



УДК 7.05

КОНЦЕПЦІЯ РОЗВИВАЮЧОЇ ГРИ «ДИЗАЙНЕР» КОВАЛЬОВ Ю.М., д.т.н., професор, ЗОНЬ Ю.А.

Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну ім. М.В. Бойчука, м. Київ

Запропоновано концепцію універсальної розвиваючої гри, розрахованої на різні вікові періоди (0-1 рік - немовля до 12-20 років – підлітковий вік та юність), удосконалення універсальних здібностей (сенсорні почуття, асоціативне та абстрактне мислення тощо), здобуття професійних навичок дизайнера (колеристика, формоутворення, малювання, комп'ютерне конструювання тощо). Універсальність гри досягається за рахунок її модульної структури і можливостей зміни функцій у залежності від потреб розвитку конкретного вікового періоду.

Ключові слова: педагогіка Монтессорі, розвиваючі ігри, вікові періоди.

Вступ. Згідно Й. Хейзінги, ігри супроводжують людство на протязі всього його існування і мають величезну роль у формуванні основних компонентів культури [1]. Г. Гессе використав метафору гри у бісер для опису переходу від творчої фази цивілізації до «фейлетонної доби», у якій легко вгадуються риси сучасного постмодерну. Вплив гри може бути як позитивним, так і негативним (ігроманія). Відповідно, слід сформулювати принципи досягнення позитивного ефекту, що вперше у педагогіці зробила М. Монтессорі [2].

Аналізуючи сучасні розвиваючі ігри, у широкому асортименті представлені у магазинах України [3], відзначимо дві обставини:

- ігри не є універсальними і можуть бути застосовані для розвитку окремих здібностей у окремі вікові періоди без далекосяжної спільної мети;
- при розробці ігор не ставилась мета формування професійних навичок, і вони не мають відповідної функціональності.

Звідси випливає актуальність задачі створення універсальної гри, здатної супроводжувати дитину і юнака, розвиваючи як універсальні здібності, так і професійні навички.

Результати. Концепція. Гра «Дизайнер» має на меті сприяти розвитку загальних, творчих, дизайнерських здібностей. Гра є універсальною і розрахована на періоди від народження до юності. Гра включає основний модуль (використовується у всіх періодах) та додаткові модулі, які докупаються окремо і призначені для розвитку конкретних здібностей у конкретний період із урахуванням вікової психології та ергономіки. Модулі оформлені у єдиному стилі. Ефективність гри підвищується, якщо середовище перебування враховує ці особливості.

Фокус-групи. Вікові групи, потреби, педагогічні цілі попри певну схожість, по-різному визначаються у джерелах. Доцільно використовувати результати М. Монтессорі [2] (кореляції ігор та здібностей, які слід розвивати, а також педагогічна методика, розрахована на дітей до 6 років), Е. Еріксона [4] (класифікація вікових періодів, визначення ознак позитивного і негативного розвитку), Ю. Ковальова [5] (вікові періоди як наслідки самоорганізації, цілі і організація емоційного впливу середовища). Виходячи із цього, маємо кореляції у табл. 1.

Модулі. Кількість та склад модулів, а також сценарії гри обумовлені даними табл. 1. Основним модулем є набір магнітних кубиків із паралелепіпедів та трикутних прямих призм, який дозволяє створювати складні плоскі та просторові конфігурації, які асоціюються на різних етапах, наприклад, із картами Монтессорі, «ковдрами Серпинського», біоформами, мокапами тощо, і використовується на протязі всіх вікових періодів. Додатковими модулями є, наприклад, сенсорні і кольорові накладки на магніти, планшет Wacom із встановленою програмою малювання Corel Painter, персональний компютер із встановленими програмами скульптингу Z-brush та тривимірного моделювання 3D studio Max, 3D сканер та 3D принтер тощо. Додаткові модулі можуть бути як вузькоспеціалізованими, так і універсальними.

Середовище характеризується як спільними для всіх періодів характеристиками, так і змінними параметрами. До перших відносяться: певна уособленість особистого простору дитини; зонування; максимальна схожість із «дорослим» середовищем, але із урахуванням вікової ергономіки; спеціальний простір або полиця біля ліжка із іграшками та матеріалами, доступними для гри з моменту прокидання дитини; наявність безпечних побутових предметів (ганчірка, невеликий віник, совок); спеціальне місце для художніх матеріалів (олівців, паперу, клею тощо), а також книжок. До других – можливість зміни кольорів, освітлення, матеріалів, зон, модулів та предметів по мірі зростання дитини. Отже, трансформованість простору і урахування вікової психології є визначальними для комфортного перебування дитини.



Таблиця 1. Кореляції фокус-груп, каналів взаємодії із світом, здібностей і навичок, позитивних та негативних результатів

Фокус-групи (вік у роках)	Домінантні канали взаємодії із світом	Здібності та навички, що формуються	Характеристика середовища	Результат розвитку
1. Немовля (0-1)	Інтуїція	Асоціації предметів, дрібна моторика, сенсорика	«Середовище любові»	Довіра до світу, енергія та життєва радість / недовіра до світу, закритість, слабкість
2. Раннє дитинство (1-3)	Его	Почуття цілісності форми, геометрія і колір форми, просторове мислення, мова, координація рухів, навички самообслуговування	«Середовище як тло»	Самостійність, незалежність, сором, сумніви
3. Дитинство (3-6)	Воля, розум	Ритм, слух, вміння концентруватися і діяти цілеспрямовано, мова	«Трансформаційне середовище»	Ініціатива, цілеспрямованість - пасивність, почуття провини
4. Шкільний вік (6-12)	Здоровий глузд	Логічне мислення та мова, первинні професійні навички	«Когнітивне середовище»	Компетентність та володіння знаннями і вміннями / неповноцінність
5. Підлітковий вік та юність (12-20)	Пристрасті	Емпатія, дружність, любов, а також складні дизайнерські навички	«Емоційне середовище»	Ідентичність особистості, самовизначення, відданість, вірність / невизнання

Роль дорослих полягає у організації сценарію гри, забезпеченню необхідними модулями, контролю результатів та безпеки. Сценарій має подаватися максимально ненав'язливо, так, ніби дитина сама дійшла до нього, з урахуванням вікових особливостей комунікації. Наприклад, для тренування асоціативного мислення – однієї із пріоритетних якостей дизайнера – спочатку можна пред'являти карти Монтесорі, називати зображення і складати кубики у схожі конфігурації, заохочуючи дитину до повторення цих дій. Але у підлітковому віці, коли дитина освоює методи математичного і комп'ютерного моделювання, уже необхідні технічні і програмні засоби, пояснення, підручники і ретельно продумані проблемні ситуації, для розв'язання яких потрібні творчі дії. Дорослі мають варіювати сценарії, модулі та засоби комунікації, якщо досягти позитивних результатів розвитку відразу не вдається.

Сценарії гри мають бути різноманітними, варіативними, інтерактивними, відповідати віковим особливостям та здібностям. Так, для немовляти найбільш близькою і коханою особою є мати, а головним способом порозумітися є інтуїтивний. Відтак, організувати сценарії гри має саме мати, яка «відчуває серцем» і «бачить по очам», що подобається дитині і чого вона хоче. Інтуїтивне сприйняття і пов'язане із ним асоціативне мислення можуть розвиватися на цьому етапі найбільш успішно, закладаючи основу комунікативних навичок та дизайнерського мислення на усе життя, і це є основною метою. Проте не слід забувати про гармонійний розвиток. У інші вікові періоди цілі та засоби комунікації мають змінюватися.

Висновки. Запропонований підхід дозволяє позбутися як недоліків існуючих розвиваючих ігор (відсутність системності та загальної мети, взаємна несумісність закладених засобів), так і педагогічної методики Монтесорі (якій закидають слабкість засобів стимуляції творчих здібностей). Перевагами є модульна структура, яка дозволяє адаптуватися під вікові особливості, а також формування здібностей, знань, вмінь та професійних навичок дизайнера, що значно полегшить процес навчання у вищому закладі освіти.

Список використаних джерел

1. Huizinga J. Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture. Routledge & Kegan Paul. 1949. 220 p.
2. Montessori M. The Formation of Man. Theosophical Publishing House, 1955. 137 p.
3. Розвивальні ігри для дітей. URL: <https://rozetka.com.ua/ua/razvivayuschie-igry/c100784/> (дата звернення 31.03.2024).
4. Erikson E. H. Childhood and Society. (1950). W. W. Norton & Co. 448 p.
5. Життєвий цикл людини : монографія / Ю.М. Ковальов та ін. Київ : Наукова думка, 2023. 416 с.