

5. Савчин М. В. Вікова психологія : навч. посіб. / М. В. Савчин, Л. П. Василенко. – Київ : Академвидав, 2005. – 360 с.
6. Шапар В. Б. Психологічний тлумачний словник / В. Б. Шапар. – Харків : Прапор, 2004. – 640 с.

The position on the activity of the individual in relation to the effective factors of the world is not a purely theoretical postulate. In many experimental psychological studies it has been shown that a person and even an animal carries not only a reflection but also a prominent representation of the events of the external world. This phenomenon has received different names – anticipation, advanced agitation, pre-development of the action, motor task, expectation, etc. It is noted that using a contextual approach can help better understand the processes of reflection at its various levels and the formation of personality in learning. It should be noted that, with all the importance of influencing the context on the formation of the content of mental reflection, it should not be overestimated. Meanwhile, reevaluation takes place. For each person you need to create your own context, the training must be extremely individualized, the adequacy of reflection and formation of knowledge of pupils is determined by the main factor – the context. Rejecting the methodological extremism of this approach, it is necessary to note, however, that it is precisely the fact of focusing on the context-based approach that indicates the relevance of the problem of the context in psychology and pedagogy.

Psychologically the system of consciousness of the subject, the significance itself does not exist otherwise, as implementing some meanings: personal meaning creates a bias of human consciousness. Meaning is a kind of building material for the generation of meanings, since the realization of a person can only take place by assimilating it from the outside of ready-made meanings – the knowledge, concepts, and the views that it receives in society.

Consequently, context is learning, in which the substantive and social content of its further activity is consistently modeled using the whole system of forms, methods and means of teaching both traditional and innovative in the process of the educational activity of the individual.

The main purpose of contextual education is to provide pedagogical and psychological conditions for educational activities; development of intellectual, substantive, social, civic competence of the individual; development of abilities to continuous education and to self-education.

The specific purpose in context-based learning is determined depending on the stage at which, within the framework of what educational disciplines and for the formation and development of which competences the educational process is organize.

The basic unit of the content of contextual learning is the problem situation, which involves the inclusion of productive thinking of the individual.

Key words: context-based approach, methodology of education, pre-school education, primary school.

УДК 37.015.3:7:373.2

Катерина Демчик
¹Kateryna Demchuk

ФОРМУВАННЯ МИСТЕЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

FORMATION OF ARTISTIC COMPETENCE OF SENIOR PRESCHOOLERS BY GAME TECHNOLOGIES

У статті розглядаються основні підходи фахівців галузі естетичної освіти дошкільників до розвитку творчих здібностей дітей засобами образотворчого мистецтва. Запропоновано авторські ігрові технології з образотворчості для закріплення практичних умінь, технічних

навичок роботи з художнім устаткуванням, зміцнення знань про професію художника, музей як скарбницю мистецьких цінностей.

Ключові слова: компетентність, ігрові технології, мистецький, інновація, ігровий образ.

Модернізація системи дошкільної освіти за європейськими стандартами безпосередньо дала поштовх до творчих пошуків педагогами новітніх ігрових технологій. Зміст та основні положення Державного стандарту дошкільної освіти [1], а також освітні завдання чинних на сьогодні розвитку, виховання і навчання дітей дошкільного віку (“Впевнений старт”, “Дитина”, “Світ дитинства”, “Соняшник”, “Українське дошкілля” тощо) дозволили акцентувати увагу безпосередньо на роботу зі старшими дошкільниками на матеріалі образотворчого мистецтва. Разом з тим, у ході аналізу проблеми формування мистецької компетентності старших дошкільників, виявлено, що ігровим технологіям з художньо-естетичного циклу приділено недостатньо уваги, що і стало причиною нових пошуків у даному напрямі.

Виявлено, що Р. Чумічова, як одна з перших фахівців естетичної освіти старших дошкільників, надавала грі значної ролі у художньо-естетичному розвитку дошкільників засобами мистецтва. Дослідниця запропонувала “закріплення умінь емоційно, образно висловлювати твердження про твір образотворчого мистецтва у формі розгорнутої розповіді здійснювати у процесі дидактичної гри” [5, с. 40]. Саме авторські розробки інноваційних ігрових технологій мали науково-методичним підґрунтям дидактичні ігри, розроблені Р. Чумічовою.

До проблеми творчих здібностей на заняттях із малювання досить креативно підійшла Л. Шульга, суть методики якої полягає у тому, що “діти зображають навколишнє тільки після емоційних зустрічей з ним у процесі спостереження, розгляду репродукцій картин, слухання музики, читання, розповідання. Основне завдання організації зображувальної діяльності – виховання естетичних почуттів, а допоміжне – навчання технічних прийомів. Що більше органів чуття беруть участь у сприйманні навколишнього, то повнішими будуть уявлення, глибшим – пізнання” [3, с. 107-108]. Зважаючи на це, припустимо, що розвиток творчих здібностей старших дошкільників на практиці здійснюється у значній мірі під час виконання певних вправ, завдань, і лише частково у ігровій діяльності.

Значним науково-методичним підґрунтям для розробки авторських ігрових технологій стала методика розвитку творчих здібностей В. Суржанської. Але, разом з тим, пропонується дослідницею методика охоплює не лише малювання, але й такі види образотворчої діяльності старших дошкільників, як ліплення, аплікацію та конструювання.

Вивчення зарубіжного досвіду з досліджуваної проблеми дозволило виявити цікавий та суттєвий прийом коментованого малювання, запропонованого Дж. Алланом, який застосовував його у практиці психотерапії з дошкільниками, школярами та підлітками. Науковець у своїх працях наполягає, щоб “коментоване малювання поєднувалося з іншими формами вираження емоцій і думок дитини з приводу створення картини світу: потрібно, щоб у процесі коментованого малювання активно використовувалися драматизація, сюжетно-рольова гра, ігрові навчальні ситуації і розповіді на цю ж тему” [2, с. 140]. Враховуючи вище викладене, цей прийом можна застосовувати з метою розвитку у старших дошкільників естетичних суджень, оцінок, рефлексії у процесі ігрової діяльності.

Т. Зайцева та Н. Юрчик серед сукупності педагогічних технологій за типом організації та управління пізнавальною діяльністю виокремили ігрові технології, які дослідники трактують як “ігрову форму взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вмій вирішувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету” [3, с. 99]. Саме це визначення було використано при розробці авторських ігрових технологій, спрямованих на розвиток і формування у дітей старшого дошкільного віку естетичних почуттів, оцінок, суджень, уяви тощо.

Загальновідомо, що провідною діяльністю дошкільників є ігрова діяльність. У педагогічній літературі місце гри у художньо-естетичному розвитку старшого дошкільника розглядають

із позицій доповнювального засобу. Оскільки 5-річна дитина повинна оволодіти певними компетенціями, які виокремлені в програмах розвитку, виховання і навчання дітей дошкільного віку, то, найперше, у науково-методичній літературі вбачається досягнення цього під час навчальних занять і лише частково – у ігровій формі.

Відсутність достатньої кількості наукових досліджень з проблеми залучення інноваційних ігрових технологій до освітнього процесу сучасного закладу дошкільної освіти зумовила *мету нашої статті* – запропонувати авторський підхід до розгляду теоретичних та методичних закономірностей використання інноваційних ігрових технологій у формування мистецької компетентності старших дошкільників.

Застосування мультимедійних засобів дошкільної освіти спричинила впровадження інноваційних технологій, які значною мірою витісняють на другий план безпосереднє спілкування з реальним світом мистецтва. Для відновлення втраченого зв'язку важливо використовувати ігрові технології, які, як передбачається, будуть відповідати сучасним освітнім завданням та вимогам нормативно-правових документів дошкільної освіти.

У ході акумулювання основних методичних рекомендацій методики ознайомлення дітей дошкільного віку із живописом Р. Чумічової, методики розвитку творчих здібностей дошкільників Л. Шульги та В. Суржанської, було розроблено авторську добірку ігрових технологій, спрямованих на збагачення уявлень та мистецтвознавчого досвіду старших дошкільників про мистецтво, розвиток інтересу і ціннісного ставлення дітей до професії художника, заохочення дітей до передачі вражень від сприйнятого у власному малюванні.

Ураховуючи факт ігрового характеру діяльності старших дошкільників, ефективність роботи у такому напрямку була підсилена авторськими ігровими образами. Кожен із них має функціональне призначення та покликаний на досягнення результатів освітньої роботи відповідно до положень “Базового компонента дошкільної освіти” за лініями розвитку “Дитина у світі культури” та “Гра дитини” [1, с. 13-16], а також для розв'язання відповідних освітніх завдань чинних програм розвитку, виховання і навчання дітей дошкільного віку.

Уведення ігрових образів повинно відбуватись поступово. Кожен новий персонаж включається в освітній процес закладу дошкільної освіти поступово, впродовж 1 – 1,5 місяців. Так, перший ігровий образ, Космофарбик, закріплює знання дітей про кольори веселки та палітру. Наведемо приклад кількох дидактичних ігрових технологій.

1. Колективна гра “Заплутана веселка”. Програмовий зміст: ознайомити та закріпити знання дітей про кольори веселки, сприяти розвитку уваги, пам'яті, спритності, швидкості. Для гри потрібно: картонні форми палітри із різнокольоровими кружечками (імпровізованими плямами фарб), яких має бути сім.

За сигналом ігрового образу діти мають знайти кольорову пляму на шаблоні-палітрі, що не відповідає певному порядковому кольору веселки. Знайшовши хибний колір, дитина має швидко підняти руку та сказати правильну відповідь Космофарбикові. У ході проведення такої гри діти намагаються перелічити усі кольори спочатку про себе, а потім намагалися швидко розповісти про віднайдену неправильну кольорову плямку. Гра такого виду сприяє закріпленню у старших дошкільників знань не лише кольорів веселки, але й основних, похідних кольорів і їхніх відтінків, що, у свою чергу, важливо для художньо-естетичного розвитку майбутніх школярів.

2. Індивідуально-групова гра “Збираємо художника в дорогу”. Програмовий зміст: ознайомити та закріпити знання дітей про художні професії, сприяти розвитку уваги, пам'яті, спритності. Для гри підбирають картки із зображенням предметів, потрібних для людини певної професії (художник, повар, учитель, слюсар, пожежник тощо), паперові коробки, на яких зображені люди певних професій. За сигналом Космофарбика дітям потрібно підібрати предмети, необхідні для роботи художникові, повару, вчителю, слюсареві, пожежнику тощо. Підібравши усі предмети до певної професії, діти мають вкинути картки у картонну коробку, на якій зображена людина відповідного фаху. По закінченні підбору, вони повинні віддати Космофарбикові коробку із предметами, потрібними художникові.

Під час підготовки до проведення гри можна варіювати як добором інших професій, окрім художника, так і їхніми предметами, потрібними для роботи. Крім того, можна замінити картонні коробки на кошики, до яких діти вкладатимуть не предметні картки, а справжні робочі матеріали та інструменти людини певної професії.

На закріплення знань старших дошкільників про кольори та вільного оперування ними під час художньо-продуктивної діяльності, доцільно проводити з ними короткотривалі ігрові технології “Хвилинки-кольоринки”. Найефективнішим є уявне “входження” дітей до твору живопису (за Р. Чумічовою), під час якого вони за хвилину мають змогу побачити широку гамму кольорів, уявляючи себе у ролі “гостя” картини. Допомогатиме у цьому наступний ігровий образ – Рамка-Чарівниця.

Можна запропонувати дітям колективну гру з готовими правилами, програмовий зміст якої – ознайомити та закріпити знання дітей про гамму кольорів, сприяти розвитку уваги, пам’яті, кмітливості, спритності. Педагог підбирає обрамлену репродукцію твору живопису (за кількістю дітей), шматки кольорового паперу в формі плямки, шаблони у формі палітри. За сигналом Рамки-Чарівниці дітям потрібно уявити, що вони по той бік рамки картини, визначити кольори фарб, які використав художник для написання твору живопису, підібрати плямки відповідних кольорів і прикріпити їх на шаблон у формі палітри. По закінченні хвилини підбрану гамму кольорів картини діти віддають Рамці-Чарівниці. Переможцем вважається та дитина, яка визначить найчисельнішу гамму кольорів.

Варто зауважити, що для проведення такої гри потрібно підібрати реалістичний твір живопису, рекомендований програмами розвитку, виховання і навчання дітей дошкільного віку, а це у свою чергу закріплюватиме знання дітей програмових картин, розвиватиме їхні уміння користуватись спектральним кругом.

Українське важливе для формування мистецької компетентності старших дошкільників знання устаткування художника, що зміцнюватиме у дітей словниковий запас мистецьких термінів. Для цього можна вводити в ігрову діяльність такі образи – Пензлярчика та Палітринку, які є ігровими уособленнями робочих “помічників” художника. Корисною може бути індивідуально-групово дидактична гра “Художникові посіпаки”. Програмовий зміст: закріпити знання дітей про матеріалів, інструментів та обладнання художника, сприяти розвитку пам’яті, кмітливості, спритності.

Педагог добирає картки із зображеннями різних предметів (пензлик, фарби, м’яч, ключ, палітра, праска, годинник, телефон, склянка, пілосос), іграшковий рюкзак невеликого розміру (за кількістю дітей). За сигналом Пензлярчика дітям потрібно зібрати у рюкзак художникові потрібні для написання картини предмети. Як тільки діти впоралися із цим завданням, вони віддають рюкзак із підібраними матеріалами, інструментами та обладнанням Пензлярчикові. Переможцем вважається та дитина, яка вірно підбрала усі необхідні предмети з-поміж запропонованих.

Педагогові важливо пам’ятати, що замінивши предметні картки справжніми предметами, потрібно врахувати, що до “помічників” художника можна додати невеликі за розміром та безпечні для дітей предмети (наприклад, ложка, гребінець, лійка для поливання квітів, клубок ниток для шиття тощо). У разі гри із такими атрибутами, діти будуть ставитись до підбору предметів серйозно, причому щоразу при виборі вірного матеріалу чи інструмента художника, старший дошкільник ґрунтовно зможуть пояснити, для чого і як буде використовувати їх художник.

Зауважимо, що крім закріплення дітьми знань про професію художника, його робочого устаткування, також важливо формувати словниковий запас мистецьких термінів старших дошкільників, розвивати вільне оперування ними.

Загальновідомо, що ще на початку ХХ ст. в Україні широкого розквіту почала набувати музейна педагогіка. Зважаючи на це, визначено, що важливим є ознайомлення старших дошкільників не лише з вітчизняними художніми музеями (Закарпатський обласний художній музей імені Й. Бокшая, Київський музей російського мистецтва, Національний художній музей

України та ін.), картинними галереями (Львівська національна галерея мистецтв Феодосійська національна картинна галерея імені К. Айвазовського, Яготинська картинна галерея, та ін.), але й із відомими світовими (Дрезденська галерея, Ермітаж, Лувр та ін.).

Для досягнення цієї мети з дітьми можна проводити колективну або індивідуально-групову дидактичну гру “Правильно-неправильно” (за Р. Чумічовою). Програмовий зміст: закріпити знання дітей про музей як духовне надбання, скарбницю мистецтва; вчити дітей правил поведінки у музеї; сприяти розвитку уваги, кмітливості, спритності. Для гри педагог використовує мольберт, дві-три обрамлені репродукції картин, червону стрічку, брязкальця. Ігровий образ Палітринка озвучує дітям по черзі твердження щодо того, що таке музей, що зберігається у ньому, як там поводитись, хто проводить екскурсію тощо. Можна запропонувати для гри такі твердження: будинок, у якому живуть люди називається музеєм (неправильне); у музеї продають хліб (неправильне); у музеї зберігаються картини (правильне); картини можна чіпати руками (неправильне); можна сміятись із картини, якщо вона не сподобалась (неправильне); щоб роздивитись деталі картини, потрібно підійти до неї ближче (правильне); якщо сподобалась картина, її можна забрати собі додому (неправильне); екскурсивод займається прибиранням приміщень музею (неправильне); розповідь екскурсивода потрібно слухати мовчки (правильне); за червону стрічку заходити не можна (правильне). Умова гри: якщо діти вважають твердження правильним, вони плескають у долоні, а якщо хибним – шумлять брязкальцями.

Таку гру важливо проводити уже на заключному етапі ознайомлення старших дошкільників із музеєм, картинною галереєю чи виставковою залюю. При цьому слід враховувати, щоб участь у грі брали діти, які систематично відвідували не лише заняття з образотворчої діяльності, але й екскурсії до скарбниць мистецьких цінностей.

Разом з тим, таку гру можна провести як словесну, якщо твердження замінити на неповні речення, які діти повинні будуть завершити. Наприклад, “Будівля, у якій зберігають картини називається ... (варіанти відповіді – музей, картинна галерея)”. Така технологія сприятиме закріпленню у старших дошкільників знань словника мистецьких термінів, що має важливе значення для становлення їх як поціновувачів образотворчого мистецтва та збагачення їхньої духовної культури загалом.

Загальновідомо, що формування мистецької компетентності старших дошкільників неможливий без знання ними творів вітчизняного і світового живопису. Тому використання їх для ігор важливий у плані закріплення майбутніми школярами знання програмових картин. Для цього доцільно використовувати ігрові технології дослідницько-пошукового характеру.

Дидактична гра “Знайди помилку” (за Р. Чумічовою) буде доцільною у цьому випадку, оскільки спрямована на вдосконалення вільного орієнтування дітей у композиції картини, формування поняття переднього, середнього і заднього планів твору живопису, визначенні правильної гамми кольорів тощо. Для цього вводиться ще один ігровий образ – Їжачок-Кольоровичок, який допомагатиме старшим дошкільникам у пошуках. Педагогові потрібно підібрати репродукції картин І. Шишкіна “Ранок у сосновому лісі”, В. Серова “Дівчинка з персиками” та А. Куїнджі “Березовий гай”. Їжачок-Кольоровичок пропонує дітям придивитись до картин та знайти, що неправильно зображене або відсутнє на них. За сигналом ігрового образу діти впродовж двох хвилин обстежують твори живопису та знаходять “помилки”. Переможцем стає той дошкільник, який перший упорався із завданням.

Для проведення такої гри у репродукціях навмисне можна замінити об’єкти зображення (у картині В. Серова “Дівчинка з персиками” перед дівчинкою на столі лежать груші та виноград, шматок торта у тарілці тощо), вилучити (у картині І. Шишкіна “Ранок у сосновому лісі” кількість зображених ведмедів повинна відрізнятись від тієї, що на оригіналі) або поміняти їхній колорит (у картині А. Куїнджі “Березовий гай” листя замість жовтого – зелене та багряне).

Найефективнішою для формування мистецької компетентності старших дошкільників можна вважати колективну технологію ігрового малювання (за В. Суржанською) “Барвисті звуки”, тобто створення дітьми малюнка, у процесі якого вони складають казку. У цьому дітям

“допомагатиме” ще один ігровий образ – Фарбалинка. Програмовий зміст: закріпити уміння дітей користуватись художніми матеріалами, інструментами й обладнанням, сприяти розвитку уяви, фантазії, творчого мислення.

Педагог завчасно має підготувати аркуші білого паперу, акварельні фарби, пензлики, склянки-“нерозливайки” з водою, палітри, серветки, підставки для образотворчості та підставки для пензликів (за кількістю дітей); аудіозапис звуків природи (“В ранковому лісі”, “Вечір у степу”, “На фермі”, “Вечір на озері” та ін.). Фарбалинка пропонує дітям під звуки природи спершу в уяві малювати із заплученими очима, а потім реалізовувати уявне на папері. За сигналом Фарбалинки діти заплучують очі, впродовж 30 секунд слухають аудіозапис звуків природи і уявляють майбутній малюнок, а потім беруть у руки пензлики і малюють.

Своєрідним такої ігрової технології є те, що використовують принцип інтеграційного впливу мистецтва на дітей. Для досягнення мети такого впливу доцільно використати технологію коментованого малювання (за Дж. Алланом) “Мій пензлик – казкар”. Програмовий зміст і атрибути гри такі ж, як і для проведення попередньої. Слухаючи аудіозапис звуків природи, за сигналом Фарбалинки діти створюють малюнок, розповідаючи при цьому казку, яку самостійно придумали. Дітям дозволяється зображувати усе, що вона потім зможе пояснити. Потім діти демонструють свої малюнки Фарбалинці, а вона має відгадати назву казки.

Зауважимо, що аудіозапис звуків природи має бути лише фоном, який сприятиме розвитку дитячої фантазії, уяви, творчості, але ніяк не повинен заважати дітям створювати казкову композицію.

Загальновідомо, що педагог закладу дошкільної освіти повинен володіти, крім усталених, також і нестандартним, інноваційним підходом до організації ігрової діяльності під час образотворчої діяльності. Тому, під час використання окреслених вище ігрових технологій, вихователь може варіювати як доборою устаткування, так і правилами гри, але при цьому освітні завдання повинні зберігатись для більшої ефективності пропонуваного ігор.

Таким чином, у сучасній дошкільній освіті виникла нагальна потреба у духовно розвинутих, творчих та інтелектуально обдарованих педагогах. Зважаючи на це, перед ними постає основне освітнє завдання – здійснювати не лише різнобічне виховання дітей старшого дошкільного віку, але й сприяти формуванню їхньої мистецької компетентності у процесі ігрової діяльності.

Проблема використання запропонованих інноваційних ігрових технологій не вичерпує всіх аспектів художньо-естетичного розвитку старших дошкільників. Перспективними напрямками дослідження можуть стати: використання інтерактивних технологій у художньо-естетичному розвитку дітей старшого дошкільного віку; підготовка педагогів закладів дошкільної освіти до використання мультимедійних засобів навчання і виховання для роботи зі старшими дошкільниками на матеріалі живопису тощо.

Список використаної джерел

1. Базовий компонент дошкільної освіти. / Наук. кер.: А. М. Богуш, дійсний член НАПН України, проф, д-р пед. наук; Авт. кол-в: Богуш А. М., Беленька Г. В., Богініч О. Л. та ін. – Київ : МЦФЕР-Україна, 2012. – 26 с.
2. Джон Аллан. Ландшафт детской души. Психологическое консультирование в школах и клиниках. Перевод с англ. Ю. М. Донца. Под общей редакцией В. В. Зеленского. – ЗАО “Диалог” – ИП “Лотаць”. – СПб–Мн., 1997. – 256 с.
3. Зайцева Т. Ю. Діяльність дошкільного навчального закладу в режимі інноваційного розвитку : посібник на допомогу працівникам дошкільних навчальних закладів / Т. Зайцева, Н. Юрчик. – Тернопіль : Мандрівець, 2014. – 328 с.
4. Суржанська В. Розвиваємо творчі здібності / В. Суржанська. – Харків : Основа, 2007. – 112 с.

5. Чумичёва Р. М. Дошкольникам о живописи : кн. для воспитателя дет. сада / Р. М. Чумичёва. – Москва : Просвещение, 1992. – 126 с.

The article deals with the main approaches of specialists in the field of aesthetic education of preschoolers to the development of creative abilities of children by means of fine arts. The author's game technologies are proposed for the development of practical skills, technical skills of work with artistic equipment, strengthening of knowledge about the profession of an artist, the museum as a treasury of artistic values. It was considered the main approaches of the scientists from the aesthetic education sphere to the development of children's creative abilities using the fine art resources. It was offered the author's approach for using the latest game technologies in the artistic and aesthetic development of the over-fives. Also it was shown a complex of games for developing children's aesthetic evaluation and views; confirming practical skills, technical skills of work with the artistic materials, tools and equipment; strengthening of knowledge about the artistry, the museum as a resource of creative values; enrichment of the vocabulary by artistic terms and capability of using them during the game. It was determined the advanced ways for further improvement of game technologies in children's artistic and aesthetic development and teachers' preparation for their work at the modern preschool educational institutions. It is well-known that a teacher of a preschool institution should possess well-established, non-standard, innovative approach to the organization of game activities during visual activity. It means that when using the proposed game technologies, a teacher can vary both in the selection of equipment and in the rules of the game, but the educational tasks must be preserved for the greater effectiveness of the proposed games. So, today's preschool education needs spiritually developed, creative and intellectually gifted educators. In view of this, they face the main educational task – to carry out not only comprehensive education of children of senior preschool age, but also to promote the formation of their artistic competence in the process of game activity.

Key words: competence, game technologies, artistic, innovation, game image.

УДК 373.3.015.31:7:331

Ірина Дорож, Алла Ковальчук
¹Iryna Dorozh, Alla Kovalchuk

МОРАЛЬНО-ВИХОВНИЙ ПОТЕНЦІАЛ ХУДОЖНЬО-ТРУДОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ У НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОМУ ПРОЦЕСІ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ

MORAL-EDUCATIONAL POTENTIAL OF ARTISTIC-LABOUR ACTIVITY IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF PRIMARY SCHOOL

У статті проаналізовано морально-виховний потенціал художньо-трудової діяльності учнів початкової школи. Окреслено вплив художньо-трудової діяльності у ході викладання дисциплін освітньої галузі “Технології” на становлення особистості молодшого школяра. Розглянуто та проаналізовано програми з “Трудового навчання” та “Художньої праці”. Проаналізовано їх виховний складник.

Ключові слова: художньо-трудова діяльність, учні початкової школи, технології.

Ідея трудового навчання і виховання виникла давно. Тим чи іншим способом у кожному суспільстві здійснювалась відповідна підготовка наступних поколінь до участі в суспільній праці, у виробництві. Починаючи з давнини і до наших днів, трудове навчання набуло своєрідного змісту залежно від того, який суспільний лад висував виховні ідеї.