

Демчик К. І. Використання новітніх ігрових технологій у художньо-естетичному розвитку дітей старшого дошкільного віку / К. І. Демчик // Вісник Інституту розвитку дитини. Серія «Філософія, педагогіка, психологія» : зб. наук. праць. – Київ : Вид-во Національного педагогічного університету імені М.П.Драгоманова. – 2014. – Вип. 36. – С. 75–81.

УДК 37.015.3:7:373.2

ВИКОРИСТАННЯ НОВІТНІХ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНОМУ РОЗВИТКУ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

USING THE LATEST GAMING TECHNOLOGY IN ARTISTIC AND AESTHETIC DEVELOPMENT OF THE OVER-FIVES

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НОВЕЙШИХ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОМ РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

*Катерина Демчик,
Katheryna Demchuk,
Екатерина Демчик
м. Кам'янець-Подільський
Kamyanets-Podilsky
Каменец-Подольский*

Анотація. Статтю присвячено проблемі використання новітніх ігрових технологій у художньо-естетичному розвитку дітей старшого дошкільного віку. Розглянуто основні підходи фахівців галузі естетичного виховання до розвитку творчих здібностей дітей засобами образотворчого мистецтва. Запропоновано авторський підхід до використання новітніх ігрових технологій у художньо-естетичному розвитку старших дошкільників. Подано комплекс ігор для розвитку у дітей естетичних оцінок, суджень; закріплення практичних умінь, технічних навичок роботи з художніми матеріалами, інструментами та обладнанням; зміцнення знань про професію художника, музей як скарбницю мистецьких цінностей; збагачення словникового запасу мистецьких термінів та вміння оперувати ними під час гри. Окреслено перспективні напрями подальшого удосконалення ігрових технологій у художньо-естетичному розвитку дітей та підготовки педагогів до використання їх у роботі сучасних дошкільних навчальних закладів.

Summary. In the article it was analyzed various approaches to the problem of using gaming technology in the artistic and aesthetic development of the over-fives. It was considered the main approaches of the scientists from the aesthetic education sphere to the development of creative children abilities using the fine art resources. It

was offered the author's approach for using the latest gaming technology in the artistic and aesthetic development of the over-fives. Also it was shown a complex of games for developing children aesthetic evaluations and views; confirming practical skills, technical work skills with the artistic materials, tools and equipment; strengthening knowledge about the artistry, the museum as a resource of creative values; enrichment the artistic terms vocabulary and capability of using them during the game. It was determined the advanced ways for further improvement of the gaming technology in the artistic and aesthetic children development and teachers' preparation for their work at the modern preschool educational institutions.

Аннотация. Стаття посвящена проблеме использования игровых технологий в художественно-эстетическом развитии детей старшего дошкольного возраста. Рассмотрены основные подходы специалистов области эстетического воспитания в развитии творческих способностей детей средствами изобразительного искусства. Предложен авторский подход к использованию новейших игровых технологий в художественно-эстетическом развитии старших дошкольников. Представлен комплекс игр для развития у детей эстетических оценок, суждений; закрепления практических умений, навыков работы с художественными материалами, инструментами и оборудованием; укрепления знаний о профессии художника, музея как сокровищнице художественных ценностей; обогащения словарного запаса художественных терминов и умение оперировать ими во время игры. Намечены перспективные направления дальнейшего совершенствования игровых технологий в художественно-эстетическом развитии детей и подготовки педагогов к использованию их в работе современных дошкольных учебных заведений.

Ключові слова: ігрова технологія, художньо-естетичний розвиток, новітній, коментоване малювання, ігровий образ.

Key words: gaming technology, artistic and aesthetic development, latest, under comment painting, gaming character.

Ключевые слова: игровая технология, художественно-эстетическое развитие, новейший, комментированное рисование, игровой образ.

Постановка проблеми у загальному вигляді та зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Реформування вітчизняної системи дошкільної освіти відповідно до європейських стандартів сприяло створенню низки новітніх технологій, у тому числі й ігрових. Для виконання концептуальних засад та основних вимог Базового компонента дошкільної освіти [1], який є Державним стандартом дошкільної освіти України на сьогодні, створено комплексні програми розвитку, виховання і навчання дітей дошкільного віку («Українське дошкілля», «Дитина», «Дитина в дошкільні роки» тощо), які є домінуючими у плануванні та здійсненні художньо-естетичного розвитку дітей старшого дошкільного віку у вітчизняних дошкільних початкових закладах. Крім того, зміст парціальної програми «Радість творчості» узгоджений із їхніми освітніми завданнями, але у ній акцентовано увагу безпосередньо на роботу з художньо-естетичного напрямку.

У ході аналізу змісту даних програм, а також фахової літератури, виявлено, що недостатня кількість уваги приділена ігровим технологіям з художньо-естетичного циклу.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано розв'язання даної проблеми і на які спирається автор. Однією з перших фахівців естетичного виховання дітей дошкільного віку, яка надавала грі значної ролі у художньо-естетичному розвитку дошкільників засобами мистецтва, була Р.Чумічова. Дослідниця (1992, р. 40) запропонувала «закріплення умінь емоційно, образно висловлювати твердження про твір образотворчого мистецтва у формі розгорнутої розповіді здійснювати у процесі дидактичної гри» [5]. Розроблені нею дидактичні ігри надалі стали науково-методичним підґрунтям для розробки авторських ігрових технологій.

Значної уваги заслуговує методика розвитку творчих здібностей на заняттях з малювання Л. Шульги (2014, р. 107–108), суть 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]. Тобто, розвиток творчих здібностей старших дошкільників здійснюється у значній мірі під час виконання певних вправ, завдань, і лише частково у ігровій діяльності.

Для розв'язання навчально-виховних завдань Базового компонента дошкільної освіти за освітніми лініями «Дитина у світі культури» та «Гра дитини» можна виділити також методику розвитку творчих здібностей В.Суржанської (Surzhans'ka 2007) [4], яка охоплює не лише малювання, але й такі види образотворчої діяльності старших дошкільників, як ліплення, аплікацію та конструювання.

Окрім вітчизняних методик, цікавим та суттєвим є використання прийому коментованого малювання, запропонованого Дж.Алланом, який застосовував його у практиці психотерапії з дошкільниками, школярами та підлітками. Психолог (Dzhon Allan 1997, р. 140) вважає важливим, 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]. Враховуючи вище сказане, цей прийом можна застосовувати з метою розвитку у старших дошкільників естетичних суджень, оцінок, рефлексії у процесі ігрової діяльності.

Т.Зайцева та Н.Юрчик (2014, р. 99) серед сукупності педагогічних технологій за типом організації та управління пізнавальною діяльністю виділили ігрові технології, які дослідниками трактуються як «ігрова форма взаємодії педагога і дітей, що сприяє формуванню вмінь вирішувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів через реалізацію певного сюжету» [3]. 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.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми, котрим присвячується означена стаття. Загальновідомо, що провідною діяльністю дітей дошкільного віку є ігрова діяльність. У педагогічній літературі місце гри у художньо-естетичному розвитку старшого дошкільника розглядається з позицій додаткового засобу. Оскільки 5-річна дитина повинна оволодіти певними компетенціями, які виділені у 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.

Проблема використання новітніх ігрових технологій у сучасній системі дошкільної освіти на достатній глибині не досліджувалася, що спричинило зосередження уваги на ній у даній статті.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Відсутність достатньої кількості наукових досліджень з проблеми залучення новітніх ігрових технологій до навчально-виховного процесу сучасного дошкільного навчального закладу зумовила мету цієї статті – запропонувати авторський підхід до розгляду теоретичних та методичних закономірностей використання новітніх ігрових технологій у художньо-естетичному розвитку старших дошкільників.

Виклад основного матеріалу дослідження з повним обґрунтуванням отриманих наукових результатів. Стрімка комп'ютеризація навчально-виховного процесу дошкільних навчальних закладів спричинила впровадження інноваційних технологій, які значною мірою витісняють на другий план безпосереднє спілкування з реальним світом мистецтва. У зв'язку з цим постала проблема не втрачати цього зв'язку і тому вважаємо, що це можливо за умови використання ігрових технологій, які будуть відповідати сучасним освітнім завданням та вимогам нормативно-правових документів дошкільної освіти.

Перш за все, хотілось би зауважити, що «інновативність (лат. innovatio – оновлення, зміна) – емоційно-ціннісне ставлення до нововведень, відмінність у сприйнятливості суб'єктів до інновацій, нових ідей, досвіду» (Т.Зайцева 2014, 304) [3]. Саме ж поняття «новітній» у педагогічній літературі остаточно не сформульоване, але його можна трактувати як «той, що відповідає сучасним вимогам суспільства».

Спираючись на ґрунтовну методику ознайомлення дітей дошкільного віку із живописом Р.Чумічової, сучасні методики розвитку творчих здібностей дошкільників Л.Шульги і 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.

Для ефективності роботи у даному напрямку створено пакет ігрових образів (Космофарбик, Палітринка, Пензлярчик, Фарбалінка, Їжачок-Кольоровичок, Рамка-Чарівниця), а також методику використання їх у

навчально-виховному процесі сучасних дошкільних навчальних закладів. Кожен із них має функціональне призначення та покликаний на досягнення результатів освітньої роботи «Базового компонента дошкільної освіти» за лініями розвитку «Дитина у світі культури» та «Гра дитини» (2012, р. 13-16 [1], а також для розв'язання відповідних освітньо-виховних завдань сучасних програм розвитку, виховання і навчання дітей дошкільного віку («Українське дошкілля», «Дитина», «Дитина в дошкільні роки» тощо).

Введення ігрових образів повинно відбуватись поступово. Оскільки їх шість, то кожен новий персонаж включається у навчально-виховний процес дошкільного навчального закладу у межах одного-півтора місяці. Так, Космофарбик ознайомлює дітей із основами кольорознавства, тобто із кольорами веселки та закріплює їхні знання про палітру. Наведемо приклад кількох *дидактичних ігрових технологій*.

Колективна гра «Переплутана веселка».

Програмовий зміст: ознайомити та закріпити знання дітей про кольори веселки, сприяти розвитку уваги, пам'яті, спритності, швидкості.

Атрибути гри: картонні форми палітри із нанесеними різнокольоровими кружечками-«плямами фарб» (7 шт.).

Правила гри: за сигналом Космофарбика знайти кольорову пляму на шаблоні-палітрі, що не відповідає певному порядковому кольору веселки.

Умова гри: знайшовши хибний колір у веселці швидко підняти руку та сказати правильну відповідь Космофарбикові.

У ході проведення такої гри діти намагаються перелічити усі кольори спочатку про себе, а потім намагались 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.

Індивідуально-групово гра «Збираємо художника в дорогу».

Програмовий зміст: ознайомити та закріпити знання дітей про художні професії, сприяти розвитку уваги, пам'яті, спритності.

Атрибути гри: роздаткові картки із зображенням предметів, потрібних для людини певної професії (художник, повар, учитель, слюсар, пожежник тощо), паперові коробки, на яких зображені люди певних професій.

Правила гри: за сигналом Космофарбика дітям потрібно підібрати предмети, необхідні для роботи художникові, повару, учителю, слюсарю, пожежнику тощо.

Умова гри: підбравши усі предмети до певної професії, вкинути картки у картонну коробку, на якій зображена людина відповідного фаху. По закінченні підбору, 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.

Характеристика гри: колективна, з готовими правилами.

Програмовий зміст: ознайомити та закріпити знання дітей про гамму кольорів, сприяти розвитку уваги, пам'яті, кмітливості, спритності.

Атрибути гри: обрамлена репродукція твору живопису (за кількістю дітей), шматки кольорового паперу у формі плямки, шаблони у формі палітри.

Правила гри: 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.

Умова гри: по закінченні хвилини підібрану гамму кольорів картини віддати Рамці-Чарівниці. Переможцем вважається та дитина, яка визначить найчисельнішу гамму кольорів.

Варто зауважити, що для проведення даної 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.

Вкрай важливе для художньо-естетичного розвитку старших дошкільників знання матеріалів, інструментів та обладнання художника, що зміцнюватиме у дітей словниковий запас мистецьких термінів. Для цього можна вводити у ігрову діяльність наступні образи – Пензлярчика та Палітринку, які є ігровими уособленнями робочих «помічників» художника. Корисною може бути *індивідуально-групово дидактична гра «Художникові помічники»*.

Програмовий зміст: закріпити знання дітей про матеріалів, інструментів та обладнання художника, сприяти розвитку пам'яті, кмітливості, спритності.

Атрибути гри: роздаткові картки із зображеннями різних предметів (пензлик, фарби, м'яч, ключ, палітра, праска, годинник, телефон, склянка, пілосос), іграшковий рюкзак невеликого розміру (за кількістю дітей).

Правила гри: за сигналом Пензлярчика дітям потрібно зібрати у рюкзак художникові потрібні для написання картини предмети.

Умова гри: по закінченні хвилини рюкзак із підібраними матеріалами, інструментами та обладнанням віддати Пензлярчикові. Переможцем вважається та дитина, яка вірно підбрала усі необхідні предмети з-поміж запропонованих.

Слід звернути увагу, що замінивши предметні картки справжніми предметами, потрібно врахувати, що до «помічників» художника 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 ставились до підбору предметів серйозно, причому щоразу при виборі вірного матеріалу чи інструмента художника, старший дошкільник ґрунтовно пояснював для чого і як буде використовувати їх художник.

За допомогою ігрового образу Палітринки можна проводити *індивідуально-групову дидактичну гру «Відгадай чий предмет»* для зміцнення знань про працю художника та його робоче приладдя.

Програмовий зміст: закріпити знання дітей про професію художника, робочі матеріали, інструменти й обладнання художника, сприяти розвитку уваги, пам'яті, кмітливості, спритності.

Атрибути гри: інструменти людей різних професій (стетоскоп і градусник (лікар), палітра та пензлик (художник), молоток і цвях (столяр), черпак та дерев'яна дощечка (кухар), гайковий ключ і болт (слюсар)); картонні коробки із надписами відповідних професій.

Правила гри: за сигналом Палітринки дітям потрібно підібрати робочі інструменти відповідно до специфіки роботи лікаря, художника, кухаря і слюсаря.

Умова гри: відібравши предмети відповідно до професій, потрібно їх покласти у коробки із надписами та віддати Палітринці ту, яка потрібна художникові.

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

Як відомо, з початку ХХ ст. в Україні широкого розквіту почала набувати музейна педагогіка. У ключі даного факту, значним є ознайомлення дітей старшого дошкільного віку не лише з вітчизняними художніми музеями (Національний художній музей України, Київський музей російського мистецтва, Закарпатський обласний художній музей ім. Йосипа Бокшая та ін.), картинними галереями (Феодосійська національна картинна галерея імені К. І. Айвазовського, Яготинська картинна галерея, Львівська національна галерея мистецтв та ін.), але й із відомими світовими (Ермітаж, Дрезденська галерея, 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.

Атрибути гри: мольберт, дві-три обрамлені репродукції картин, червона стрічка, брязкальця.

Правила гри: Палітринка озвучує дітям по черзі твердження стосовно того, що таке музей, що зберігається у ньому, як там поводитись, хто проводить екскурсію тощо. Можна запропонувати для гри такі твердження:

1. Будинок, у якому живуть люди називається музеєм (неправильне).

2. У музеї продають хліб (неправильне).
3. У музеї зберігаються картини (правильне).
4. Картини можна чіпати руками (неправильне).
5. Можна сміятись із картини, якщо вона не сподобалась (неправильне).
6. Щоб роздивитись деталі картини, потрібно підійти до неї ближче (правильне).
7. Якщо сподобалась картина, її можна забрати собі додому (неправильне).
8. Екскурсовод займається прибиранням приміщень музею (неправильне).
9. Розповідь екскурсовода потрібно слухати мовчки (правильне).
10. 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 залою. 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, дану гру можна провести як *словесну*, якщо твердження замінити на неповні речення, які діти повинні будуть завершити. Наприклад, Будинок, у якому зберігаються 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 в цілому.

Загальновідомо, що художньо-естетичний розвиток 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*. Наприклад, *дидактична гра «Знайди помилку»* (за Р.Чумічовою) 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.

Атрибути гри: репродукції картин І.Шишкіна «Ранок у сосновому лісі», В. Серова «Дівчинка з персиками» та А.Куїнджі «Березовий гай».

Правила гри: Їжачок-Кольоровичок пропонує дітям придивитись до картин та знайти, що неправильно зображене або відсутнє на них.

Умова гри: за сигналом Їжачка-Кольоровичка діти протягом двох хвилин оглядають твори живопису та знаходять «помилки». Переможцем стає той дошкільник, який перший справився із завданням.

Для проведення даної 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), 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 жовте та багряне).

Ефективною для художньо-естетичного розвитку дітей старшого дошкільного віку можна вважати також 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 вміння дітей користуватись художніми матеріалами, інструментами й обладнанням, сприяти розвитку уяви, фантазії, творчого мислення.

Атрибути гри: 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 в степу», «На фермі», «Вечір на озері» та ін.).

Правила гри: Фарбалинка пропонує дітям під звуки природи спершу в уяві малювати із заплющеними очима, а потім реалізовувати уявне на папері.

Умова гри: за сигналом Фарбалинки діти заплющують очі, протягом 30 секунд слухають аудіозапис звуків природи і уявляють майбутній малюнок, а потім беруть у руки пензлики і малюють.

Своєрідним даної ігрової технології є те, що використовується принцип інтеграційного впливу мистецтва на дітей. Для досягнення мети такого впливу доцільно використати *технологію коментованого малювання* (за Дж.Алланом) «*Я пензлем казку розповім*». Програмовий зміст і атрибути гри такі ж, як і для проведення попередньої.

Правила гри: під аудіозапис звуків природи за сигналом Фарбалинки діти створюють малюнок, розповідаючи при цьому казку, яку самі придумали.

Умова гри: зображувати можна усе, що дитина зможе мотивувати вербально. По закінченні роботи, 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.

Отже, вище запропоновані ігрові технології є частиною освітньо-виховної роботи у напрямку художньо-естетичного розвитку дітей старшого дошкільного віку засобами образотворчого мистецтва.

Висновок з цього дослідження і перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Загальновідомо, що педагог дошкільного навчального закладу повинен володіти окрім усталених, також і нестандартним, новітнім підходом до організації ігрової діяльності під час малювання. Під час використання поданих вище ігрових технологій, вихователь може варіювати як добором атрибутів, так і правилами гри, але при цьому освітньо-виховні завдання повинні зберігатись для більшої ефективності запропонованих ігор.

Таким чином, у сучасній дошкільній освіті виникла нагальна потреба у духовно розвинених, творчих та інтелектуально обдарованих педагогах.

Зважаючи на це, перед ними постає основне освітньо-виховне завдання – здійснювати не лише різнобічне виховання дітей старшого дошкільного віку, але й сприяти їхньому художньо-естетичному розвитку засобами образотворчого мистецтва у процесі ігрової діяльності.

Проблема використання новітніх ігрових технологій у художньо-естетичному розвитку старших дошкільників не вичерпує всіх аспектів естетичного виховання дітей даного віку. Перспективними напрямками дослідження можуть стати: використання інтерактивних технологій у художньо-естетичному розвитку дітей старшого дошкільного віку; підготовка педагогів дошкільних навчальних закладів до використання ігрових технологій художньо-естетичного напрямку; розробка комп'ютерних технологій для роботи з дітьми старшого дошкільного віку на матеріалі живопису тощо.

Список використаної джерел

1. Базовий компонент дошкільної освіти. / Науковий керівник: А.М.Богущ, дійсний член НАПН України, проф, д-р пед. наук; Авт. кол-в: Богущ А.М., Беленька Г.В., Богиніч О.Л., Гавриш Н.В., Долинна О.П., Ільченко Т.С., Коваленко О.В., Лисенко Г.М., Машовець М.А., Низковська О.В., Панасюк Т.В., Піроженко Т.О., Поніманська Т.І., Сідельнікова О.Д., Шевчук А.С., Якименко Л.Ю. – К. : МЦФЕР–Україна, 2012. – 26 с.
2. Джон Аллан. Ландшафт детської душі. Психоаналитическе консультування 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.А. Розвиваємо творчі здібності. / В.Суржанська. – Х. : Вид. група «Основа», 2007. – 112 с.
5. Чумичёва Р.М. Дошкольникам о живописи : кн. для воспитателя дет. сада / Р.М. Чумичёва. – М. : Просвещение, 1992. – 126 с.

The list of sources used

1. Bazovy`j komponent doshkil`noyi osvity` / Naukovy`j kerivny`k: A.M.Bogush, dijsny`j chlen NAPN Ukrayiny`, prof, d-r ped. nauk: Avt. kol-v: Bogush A.M., Byelyen`ka G.V., Boginich O.L., Gavry`sh N.V., Doly`nna O.P., I`chenko T.S., Kovalenko O.V., Ly`senko G.M., Mashovecz` M.A., Ny`zkovs`ka O.V., Panasyuk T.V., Pirozhenko T.O., Ponimans`ka T.I., Sidel`nikova O.D., Shevchuk A.S., Yaky`menko L.Yu. – K. : MCzFER–Ukrayina, 2012. – 26 s.
2. Dzhon Allan. Landshaft detskoj dushy`. Psy`xoanaly`ty`cheskoe konsul`ty`rovany`e v shkolax y` kly`ny`kax. Perevod s angl. Yu.M.Doncza. Pod obshhej redakcy`ej V. V. Zelenskogo. – ЗАО «Dy`alog» – Y`P «Lotacz`». – SPb–Mn., 1997. – 256 s.

3. Zajceva T.Yu. Diyal'nist` doshkil`nogo navchal`nogo zakladu v rezhy`mi innovacijnogo rozvy`tku : posibny`k na dopomogu pracivny`kam doshkil`ny`x navchal`ny`x zakladiv / T.Zajceva, N.Yurchy`k. – Ternopil` : Mandrivecz`, 2014. – 328 s.
4. Surzhans'ka V.A. Rozvyvajemo tvorchi zdibnosti. / V.Surzhans'ka. – H. : Vyd. grupa «Osnova», 2007. – 112 s.
5. Chumy`chiova R.M. Doshkol`ny`kam o zhy`vopy`sy` : kn. dlya vospy`tatelya det. sada / R.M. Chumy`chiova. – M. : Prosveshheny`e, 1992. – 126 s.