ: Видавничий дім "Слово". 367 с
- 23) Павленко В.В. (2015) Розвиток креативності молодших школярів як педагогічна проблема. *Проблеми освіти: Науково-методичний збірник*. Інститут інноваційних технологій і змісту освіти МОН України. Київ. Вип.85,152-158
- 24) Пахомова Н. М. Дизайн-технології в освітньому процесі (2004) / авт.-упоряд. Київ: Видавництво А.С.К, 204 с.
- 25) Пеккер Т. В., Голота Н. М., Терещенко О. П., Резніченко І. Ю. (2010) Програма розвитку конструктивних здібностей дітей дошкільного віку "LEGO-конструювання". Київ, 128 с.
- 26) Пісоцький О. П. (2014) Проектування предметно-розвивального середовища у ДНЗ: навч. посіб. для студ. Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя. 57 с.
- 27) Розвиток старшого дошкільника в освітньому середовищі закладу дошкільної освіти : методичні рекомендації / О. Д. Рейпольська, І. М. Гудим, І. В. Луценко, В. О. Луценко, Г. Г. Цветкова ; за заг. ред. О. Д. Рейпольської. Кропивницький: Імекс-ЛТД, 2021. 178 с.

- 28) Рома О.Ю., Близнюк В, Ю. (2016) Програма розвитку дитини від 2 до 6 років та методичні рекомендації до неї «Безмежний світ гри з LEGO» Борук. Київ: LEGO FOUNDATION.
- 29) Роменець В. А. (2001) Психологія творчості: навч. Посібник. Київ: Либідь. 288 с.
- 30) Сторож В. В. (2020) Гейміфікація в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. 151-158.
- 31) Стриженко Л. (2007) Художня студія: розвиток творчих здібностей. *Дошкільне виховання*. №5. 20-21.
- 32) Тименко В.П. (2002) Безперервна система загальної дизайн-освіти : стан і перспективи розвитку. Київ: Науковий світ, 108-110.
- 33) Трофімчук В.М. (2012) Структурні компоненти творчих здібностей учнів та особливості їх прояву в дизайнерській діяльності. Трудова підготовка в закладах освіти. Київ. № 7-8, 47-52.
- 34) Тягур В.М. (2007) Викладання дизайну в педагогічних навчальних закладах. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. Збірник наукових праць. Житомир, (31), 89-92.
- 35) Тягур В.М. (2023) Дизайн-мислення – методологія інноваційного креативного розвитку майбутніх вчителів початкової школи. *Актуальні питання у сучасній науці* (Серія «Педагогіка», Серія «Право», Серія Економіка», Серія «Державне управління», Серія «Техніка», Серія «Історія та археологія»): журнал. Київ. Випуск № 8(14) 2023. С. 919-932.
- 36) Федяєва В.Л. (2000) Проблеми творчості в історії української педагогіки. *Збірник наук. праць. Пед. науки*. Херсон. Айлайт. Випуск 12.19-21.
- 37) Фурманюк С. М. (2014) Формування художньо-естетичної компетентності майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів засобами праці / С. М. Фурманюк / Формування професійної компетентності майбутніх педагогів дошкільної та початкової освіти: збірник науково-методичних праць / За заг. ред. В. Є. Литнєва, Н. Є. Колесник, Т. В. Наумчук. Житомир: Видво ЖДУ ім. Івана Франка. 214-217.
- 38) Цюпак І. М. (2010) Конструювання як складова дитячого дизайну. *Збірник наукових праць студентів Харківської академії дизайну*. №2. 67-73. Харків
- 39) Чепур О.С. (2011) Креативний розвиток дітей дошкільного віку. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія “Педагогіка, соціальна робота”*. Випуск 23, 202-204. Ужгород.
- 40) Швець О. А., Громов Є. В., Коломієць А. М., Коломієць Д. І. (2021) Нові функції дизайну в епоху цифровізації та перспективи розвитку дизайн-освіти: аналіз світового

досвіду. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського*. Серія: Педагогіка і психологія. Вип.67. С.56-64.

- 41) Noel G. (2020) We All Want High-Quality Design Education: But What Might That Mean? *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*. Vol. 6, Issue 1. P.5-12

Звіт про перевірку схожості тексту Oxsico

Назва документа:

Cóka Viktória.docx

Ким подано:

Greba Ildikó

Дата перевірки:

2024-05-27 17:47:06

Дата звіту:

2024-05-28 09:35:11

Ким перевірено:

I + U + DB + P + DOI

Кількість сторінок:

45

Кількість слів:

12042

Схожість 29%	Збіг: 35 джерела	Вилучено: 0 джерела
Інтернет: 31 джерела	DOI: 0 джерела	База даних: 0 джерела
Перефразовування 5%	Кількість: 31 джерела	Перефразовано: 971 слова
Цитування 12%	Цитування: 159	Всього використано слів: 3199
Включення 3%	Кількість: 20 включення	Всього використано слів: 439
Питання 0%	Замінені символи: 0	Інший сценарій: 2 слова