

DOI [https://doi.org/10.32405/2308-8885-2021-3\(101\)-31-36](https://doi.org/10.32405/2308-8885-2021-3(101)-31-36)

УДК 75.052 : 004.92 («Дерево життя»)

Даніліна Віра Олександрівна,

вчитель образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва

Шевченківської спеціалізованої загальноосвітньої школи-інтернату з поглибленим вивченням предметів гуманітарно-естетичного профілю Черкаської обласної ради; Україна; viradanilina@ukr.net, <https://orcid.org/0000-0002-7642-7188>

«ДЕРЕВО ЖИТТЯ»: СТВОРЕННЯ ДЕКОРАТИВНОЇ КОМПОЗИЦІЇ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

Представлено досвід ознайомлення учнів основної та старшої школи з декоративним мистецтвом Черкащини та створення на цій основі декоративних композицій за власним задумом із використанням засобів комп'ютерної графіки на прикладі циклу занять за темою «Створення орнаменту "Дерево життя"» під час вивчення курсів «Декоративно-прикладне мистецтво» та «Комп'ютерна графіка» в освітньому процесі спеціалізованої загальноосвітньої школи з поглибленим вивченням предметів гуманітарно-естетичного профілю.

Ключові слова: декоративна композиція, комп'ютерна графіка, графічний редактор CorelDraw, інтегрований цикл занять, учні основної та старшої школи, спеціалізована загальноосвітня школа з поглибленим вивченням предметів гуманітарно-естетичного профілю.

Однією з ключових компетентностей, що притаманна сучасній молодій людині та є важливою для її подальшого професійного майбутнього і особистого життя, є інформаційно-цифрова компетентність.

Сформована інформаційно-цифрова компетентність полягає у впевненому застосуванні інформаційно-комунікаційних технологій (далі – ІКТ) для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією в публічному просторі та приватному спілкуванні. Відповідно, у закладах загальної середньої освіти має створюватися комп'ютерно-орієнтоване навчальне середовище з урахуванням сучасних інформаційних си-

стем, мереж, ресурсів та технологій, що забезпечують проєктно-творчу взаємодію викладачів та учнів у освітньому процесі [1, с. 56] та освітні результати. Особливо візуально-наочними є такі результати в процесі навчання школярів мистецтва, коли свої компетенції вони втілюють у практичних роботах – музичних і пластичних імпровізаціях, художніх композиціях тощо.

Дослідники розкривають сутність та особливості застосування комп'ютерних технологій у навчанні школярів мистецтва: мультимедійні технології як інновація в інтеграційній мистецькій освіті (О. Базелюк); формування пізнавального інтересу підлітків на уроках музики засобами мультимедійних тех-

нологій (Н. Новикова); розвиток педагогічної майстерності вчителів музичного мистецтва засобами цифрових технологій в умовах неформальної освіти (Л. Кондратова); застосування комп'ютерних технологій у освітньому процесі загальноосвітніх навчальних закладів (В. Кондратова) та ін.

Опануванню комп'ютерної графіки в освітньому середовищі закладів освіти різних рівнів присвячено праці: В. Туляєва (роль практичних навичок володіння комп'ютерною графікою у професійному самовизначенні старшокласників); І. Вівденко (використання інформаційних технологій у процесі формування професійно-творчих умінь майбутніх фахівців з графічного дизайну); М. Близнюк (інформатика у коледжі прикладного декоративного мистецтва); Ю. Бадаєва (навчання основ комп'ютерної графіки в школі (профільне навчання); Б. Чернявського (сутність та особливості використання комп'ютерних технологій навчання у художній освіті).

Отже, існують напрацювання дослідників щодо використання інформаційно-комунікаційних технологій у образотворчому мистецтві, що дозволяє навчати учнів специфічним способам зображення і розширює їхні можливості у реалізації власних творчих ідей. Більше умов для цього надається у спеціалізованих навчальних закладах художнього профілю, де навчання образотворчій діяльності відбувається поглиблено – відповідно до нахилів і задатків учнів; є можливості заглиблюватися у вивчення окремих галузей художньо-мистецьких знань і опановувати їх зміст на більш високому рівні володіння предметом. Художня діяльність у таких освітніх закладах має особливості порівняно з іншими: цілісна система включає вивчення всіх основних видів мистецтва: образотворчих (живопис, графіка, скульптура), конструктивних (архітектура, дизайн), декоративно-прикладних. У освітньому процесі використовують і базові державні програми з предметів художнього циклу, і авторські, що дозволяє ознайомити учнів із художніми спеціальностями (етнодизайн, артдизайн, вебдизайн та ін.), необхідним стає виконання учнями

практичних робіт і традиційним способом – художніми матеріалами, і засобами комп'ютерної графіки.

Мета статті – представити власний досвід ознайомлення учнів із декоративним мистецтвом Черкащини та його особливостями і створення на цій основі декоративних композицій за власним задумом із використанням засобів комп'ютерної графіки. Опис досвіду конкретизовано на прикладі вивчення теми «Створення орнаменту "Дерево життя"» у курсах «Декоративно-прикладне мистецтво» і «Комп'ютерна графіка» в освітньому процесі спеціалізованої загальноосвітньої школи з поглибленим вивченням предметів гуманітарно-естетичного профілю.

Розвиток комп'ютерних технологій відбувається з неймовірною швидкістю і захоплює дедалі більше простори людської діяльності. Візуалізація наукових експериментів, індустрія розваг, поліграфія, кінематограф, відео, віртуальна реальність, мультимедіа та педагогічні програми неможливі без комп'ютерної графіки. Збільшилась кількість шкільних предметів – серед них і образотворче мистецтво, де застосовуються засоби ІКТ (спеціальні комп'ютерні програмні засоби, зокрема демонстраційно-модельючі та мультимедійні, що базуються на комп'ютерній графіці) [5, с. 36].

Використання ІКТ дозволяє навчити молоду людину самостійно мислити, розвивати фантазію і практично втілювати свої задуми за допомогою різних комп'ютерних програм [3, с. 27], що є одним із завдань вивчення образотворчого мистецтва і передбачає опанування різних засобів і способів зображення, важливих для художньо-творчої самореалізації учнів.

Під час вивчення учнями окремих тем («Стилізація», «Орнамент», «Декоративна композиція» та ін.) курсів «Комп'ютерна графіка», «Декоративно-прикладне мистецтво» та «Композиція» у нашому закладі доцільно було інтегрувати їхній зміст, використовуючи власні напрацювання та пропозиції колег, щоб отримані учнями теоретичні відомості, опановані поняття з декоративно-прикладного мистецтва закріплювалися під час виконання практичних завдань, зокрема з компо-

зиції у векторних і растрових програмах комп'ютерної графіки [7, с. 211].

Конкретизуємо *досвід ознайомлення учнів з декоративним мистецтвом Черкащини і його особливостями* та опишемо його на прикладі інтегрованого циклу занять за темою «"Дерево життя" як символ Всесвіту» (під час вивчення курсів «Декоративно-прикладне мистецтво» та «Комп'ютерна графіка») з учнями середнього та старшого шкільного віку у спеціалізованій загальноосвітній школі-інтернаті з поглибленим вивченням предметів гуманітарно-естетичного профілю, що передбачало **створення на цій основі декоративних композицій за власним задумом з використанням засобів комп'ютерної графіки.**

Перший етап роботи відбувався на заняттях з декоративно-прикладного мистецтва, де учні ознайомилися з орнаментальною стилістикою символу «Дерево життя» та його зразками. Мета цього етапу – навчити учнів помічати в довкіллі форму дерев, тварин та рослин; відчувати доцільність і гармонію природних форм; знаходити рівновагу елементів та мотивів у цілісній композиції; вчити «змістовному» розумінню композиції; розвивати інтерес до українського мистецтва та бажання його пізнавати.

«Дерево життя» символізує єдність усього світу, є моделлю Всесвіту та людини, де кожний елемент має важливе значення. Давня людина перебувала в єдності з природою. Особливо важливими для неї завжди були тварини і рослини, які набували символічного, магічного значення оберегів життя і здоров'я, урожаю і щастя. Для всього живого у Всесвіті є своє місце. Так виник образ Дерева життя – символ оновлення природи, небесної осі, зупинення хаосу та встановлення рівноваги життя. Цей знак поєднує минуле, теперішнє та майбутнє. У християнстві – це образ Божої мудрості.

Традиційний український орнамент «Дерево життя» зустрічається у багатьох різновидах декоративно-прикладного мистецтва (декоративний розпис, писанкарство, килимарство, гончарство тощо). Тож вивчати його можна на різноманітних прикладах, а також на творах, які доступні учням, їх можна продемонстру-

вати наживо – це забезпечує візуальний контакт і підсилює емоційне переживання художніх образів. Так, нами були використані для ознайомлення учнів з цим орнаментом рушники черкаського краю з колекції Черкаського обласного краєзнавчого музею.

У 2014 році в Черкаському обласному краєзнавчому музеї презентували «Рушник єдності», на якому були представлені 26 зшитих фрагментів вишивки всіх районів Черкаської області. Для втілення проєкту працівники музею дослідили тисячі рушників в музеях області, приватних колекціях, в Українському центрі народної культури «Музей Івана Гончара» та Національному музеї народної архітектури та побуту України (фото 1).

Серед збереженої колекції черкаських рушників багато «чернецьких» рушників з Чигиринщини, які вишивали



Фото 1. Рушник єдності Черкаського краю



Фото 2. Рушник з колекції Черкаського обласного краєзнавчого музею



Фото 3. Черкаська майстриня Олександра Теліженко та її рушники із зображенням орнаменту «Дерево життя»



Фото 5. Декоративна композиція на фасаді школи. Автор Даніліна В. О.

черниці. На них дуже часто є стилізоване зображення лілії. Лілія, яка розташована на вершині Дерева, уособлює Вогонь життя, також символізує духовність, досконалість і чистоту життя (фото 2).

Важливо було донести учням, що орнамент є надзвичайно сучасним. Так, мотив «Дерево життя» з класичних центральноукраїнських рушників використовує у своїх роботах – рушниках та костюмах – сучасна черкаська мисткиня Олександра Теліженко (автор і керівник «Творчої майстерні Олександри Теліженко», майстер народного мистецтва, заслужений художник України). Майстриня-художниця досліджує символіку орнаменту, вивчає кожну деталь; при цьому інтерпретує орнамент, виконує традиційні символи в своєму авторському стилі (фото 3).

Ознайомлюємо учнів із символікою орнаменту. Світове Дерево завжди зображується стилізовано, тобто спрощено, узагальнено. У таких зображеннях обов'язковим є поділ на три яруси та дотримання чіткої вертикальної симетрії.

Дерево життя – це і Дерево роду, де кожна квіточка позначає якогось родича, а всі разом – це втілення родоводу певної людини.

Найпростіше позначення Дерева – стовбур з трьома гілочками: батько, матір, дитина.

Нижня частина Дерева – коріння, що проростає під землю, подається у вигляді трикутника, горщика. Тут містяться змії, риби, водоплавні птахи й тварини, бо низ дерева – не лише підземний світ, а й море, річка, всяка вода. Також нижня частина Світового Дерева – це світ підземного бога, володаря підземного

вогню та незліченних багатств, втілення уявлень про світ потойбічний, минулі часи.

Середній ярус уособлює землю, реальний світ, сьогодення. Тут зображено великих тварин (биків, коней, оленів, ведмедів) та людей.

Верхня частина Світового Дерева піднімається у безмежну височину – до Бога. У верхів'ї селяться птахи, розташовані небесні світила.

Мотиви Дерева життя будемо використовувати під час різних видів практичної діяльності на заняттях з декоративно-прикладного мистецтва («Вишивка», «Витинанка», «Декоративний розпис», «Писанкарство та ін.). На цьому етапі вчитель пропонує учням виконати декоративну композицію «Дерево життя» за мотивами рушників з колекції Черкаського обласного краєзнавчого музею.

Послідовність виконання учнями композиції «Дерево життя»:

1. Позначити межі композиції.
2. Тонкою лінією позначити основні елементи композиції; якщо композиція симетрична, намітити посередині вісь симетрії.



Фото 4. Виконання учнями орнаменту «Дерево життя»

3. Олівцем визначити форму Дерева, намалювати квіти, листя, птахів.

4. Промалювати кольором спочатку основні елементи композиції, а потім другорядні.

Одним із взірців творчої інтерпретації орнаменту стала наша власна робота: так, на основі орнаментальних мотивів «чернецьких» рушників нами створено та виконано декоративний розпис на фасаді школи (фото 5). А учні побачили приклад практичної реалізації ідеї, що має соціальну значущість і естетичну цінність.

Другий етап роботи відбувається на заняттях з комп'ютерної графіки. Мета етапу: виконання орнаменту «Дерево життя» в комп'ютерному графічному редакторі.

Для виконання даної роботи пропонуємо комп'ютерний графічний редактор **CorelDraw**. Це програма створення і коригування зображень векторної графіки, надає всі необхідні засоби для корекції, монтажу, підготовки макетів до друку й високоякісного виводу. Великий набір інструментів малювання пакета CorelDraw активно застосовують для створення і комерційного дизайну, і ескізних творів. Програма дозволяє і початківцям, і професійним художникам створювати ілюстрації різної складності.

Під час практичних занять педагог знайомить учнів з термінами «комп'ютерний дизайн», «графічний дизайн», «поліграфічна продукція» та ін., школярі працюють з ілюстративним матеріалом. Дослідники зазначають, що у графічній програмі CorelDRAW школярі виконують свої роботи і паралельно освоюють різноманітні підходи, мето-

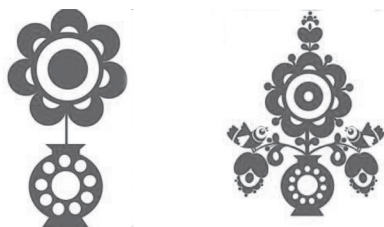


Фото 6. Створення орнаменту «Дерево життя» в комп'ютерному графічному редакторі CorelDraw

ди і види комп'ютерної графіки, розвивають вміння застосовувати отримані знання, розкрити тему за допомогою різних прийомів роботи на комп'ютері [2, с. 18].

Сфера нових електронних технологій вимагає від художника проектного мислення, що дозволяє вибудувати весь ланцюжок послідовної творчої діяльності, спрямованої на створення багаторівневого інформаційного інтерактивного художнього твору [4, с. 131]. З огляду на це роботу учні виконували поетапно, таким же поетапним був і супровід їхньої діяльності.

Спершу на уроках декоративно-прикладного мистецтва школярі навчилися за мотивами черкаських рушників створювати орнамент «Дерево життя», далі на заняттях з комп'ютерної графіки вони переносили виконаний власноруч ескіз в електронний формат, використовуючи графічний редактор CorelDraw. На основі макета учні створювали стилізоване зображення, заповнювали його простими геометричними фігурами (коло, овал, квадрат та ін.): спочатку обирали, формували та створювали центральний елемент (композиційний центр), а потім виконували деталі однієї сторони і в дзеркальному відображенні копіювали її на іншу сторону, щоб зображення вийшло симетричним (фото 6).

Для виконання цього завдання учні набували умінь роботи в графічно-

му редакторі: переміщувати елементи на робочому полі; збільшувати чи зменшувати елементи; копіювати елементи по колу та в дзеркальному відображенні; користуватися палітрою.

У даній роботі можна також використовувати нескладний інструмент «Крива» (малювання через дві або три крапки) і створювати зображення в полігональному стилі. Полігональна техніка – це новий сучасний стиль у створенні векторних зображень, коли малюнок складається з маленьких елементів (полігонів). Зазвичай вони трикутні, зрідка мають форму чотирикутників і багатокутників. У цьому стилі можна створювати пейзажі, портрети, логотипи, абстрактні картини. Сучасні дизайнери в даній техніці розробляють полігональні шрифти, меблі, одяг та архітектурні споруди (фото 7).

Під час виконання робіт учнів важливо надихати взірцями майстрів, які педагог добирає для сприймання і обговорення. Зокрема, прикладом використання мотиву «Дерево життя» є дизайн Юрка Гуцуляка для органічної косметики «Brun'ka» (Україна). Рушникові орнаменти центральних регіонів України стали основою візуальної мови цього бренду, проте автентичні образи автор використав лише як джерело натхнення, щоб створити щось цілком нове та сучасне (фото 8).

Важливо, щоб школярі під час різноманітної художньо-творчої діяльності на уроках могли проаналізувати переваги різних способів зображення. Так, інструменти комп'ютерної графіки

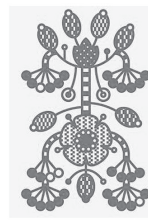


Фото 8. Мотив «Дерево життя» в дизайні органічної косметики «Brun'ka». Автор Юрко Гуцуляк

мають ряд переваг порівняно зі створенням зображень на папері вручну за допомогою олівців чи пензлів. Комп'ютерні програми дозволяють отримувати цікаві спецефекти та багато разів дублювати й переробляти декоративні зображення (різна кольорова гама, заміна деталей); можливість швидко виправляти недоліки, легко коригувати будь-які нанесені лінії; є велика база готових шаблонів, які можна використовувати, як основу для власного твору.

Закінчивши виконання завдання, учні представили результати своєї роботи (фото 9–12).

Зазначимо: якщо учнівські роботи є вдалим, то можна замовити їх друк у фірмі на футболці, чашці або іншій сувенірній продукції, щоб подарувати друзям чи рідним. Результати своєї роботи учні можуть представити на різних мистецьких виставках і конкурсах, що заохотить їх до продовження та вдосконалення цих творчих спроб.

Висновки. Таким чином, ІКТ є одним з засобів навчання школярів декоративно-прикладного мистецтва, оскільки розширює можливості введення учнів у світ художньої творчості; дозволяє випробувати себе в ролі дизайнерів (дають базу для глибшого вивчення комп'ютерної графіки: практичні вміння використовувати колір, шрифт, зображення та ін., а також можливість створення майбутнього портфоліо дизайнера тощо).

Описані заняття заохочують учнів до художньої творчості: вони навчаються



Фото 7. Графічний редактор CorelDraw (інструмент «Крива»)



Фото 9. Творча робота Мак-сименко Вікторії, 16 років



Фото 10. Творча робота Гордій-чука Володимира, 15 років



Фото 11. Творча робота Поліщука Івана, 13 років



Фото 12. Творча робота Забожко Анни, 15 років

не тільки малювати на екрані дисплея, тиражувати свої малюнки, створювати унікальні монохромні та кольорові графічні композиції, а й доповнювати їх текстами власної літературної творчості, представляти як проекти, об'єднуючись з однокласниками у групи. Сучасні комп'ютерні програми дають можливість працювати з будь-яким художнім матеріалом (олівець, фломастери, туш та перо, фарби на тлі різної фактури), створювати різноманітні за жанром і технікою роботи (малюнки, аплікації, фотоколажі та ін.), глибше пізнавати графіку, живопис, дизайн. Так учні роблять перший крок до майбутньої професії.

Важливою є і виховна складова таких занять. Бережливе ставлення до здобутків українського народного мистецтва, розширення уявлень про культурні традиції народу, зацікавлення духовними надбаннями свого краю, регіону, усієї України, формування національних рис характеру через освоєння мистецької спадщини є підґрунтям для успішної професійної діяльності майбутніх фахівців графічного дизайну, які розпочинають свій шлях професійного самовизначення у спеціалізованих загальноосвітніх школах із поглибленим вивченням предметів гуманітарно-естетичного чи мистецького профілів. У сучасній Україні менеджери підприємств дедалі частіше замовляють дизайнерам розробку фірмового стилю чи реклами з етноелементами, що дозволяє учням бачити перспективу в обраній професійній діяльності.

Подальші розробки теми слід спрямувати на розширення зображувальних можливостей шляхом поєднання комп'ютерної графіки з іншими видами образотворчої діяльності та надання перспективи їх опанування учнями різних навчальних закладів.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ:

1. Брескіна Л. В. Інформаційна культура і інтеграція телекомунікаційних та комп'ютерних мереж. *Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання*. 2001. Вип. 4. С. 54–60.
2. Вівденко І. О. Використання інформаційних технологій у процесі формування професійно-творчих умінь майбутніх фахівців з графічного дизайну. *Вісник ЛНУ ім. Т. Шевченка*. 2013. № 10 (269). Ч. II. С. 15–20.
3. Кондратова В. В. Дидактичні умови застосування комп'ютерної графіки в навчанні учнів 5–7 класів загальноосвітньої школи: автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.09 «Теорія навчання» / В. В. Кондратова; Харків. нац. пед. ун-т ім. В. Н. Каразіна. Харків, 2005. 20 с.
4. Мешчанінов О. П. Сучасні моделі розвитку університетської освіти в Україні: монографія. Миколаїв : Вид-во МДГУ ім. Петра Могили, 2005. С. 130–196.
5. Новикова Н. В. Формування пізнавального інтересу підлітків на уроках музики засобами мультимедійних технологій: автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Н. В. Новикова; Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. Київ, 2011. 21 с.
6. Петухова Л. Є. Розширення можливостей навчального процесу в умовах інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища. *Інформаційні технології в освіті*. 2010. № 6. С. 32–37.
7. Співаковський О. В., Львов М. С., Кравцов Г. М., Крекнін В. А., Зайцева Т. В., Кушнір Н. А., Кот С. М. Педагогічні технології та педагогічно-орієнтовані програми системи: предметно-орієнтований підхід. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2000. № 2. С. 18.
8. Чернявський Б. В. Комп'ютерні технології навчання у змісті викладання образотворчого мистецтва. *Наукові записки*. Вип. LXXXII. Серія: Педагогічні та історичні науки. Київ : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2009. С. 210–216.

References:

1. Breskina, L. V. (2001). Informatsiina kultura i intehratsiia telekomunikatsiinykh ta kompiuternykh mrezh [Information culture and integration of telecommunication and computer networks]. *Kompiuterno-orientovani systemy navchannia*, 4, 54–60.
2. Vivdenko, I. O. (2013). Vykorystannia informatsiinykh tekhnolohii u protsesi formuvannia profesiino-tvorchykh umin maibutnykh fakhivtsiv z hrafichnoho dizainu [Using information technology in the process of formation of professional and creative skills of future specialists in graphic design]. *Visnyk LNU im. T. Shevchenka*: Vol. 10(269), Issue II (pp. 15–20).
3. Kondratova, V. V. (2005). Dydaktychni umovy zastosuvannia kompiuternoi hrafiky v navchanni uchniv 5–7 klasiv zahalnoosvitnoi shkoly [Didactic conditions of applying computer graphics in teaching students of 5–7 grades of secondary school]. (Dissertation Abstract, Kharkiv).
4. Meshchaninov, O. P. (2005). Suchasni modeli rozvytku universytetskoï osvity v Ukraini [Modern models of university education in Ukraine]. *Mykolaiv: Vydavnytstvo MDHU im. Petra Mohyly*.
5. Novykova, N. V. (2011). Formuvannia piznavalnoho interesu pidlitkiv na urokakh muzyky zasobamy multymediinykh tekhnolohii [Formation of cognitive interest of adolescents at music lessons by means of multimedia technologies]. (Dissertation Abstract, Kyiv).
6. Petukhova, L. Ye. (2010). Rozshyrennia mozhlyvostei navchalnoho protsesu v umovakh informatsiino-komunikatsiinoho pedahohichnoho seredovyshcha [Increasing the educational process in terms of information and communication pedagogical environment]. *Informatsiini tekhnolohii v osviti*, 6, 32–37.
7. Spivakovskiy, O. V., Lvov, M. S., Kravtsov, H. M., Kreknin, V. A., Zaitseva, T. V., Kushnir, N. A., & Kot, S. M. (2000). Pedahohichni tekhnolohii ta pedahohichnoorientovani prohramy systemy: predmetno-orientovanyi pidkhid [Pedagogical technologies and pedagogically oriented programs of the system: subject-oriented approach]. *Kompiuter u shkoli ta simi*, 2, 18.
8. Cherniavskiy, B. V. (2009). Kompiuterni tekhnolohii navchannia u zmisti vykladannia obrazotvorchoho mystetstva. *Naukovi zapysky*. Vol.

LXXXII. Seria: Pedagogichni ta istorychni nauky (pp. 210–216). Kyiv: NPU im. M. P. Drahomanova.

Danilina Vira Oleksandrivna, Teacher of Fine and Decorative Arts of Shevchenkivska Specialized Boarding School with in-depth study of humanitarian and aesthetic subjects of Cherkasy regional council, Ukraine; viradanilina@ukr.net, <https://orcid.org/0000-0002-7642-7188>

Tree of Life: Creating a decorative composition by means of computer graphics

The article is devoted to own author's experience of acquaintance of students of basic and senior school with decorative art of Cherkasy region and its features. Moreover, creation of decorative composition according to own plan using means of computer graphics by the example of an integrated lessons on the topic "Creation of an ornament "Tree of Life" during such courses as "Decorative and Applied Arts" and "Computer Graphics" in the educational process of specialized secondary school with in-depth study of humanitarian and aesthetic subjects.

The students did their creative work in two stages. The first stage of the work involved acquaintance of students with the ornamental style of the symbol "Tree of Life", understanding its features and studying the patterns at lessons of decorative and applied arts. The purpose of this stage was to teach pupils to notice the shape of trees, animals and plants in the world around them; to feel expediency and harmony of natural forms; to find a balance of elements and motives in a holistic composition; teach a "meaningful" understanding of composition; to develop the interest of Ukrainian art and the desire to learn about it.

The second stage of the work took place at lessons of computer graphics, where the "Tree of Life" ornament was made in the computer CorelDraw graphic editor. The students created a stylized image using simple geometric shapes (circle, oval, square, etc.); at the same time students learned how to use various elements in the graphic editor: to move elements on a working field; to increase or decrease them; to copy elements in a circle and in a mirror image; use the palette.

The main feature of the graphic editor CorelDraw is the ability to combine techniques using the tool "Curve", which helps to implement the creative ideas of students.

The mentioned system of the integrated lessons can be used in practice of teaching fine arts in general secondary education institutions, colleges of art, out-of-school educational institutions, etc.

Keywords: decorative composition, computer graphics, CorelDraw graphic editor, integrated lessons, students of basic and secondary school, specialized secondary school with in-depth study of humanitarian and aesthetic subjects.

Стаття надійшла до редакції 20.04.2021 р.

DOI [https://doi.org/10.32405/2308-8885-2021-3\(101\)-36-41](https://doi.org/10.32405/2308-8885-2021-3(101)-36-41)
УДК 37.091.33 : [796.1 : 347.781]

Гавриш Наталія Василівна,

доктор педагогічних наук, головний науковий співробітник лабораторії дошкільної освіти і виховання, Інститут проблем виховання НАПН України, м. Київ, Україна; n.rodinaga@ukr.net; <https://orcid.org/0000-0002-9254-558>

МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ІГРОВОГО ПОЛЯ ДЛЯ ОЗНАЙОМЛЕННЯ ДІТЕЙ РАНЬОГО ВІКУ З ХУДОЖНІМ СЛОВОМ

У статті представлено методику використання ігрового поля як одного з ефективних засобів освітньої роботи з дітьми раннього віку для їх ознайомлення з художнім словом. Ігрове поле позначено як універсальний і багатоваріантний за способами створення і наповнення дидактичний простір для розгортання спільної діяльності дітей за участю чи під керівництвом педагога. Висвітлено методику використання ігрового поля, принципи її реалізації, представлено основні способи роботи з текстами. Схарактеризовано фольклорні й літературні твори для малюків, представлено традиційні та інноваційні засоби й методи роботи з текстами в групах раннього віку.

Ключові слова: діти раннього віку, ігрове поле, літературні твори для дітей раннього віку, методика роботи з текстами.

Вступ. Педагогіка раннього віку дедалі частіше стає предметом психолого-педагогічних досліджень, що, своєю чергою, зумовлює активні пошуки практиків ефективних засобів оптимізації освітньо-виховного процесу в групах дітей раннього віку. Шляхи його оптимізації та осучаснення науковці й практики вбачають у створенні розвивального середовища; забезпеченні такої організації життєдіяльності, яка відповідає віковим можливостям і темпоритму дітей; у розробці ефективних засобів виховання-навчання-розвитку малюків; створенні якісного дидактичного забезпечення та методичного супроводу освітнього процесу в групах раннього віку.

Названі аспекти стали предметом дослідження у межах інноваційного освітнього проєкту всеукраїнського рівня «Педагогічні умови становлення й розвитку особистості на ранніх етапах онтогенезу», що здійснювався протягом 2019–2021 років у групах раннього віку закладів дошкільної освіти під керівництвом науковців лабораторії дошкільної освіти і виховання НАПН України (Н. Гавриш, С. Васильєва, В. Разгозіна) [4]. Основна ідея дослідження полягала у виявленні залежності між особливостями становлення і розвитку дітей раннього віку і створеними умовами сприяння їхньому особистісному розвитку та розробки відповідного