

3. Булгакова В. Г. Компетентнісний підхід в освіті: практичні підходи // Підвищення ефективності та якості підготовки фахівців педагогічного спрямованості : 36. наук. пр. Харків, 2005. С. 23-28.
4. Концепція "Новаукраїнська школа" URL: <https://osvita.ua/doc/files/news/520/52062/new-school.pdf>
5. Мид М. Культура и мир детства [пер. с англ.]. М. : Наука, 1988. 429 с.
6. Пометун О. І. Дискусія українських педагогів навколо питань запровадження компетентнісного підходу в українській освіті // Компетентнісний підхід у сучасній освіті : світовий досвід та українські перспективи. К. : «К.І.С.», 2004. С. 66-72.
7. Родигіна І. В. Компетентнісно орієнтований підхід до навчання / І. В. Родигіна. – Х. : Вид. група «Основа», 2005. – 96 с.
8. Ткачова Н. О. Аксиологічний підхід до організації педагогічного процесу в загальноосвітньому навчальному закладі : моногр. Луганськ : Луганський нац. Пед. університет ім. Т.Г. Шевченка; Х.: Видавництво «Каравела», 2006. 300 с.
9. Троянская С.Л. Общекультурная компетентность: опыт определения и структурирования // Культурно-историческая психология. 2008. № 2.–С. 19-23.
10. Шейко В. М. Культура, цивілізація, глобалізація (кінець ХІХ – початок ХХІ ст.) : моногр. / В. М. Шейко. В 2 т. Т. 1. Х. : Основа, 2001. 520 с.
11. Herskovits M. J. Les bases de Panthropologie culturelle. Paris, 1967. p 8-10
12. Matsumoto D. Culture and psychology Pacific Grove (Cal.), 1996.

## **ВПРОВАДЖЕННЯ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ, ЯК ЗАСІБ ПОДОЛАННЯ ФОРМАЛЬНОГО СТАВЛЕННЯ ДО НАВЧАННЯ**

***Нікуленко С. І.***

*кандидат мистецтвознавства,  
доцент кафедри культурологічних дисциплін  
та образотворчого мистецтва КЗ ХГПА*

Для характеристики результатів вивчення культурологічних дисциплін у ЗВО, що готують фахівців гуманітаріїв, нажалі, кращого дієслова, як «проходили» годі шукати. Влучніше лише слова класика, що мовою автора лунають зі докором «ми все учились понемногу чому-нибудь...» і спонукають нас до спроби покласти цьому край.

Становище у мистецьких і культурологічних колах не набагато ліпше (навіть при урахуванні більшої кількості дисциплін, котрі приділяють увагу окремим галузям художньої культури). Тому, мабуть, без застосування принципово інших підходів і методів важко буде зрушити цю проблему.

Базовою помилкою при складанні програм і навчально-методичної літератури – є припущення, що студент прагне опанувати навчальний матеріал. Багаторічний досвід дозволяє нам дійти висновку, що останнім часом до наших аудиторій приходять молоді, яка не надто переймається якістю своєї підготовки до майбутньої фахової діяльності. Через це, засадні прогалини руйнують усю систему знань, які вибудовуються від простого ..., а про складне мова, в загалі, не ведеться.

Незважаючи на те, що в дисциплінах, які спрямовані на знайомство з досягненнями в культурно-мистецькій галузі, студенти мають можливість отримувати відомості та факти, пов'язані з розвитком архітектури – студенти не отримують чіткого уявлення про загальний процес розвитку світової архітектури, що є основою синтезу образотворчих мистецтв, а також про еволюцію, розвиток і зміну

архітектурних стилів, які є невід'ємною складовою художніх стилів, загалом. Звідси – гостра потреба в більш глибокому вивченні досягнень зодчих різних часів, що знайшло відображення в створенні програми з «Історії світової та української архітектури» для спеціальності 034 Культурологія.

На наш погляд, архітектура найтіснішим чином пов'язана з історією розвитку людства. І саме тому, що всі етапи світової цивілізації знаходили відображення в пам'ятках архітектури, уважне і всебічне вивчення, яких здатне допомогти дізнатися про умов життя людей різного соціального стану, про розвиток будівельної техніки та технології; усвідомити еволюцію естетичних принципів, що існували в той чи інший час.

Як відоме, культури змінюють одна одну, від цивілізації залишається небагато – предмети виробництва та побуту, рукописи, книги, твори мистецтва. Але найбільш наочними пам'ятками, доступними для спостереження широкому загалу, є перш за все архітектурні споруди, що суспільство отримало у спадок. Вони і на цей час активно впливають на формування образу багатьох міст, допомагають краще зрозуміти матеріальну та духовну культуру людей, що жили в ту чи іншу епоху.

Але при викладі програмного матеріалу ми стикнулися зі значними труднощами загального характеру (досить слабкі знання з географії, історії та культури), та досить розрізненими й плутаними уявленнями про художні стилі та їх регіональні особливості. Тому, задля більш якісного усвідомлення навчального матеріалу було запропонована дидактична гра «Архітектурне доміно». При створенні якого ми зосередили увагу на найбільш істотних об'єктах, що характеризують розвиток зарубіжної та вітчизняної архітектури у межах визначальних етапів її еволюції.

Із огляду, на це, відповідно було підібрано ілюстративний матеріал: архітектурні комплекси, видатні пам'ятки (загальний вигляд, розріз, план), окремі декоративно-конструктивні екстер'єрні й інтер'єрні елементи споруд різного призначення. Понад те, що конструктивні властивості забезпечують міцність будівлі, вони самі по собі здатні спричинити значний естетичний ефект. Тому значна увага надається поняттям, що дозволять краще зрозуміти анатомію архітектури. Ми зробили акцент на суттєвіші «історичні» конструктивні системи, які подано у виокремленому вигляді (різновиди арок, склепінь, опор та їх деталі). Конструктивна, функціональна і художня особливості архітектури є історичними категоріями, що змінювалися в ході історичного процесу та знаходили своє реальне втілення в певному архітектурному стилі. Саме через це ми звертаємо значну увагу і на стилістичні особливості в еволюції архітектурно-художніх стилів.




Ми цілком свідомі того, що знанням термінології не обмежується вивчення предмету, але ж без цього зникає сенс опрацювання навчального матеріалу загалом, унеможливує складання характеристик того чи іншого стилю, котре має будуватися на аналізі сукупності його ознак.

Так от, ми пропонуємо наступну розробку. «Архітектурне доміно». На цей час, воно складається зі 184 карток. Кожна з них на лицьовому боці містить зображення об'єкту (див. **Рис. 1. а**), та належну назву, що розташована на звороті картки (див. **Рис. 1. б**). Також під ілюстрацією маленькими літерами нанесено термін, відповідно до якого необхідно знайти потрібний об'єкт із доміношок, що розташовані по середині столу догори картинками (див. **Рис. 1. в** – сірим позначено зони, які є недосяжні погляду, тобто гравець має добирати наступну картку лише за зображенням).

Таким чином, можна вправлятися в будь-якому складі. При певній підготовці ці ж картки має сенс застосовувати і для вибудови логічно пов'язаних зображень (див. **Рис. 1-б**): знайти споруди, що належать певному періоду, стилю, комплексу; дібрати

до зображення структурні зображення (план, розріз), конструктивні елементи, характерні монументальні техніки (витвори); викласти: у хронологічній послідовності; знайти прототипи, приклади споріднених або контрастних

Враховуючи те, що світова архітектура дає незліченну кількість найрізноманітніших композиційних рішень, конструктивних і художніх прийомів, засобів пластичного оздоблення будівель – зовні і всередині, ми не виключаємо можливість продовжувати роботу над даною розробкою.

	<p><b>неф/нава</b></p>	<p><b>кромлех</b></p>		<p><b>менгір</b></p>	
<p>Трансепт</p>			<p>менгір</p>		<p>дольмен</p>
<p><i>a</i></p>	<p><i>б</i></p>	<p><i>в</i></p>			

*Рис. 1. Структура карток для дидактичної гри «Архітектура доміно»*



*Рис. 2*



*Рис. 3*

**Структурно-художні  
особливості  
видатних споруд  
Давньої Греції**



*Рис. 4*



*Рис. 5*

**Архітектурні стилі різних часів**



*Рис. 6.*