

ІГРОВЕ ПРОЕКТУВАННЯ ЯК АКТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ  
ЕКОНОМІЧНОГО ПРОФІЛЮ

*У статті показано необхідність використання інноваційних педагогічних технологій для підвищення ефективності спільної діяльності викладачів і учнів. Висвітлено роль ігрового проектування як методу активного навчання, що сприяє удосконаленню професійних навичок студентів і підвищенню їх готовності до адаптивного управління. Зроблено висновок про ефективність його використання під час навчання у ВНЗ.*

**Ключові слова:** інноваційні педагогічні технології, ігрове проектування, майбутній фахівець, підготовка, конкурентноспроможність, розвиток, самовдосконалення, психологічні методи, адаптивне управління.

Вища школа повинна швидко орієнтуватися й адекватно реагувати на потреби суспільства, розробляючи необхідні на цьому етапі технології навчання. Організація технологічно цілісного освітнього процесу й дійсне втілення його в умовах педагогічної практики передбачає установку на інновацію. Інноваційні процеси сприяють удосконаленню освітньої практики, розвитку освітніх систем на основі нововведень. За висловом професора П. Підкасистого, інноваційні процеси – методологічна основа педагогічних технологій [6].

Інноваційні процеси – комплексна діяльність зі створення, освоєння, використання і розповсюдження сучасних або осучаснених нововведень (теорій, методик, технологій). Це процес перетворення наукового знання в інновацію, процес послідовного перетворення ідеї у продукт, технологію або послугу, процес мотивований, цілеспрямований, свідомий, що ставить своєю метою переведення системи освіти в новий якісний стан, у режим розвитку [3].

Технологічний підхід до навчання дає змогу модернізувати чинну модель управління системи освіти в разі необхідності, виділяє об'єктивні показники ефективності управлінської діяльності, сприяє активізації особистості та підвищенню професіоналізму, формуванню готовності майбутніх фахівців до адаптивного управління. Такий підхід, на думку В. Афанасьєва, показує суб'єктам управлінської діяльності принципові можливості здійснення педагогічного впливу. Він дає в руки педагогів ефективний науково обґрунтований інструмент адміністративного, економічного, психолого-педагогічного чи іншого впливу на учнів [1].

Педагогічна технологія управління, орієнтуючись на різні аспекти освітньої діяльності, повинна відповідати на питання про те, як найкраще організувати навчальну діяльність і керувати нею для досягнення поставлених цілей. Вона включає в себе сукупність засобів і методів збору й обробки необхідної інформації про результати діяльності, способи підвищення її ефективності. Педагогічну технологію слід розглядати як системний метод проектування, реалізації, оцінки, корекції та подальшого використання в навчальному процесі.

На думку І. Смолюк, педагогічна технологія – це проект (модель) навчально-виховного процесу, який визначає структуру та зміст навчально-пізнавальної діяльності самого студента (учня) з урахуванням рис його характеру та інтелектуальних можливостей, його бажання стати професіоналом високої проби [9]. Педагогічну технологію в підготовці сучасних фахівців слід розглядати як систему психологічних, педагогічних, дидактичних, методичних процедур взаємодії викладачів і студентів. Це цілеспрямова-

ний систематичний вплив педагога на студента як суб'єкта процесу з метою оволодіння основами знань, набуття умінь і навичок. При цьому процес навчання буде більш ефективним, якщо внутрішні й зовнішні мотиви, цілі його учасників будуть узгоджені.

Створення таких технологій дає змогу здійснити на практиці гарантоване досягнення запланованих цілей навчання, яке неможливе без майстерності та вміння викладача вибрати необхідний у кожній конкретній педагогічній ситуації набір засобів і методів для здійснення цілеспрямованого впливу на студентів. Це треба зробити таким чином, щоб вони не відчували себе відчуженими, а сприймали навчання як справу, відповідну їх цілям і бажанням. Результати моніторингу освітньої практики дають змогу констатувати, що переважна частина випускників вищих навчальних закладів не володіють вміннями, навичками самостійного вирішення поставлених перед ними завдань [3]. Причина полягає в тому, що суб'єкти педагогічної практики не володіють належною мірою технологічної та управлінської культури.

*Мета статті* – у світлі сучасних тенденцій в освіті визначити місце проектування як методу роботи у сфері освіти, яке поки не знайшло свого належного втілення.

При проектуванні педагогічних технологій управління навчально-пізнавальною діяльністю учнів слід враховувати два важливі чинники: перший спрямований на розуміння мети й сенсу проекту, знання його потенційних можливостей щодо перетворення педагогічної діяльності; другий – передбачає врахування ступеня готовності задіяних у нього суб'єктів здійснювати необхідні перетворення.

Серед інноваційних методів навчання одним з найперспективніших для формування конкретних професійних навичок, на нашу думку, є ігри, в тому числі ділові ігри, які виступають як засіб підготовки та адаптації студентів до трудової діяльності, їх соціальним контактам у професійних ситуаціях. Однією з форм застосування ділових ігор у ВНЗ є ігрове проектування (ІП) як метод активного навчання, що сприяє удосконаленню професійних навичок студентів.

У науковій літературі під ігровим проектуванням розуміють групову вправу з вироблення послідовності рішень у штучно створених умовах, що імітують реальну обстановку. Це своєрідна система відтворення процесів, що мають місце в минулому або можливих у майбутньому, в результаті якої встановлюється зв'язок і вплив існуючих методів вироблення вирішенні на результати діяльності на сьогодні і в перспективі.

З позицій цілей освіти ігрове проектування призначене для:

- підготовки студентів до професійної діяльності у швидко мінливих умовах;
- формування якостей особистості, необхідних для успішної професійної діяльності, їхнього вміння вирішувати поставлені завдання;
- вивчення специфіки окремих видів професійної діяльності;
- формування конкурентоспроможності майбутніх фахівців;
- пошуку шляхів вирішення конфліктів і суперечностей у колективі, прищеплення почуття колективізму й почуття відповідальності за свої дії.

На кафедрі педагогіки та психології соціальними системами НТУ “ХП” протягом останніх років впроваджується ігрове проектування (ІП) у процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін психологам, менеджерам і економістам для підготовки конкурентоспроможних фахівців, готових до вирішення складних професійних завдань [7].

Під ігровим проектуванням в освітньому процесі ми розуміємо організацію ігрової взаємодії студентів, які творчо розробляють у ході групової роботи проект успішної професійної діяльності. Характерними рисами цього процесу є:

- спрямованість студентів на професійну діяльність;
- навчання технологічному підходу, що включає системність і послідовність професійних дій;

- творчий підхід до створення проектів з вирішення певних завдань;
- зацікавленість студентів у професійно-особистісному саморозвитку;
- взаємодія і відносини співпраці членів команд;
- командна захист проектів перед експертною комісією в ігровій змагальній формі, коли призове місце присуджується на конкурсній основі [7].

Ігрове проектування передбачає пізнання себе, своїх можливостей та пошук шляхів самовдосконалення особистості. Воно будується на базі відповідної технології, яку можна уніфікувати, освоїти і вдосконалити. Всі ці положення знайшли відображення в розроблюваних ігрових проектах та їх захисті майбутніми менеджерами. Учасники майстерні ознайомилися з особливостями ігрового проектування в межах курсу “Психологія і педагогіка” та “Психологія управління”, що передбачають психологічну спрямованість ігрового проектування на формування якостей особистості, необхідних для успішної професійної діяльності.

Метою педагогічної майстерні було використання ігрового проектування для формування конкурентоспроможності майбутніх фахівців. Конкурентоспроможність в економіці означає здатність об'єкта або суб'єкта витримати конкуренцію з іншими аналогічними об'єктами на цьому ринку. На думку вчених, у конкуренції закладені рушійні сили розвитку суб'єктів і об'єктів управління. Сьогодні економісти бачать успіх конкурентної боротьби в реалізації функцій управління, його якості та ефективності, а також в організації своєї діяльності, високої оперативності у прийнятті рішень, професійної мобільності, активізації мотивації співробітників, їх ділового та професійного зростання.

У сучасних наукових дослідженнях проблема конкурентоспроможності найчастіше розглядається в двох аспектах: педагогічному, пов'язаним з формуванням компетентності майбутніх фахівців (А. Романовський, В. Суворов, І. Дармацка, С. Черінцева та ін.), і власне психологічному, заснованому на вивченні особистісних і професійних особливостей становлення і розвитку студентів (А. Вакулюк, Л. Галаган, А. Маркова, Л. Карамушка, Л. Мітіна, Н. Пряжников, К. Терещенко, А. Філь, Л. Хапілова та ін.). Вчені констатували наявність психологічних і педагогічних проблем щодо недостатнього рівня розвитку конкурентоспроможності студентів і відкрили перспективи подальшого дослідження цієї проблеми.

Л. Мітіна розглядає проблему конкурентоспроможності в руслі концепції професійного розвитку студентів. При цьому фактором розвитку є внутрішнє середовище особистості, її активність і потреба в самореалізації, а об'єктом розвитку виступають такі інтегральні її характеристики як спрямованість, компетентність, гнучкість, самосвідомість. Саме їх розвиток зумовлює конкурентоспроможності майбутніх фахівців на ринку праці [5].

В межах цього дослідження в процесі ігрового проектування викладачі формулювали студентам завдання і визначали вихідні умови для її вирішення, допомагали використовувати психологічні методи опитування в процесі анкетування і самодіагностики для виявлення характерних особистісних рис конкурентоспроможного економіста. Результати опитування та анкетування були використані кожним студентом для складання свого психологічного портрета і вивчення якостей особистості фахівців, які успішно працюють у сфері економіки.

Складання психологічного портрета студентів передбачало використання таких тестів і методик:

- психогіометричні тести, які включають конструктивний малюнок людини з геометричних фігур: психогіометричний тест, геометричний тест особистості за Б. Вебером;

– діагностика особистісної агресивності та конфліктності Є. Ільїна та П. Ковальова;

– вивчення символічних цінностей за тестом І. Фанталової для з'ясування наявності фундаментальних цінностей у студента: любов і доброта, гра і краса, влада й борг, свобода й воля, істина й сенс, життя і самовираження;

– діагностика особистісної креативності (Е. Тунік), яка дає змогу визначити такі особливості творчої особистості як допитливість, уяву, складність, схильність до ризику;

– діагностика особистісної установки “альтруїзм-егоїзм” для вивчення соціально-психологічної установки особистості.

У результаті засвоєння психологічних знань з психології особистості і її формування, а також на основі самодіагностики своїх якостей і опитування фахівців, студенти змогли спроектувати дуже цікаві проекти “Модель конкурентоспроможного менеджера”. Результатом було складання кожною командою своєї авторської моделі конкурентоспроможного економіста, поданої на захисті яскраво, барвисто і з великим ентузіазмом.

Ігрове проектування майбутніх фахівців включало такі етапи:

1. Формування команд (мікрогруп), при цьому вибір членів команди для створення проекту не завжди обмежувався навчальною групою.

2. Пошук і вивчення студентами інформації з проблеми конкуренції та конкурентоспроможності особистості.

3. Здійснення діагностики особистісних якостей і на основі отриманих даних складання психологічного портрета студента і фахівця, який вже успішно працює в цій галузі.

4. Створення авторського проекту “Модель конкурентоспроможного менеджера”, його публічний захист у присутності комісії, яка включала підготовку мультимедійної презентації.

Результати ігрового проектування були подані у вигляді відеоролику з фрагментами захистів своїх проектів усіх 4 команд на тему “Модель конкурентоспроможного економіста”. При цьому обов'язковою умовою було введення в навчальний процес змагальної ситуації, коли команди змагаються між собою і знають, що перше місце принесе їм заслужену нагороду. Учасники майстерні мали можливість взаємодіяти в командах. Вони проявляли вигадку і креативність при використанні елементів ділових ігор, психодрами, вербальні й невербальні засоби спілкування, а також інші знання і навички, отримані на практичних заняттях з психології.

Можна виділити такі особливості проведеного ігрового проектування:

– особливе значення в процесі викладання психолого-педагогічних дисциплін надавали вивченню та практичному засвоєнню психологічних знань, що відбилося в проектах;

– велику увагу було приділено формуванню психологічного портрета конкурентоспроможного економіста шляхом самодіагностики, а також використання психологічних методів вивчення особистості успішного фахівця;

– актуалізація можливостей ігрових методів навчання, що забезпечують ефективне самовдосконалення особистості та формування її конкурентоспроможності, а також знайомство зі стратегіями й тактиками досягнення результату.

Підводячи підсумки педагогічної майстерні викладач зробила такі висновки про характерні риси ігрового проектування як одному з видів інноваційної діяльності в освітньому процесі:

– сприяє активізації мотивації студентів до успішної діяльності;

– забезпечує навчання технологічному підходу, що включає системність і послідовність професійних знань та їх застосування;

- стимулює професійний ріст студентів;
- активізує творчий підхід до створення проектів за вирішення певних завдань;
- сприяє ефективній взаємодії і встановленню сприятливих взаємовідносин членів команди;
- навчає командному захисту проектів перед експертною комісією в ігровій змагальній формі, коли призове місце присуджується на конкурсній основі.

Рекомендації щодо вибору оптимальної стратегії поведінки в процесі практичної реалізації моделі успішного фахівця сприяло розвитку внутрішніх мотивів навчання, забезпечувало активізацію їх цілепокладання, що дало змогу студентам скласти план дій із саморозвитку та самовдосконалення. При цьому велику увагу було приділено формуванню адекватної самооцінки особистості, підвищенню впевненості в собі, придбання творчих навичок, що є критерієм високої якості підготовки майбутніх фахівців.

**Висновки.** Таким чином, ігрове проектування сприяє формуванню пізнавальної активності студентів, враховуючи їх потреби, інтереси, індивідуальні особливості. Воно дає можливість викладачеві здійснювати керований розвиток кожного студента шляхом створення для нього інформаційного середовища, адекватного його стилю діяльності, диференціацію дидактичних засобів навчання для розширення наявних у нього знань, що є потужним засобом удосконалення сучасної системи освіти. У результаті педагог вибудовує навчальний процес технологічно вивіреною способом, що відповідає вимогам, які висувуються до підготовки конкурентоспроможних фахівців.

#### Список використаної літератури

1. Афанасьев В. В. Педагогические технологии управления учебно-познавательной деятельностью студентов в высшей профессиональной школе : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.01 / Владимир Васильевич Афанасьев. – Москва, 2003. – 497 с.
2. Иванова Н. И. Национальные инновационные системы / Н. И. Иванова. – Москва : Наука, 2002. – 120 с.
3. Ігнатюк О. А. Формування готовності майбутнього інженера до професійного самовдосконалення: теорія і практика : монографія / О. А. Ігнатюк. – Харків : НТУ “ХПІ”, 2009. – 432 с.
4. Митина Л. М. Психология развития конкурентоспособной личности / Л. М. Митина. – Москва : Москов. психол.-соц. ин-т ; Воронеж : МОДЕК, 2002. – 400 с.
5. Панфилова А. П. Инновационные педагогические технологии: Активное обучение : учеб. пособ. / А. П. Панфилова – Москва : Академия, 2009. – 192 с.
6. Пидкасистый П. И. Психолого-дидактический справочник преподавателя высшей школы / П. И. Пидкасистый, Л. М. Фридман, М. Г. Гарунов. – Москва : Педагогическое общество России, 1999. – 354 с.
7. Попова Г. В. Игровое проектирования при подготовке будущих психологов к практической деятельности тренера / Г. В. Попова, Н. Е. Милорадова // Психологические технологии в экстремальных видах деятельности : матер. Междунар. науч.-практ. конф. 13.05.2011 р. – Донецк : ДЮИ МВД при ЛГУВД, 2011. – С. 129–131.
8. Сидоренко Е. Технологии создания тренинга. От замысла до результата/ Е. Сидоренко. – Санкт-Петербург : Мова, 2007. – 336 с.
9. Смолюк Г. О. Развитие педагогических технологий в высших учебных заведениях Украины (теория и практика): автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13001 / Ирина Александровна Смолюк. – Киев, 1999. – 35 с.
10. Турнер Д. Ролевые игры : практ. послоб. / Д. Турнер. – Санкт-Петербург : Питер, 2002. – 352 с.

*Стаття надійшла до редакції 14.08.2014.*

**Васильева И. Г., Чеботарев Н. К. Игровое проектирование как активный метод обучения студентов экономического профиля**

*В статье показана необходимость использования инновационных педагогических технологий для повышения эффективности совместной деятельности преподавателей и обучающихся. Раскрыта роль игрового проектирования как метода активного обучения, способствующего совершенствованию профессиональных навыков студентов и повышению их готовности к адаптивному управлению. Сделан вывод об эффективности его использования во время обучения в вузе.*

**Ключевые слова:** инновационные педагогические технологии, игровое проектирование, будущий специалист, подготовка, конкурентоспособность, развитие, самосовершенствование, психологические методы, адаптивное управление.

**Vasilyva I., Chebotarev N. Game Design as an Active Learning Method of Students of Economic Profile**

*Organization of technical integrity of the educational process and its actual embodiment in terms of pedagogical practice involves the aim at innovation. The use of innovative educational technologies is necessary for improving the efficiency of joint activity of teachers and students. The article deals with the essence of the game design and experience of its application by the Department of Pedagogy and Psychology of NTU "KhPI" for the formation of a competitive future specialist. The role of game design as a method of active learning, which contributes to the improvement of professional skills of students and improves their efficiency for adaptive management is shown. The conclusion about the effectiveness of its using during training at higher school is made.*

*Recommendations regarding the selection of the optimal strategy of behavior in the practical implementation of the model of a successful specialist contributed to the development of the internal motivation for training, provided activation of goal-setting, enabling students to develop a plan of action for self-development and self-improvement. At the same time, great attention was paid to the formation of an adequate self-identity, the increasing of self-confidence, the acquiring creative skills, which are the criteria of high quality training of future specialists. This provides an opportunity to manage the development of each student by creating for him the information environment adequate to his style of activity, to differentiate didactic learning tools for widening his knowledge that contribute to the improvement of modern educational system.*

**Key words:** innovative educational technologies, game design, future specialist, competitiveness, development, self-improvement, psychological techniques, adaptive management.

## ЗАСТОСУВАННЯ МЕТОДУ КОПІЮВАННЯ ПЕЙЗАЖІВ У ПРОЦЕСІ ФОРМУВАННЯ КОМПОЗИЦІЙНОГО МИСЛЕННЯ СТУДЕНТІВ СЕРЕДНІХ СПЕЦІАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДІВ

*У статті наголошено на доцільності використання художньої спадщини вітчизняних і зарубіжних майстрів пейзажу з метою формування композиційного мислення студентів художніх училищ. Ефективність вирішення порушеної проблематики пов'язана із застосуванням у навчальному процесі досвіду попередників. В основу його вивчення покладено метод копіювання пейзажних творів митців з метою вивчення особливостей композиційної будови, що передбачає не лише ретельний аналіз варіантів гармонійного розміщення об'єктів зображення у просторі, а й встановлення взаємозв'язків між композиційним рішенням твору та його впливом на глядача. З'ясовано, що формуванню композиційного мислення як здатності до творчої інтерпретації дійсності мають сприяти знання і навички, здобуті студентами під час копіювання пейзажних творів.*

**Ключові слова:** пейзаж, композиційне мислення, метод копіювання, художнє училище, методика роботи над копіями, педагогіка.

На сучасному етапі розвитку художньої освіти в Україні гостро постає проблема формування висококваліфікованого фахівця, що здатен до самостійного творчого мислення та пошуку шляхів самовдосконалення. У набутті професійної майстерності студентів художніх училищ важливу роль відіграє робота над пейзажем, що сприяє активізації композиційного мислення як здатності до трансформації об'єктів зображення на площині. Складність цього процесу полягає у специфічності об'єктів зображення, що у пейзажі, на відміну від натюрморту або портрету, являють собою не конкретні предмети, а частини необмеженого простору, наприклад: неба й землі. Слід зазначити, що необхідність конструювання великих просторових співвідношень на площині створює певну проблематику для студентів-початківців, спонукаючи до застосування творчого підходу в композиційному рішенні пейзажу. З цього приводу виникає потреба у пошуку шляхів подолання наявних труднощів навчального процесу. У ході дослідження планується виявити доцільність використання методу копіювання пейзажних творів вітчизняних і зарубіжних митців з метою вирішення питань раціональної побудови композиції пейзажу, що здатна максимально розкрити творчий задум автора. Необхідно зауважити, що й досі в методиці викладання фахових дисциплін не сформовано єдиної науково обґрунтованої системи поглядів з приводу вивчення досвіду минулого, застосування роботи над копіями з метою формування композиційного мислення, що є запорукою ефективності навчального процесу студентів художніх училищ.

Аналізуючи значну кількість наукових досліджень, присвячених проблематиці роботи над пейзажем, зауважимо, що більшість науковців та педагогів наголошують на значущості композиційного мислення як способу відображення, спрямованого на розкриття творчого задуму автора. Велике теоретичне і практичне значення для вирішення проблематики композиції в образотворчому мистецтві мають наукові праці М. Волкова, Ф. Ковальова, О. Лаптева, Л. Мочалова, М. Ростовцева, В. Фаворського, Є. Шорохова. У працях А. Андрєвої, Е. Ацаркіної, О. Денисенко, Ю. Дюженко, І. Огієвської обґрунтовано значущість використання методу копіювання у набутті мо-

лодими художниками елементарних знань з композиції, особливостей її побудови відповідно до створення певного враження на глядача. Спираючись на наукові праці, можна з впевненістю констатувати необхідність вивчення художньої спадщини минулого, що має активізувати здатність до композиційного мислення студентів, дасть змогу уникнути помилок під час роботи над створенням власних творів. Метод копіювання пейзажних творів майстрів вітчизняного й зарубіжного мистецтва цілком доречно використовувати як підготовчий етап до самостійної творчої роботи студентів. Проте залишається невисвітленим питання ефективної організації роботи над копією з метою формування композиційного мислення студентів художніх училищ, оволодінням необхідними знаннями з її допомогою, творчим застосуванням отриманого досвіду.

**Мета статті** – обґрунтувати значущість використання методу копіювання творів вітчизняних і зарубіжних майстрів пейзажу, розробити методiku роботи над копіями з метою формування композиційного мислення, необхідного в результативній роботі під час створення студентами художніх училищ власних творів.

Динамічність процесів розвитку суспільства в усіх сферах життєдіяльності вимагає принципового оновлення в галузі художньої освіти, що передбачає створення міцного професійного фундаменту майбутнього митця: закладанні теоретичних знань і практичних навичок, покликаних стимулювати художнє мислення, здатність до самостійного творчого пошуку. Художня освіта має розглядатися як універсальний засіб особистісного розвитку студентів художніх училищ на основі виявлення індивідуальних здібностей, естетичних потреб та інтересів.

Вагоме значення у професійній підготовці студентів художніх училищ займає формування навичок з композиції, ефективність напрацювання яких пов'язана з роботою над пейзажем, що вимагає від творчої молоді зосередженості не на конкретних предметах, як у натюрморті або портреті, а на питаннях композиційної організації великих просторових співвідношень на площині. Просторове мислення як різновид образного композиційного мислення не тільки сприяє кращому засвоєнню базових знань з рисунку, живопису, композиції, а й створює умови для розвитку творчих здібностей студентів. Художник і педагог М. Кримов зазначав: “На перший погляд може здаватися, що пейзаж, який зображує суцільне море і безхмарне небо, є картиною, позбавленою композиції... Але насправді, співвідношення за розмірами неба і моря вже є композицією...” [5, с. 140]. У наукових працях Ф. Ковальова, Є. Шорохова, М. Волкова, О. Лаптева, М. Ростовцева, В. Фаворського наголошено на першочерговості вирішення питань композиційної організації зображення як засобу втілення творчого задуму художника [5, с. 39–46; 8, с. 186; 9, с. 40].

Оволодіння навичками композиційного узгодження просторових співвідношень на площині становить певну проблематику для художників-початківців, спонукає до активного пошуку шляхів подолання наявних труднощів. З метою формування композиційного мислення, підвищення ефективності роботи студентів над пейзажем доцільно заохочувати їх до вивчення існуючого досвіду на прикладі відомих вітчизняних і закордонних майстрів пейзажу, до виконання копій з їх творів.

Аналіз джерельної бази показав, що копіювання слід розглядати як обов'язкову підготовчу ступінь для формування композиційного мислення творчої молоді [1, с. 393–397]. Е. Ацаркіна зазначає: “Велику роль у педагогічній системі Петербурзької Академії мистецтв минулого відіграло копіювання старих майстрів. Воно було викликане не бажанням сліпо наслідувати художників, а нагальною потребою розширити знання вихованців у галузі технології мистецтва. Разом з тим юні художники вчилися на взірцях минулого вмінню втілювати свій задум прекрасні форми мистецтва”