

guided creative work and the possibilities of their use at Ukrainian higher technical educational institutions. The main task of higher education is the formation of a creative personality and specialist, capable for self-development, self-education and innovation activity. The implementation of this task cannot be done only by means of transferring knowledge in the finished form from a teacher to a student. It is necessary to turn students as passive knowledge consumers into active knowledge creators, who can formulate a problem, analyze possible solutions, find the optimum one and prove its correctness. The higher education reform that is taking place in Ukraine is associated with the transition from training to the education paradigm. In this regard, it should be admitted that the self-guided creative work of students is not just an important form of educational process, it should become its basis.

Keywords: creative self-guided work, future telecommunication engineers' acmeological culture, implementation of the pedagogical condition.

Подано до редакції 21.01.2016

Рецензент: д. пед. н., проф. Г. Х. Яворська

УДК: 37.036+371.383-053.6+159.955

Елла Пилипівна Печерська,

кандидат педагогічних наук,

приват-професор кафедри музичного мистецтва і хореографії,

Олексій Сергійович Усачов,

спеціаліст факультету музичної та хореографічної освіти,

Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського,

вул. Фонтанська дорога, 4, м. Одеса, Україна

ФОРМУВАННЯ ХУДОЖНЬОГО МИСЛЕННЯ ПІДЛІТКІВ У ПРОЦЕСІ УЧАСТІ У КУЛЬТУРНО-МАСОВИХ ЗАХОДАХ

У статті уточнено сутність поняття «художнє мислення» та визначено його компонентну структуру. Висвітлено зміст і результати експериментальної роботи щодо діагностики й формування художнього мислення підлітків у процесі участі у культурно-масових заходах. Розроблено відповідну методико, засновану на певних принципах і педагогічних умовах.

Ключові слова: художнє мислення, культурно-масові заходи, рольові ігри, LARP.

Постановка проблеми. Формування художнього мислення підлітків є складним завданням для педагогіки, адже це пов'язано, насамперед, із важким періодом становлення молоді людини та протіканням психофізіологічних процесів, які мають витоки в інколи нерегульованій поведінці, а також має місце вплив різнохарактерної інформації в сучасному світі в сфері художнього, музичного та естетичного. Незважаючи на набутки різних шляхів, засобів і методів з формування художнього мислення, не всі педагоги враховують їх та використовують належним чином. З метою якісного формування художнього мислення підлітків виникає необхідність удосконалення організації, умов та змісту культурно-масових заходів.

Аналіз останніх публікацій. Неабиякий внесок у дослідження проблеми художнього мислення внесли такі вчені, як Б. Г. Ананьєв, Г. Я. Буш, О. М. Леонтьєв, К. С. Пігров, Я. О. Пономарьов, С. Л. Рубінштейн, О. К. Тихомиров, П. Я. Якобсон та інші. Значний інтерес викликають дослідження, в яких розглядаються питання розвитку художніх мисленневих здібностей (В. І. Андреев, І. С. Волощук, В. О. Моляко, Я. О. Пономарьов та ін.). Проте, на сьогодні про-

блема формування художнього мислення не знайшла достатнього рішення в наукових дослідженнях. Аналіз теоретико-методичної літератури щодо участі підлітків у культурно-масових заходах, де можливе формування художнього мислення, засвідчив, що цим питанням займалися такі вчені, як В. Г. Бочарова, О. І. Вишняк, Д. М. Джола, І. М. Єрошенков та інші. Але досі малодослідженими залишаються питання щодо формування художнього мислення підлітків у процесі їх участі в культурно-масових заходах, зокрема участі у рольових іграх «живої дії» LARP.

Мета статті – уточнення сутності поняття «художнє мислення» та розробка методики формування художнього мислення підлітків у процесі їх участі у культурно-масових заходах.

Виклад основного матеріалу. На підставі аналізу наукової літератури зазначимо, що художньому мисленню властиві наступні ознаки: образний характер, асоціативність і метафоричність, чуттєва і практично-матеріальна обумовленість форм, специфічне співвідношення форми і змісту. Вихід на рівень художнього мислення може забезпечуватися різними видами мислення: наочно-дійовим, наочно-образним,

словесно-логічним, теоретичним тощо. Але ключ до розвитку художньо-пізнавальної діяльності, її перехід від одного рівня до іншого, якісно нового – поступове неухильне нарощування творчого мислення особистості. В енциклопедії (Ю. І. Ковалів) зазначено, що художнє мислення є наочно-образним процесом, збагаченим поняттєвими та інтуїтивними елементами, який реалізується у мовних засобах [6].

Слід підкреслити, що художнє мислення як феноменальне явище було об'єктом аналізу і осмислення багатьох галузей наук – філософії, естетики, мистецтвознавства, етнографії, психології та художньої педагогіки і, внаслідок цього, сукупність наукових відомостей щодо художнього мислення являє собою досить глибоку і обширну системну теорію, що володіє пізнавально-освітньою цінністю та навчально-практичною значущістю.

Узагальнивши наукові положення щодо визначення художнього мислення, пропонуємо таку дефініцію: *художнє мислення* – це здатність людини вільно мислити у творчому контексті, що передбачає індивідуальне осмислення творів мистецтва; є ознакою мисленнєвого процесу, що дає можливість передавати власні думки й почуття в емоційно-образній формі. Структурними компонентами художнього мислення є наступні: мотиваційно-ціннісний, емоційно-емпатичний, раціонально-когнітивний, творчо-діяльнісний.

У наш час одними з засобів, що сприяють формуванню художнього мислення підлітків, є *культурно-масові заходи*. Культурно-масовий захід – поняття дуже широке і включає в себе проведення свят, фестивалів, урочистостей. На культурно-масових заходах органічно поєднуються мистецтво і спорт, духовна й фізична культура, що змушує глядачів глибоко співпереживати мистецтву артистів театру, кіно та естради, опери, балету і цирку, призводить до досягнення нових вершин у творчості артистів.

Отже, *культурно-масовий захід* поєднує в собі різні види мистецтва (музика, театр, хореографія тощо) й фізичну культуру. Культурно-масові заходи охоплюють різноманітні форми проведення: бесіда, лекція, презентація та інтерв'ю, прес-конференція, диспути, вікторина, змагання в клубі веселих та винахідливих, концерт, фестиваль дитячої творчості, тематичні тижні та дні в школі, конкурсні заходи, бойскаутизм, з'їзди і зльоти, спортивні змагання, музична дискотека в класі та школі, театралізована вистава, дидактичний театр, рольова гра.

М. А. Дмитрієва висвітлює фактори, що ускладнюють процес формування художнього мислення учнів підліткового віку на уроках музики: мінімізація навчального часу; зниження інтересу до класичного мистецтва, з одного боку, а з іншого – підвищення інтересу до масової культури, яка часто не відповідає освітнім і виховним цілям навчання; складні міжособистісні стосунки підлітків, що утруднюють спілкування під час виконання творчих завдань і знижують ефективність навчання; падіння рівня

чуттєвого сприйняття мистецтва через інтенсивну інтелектуальну діяльність учнів (завантаженість іншими предметами); нестабільність емоційного фону, викликана змінами, що відбуваються в підлітковому віці [3].

У зв'язку з цим розглянемо сутність та особливості рольових ігор. *Рольова гра* – основна форма гри дітей дошкільного віку, яка виникла на межі раннього та дошкільного дитинства і досягла свого розквіту в середині дошкільного віку. На думку вчених, рольова гра – діяльність, в якій діти «беруть на себе» ролі дорослих людей і в ігровій ситуації відтворюють дії дорослих та їхні взаємини. Особливістю ігрової ситуації є ігрове використання предметів, за якого значення одного предмету переноситься на інший предмет і він використовується згідно з даним йому новим значенням. Роль дорослого, яку бере на себе дитина, містить у собі приховані правила, що регулюють виконання дій з предметами, встановлення стосунків з іншими дітьми відповідно до їх ролей. Рольові ігри були поширені в дитячих клубах, де панували принципи, введені С. Т. Шацьким, основними з яких є принцип індивідуального підходу та принцип цікавості [9].

У педагогічній практиці існує також *ситуаційно-рольова гра*, яку класифікують за масштабністю проведення: мала рольова гра, велика рольова гра, гра-епопея. Різновидом великої гри є також військова рольова гра – «рейнджерка». Також визначимось з поняттям «гра». У словнику з педагогіки Є. С. Рапацевич визначає гру як форму діяльності в умовних ситуаціях, спрямовану на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки і культури. У грі, як в особливому виді суспільної практики, відтворюються норми людського життя і діяльності, а також інтелектуальний, емоційний і моральний розвиток особистості. У дітей дошкільного віку гра – провідний тип діяльності [8].

Розглянемо зазначені вище види ситуаційно-рольової гри, на які звертає увагу Н. Н. Богомолова: а) *мала ситуаційно-рольова гра*. Особливістю цього виду ігор є те, що кожен гравець бере у ній участь індивідуально; б) *велика ситуаційно-рольова гра* довготривала і кількість учасників необмежена; в) *воєнізована гра* відбувається на місцевості та передбачає групову участь. Це може бути двосторонній конфлікт, наприклад, конфлікт між «розбійниками Робін Гуда» і «військами шерифа Шервудського лісу» (гра «Стріли Робін Гуда», зміна «Хроніки Амбера - II», 1995 р.); г) *гра-епопея* – це форма організації життєдіяльності тимчасових об'єднань в умовах замського дитячого центру. За внутрішньою організацією розрізняють два види ігор-епопей: інтелектуально-пізнавальні та рольові ігри – «хобітські ігри» (ВДЦ «Орлятко», 1991р.) [1].

Окрім ситуаційно-рольових ігор, існують ще рольові ігри «живої дії». Завдяки уяві підлітків та бажанню поринути у можливий світ минулого або в чарівний світ, діти та молодь беруть активну участь у

процесі проведення рольової гри. Рольові ігри «живої дії» (LARP) є формою рольових ігор, де гравці шукають уявне у справжньому світі, взаємодіючи один з одним в характері. Результати дій гравця можуть бути опосередковані правилами гри або визначені на основі консенсусу між учасниками. Умовою для проведення заходів є організатор (*gamemasters*), який у свою чергу вирішує установки й правила, які будуть використовуватися в грі [2].

LARP також називають «живою рольовою грою» інтерактивної літератури і вільної форми рольової гри. LARP став найбільш загальноприйнятим терміном. «Жива дія» в LARP аналогічна живій дії, що має місце в кіно і на відео, щоб диференціювати твори з акторів від анімації. Відтворення LARP часто називають *larping*, а їх створювача – *larper*. Як вважає група вчених на чолі з Тічсеном, LARP не має єдиної точки походження, але було винайдено незалежними групами в північній Америці, Європі та Австралії. Ці групи ділилися досвідом із жанрової фантастики або настільних рольових ігор і бажанням випробувати в живому дійстві. Як додаток до настільних рольових ігор, LARP корениться в дитячих іграх. Діти роблять вигляд, що грають бої, костюмовані вечірки, рольову гру-модельовання, комедію дель арте, імпровізаційний театр, психодраму, військове модельовання та історичні реконструкції [11].

Отже, ефективність використання рольових ігор сприяє залученню дітей та молоді до діяльності, спонукає їх активно брати участь в них та вільно мислити, а також спрямовує на всебічний розвиток особистості та зокрема на розвиток їхнього художнього мислення. Оскільки вказані види рольової гри не можна вважати популярними в нашій країні, ми вирішили організувати досвідно-експериментальну роботу, яка була проведена в групі підлітків віком від 14 до 16 років у дитячому оздоровчому таборі «Молода Гвардія» м. Одеси. Група складалася з 10 осіб, з яких п'ятеро хлопців та п'ятеро дівчат. Спираючись на результати теоретичного дослідження, ми визначили критерії та показники рівнів сформованості художнього мислення підлітків у процесі участі в культурно-масових заходах, заснованих на рольових іграх.

1. *Мотиваційно-ціннісний*: здатність до усвідомленої готовності сприймати явища мистецтва; вміння дати художню оцінку змісту, засобам виразності та якості виконання різних творів мистецтва; осмислення значення власної активно-пасивної участі в культурно-масових заходах; бажання брати участь у культурно-масових заходах.

2. *Емоційно-емпатичний*: емоційність сприйняття явищ мистецтва; виразність виконання художнього твору; здатність співпереживати певному сюжету, здатність співпереживати учасникам у процесі участі у культурно-масових заходах.

3. *Раціонально-когнітивний*: знання щодо особливостей різних видів мистецтв; здатність осмислити головні ідеї культурно-масових заходів;

незалежність мислення; вміння змістовно обмінюватись інформацією з іншим щодо проведеного заходу.

4. *Творчо-діяльнісний*: практична підготовка в галузі мистецтв; вміння проявляти творчий підхід до сприйняття мистецтва шляхом нестандартних суджень; творчий підхід до сприйняття життєвих ситуацій; розвиненість уяви і фантазії у творчих завданнях.

Нами використано такі методи діагностики, як анкетування, опитування, бесіда, тестування, творчі завдання. Найвищі результати зафіксовано за творчо-діяльнісним критерієм, за винятком показника *практична підготовка в галузі мистецтв*. Дещо нижчими були результати за емоційно-емпатичним критерієм, особливо за такими показниками, як *емоційність сприйняття явищ мистецтва* та *здатність співпереживати певному сюжету*.

На основі результатів діагностики нами розроблено певну методику формування художнього мислення підлітків у процесі участі у культурно-масових заходах, зокрема участі в рольових іграх LARP, яка базується на важливих дидактичних принципах: довільності, рольової участі, самоорганізації учнів, абстрагування від реальності на час участі в рольовій грі, психологічного забезпечення учнів.

В основу розробленої нами методики формування художнього мислення підлітків було покладено такі принципи:

1. *Принцип довільності* означає, що участь у заході може тимчасово не бути обов'язковим елементом формування художнього мислення. Тобто, якщо учень спочатку не виявляє бажання брати участь у заході, доцільно запропонувати йому ознайомитись з його змістом або бути спостерігачем. Після проведення заходу, де учень виступав спостерігачем, провести з ним бесіду щодо аспектів участі у самому процесі і навести позитивні сторони його можливої або безпосередньої участі. Це дасть можливість ненав'язливо залучити підлітка до осмислення не тільки проведення заходу та участі в ньому, а й важливості прямої реалізації його інтересів через участь у заході. Зауважимо, що примус не є запорукою позитивного результату, а навпаки, може призвести до негативних наслідків: соромливість, боязнь показати себе, наявність «комплексів» щодо своїх творчих можливостей.

2. *Принцип рольової участі* припускає, що учасник має володіти: а) навичками акторської майстерності; б) знаннями про характеристики персонажа, якого грає. Окрім цього, в поле його зору мають входити ситуації, в яких персонаж може опинитись, або його поведінкову реакцію на непередбачену обстановку в ході гри. Це означає, що завдання вчителя полягає в тому, щоб з'ясувати з підлітком такі аспекти персонажу, як риси характеру, звички, манера спілкування, жестикуляція тощо. Також вчитель має змогу продемонструвати

вирішення вищевказаних аспектів на власному прикладі, звернувши увагу на подолання труднощів, пов'язаних із втіленням образу персонажа. Окрім цього, важливим елементом означеного принципу є пояснення сюжету та завдань гри учасникам з наголошенням на тому, що виконання ролі – найважливіша частина процесу гри.

3. *Принцип самоорганізації учнів* означає, що функція педагога полягає не в тому, щоб давати учням готові знання, методи вирішення завдань і контролювати їх. Суть у тому, що діяльність педагога полягає у вмінні навчити підлітків самостійно шукати методи вирішення завдань. Тобто для того, щоб педагог міг якісно сприяти розвитку художнього мислення підлітків у процесі їх участі у заходах, не варто роздавати учасникам завдання, установки, ролі і т. д., а ставити перед ними умови для самоорганізації, самоосвіти, самостійного пошуку творчого вирішення. Тоді учні самі зможуть наповнити захід всім необхідним (підготувати номер, виконати роль у театрі, продемонструвати таланти, зіграти в рольову гру і т. д.). Роль вчителя – посередник, він лише ставить загальні цілі і допомагає їх досягти, якщо виникає така необхідність [9].

4. *Принцип абстрагування від реальності на час участі в рольовій грі.* Діти в підлітковому віці зустрічаються з певними проблемами та переживаннями, і для того, щоб впоратись з ними, вони шукають варіанти їх вирішення. Діти в підлітковому віці схильні до пошуку засобів реалізації своїх фантазій, що яскраво проявляється у рольових іграх, які дають можливість відчувати себе в ролі когось іншого, в кого немає таких проблем, які необхідно вирішувати підлітку. Також у цьому життєвому періоді повсякденність сприяє гострому пошуку альтернатив існування, і виходом із ситуації є саме участь у рольових іграх LARP. Але вчитель має допомогти підліткам навчитися відмежовувати свою особистість в реальному світі від персонажа, якого вони грають. Абстрагування можна вважати невід'ємною частиною художнього мислення, оскільки воно дає простір для мислення в творчому контексті, особливо в рольовій грі, яка може містити в собі різні види мистецтв, залежних від мети та сюжету гри. Педагог повинен пояснити також різницю взаємини у грі та реальності, що означає не переносити особисті стосунки з реального світу у вигаданий і навпаки.

5. *Принцип психологічного забезпечення учасників культурно-масових заходів.* Мета принципу покладена у сферу емоцій та мотивацій учасників культурно-масових заходів, оскільки не всі бувають налаштовані загалом позитивно. Тому іноді є сенс провести бесіду з колективом, що бере участь у грі, або (за необхідністю) індивідуально з тим учасником, якому бракує знань про те, що на нього може чекати, які переживання він отримає. Одним із завдань організатора є також забезпечення цікавості

культурно-масового заходу – адже від цього багато в чому залежить його успіх.

Розроблена нами методика заснована на таких *педагогічних умовах*: забезпечення різноманітності художнього змісту рольових ігор; використання реквізиту та спецефектів для проведення LARP; сприяння в освоєнні підлітками елементів акторської майстерності.

Обґрунтуємо вказані педагогічні умови. 1) *Забезпечення різноманітності художнього змісту рольових ігор* передбачає, що якість перевтілення учасників безпосередньо залежить від їхнього художньо-образного досвіду. За допомогою інтуїції, уяви, фантазії людина, яка сприймає художні твори, переноситься в художній образ, тобто відбувається перевтілення. Уподобнюючи себе образу героя, читач ототожнює себе з ним, відчуваючи себе тим, кому співпереживає. У психології це називається *ідентифікацією*. В ній людина, що переживає певний образ, ототожнює себе з ним. Втім, для ідентифікації потрібна позитивна оцінка, внутрішнє схвалення героя. Це можливо лише за умови осмислення, пояснення, тобто інтерпретації його дій і вчинків, результати якої мають співпадати з власними світоглядними уявленнями щодо добра і зла, сенсу існування, щастя і т. д. [7].

Рольові ігри LARP звичайно проводять у стилі фентезі. Але дуже важко брати участь у таких іграх, якщо учасник не має уявлення, як виглядають персонажі з того чи іншого всесвіту, не кажучи про особливості їхнього характеру, поведінки, звичок та світосприйняття. Ми вважаємо, що в цьому могли б допомогти авторські художні твори письменників у жанрі фентезі, значення яких, на наш погляд, недооцінене шкільною програмою з літератури. Адже саме книги – одне з найпотужніших джерел формування художньо-образного світогляду людини. В книгах описуються цілі світи, в яких є свої правила, закони і навіть географічні орієнтири. В наш час спадок літератури в жанрі фентезі та фантастики великий та більш за все доступний. Цієї умови доцільно дотримуватися шляхом впровадження ознайомлення з літературою, яка має зміст фентезі та фантастики, що, на наш погляд, сприятиме формуванню образного мислення підлітків.

Наводимо методи, спрямовані на практичну реалізацію вказаної педагогічної умови:

- *метод позакласного читання.* Для того, щоб учні краще розуміли суть сюжету гри, в якій вони беруть рольову участь, вчителю слід підбирати для них художні твори для самостійного читання, де описано всесвіт, що має зв'язок із сюжетом гри. Рекомендуємо для позакласного читання такі цикли книг: Джоан Роулінг «Гарі Потер»; Анджей Саповський «Відьмак»; Джон Толкієн «Володар кілець», «Гобіт, або туди і назад»; Роджер Желязни «Дев'ять принців Амбера»; Тері Пратчетт «Плоский світ»; Маргарет Уейс і Трейсі Хікмен «Сага про спис»; Тері Гудкайнд «Меч істини»; Роберт Аспрін «Міфи»; Урсула Ле Гуїн «Чарівник Середземномор'я»; Роберт Джордан «Колесо часу».

Читання книг дасть підліткам можливість зрозуміти основні елементи поведінки расових приналежностей (якщо це фентезі/фантастика LARP) або професійних характеристик окремих персонажів чи груп. Окрім цього, це розширює їхній особистий кругозір та обізнаність у цій тематиці. Необхідно зауважити, що в галузі рольових ігор LARP художні твори та принципи гри учасників вже мають догми, чіткі правила щодо якісного відтворення рольової гри. Даний метод сприяє також підвищенню художньої ерудованості підлітків. Для впровадження цього методу пропонуємо включити в програму дисципліни «зарубіжна література» читання вищевказаних книг, що сприятиме покращенню результатів за такими показниками: *здатність співпереживати певному сюжету; творчий підхід до сприйняття життєвих ситуацій; розвиненість уяви і фантазії в творчих завданнях; незалежність мислення.*

Метод перегляду тематичних кінофільмів. Його сутність полягає у наданні учням можливості дивитися кінофільми жанру фентезі та фантастики, де якісно проілюстровані зовнішні характеристики персонажів, які можуть бути відіграні у рольовій грі LARP. Учні побачать не тільки зовнішній вигляд, поведінку, манеру спілкування, а й взаємини між різними видами істот, що населяють уявний всесвіт. Особливу увагу підліткам слід звертати на зовнішній вигляд персонажів для прикладу виготовлення власних костюмів або купівлі їх у спеціалізованому магазині. Пропонуємо низку кінофільмів для перегляду: Трилогія «Володар кілець» (режисер Пітер Джексон); Трилогія «Гобіт, або туди і назад» (режисер Пітер Джексон); Серія фільмів «Зоряні війни» (режисер Джордж Лукас); Серія фільмів «Гарі Потер» (режисери: Кріс Коламбус, Альфонсо Куарон та ін.); Серія фільмів «Пірати Карибського моря» (режисери: Гор Вербински, Роб Маршалл); Трилогія фільмів «Хроніки Нарнії» (режисери: Ендрю Адамсон, Майкл Аптед).

Фільми можна передивлятися в час позакласної години або вдома. Доцільно також після перегляду проводити бесіду, виявляючи основні елементи зовнішнього вигляду окремих персонажів, ситуацій, які зацікавили учнів, або моменти, які педагог хотів би обговорити – зокрема у зв'язку з майбутнім проведенням рольової гри. Цей метод сприяє покращенню результатів за такими показниками: *здатність співпереживати певному сюжету; творчий підхід до сприйняття життєвих ситуацій.*

Метод спостереження припускає, щоб підлітки відвідали рольову гру LARP, в якій навчались б подивитися, як проводять такі ігри дорослі (рольові ігри LARP в нашій країні не розповсюджені серед підлітків). Майже завжди такі ігри відкриті для всіх бажаючих і надають можливість брати участь у них або спостерігати за ними. Рольові ігри проводяться в різні пори року на всій території України, Росії та Білорусії. Крім того, в інтернеті є доступна інформація щодо організації, проведення, сюжету, місця й часу гри.

Метод сприяє покращенню результатів за такими показниками: *осмислення значення власної активної участі в культурно-масових заходах; бажання брати участь у культурно-масових заходах; здатність співпереживати певному сюжету; здатність співпереживати учасникам у процесі участі в культурно-масових заходах; здатність осмислити головні ідеї культурно-масових заходів; вміння змістовно обмінюватись інформацією з іншим щодо проведених заходів.*

Метод літературної творчості. На основі прочитаних фантастичних і фентезі-книг та переглянутих кінофільмів виконати завдання: написати твір-розповідь або вірш, опираючись на будь-який всесвіт фентезі та фантастики. Метод сприяє покращенню результатів за показниками: *виразність виконання художнього твору; незалежність мислення; творчий підхід до сприйняття життєвих ситуацій; розвиненість уяви і фантазії у творчих завданнях.*

- *використання реквізиту та спецефектів для проведення LARP* є важливим елементом впровадження таких ігор, оскільки робить уявний світ реальнішим. Рольові ігри LARP роблять особливими не тільки акторська гра учасників, а і їхній зовнішній вигляд, тобто костюм допомагає переконливо зіграти певну роль. Мають значення і побутові речі: посуд, зброя, атрибутика тощо. Часто в ході сюжету використовують різні «квестові предмети», які містять у собі сюжетну значущість, наприклад: знайти, передати, дослідити і т. д. Такими предметами може виступати, що завгодно (умовно наділено змістом сюжету): документ, зброя, дорогоцінне каміння, предмет-загадка і т. д.

Декорації також виступають важливим елементом гри, хоч і не таким, як реквізит, оскільки зазвичай рольові ігри LARP проводять на природі (ліс, поле), використовуючи старовинні оборонні камені. Але основними атрибутами декорацій виступають меблі, що краще за все стилізовані за тематикою. Можна також виготовити декорації з дерева. Наприклад, якщо треба збудувати старовинний замок, його можна виготовити своїми руками: викопати рів, нарубати частокіл, зробити прості табурети, збудувати з дерева приміщення і т. д. Це довготривала та трудомістка робота, але вона варта витрачених зусиль. Також можна використовувати переносні конструкції.

У рольових іграх LARP значне враження справляють спецефекти. В наш час для їх створення використовують технологічні пристрої, які підвищують якість антуражу та декорацій. Умовно їх поділяють на світлові (світлодіоди, лазери, світловоди, люмінесцентний шнур, УФ-підсвічування), звукові (підзвучка локацій, імітація шумів роботи механізмів, інших шумів), комбіновані (поєднання світлових та звукових спецефектів). Широка номенклатура світлодіодів дозволяє створювати цікаві речі, наприклад, «світлячки», що являють собою ланцюжок зі світлодіода і джерела живлення. При масовому використанні «світлячки» дають гарний ефект [4].

Метод костюмованого конкурсу. Сутність методу полягає в організації конкурсу серед підлітків на створення та демонстрацію своїх костюмів у жанрі фентезі та фантастики. Це можуть бути костюми чаклунів, піратів, середньовічних або античних воїнів, ельфів, гномів, орків, гоблінів та інших персонажів, що дозволить проявити творчий підхід до роботи та сприяє формуванню художнього мислення, адже елементом є передача думок та емоцій через образну форму (створення костюма). Метод сприяє покращенню результатів за показниками: *бажання приймати участь у культурно-масових заходах; здатність співпереживати учасникам в процесі участі у культурно-масових заходах; розвиненість уяви і фантазії в творчих завданнях.*

Метод творчого пошуку – це спосіб створення невідомого учням раніше продукту в результаті їх певних творчих дій. Метод реалізується за допомогою таких прийомів: а) заміщення якостей одного об'єкта якістьми іншого з метою створення нового об'єкту; б) відшукування властивостей об'єкту в об'єкті, в іншому середовищі; в) зміна елемента досліджуваного об'єкту та опис властивостей нового, зміненого об'єкту. Темою вигадання може бути, наприклад, модифікування певного сюжету рольової гри або створення власного сюжету з акцентом на значення предметів у процесі гри. Метод сприяє покращенню результатів за показниками: *здатність осмислити головні ідеї культурно-масових заходів; незалежність мислення; розвиненість уяви і фантазії в творчих завданнях.*

Метод моделювання. У контексті участі в культурно-масових заходах, а саме в рольовій грі LARP, учні можуть моделювати через малюнки сцени дійств, тобто показати, які елементи декорацій, антуражу можуть бути задіяні у грі. Це можуть бути певні сцени сюжету або події, не пов'язані з ним. Будь-які думки на таку тему учні переносять на папір, пояснюючи свої ідеї. Метод сприяє покращенню результатів за показниками: *виразність виконання художнього твору; незалежність мислення; розвиненість уяви і фантазії в творчих завданнях.*

- *Сприяння у освоєнні підлітками елементів акторської майстерності* під час навчання в школі є важливою умовою формування художнього мислення. Стосовно учасників рольових ігор LARP, акторська майстерність ціниться високо, тобто кожна роль у грі має свої вимоги до «актора». Це розкриття творчого потенціалу особистості та її прихованих здібностей – адже рольова гра нагадує театр, що розігрується в об'ємному просторі. Вміння учасниками якісно показати свого персонажа – запорука цікавої гри.

У загальноосвітніх школах акторській майстерності, звичайно, не навчають, тому більшості підліткам важко поринути у світ фантазії з елементом участі та відтворення її в реальності. Не маючи необхідних навичок, учасник навряд чи зможе яскраво передати характер персонажа та його спосіб мислення. Значення має також і пластичне рішення художнього образу (хода, манери,

жести), а також манера мовлення, що наділяє персонажа характерними особливостями.

Метод імпровізації. Сутність методу: педагог дає учасникам імпровізації: один грає роль персонажа «лісовий ельф», а інший – роль «людини». Кожен з персонажів має свій характер та світосприйняття. Ситуація: людина потрапила у священний ліс ельфів, зголодніла і вирішила вполювати тварину, а ельф, помітивши спроби людини заподіяти шкоди тварині, зупиняє її. Виникає діалог, де людина хоче їсти та вбити тварину, а ельф захищає свій ліс і намагається мирно переконати людину не робити цього.

Інший приклад. Група підлітків є «шукачами пригод» (кожен учасник може вибрати собі расу, яка має певний характер та світосприйняття). Вони зустрічаються в таверні, один з них має карту. Мета групи – розгорнуто обговорити план пригоди. *Доцільність методу* передбачає вільний прояв творчої індивідуальності кожного учня, формування в ньому особливого «імпровізаційного мислення». Учні мають оволодіти відчуттям простору, сценічним самопочуттям. Завдання можуть бути різноманітними, пов'язаними з участю у рольових іграх LARP. Метод сприяє покращенню результатів за показниками: *виразність виконання художнього твору; незалежність мислення; творчий підхід до сприйняття життєвих ситуацій; розвиненість уяви і фантазії в творчих завданнях.*

Пропонуємо також вправи «орієнтування в умовному середовищі». *Сутність вправи:* завдання підлітка – перенестись подумки в умови, які існують у всесвіті фентезі, та відіграти свої емоції і відчуття: казковий ліс ельфів, кімната тортур, засідка, місто чаклунів. Матеріал для фантазії можна брати з книг, кінофільмів, картин. Вправа на *почуття правдоподібності, логіки і послідовності.* *Сутність вправи:* знайти та адекватно відчувати рухи тіла; розвинути логіку і послідовність виконуваних дій. *Приклад вправи:* учень вчиться створювати нове заклинання; приготування до бою; дослідження об'єкта; відтворення магічного або езотеричного ритуалу. *Доцільність вправ* – сприяють розвиткові уяви та фантазії. Робота з уявним предметом створює не тільки правду фізичної дії і віру в нього, а й розвиває логіку та послідовність, відпрацьовує правильне ставлення до реальних та нереальних предметів, дисциплінує сценічну увагу.

Метод емоційної пам'яті. Сутність методу полягає у спостереженні та індивідуальному тренуванні:

- 1) уявити собі троля, рій ос, дракона, осінній ліс і т.д.;
- 2) почути виття вітру, прибіб, крапель, арфу, кроки по піску і т.д.;
- 3) відчувати запах (аромат) моря, смоли, пудри, йоду, яблука і т.д.;
- 4) уявити на смакові відчуття шоколад, гірчицю, перець, диню і т.д.;
- 5) відчувати на дотик: опустити руку в гарячу або холодну воду і т.д.;

6) відчуття фізичного самопочуття: голод, головний біль, холод і т.д.;

7) рухаємося по колу, йдемо по гарячому піску, болоту, льоду і т.д. [5].

Доцільність методу полягає в удосконаленні емоційної реакції на різноманітні подразники (уявних ситуацій). Метод сприяє покращенню результатів за показниками: *бажання брати участь у культурно-масових заходах; виразність виконання художнього твору; розвиненість уяви і фантазії у творчих завданнях*. Методи *імпровазації та емоційної пам'яті* розроблені на основі системи К. С. Станіславського та модифіковані нами для покращення акторських навичок підлітків у процесі участі у рольовій грі LARP жанру фентезі.

Метод шести капелюхів. В основі методу Едварда де Боно покладено концепцію паралельного мислення. Як правило, те чи інше рішення народжується в зіткненні думок, у дискусії і полеміці. При паралельному мисленні різні підходи, думки та ідеї співіснують, а не протиставляються одне одному.

ЛІТЕРАТУРА

1. Богомолова Н. Н. Социальная психология массовой коммуникации: Учеб. пособие для студентов вузов / Н. Н. Богомолова. – М. : Аспект Пресс, 2008. – 191 с.

2. Горина Д. Альтернативная реальность в XXI веке [Електронний ресурс] / Д. Горина. 2015 – Режим доступу : <http://www.cablook.com/inspiration/alternativnaya-realnost-v-xxi-veke/>

3. Дмитриева М. А. Развитие художественно-образного мышления и самоопределения подростка в различных видах музыкально-творческой деятельности. Успехи и трудности в работе молодого специалиста [Електронний ресурс] / М. А. Дмитриева. – Режим доступу: <http://kur-buk.ru/obychenie/bibliotstatei/113-dmitrieva-ma-lrazvitie-xudozhestvenno-obraznogo-myshleniya-i-samoopredeleniya-podrostka-v-razlichnykh-vidakh-muzykalno-tvorcheskoj-deyatelnosti-uspehi-i-trudnosti-v-rabote-molodogo-speczialistar.html>

4. Користувач «Arguin» Технології в рольових іграх [Електронний ресурс]. Режим доступу : <http://habrahabr.ru/post/209616/>

REFERENCES

1. Bogomolova, N. N. (2008). *Sotsialnaya psikhologiya massovoy kommunikatsii: Ucheb. posobie dlya studentov vuzov [Social psychology of mass communication: textbook for university students]*. Moscow: Aspekt Press [in Russian].

2. Gorina, D. (2015). *Alternativnaya realnost v XXI veke [Alternative reality in 21st century]*. Retrieved from: <http://www.cablook.com/inspiration/alternativnaya-realnost-v-xxi-veke> [in Russian].

Висновки та перспективи подальших досліджень. Практичне впровадження розробленої методики ускладнюється з таких причин: масштабність культурно-масового заходу, а саме: рольова гра LARP вимагає від організаторів та учасників багато часу на створення костюмів; налагодження місцевості, більш придатної для проведення заходу. Окрім цього, важко знайти вільний час, спільний для багатьох учасників гри. До того ж, однією з причин труднощів є недостатня художньо-педагогічна освіченість людей, які могли б стати керівниками вказаного заходу.

Подальша розробка цієї теми може бути продовжена в таких напрямках: більш детальна діагностика індивідуальних особливостей підлітків та її врахування у процесі участі в рольових іграх LARP; подальший пошук художнього репертуару, на основі якого можна було б формувати поставлені різноманітні завдання; пошук ефективних шляхів формування художнього мислення підлітків залежно від художнього репертуару та особливостей кожної групи учнів.

5. Кристи Г. Воспитание актера школы Станиславского / Г. Кристи. – М.: Искусство, 1999 – 366 с.

6. Літературознавча енциклопедія: у двох томах. – Т.2 / Автор-укладач Ковалів Ю. І. – К. : Академія, 2007. – 624 с.

7. Личковах В. А. Переживание красоты / В. А. Личковах. – К.: Мистецтво, 1987. – 80 с.

8. Современный словарь по педагогике / Авт.-сост. Рапацевич Е. С. – Минск : Современное слово, 2001. – С. 250-254.

9. Фридман Л. М. Педагогический опыт глазами психолога / Л. М. Фридман. – М. : Просвещение, 1987. – 224 с.

10. Фролова Г. И. Организация и методика клубной работы с детьми и подростками: Учеб. пособие для студентов ин-тов культуры / Г. И. Фролова. – М. : Просвещение, 1986. – 160 с.

11. Tychsen, Anders; Hitchens, Michael; Brolund, Thea; Kavakli, Manolya (July 2006). "Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities". *Games and Culture* (Sage Publications). – 252–275.

3. Dmitrieva, M. A. *Razvitie khudozhestvenno-obraznogo myshleniya i samoopredeleniya podrostka v razlichnykh vidakh muzykalno-tvorcheskoj deyatel'nosti. Uspehi i trudnosti v rabote molodogo spetsialista [The development of artistic thinking and self-determination of an adolescent in different kinds of music activities. Success and difficulties in young professional's work]*. Retrieved from: <http://kur-buk.ru/obychenie/bibliotstatei/113-dmitrieva-ma-lrazvitie-xudozhestvenno-obraznogo-myshleniya-i-samoopredeleniya-podrostka-v->

razlichnyx-vidax-muzykalno-tvorcheskoj-deyatelnosti-
uspexi-i-trudnosti-v-rabote-molodogo-speczialistar.html
[in Russian].

4. Korystuvach «Arruin» Tekhnolohii v rolovykh
ihrah [User “Arruin” Technologies in role-playing
games]. Retrieved from: <http://habrahabr.ru/post/209616/>
[in Ukrainian].

5. Kristi G. (1999). *Vospitanie aktera shkoly Stanislavskogo [educating an actor of Stanislavskiy school]*. Moscow: Iskusstvo [in Russian].

6. Kovaliv, Yu. I. (Ed). (2007). *Literaturoznachna entsyklopediia: u dvokh tomakh [Encyclopedia in literature studies: in two volumes]*. (Vol. 2). Kyiv: Akademiia [in Ukrainian].

7. Lichkovakh, V. A. (1987). *Perezhivanie krasoty [Experiencing beauty]*. Kiev: Mistetstvo [in Russian].

8. Rapatsevich, E. S. (2001). *Sovremennyy slovar po pedagogike [Modern Pedagogic dictionary]*. Minsk : Sovremennoe slovo [in Russian].

9. Fridman, L. M. (1987). *Pedagogicheskiy opyt glazami psikhologa [Pedagogical experience through psychologist's eyes]*. Moscow: Prosveshchenie [in Russian].

10. Frolova, G. I. (1986). *Organizatsiya i metodika klubnoy raboty s detmi i podrostkami: ucheb. posobie dlya studentov in-tov kultury [Organization and methods of work with children and adolescents: textbook for cultural university students]*. Moscow: Prosveshchenie [in Russian].

12. Tychsen, Anders; Hitchens, Michael; Brolund, Thea; Kavakli, Manolya (2006). Live Action Role-Playing Games: Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities. *Games and Culture (Sage Publications)*. [in English].

Элла Филипповна Печерская,

кандидат педагогических наук, приват-профессор кафедры музыкального искусства и хореографии,

Алексей Сергеевич Усачёв,

специалист факультета музыкального и хореографического образования,

Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского,

ул. Фонтанская дорога, 4, г. Одесса, Украина

ФОРМИРОВАНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МЫШЛЕНИЯ ПОДРОСТКОВ В ПРОЦЕССЕ УЧАСТИЯ В КУЛЬТУРНО-МАССОВЫХ МЕРОПРИЯТИЯХ

Целью статьи является уточнение сущности художественного мышления и разработка методики его формирования у подростков в процессе участия в культурно-массовых мероприятиях. Обобщая научные положения о сущности ключевого понятия, предлагаем такую дефиницию: художественное мышление – это способность человека свободно мыслить в творческом контексте, что предусматривает индивидуальное осмысление произведений искусства, является признаком мыслительного процесса, дающего возможность передавать свои мысли и чувства в эмоционально-образной форме. Характерными чертами художественного мышления являются образный характер, ассоциативность и метафоричность, чувственная и практически-материальная обусловленность форм, специфическое соотношение формы и содержания. Предлагаем структуру художественного мышления, в которой выделяем такие компоненты: мотивационный, ценностный, эмоциональный, эмпатийный, рациональный, когнитивный, творческий, деятельностный. Экспериментальная работа по данной теме была проведена в группе подростков от 14 до 16 лет в детском оздоровительном лагере «Молодая Гвардия» г. Одессы и состояла из трёх этапов: 1) разработка критериального подхода к диагностике уровней сформированности художественного мышления подростков; 2) проведение констатирующего эксперимента; 3) разработка методики формирования художественного мышления подростков в процессе их участия в культурно-массовых мероприятиях, а именно в LARP. Опираясь на результаты теоретического исследования, мы определили критериальный аппарат, состоящий из критериев (мотивационно-ценностный, эмоционально-эмпатийный, рационально-когнитивный, творческо-деятельностный) и показателей по каждому из них. Были использованы такие методы диагностики: анкетирование, опрос, беседа, тестирование, творческие задания. Разработанная нами методика формирования художественного мышления подростков основана на принципах произвольности, ролевого участия, самоорганизации учащихся, абстрагирования от реальности на время участия в ролевой игре, психологического обеспечения участников культурно-массовых мероприятий. Выявлены и обоснованы педагогические условия, на которых базируется разработанная методика: 1) обеспечение разнообразия художественного содержания ролевых игр; 2) использование реквизита и спецэффектов для проведения LARP; 3) содействие в освоении подростками элементов актерского мастерства. На этой основе нами разработаны и усовершенствованы такие методы: внеурочного чтения, пересмотра тематических кинофильмов, наблюдения, литературного творчества, костюмированного конкурса, творческого поиска, моделирования, импровизации, эмоциональной памяти.

Ключевые слова: художественное мышление, культурно-массовые мероприятия, ролевые игры, LARP.

Ella Pecherska,
*PhD (Candidate of Pedagogical Sciences), freelance professor,
Department of Music Arts and Choreography,*
Oleksii Usachov,
*specialist of the Department of Music and Choreographic Education,
South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky,
4, Fontanska Doroha Str., Odesa, Ukraine*

FORMING ARTISTIC THINKING IN ADOLESCENTS IN THE PROCESS OF PARTICIPATING IN MASS CULTURAL EVENTS

The article is aimed at specifying the essence of artistic thinking and developing methods of its formation in adolescents in the process of participating in mass cultural events. Artistic thinking is considered to be the human ability to think in the artistic context, which involves individual comprehension of works of arts. It is mental process characteristic, which allows to express one's thoughts and feelings in the emotionally imaginative form. The distinctive features of artistic thinking are imaginative, associative and metaphoric character, specific correspondence of the form and content. There has been offered the structure of artistic thinking, which includes the following components: motivational, axiological, emotional, empathic, rational, cognitive, creative, and active. In order to study the development of artistic thinking in adolescents in the process of participating in mass cultural events the experimental work involving 14-16-year-old adolescents in the recreational centre "Moloda Hvardiia" has been conducted. It consisted of three stages: 1) the development of criteria approach to the diagnostics of the adolescents' artistic thinking maturity; 2) conducting the ascertaining experiment; 3) the development of methods of adolescents' artistic thinking formation in the process of participating in mass cultural events though the example of LARP. Basing on the results of the theoretical research, the criteria apparatus, consisting of criteria (motivational and axiological, emotional and empathic, rational and cognitive, creative and active) and corresponding indices, has been presented. The following methods have been used in the experiment: questioning, talking, testing, and creative tasks. The developed methods of forming artistic thinking in adolescents is based on the principles of randomness, role participating, self-organization of the participants, disregarding the reality when role-playing, psychological support of the participants. The technique is based on the following pedagogical conditions: providing the diversity of artistic content of role-playing games; using stage property and visual effects; motivating students to obtain the artistic skills. According to these conditions the following methods have been developed and implemented in the process of the experiment: extracurricular reading, watching thematic movies, observing, costume competition, creative search, modeling, improvisation, etc.

Keywords: artistic thinking, cultural mass events, role-playing games, LARP.

Подано до редакції 21.01.2016

Рецензент: д. пед. н., проф. О. Є. Реброва
