

МОДЕЛЮВАННЯ ТА КОНСТРУЮВАННЯ ОДЯГУ ЯК ЗАСІБ ТВОРЧОГО РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ

У статті окреслені можливості розвитку творчих здібностей особистості у процесі моделювання та конструювання одягу на уроках трудового навчання в загальноосвітніх навчальних закладах. Особливу увагу зосереджено на використанні з цією метою ігрової діяльності.

У шкільній практиці навчання особливу увагу завжди приділяли вихованню особистості, що зможе творчо ставитися до праці, самостійно знаходити вирішення назрілих проблем. Виховання таких якостей потребує відповідного педагогічного підходу, цілеспрямованого впливу педагогів протягом усього періоду навчання та виховання. Діти повинні вчитися самостійно мислити, мати власну думку, відчувати відповідальність за справу, оскільки індивід, який мислить творчо, – головна рушійна сила соціальних та духовних трансформацій. Творча особистість значно краще адаптується до соціальних, побутових та виробничих умов, ефективно їх використовує, удосконалює, змінює.

Проблемами творчості з давніх-давен цікавилися Платон, Аристотель, Августин, Гегель, Й.-Г.Песталоцці та ін.

Більш глибоке дослідження питань творчості, особливостей творчої діяльності, умов формування творчої особистості почалося на межі XIX – XX століть. Великий внесок у дослідження проблем творчості внесли Г.Я. Буш, О.М.Леонтьєв, К.С.Пігров, Я.О.Пономарьов, С.Л.Рубінштейн, О.К.Тихомиров, П.Я.Якобсон, Л.В.Яценко.

Ідеї розвитку творчої особистості знайшли відображення у працях Т.Г.Шевченка, І.Я.Франка, Лесі Українки, яка, зокрема, наголошувала на тому, що вчитель повинен постійно працювати над розвитком творчого потенціалу учнів. Ці ідеї продовжують у своїй педагогічній спадщині Б.Д.Грінченко, А.С.Макаренко, В.О.Сухомлинський та ін.

Творча діяльність людини на сучасному етапі є предметом дослідження філософії, фізіології, психології, педагогіки, логіки. Філософія надає методологічну основу для дослідження, вивчає принципи істинності знання, результатів творчого мислення (Г.Я.Буш, К.С.Пігров, П.М.Якобсон та ін.). Психологія досліджує процеси творчого мислення (Б.Г.Ананьєв, А.З.Рахімов та ін.). Педагогіка вивчає шляхи та засоби формування творчої особистості (І.А.Барташнікова, Д.Б.Богоявленська, І.С.Волощук, С.О.Сисоєва та ін.).

* © Слюсаренко Н.В.

Головною ознакою творчості найчастіше вважають новизну, визначаючи творчою діяльністю ту, «що породжує щось якісно нове, позначене неповторністю, оригінальністю та суспільно-історичною унікальністю» [4]. Чимало вчених-психологів (С.Л.Рубінштейн, А.Т.Шумілін та ін.) таку характеристику творчості вважають неповною, стверджуючи, що елементи творчості є в будь-якій діяльності людини, що активно діючи протягом життя, вона вирішує чимало задач самостійно. Унаслідок такої діяльності виникає щось нове, що не існувало раніше. Тобто творчість являє собою цілеспрямовану, наполегливу працю, спрямовану на вирішення творчих задач, що ставить життя.

В основі творчості лежить, як правило, трудова діяльність людини. Праця – єдиний засіб перетворення людини на творчу особистість. Творчі ідеї самі собою не народжуються, а виникають тоді, коли людина відчуває потребу щось змінити, удосконалити. До творчості людину спонукають як соціальні мотиви, так і її фантазія, мрії.

Процес творчості поєднує традиції і новаторство. Абсолютно нового у творчості не буває. Суб'єкт творчості може реалізувати свій задум, лише враховуючи результати попередньої діяльності людей, закріплені у формі традицій. Щоб створити щось нове, треба зруйнувати старе та, використовуючи окремі його конструктивні елементи, утворити нову конструкцію [8].

Результати творчості можуть мати об'єктивну чи суб'єктивну новизну. Об'єктивно вважають новизну в контексті історії культури, а суб'єктивно – новизну, що має відношення тільки до автора творчої розробки (Л.С.Виготський, І.Я.Лернер, Я.О.Пономарьов). Саме суб'єктивний характер новизни лежить в основі дитячої творчості.

Під дитячою творчістю розуміють діяльність дитини, у процесі якої вона створює якісно нові для самої себе цінності. Ці цінності мають і суспільне значення, тому що необхідні для всебічного розвитку особистості і, як наслідок, для розвитку суспільства. Інколи діти створюють речі, які мають справжню естетичну цінність, є творами мистецтва [1].

Навчити творчості неможливо, бо в педагогіці немає універсальних рецептів для цього. Творчу особистість можна розвинути, використовуючи елементи навчання.

Відомо, що творчі здібності учнів (уміння спланувати та організувати свою навчально-пізнавальну діяльність; творчий інтерес, допитливість; здатність до висування гіпотез, оригінальних ідей; навички виконання різного роду творчих завдань; уміння виділяти найбільш суттєві елементи діяльності; уява, фантазія; здатність класифікувати потрібний матеріал,

аналізувати, синтезувати, полемізувати, логічно, альтернативно мислити; уміння переносити загальноотрудові навички у специфічні умови творчої діяльності та ін.) найбільш ефективно розвиваються в ході продуктивної творчої діяльності. Творчість, індивідуальність, фантазія проявляються в навіть мінімальному відході від зразка [8].

Творчість учнів розуміють як процес створення ними оригінальних продуктів, виробів, у ході роботи над якими самостійно застосовуються засвоєнні знання, уміння, навички, здійснюється їх перенесення, комбінування відомих способів діяльності або створення нового для дитини підходу до виконання завдання.

Слід зазначити, що якості творчої особистості розвиваються завдяки системі педагогічних дій, спрямованих на формування в дітей прагнення до засвоєння нових знань, нових способів діяльності. Так, Г.Г.Ващенко підкреслив, що, виховуючи творчі здібності, треба ввести учня у всі моменти творчості, такі як: вибір теми, збирання матеріалу, фіксація його, творення мистецьких типів, мистецьке експериментування та ін. [3].

Усі вищезазвані «моменти творчості» мають місце (або повинні бути наявні) на уроках трудового навчання в загальноосвітніх навчальних закладах при моделюванні та конструюванні одягу, особливо, якщо для розвитку творчих здібностей школярів застосовують ігрову діяльність.

Використовуючи гру як засіб творчого розвитку учнів, можна навчити їх переносити загальноотрудові навички у специфічні умови творчої діяльності, бо вона значною мірою стимулює та розвиває самостійність особистості, учить планувати та організовувати навчально-пізнавальну діяльність тощо.

Наприклад, виділяти протилежні властивості діти вчать в ході ігор «І хороша, і погана», «Засідання художньої ради» та ін., під час яких необхідно виділяти протилежні властивості будь-яких предметів, явищ, подій тощо. Називаючи хороші та погані властивості тканин у процесі гри «І хороша, і погана», учні знаходять протиріччя, виділяють протилежні якості тканин, зіставляють, об'єднують, розкривають нові, несподівані якості, аргументують свої відповіді. Учасники гри «Засідання художньої ради» розглядають колекцію моделей одягу, аналізують переваги й недоліки швейних виробів, обирають найкращі. Свій вибір учні обґрунтовують.

Пошук аналогій учні здійснюють в іграх «Згадаймо геометрію», «Силует», «Що на що схоже». Так, у грі «Що на що схоже» учасники порівнюють геометричну фігуру (прямокутник, трапецію, овал) та малюнки або фотографії моделей одягу і ви-

значають, на які геометричні фігури вони схожі. Ця гра вимагає від учнів відібрати якомога швидше й більше малюнків або фотографій, аналогічних силуету, який їм нагадує геометрична фігура. Завдання гри «Згадаймо геометрію» – намалювати якомога більше моделей одягу, використовуючи різні за розміром геометричні фігури як складові частини моделей. У грі «Силует» учні отримують конверт із геометричними фігурами, з яких треба скласти силует.

Асоціювання понять можна здійснювати в іграх «Символ професії», «Асоціації», ігровим завданням яких є пошук відповіді за допомогою асоціативних запитань. При цьому учні можуть об'єднуватись у дві команди: одна з них вигадує завдання, а інша, шукаючи відповідь, ставить запитання асоціативного характеру. Наприклад: «Якого кольору професія?» (барвіста), «Який має запах?» (нового одягу). Це суть гри «Асоціації», у ході якої діти мають відгадати професію «модельєр». Під час гри «Символ професії» вчитель показує малюнок із зображенням знайомого предмета. Учням необхідно називати професії, які, на їх думку, символізує цей предмет. Можна запропонувати дітям малюнок із зображенням працівника будь-якої професії, а вони мають придумати її символ та пояснити свій вибір [6; 7].

У такій грі школярі вчать не тільки асоціюванню понять, а й постановці запитань, їх спрямованості, розвивається їх допитливість. Елементи невідомого і протиріччя в цих іграх спонукають школярів до інтелектуальної активності, спрямовані на розвиток мислення. Запам'ятовування за асоціацією є одним зі шляхів удосконалення пам'яті.

Установлено, що навчати дітей ставити запитання можна за допомогою ігор «Стіл замовлень», «Спитай та відгадай», «Телеміст». Так, під час гри «Стіл замовлень» учні імітують ситуацію, яка виникає при оформленні замовлень на одяг. Виконуючи ролі замовника та приймальниці замовлень, діти за допомогою запитань роблять уточнення зовнішнього вигляду різних моделей, матеріалів, що використовуються. Суть гри «Спитай та відгадай» у тому, щоб за допомогою відповідей на запитання дізнатися, який вигляд має швейний виріб (силует, конструктивні лінії, оздоблення тощо). У грі «Телеміст» «журналісти» ставлять запитання «фахівцям» щодо виготовлення та застосування бавовняних (чи інших) тканин. Гру «Телеміст» можна проводити щороку, бо вона має широкий діапазон цілей учасників [там само].

В ігровій діяльності школярі вчать генерувати ідеї. Актуалізація педагогічної уваги на цьому питанні пояснюється тим, що це один з найважливіших способів, який забезпечує

НАУКА – ШКОЛІ

підхід до вирішення учнями найрізноманітніших проблем. Суть його – генерувати якнайбільше ідей. При цьому не обов'язково, щоб усі вони були правильними. Діти можуть продуктувати найнезвичніші і найабсурдніші ідеї. Чим більше ідей, тим більша ймовірність, що серед них будуть хороші або навіть геніальні.

Ураховуючи актуальність цього питання, можна запропонувати навчати дітей генерувати ідеї в таких іграх, як: «Маю смак», «Гармонія», «Творю красу» та ін. Якщо в грі «Маю смак» учні пропонують тільки різноманітні доповнення до моделі, намагаючись створити гарний одяг, то учасники гри «Гармонія» об'єднуються в команди. Кожна команда отримує конверт із шаблонами фігур та завдання. Перша команда розробляє моделі, у яких силует, конструкція, колір та малюнок тканини гармонійно поєднані. Завдання другої команди – показати дисгармонію в одязі.

Тренування вміння учнів генерувати ідеї залежить від розвитку їхньої творчої уяви. Створювати оригінальні образи, продукти діти зможуть, тільки якщо їх навчити таких вмінь, як:

- уміння «включати» уявний об'єкт в нові зв'язки й відношення;
- уміння вибирати з кількох образів найоригінальніший [2].

Вирішуючи зазначене питання, пропонують учням ігри «Зроби краще», «Прямокутне королівство», «Новорічна казка», «Думай і твори», «Творю красу» та ін. Досвід показує, що школярі із задоволенням удосконалюють одяг (гра «Зроби краще»), придумують моделі одягу, які можуть бути виготовлені з хусток або шарфів (гра «Прямокутне королівство»), розробляють моделі казкового одягу для Новорічного свята (гра «Новорічна казка»), пропонують конструктивні елементи фасону, уміщуючи їх у заданий контур (ігри «Думай і твори», «Творю красу») [6].

Розвивати відтворюючу уяву школярів допомагає гра «Намалюй за описом», завданням якої є створення образу предмета, явища за описом. Команди із 3-4 учнів готують опис фасону або деталі крою та пропонують його командам-суперникам, які повинні намалювати модель або деталь крою, що відповідає опису.

Здійснюючи творчий розвиток індивідуума, важливо навчити його виділяти найбільш суттєві елементи діяльності, аналізувати, синтезувати, полемізувати. Це можна зробити, виконуючи завдання гри «Твоя творча уява», правила якої потребують від учнів здійснення детального аналізу малюнків костюмів різних історичних епох з метою визначення

соціального стану володаря, виду матеріалів, з яких виготовлений одяг, способів обробки його деталей. У ході обговорення у школярів виникають пропозиції щодо можливої кольорової гами костюмів, вибір якої зумовлений розвитком виробництва даної історичної епохи.

Суть гри «Загадковий пакунок» у визначенні, на основі аналізу отриманого комплекту деталей, зовнішнього вигляду моделі, яку можна виготовити із цих деталей. Для цього учні повинні з'ясувати, які це деталі, скільки їх потрібно для виготовлення одягу. Гру можна ускладнити, якщо дати додаткові завдання: визначити направлення нитки основи на деталях, підписати назви конструктивних ліній та зрізів, припуски на шви, визначити розмір одягу. Ефективність виконання ігрового завдання значно підвищується, якщо його треба виконати за певний час.

Аналізувати, полемізувати, синтезувати інформацію навчають, використовуючи ігри: «Домалюй фасон», «Проявіть кмітливість». Так, гра «Домалюй фасон» вимагає від учнів спочатку зробити ретельний аналіз незавершеної моделі одягу, розглянути можливі варіанти і тільки після цього закінчити малюнок. Гра «Проявіть кмітливість» потребує пошуку та обґрунтування варіантів реставрації старого одягу шляхом введення нових конструктивних елементів.

Незаперечним є той факт, що у процесі навчання у школі учнів треба навчати планувати та організовувати свою навчально-пізнавальну діяльність. Цього навчають за допомогою ігор «Агентство моделей», «Захист професії». Наприклад, до проведення гри «Захист професії» учні задзалегідь на уроках отримували початкову інформацію і конкретні завдання, які було необхідно виконати в ході екскурсії або зустрічі. Їм треба отримати відомості про професії модельєра та конструктора: умови їхньої праці, можливості для змістовної, творчої діяльності, професійного зростання, вимоги до психофізіологічних та інших якостей людини, її здоров'я, значення професії в житті суспільства тощо. Готуючись до гри, школярі так організовують свою навчально-пізнавальну діяльність, щоб якомога краще ознайомитись із професіями, знайти аргументи на її захист, який відбувається в ході гри.

Вводячи у навчально-виховний процес цікаві приклади, парадоксальні факти, фантастичні передбачення, стимулюють зацікавленість, творчий інтерес, допитливість школярів. Особливо вдалими для цього є ігри: «Уявімо, що...», «Новорічна казка», «Проявіть кмітливість».

З метою творчого розвитку учнів на уроках із моделювання

та конструювання створюють творчі ситуації, пов'язуючи їх зі змістом навчального матеріалу. Стимулювати пошукову діяльність учнів можна, застосовуючи на уроках ігри: «Маю смак», «Створити настрій», «Логічні кубики», «Чарівні перестановки», «Гармонія», «Творю красу», «Думай і твори», «Конструктор» та ін. Зокрема, у грі «Логічні кубики» діти, аналізуючи можливі варіанти поєднання різних кольорів за допомогою різнокольорових кубиків, обирають найкращу кольорову гаму для певної моделі. Завдання гри «Створи настрій» дещо ускладнюють порівняно із грою «Логічні кубики», бо учням треба, підбираючи кольорову гаму для одягу, приховати недоліки або підкреслити переваги різних за ростом та повнотою фігур [6; 7].

Комбінувати, аналізувати, творити навчають дітей під час ігор «Гармонія», «Конструктор» і «Творю красу», за умов яких необхідно при розробці моделей гармонійно поєднати силует, конструкцію, колір та малюнок тканини, намагаючись розробити естетичний та зручний у користуванні одяг.

Можна виділити такі етапи, що характеризують творчу діяльність учнів на уроках праці: 1) усвідомлення, постановка, формулювання проблеми; 2) ознайомлення з існуючою інформацією; 3) критичний аналіз; 4) народження ідеї; 5) етап пошуку принципу вирішення проблеми; 6) практична перевірка гіпотези, практична реалізація ідеї.

Ці етапи творчої діяльності характерні для роботи учнів на нестандартних уроках, виконання творчих завдань, ігрової, проблемно-пошукової та продуктивної творчої діяльності учнів у процесі їх трудової підготовки. Наприклад, у ході гри «Проявіть кмітливість» перед школярами постає проблема: необхідність пошуку варіантів реконструкції розірваної сукні. Ця проблема вирішується при ознайомленні учнів з напрямками моди, конструктивними особливостями різних моделей, їх оздобленням, матеріалами, що використовуються, тощо. Аналізуючи існуючу інформацію, учасники гри генерують ідеї, обирають найкращі та реалізують їх у своїх проектах.

Важливе значення має керівництво грою дитини, підтримка її реальних досягнень. За цих умов «людина починає вірити у свої сили, у свою здатність подолати й майбутні труднощі» [5, с. 56]. Тобто, підтримуючи гру, можна надати психотерапевтичну допомогу тому, хто її потребує. Так, схвалюючи й підбадьорюючи школярів у ході гри «Домалюй фасон», звертаючи їхню увагу на оригінальність створених моделей, глибину проникнення у зміст малюнків, фантазію, легко захопити дітей до виконання більш складних завдань. За таких умов учні змагаються, без зайвих вагань виконуючи проекти моделей, для виготовле-

ння яких використовується певна кількість тканини загаданого кольору, намагаючись, щоб виріб був естетичним, технологічним, а тканина використана економно (гра «Модельєр»).

Проблемні ситуації, які пропонує дітям учитель, організовуючи ігри, не завжди достатньою мірою активізують творче мислення. Оскільки те, що здається проблемним учителю, може бути неproblemним для конкретного учня. Ось чому для того, щоб учні ефективно включалися у творчий пошук, їх навчають самостійно знаходити проблеми, формулювати на їх основі творчі задачі та розв'язувати їх. Виконати таке завдання легше, якщо творчі задачі пов'язані з життям, мають важливе значення для особистості, для оточуючих людей, для суспільства. Так, гра «Бенефіс» передбачає самостійні «домашні» дослідження учнів, яким пропонують, наприклад, придумати фасон сукні для повної матері з будь-якої конкретної тканини (смуґастої, набивної, у клітинку). Через певний час діти представляють розроблені варіанти та обґрунтовують свій вибір.

Таким чином, можливості творчого розвитку особистості у процесі моделювання та конструювання одягу на уроках трудового навчання очевидні. Зокрема значні перспективи для цього відкриває ігрова діяльність, у ході якої не лише більш ефективно розвиваються творчі здібності особистості, а й відбувається засвоєння знань, умінь, навичок, здійснюється їх перенесення в нові умови та комбінування задля створення нового для дитини продукту.

Література:

1. Барко В.І., Тютюнников А.М. Як визначити творчі здібності дитини? – К.: Україна, 1991. – 79 с.
2. Барташнікова І.А. Розвиток уяви та творчих здібностей у дітей 5-7 років: тести та ігри. – Тернопіль: Богдан, 1998. – 85 с. (Азбука для батьків).
3. Ващенко Г. Загальні методи навчання: підручник для педагогів. – Видання перше. – К.: Українська видавнича Спілка, 1997. – 441 с.
4. Педагогічний словник. – К.: Рад. школа, 1979. – 758 с.
5. Семиченко В.А., Заслуженюк В.С. Мистецтво взаєморозуміння. Психологія та педагогіка сімейного життя: навч. посібник. – К.: Веселка, 1998. – 214 с.
6. Слюсаренко Н.В. Ігрова діяльність як засіб трудової підготовки дівчат у загальноосвітніх школах України кінця ХХ століття: навчальний посібник. – Херсон: РІПО, 2009. – 228 с.
7. Слюсаренко Н.В. Науково-методичне забезпечення організації навчально-пізнавальної діяльності учнів 5-9 класів на уроках обслуговуючої праці: монографія. – Херсон: Айлант, 2003. – 120 с.
8. Слюсаренко Н.В. Розвиток творчих здібностей учнів 5-9 класів на уроках обслуговуючої праці засобами ігрової діяльності: навч.-метод. пос. – Херсон: Айлант, 2002. – 148 с.