



ХМЕЛЬНИЦЬКА ОБЛАСНА РАДА
ХМЕЛЬНИЦЬКА ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ
ГУМАНІТАРНИЙ ФАКУЛЬТЕТ

АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ПРОФЕСІЙНОГО СТАНОВЛЕННЯ СУЧАСНОЇ МОЛОДІ

ЗБІРНИК НАУКОВИХ ПРАЦЬ СТУДЕНТСЬКОЇ МОЛОДІ

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ-2025



УДК 378.091.12:005.336.5-057.875
ББК 74.489.4
А 43

Затверджено вченою радою гуманітарного факультету Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії від 29 січня 2025 року, протокол № 6.

Актуальні питання професійного становлення сучасної молоді :
збірник наукових праць студентів / упорядники Л. Циганюк, Л. Качуринець.
Хмельницький : ХГПА, 2025. Вип. IV. 498 с.

Рецензенти:

Бучківська Г. В. – доктор педагогічних наук, професор, заслужений діяч мистецтв України, декан гуманітарного факультету Хмельницької гуманітарно-педагогічної академії, професор кафедри образотворчого, декоративно-прикладного мистецтва та технологій, член Національної спілки майстрів народного мистецтва України, Спілки дизайнерів, Всеукраїнської спілки автентики;

Онищук М. І. – директор Хмельницького обласного науково-методичного центру культури і мистецтва, заслужена артистка України, член Всеукраїнської музичної спілки.

©Циганюк Л.І., 2025
©Качуринець Л.В., 2025

Семенович Тетяна. Оптимальні умови формування педагогічної майстерності керівника хореографічного колективу.....	458
Солонинка Сніжана, Водяна Валентина. Вивчення творів К. Стеценка на уроках музичного мистецтва в загальноосвітній школі.....	463
Троян Оксана. Теоретико-методичні аспекти використання гри на уроках образотворчого мистецтва у НУШ.....	468
Холоденко Анастасія. Яків Степовий і Шевченківські мотиви: культурно-освітній аспект у контексті нової української школи.....	474
Хоролець Дар'я. Актуалізація впровадження народних танцювальних традицій в зміст позашкільної хореографічної освіти: регіональний контент..	480
Шакалець Анастасія. Сучасна хореографія в роботі з дітьми.....	489
Янишена Вікторія. Інтеграція органної музики в освітній процес: інноваційні методики та їх вплив на формування музичної культури.....	493



ТЕОРЕТИКО-МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ГРИ НА УРОКАХ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА У НУШ

Оксана Троян,

*студентка III курсу спеціальності 014.12 середня освіта
образотворче мистецтво факультету мистецтв
Тернопільського національного педагогічного університету
Імені Володимира Гнатюка*

Науковий керівник:

*кандидат педагогічних наук, доцент кафедри образотворчого мистецтва,
дизайну та методики їх навчання
Тернопільського національного педагогічного університету
імені Володимира Гнатюка*

Ірина Пацалюк

У статті розкрито теоретико-методичні аспекти використання гри (гейміфікації) на уроках образотворчого мистецтва у Новій українській школі (НУШ). Висвітлено роль гри як ефективного інструменту для розвитку творчого потенціалу, формування художнього смаку та естетичного сприйняття учнів. Проаналізовано види ігор, їхнє місце у навчальному процесі, а також надано практичні рекомендації для вчителів.

Ключові слова: *гра, гейміфікація, образотворче мистецтво, Нова українська школа, творчість, педагогічні методи, навчання.*

Сучасна освіта в умовах реформування вимагає від учителя не лише знань із предмета, а й уміння застосовувати інноваційні методи навчання, що сприяють розвитку творчого потенціалу учнів. Нова українська школа (НУШ) акцентує увагу на діяльнісному підході, який дає можливість учням не просто засвоювати знання, а й активно їх застосовувати. У цьому контексті гра стає потужним

інструментом для організації освітнього процесу, зокрема на уроках образотворчого мистецтва.

За крайній період часу активно розвивається новий напрям сучасної науки – гейміфікація – процес поширення гри на різні сфери освіти. Це не випадково, оскільки гра є природною формою діяльності дітей, сприяє розвитку уваги, мислення, комунікативних навичок і творчих здібностей. Її використання на уроках образотворчого мистецтва дає можливість зробити навчання цікавим, мотивуючим і результативним.

Роль гри в освітньому процесі НУШ розглядають з точки зору теорії та практики.

У теорії педагогічної думки однією з дієвих методик організації освітнього процесу є гра, або гейміфікація. Карабін (2019) констатує, що «Гейміфікація – це використання окремих елементів ігор у неігрових практиках» (Карабін, 2019: 44). Автор наголошує на тому, що саме гейміфікація є своєрідним процесом використання ігрового мислення та динамічності гри, що стимулює учнів вирішувати завдання, тим самим перетворює освітній процес на гру за рахунок ігрових технік та ігрових практик з освітньою метою.

Її думку підтримують і інші науковці. Так, Переяславська та Смагіна говорять про те, що «Поняття гейміфікації включає в себе досить велику групу прийомів організації процесу навчання завдяки різним її складовим. Перш за все, мова йде про дидактичну гру, яка має ключову роль у гейміфікації» (Переяславська & Смагіна, 2019: 252).

Слід зауважити, що на відміну від звичайної гри гейміфікація вирізняється наступним:

- її учасники завжди зорієнтовані на ціль діяльності, а не на гру;
- «ігрові елементи інтегруються до реальних ситуацій для мотивації конкретних форм поведінки в конкретних умовах» (Сален & Циммерман, 2003: 80).

Сален і Циммерман виділяють основні складові частини ігрової діяльності:

– «дія – початок роботи, перші кроки до пошуку та конкретної діяльності» (Сален & Циммерман, 2003: 80);

– завдання;

– ризик (пов'язаний з пошуком правильних рішень);

– «невизначеність – створення моменту переможця як чарівного моменту;

– емоційний зміст – формування емоції зворушення, бентежності, щастя чи розчарування, задоволення успіху як підтвердження власної цінності» (Сален & Циммерман, 2003: 80).

Тобто ця характеристика вказує на дієвий характер гри чи ігрового моменту, їх спрямованість на конкретну чи уявну ситуацію.

Науковці акцентують на тому, що ігрові методи мають численні переваги в освітньому процесі:

– Підвищення мотивації. Учні із задоволенням беруть участь у грі, що сприяє їхній зацікавленості у вивченні мистецтва;

– Розвиток комунікативних навичок. Колективні ігри допомагають дітям навчитися співпрацювати та обмінюватися ідеями;

– Формування творчого мислення. У грі учні експериментують, що сприяє розвитку їхньої уяви;

– Забезпечення інклюзії. Гра дозволяє врахувати індивідуальні особливості кожного учня, що особливо важливо в умовах інклюзивного навчання.

Як педагогічний метод, гра базується на принципах активного навчання. Це передбачає залучення учнів до процесу засвоєння знань через практичну ігрову діяльність. У сучасній педагогіці гра також розглядається як спосіб розвитку креативності, формування емоційної стійкості та забезпечення інтеграції знань із різних галузей.

До дидактичної гри як методу навчання ставляться відповідні вимоги: доцільність, результативність, доступність.

У наукових розвідках сформовано і основні характеристики гри: гра, як правило, має чітку структуру, що включає мету, правила, етапи виконання та підсумки. Вона може бути індивідуальною або колективною, сюжетною чи

рольовою, що дозволяє адаптувати її до потреб конкретного класу, конкретної дитини.

В умовах шкільної практики, на уроках образотворчого мистецтва гра дає можливість:

- стимулювати творчу уяву учнів;
- формувати художній смак і естетичне сприйняття;
- сприяти розвитку дрібної моторики та координації рухів;
- забезпечувати емоційний комфорт у процесі навчання.

Методичні аспекти впровадження гри на уроках образотворчого мистецтва у НУШ потребують чіткого розуміння з якою метою впроваджується гра, чи ігрові моменти, на якому етапі уроку вони доцільні, чи проведення гри буде фронтальним, чи індивідуальним тощо.

Оскільки використання гри в НУШ відповідає принципам діяльнісного та інтегрованого підходів, то на уроках образотворчого мистецтва ігрові методи можна впроваджувати на різних етапах: під час мотивації, засвоєння нового матеріалу, закріплення знань і рефлексії. Мета таких ігор також неоднакова.

У практичній діяльності педагоги застосовують різноманітні види дидактичної гри на різних етапах уроку. Наведемо зразки.

Ігри для мотивації доцільні на початку уроку, адже саме гра допомагає залучити учнів до активної роботи, емоційно налаштувати їх на подальшу роботу. Наприклад, можна використати гру «Художній детектив», де учні мають відгадати картину за її описом, або «Мозаїка», коли потрібно скласти зображення з окремих частин.

Ігри для вивчення нового також присутні.

1. Ігри для опанування колористикою. «Експериментування з фарбою». Такі ігри можемо проводити, опануваючи похідні кольори, складний колір, вивчаючи техніки. Так, досліджуючи спектральні кольори учні емпіричним шляхом доходять висновку, що голубий колір – це суміш білого та синього, його світлота залежить від пропорцій змішування. Цікавим для школярів є експериментування у техніці «По-вологовому».

2. Ігри для опанування форми. Наприклад: «Домалюй», «Чи є у лінії характер».

3. Ігри для опанування композицією. Наприклад: «Свідома помилка». Учні виправляють невірне зображення.

Ігри для закріплення навчального матеріалу. У процесі вивчення нових технік чи тем гра може стати способом закріплення знань. Наприклад, гра «Створи свій світ» дозволяє учням придумати та намалювати фантастичний пейзаж, використовуючи нові художні прийоми.

Ігри для рефлексії. На завершальному етапі уроку гра допомагає учням оцінити власну роботу та роботу однокласників. Наприклад, гра «Галерея», де кожен учень презентує свою роботу, а інші дають їй позитивні відгуки, «Крісло автора» дає можливість дитині оцінити, наскільки вдало реалізований задум, що вдалося чи ні, як саме було можливо уникнути помилок.

Розуміння досконалості гри як засобу навчання та розвитку школяра дає можливість надати рекомендації педагогам. Вчителям образотворчого мистецтва доцільно дотримуватись їх задля того, щоб ефективно впроваджувати ігрові методи:

1. Враховувати вікові особливості учнів. Молодшим школярам підходять сюжетно-рольові ігри, старшим – творчі завдання з елементами гри.

2. Поєднувати гру з іншими методами. Гра не повинна замінювати основний навчальний матеріал, а лише доповнювати його.

3. Залучати учнів до створення ігор. Це підвищує їхню активність і відповідальність.

4. Оцінювати результати. Важливо підсумовувати гру, обговорювати її результати, виділяти успіхи кожного учасника.

Підсумуємо: використання гри на уроках образотворчого мистецтва у НУШ є потужним інструментом для розвитку творчих здібностей, формування художнього смаку та мотивації учнів. Ігрові методи дозволяють зробити навчання цікавим, інтерактивним і результативним, відповідаючи сучасним освітнім стандартам. Учитель, який використовує гру в своїй практиці, сприяє не

лише засвоєнню знань, а й формуванню гармонійної, творчої особистості, адже гра – це не просто розвага, а важливий методичний інструмент, що відкриває перед учнями світ мистецтва у нових барвах. Успішне впровадження ігрових технологій, тобто гейміфікації вимагає від учителя креативності, знань і бажання вдосконалювати освітній процес.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Балицька, С. М. (2020). Використання ігрових форм на уроках образотворчого мистецтва. *Всеосвіта*. Вилучено з: <https://surl.li/ytjzde>
2. Балицька, С. М. (2020). «Інтерактивні методи навчання на уроках образотворчого мистецтва». *На Урок*. Вилучено з: <https://surl.li/lavvjq>
3. Коляда, О. М. (2021). Особливості проведення уроків образотворчого мистецтва. *На Урок*. Вилучено з: <https://surl.li/jekuuy>
4. Карабін, О. Й. (2019). Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*, (67, Т. 1), 44-47.
5. Ткачук, О. В (2019). *Методика художнього навчання* : навчальний посібник для здобувачів освітньо-кваліфікаційного рівня бакалавр, художньо-графічних факультетів, педагогічних закладів освіти. Одеса : ПНПУ імені К. Д. Ушинського.
6. Perejaslavskaja, S., & Smahina, O. (2019). Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету»*, 250–260.
7. Salen, K., & Zimmerman, E (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge : MIT Press, 688.

