

Валерія КОСТЮЧЕНКО,
*здобувачка першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 022 Дизайн, ОПП Графічний дизайн*
Науковий керівник: Наталія КОЛЕСНИК,
*к. пед. н., доцентка, доцентка кафедри
образотворчого мистецтва та дизайну,
Житомирський державний університет імені Івана Франка*

ВПЛИВ КІБЕРПАНКОВОЇ ЕСТЕТИКИ НА ВІЗУАЛЬНЕ СПРИЙНЯТТЯ: ПІДГОТОВКА ДІТЕЙ ДО НАВЧАННЯ В НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ

Нова українська школа прагне створити середовище, яке сприяє інтеграції сучасних технологій та інноваційних методик у процес навчання. В умовах цифрового розвитку, навіть діти старшого дошкільного віку починають активно сприймати візуальні форми, створені під впливом кіберпанкової естетики. Це

стиль, який поєднує елементи футуризму, високих технологій та урбаністичної естетики, може стати ефективним інструментом для підготовки дітей до навчання у швидкоплинному та насиченому інформаційному середовищі.

Зміна пріоритетів у навчально-виховному процесі в новій українській школі зумовила потребу в розробці інтегрованих курсів, які б ширше й повноцінніше реалізувати завдання розвитку особистості учнів у процесі пізнавальної, художньої, трудової діяльності, а також потребу у зміні організаційних форм навчання, удосконалення предметно-орієнтованого середовища, розробку методичного забезпечення особистісно-орієнтованого навчання в початковій освіті. У процесі навчання учнів початкової школи наголошується на основному концептуальному положенні предметно-перетворювальної компетентності – це реалізація програми «людина-проектування – середовище». Сьогодні початкова школа на етапі чергового оновлення в контексті концепції «Нова українська школа» та Державного стандарту початкової освіти, які розроблені відповідно до вимог сучасного суспільства [1, с. 548].

На нашу думку, кіберпанкова естетика має свої особливості. Зазначимо, що кіберпанк, як жанр наукової фантастики та стиль візуального мистецтва, фокусується на поєднанні технологій з урбаністичними мотивами [2, с. 45]. Основні характеристики кіберпанкової естетики включають:

- яскраві, неонові кольори – особливо рожевий, фіолетовий, синій, зелений, що формують футуристичне середовище;
- графічні елементи, що імітують цифровий інтерфейс – пікселі, шрифти з низькою роздільною здатністю, схеми, QR-коди;
- образи роботів, комп'ютерної техніки, цифрових дисплеїв – що створюють відчуття майбутнього і технологічності.

Запропонований стиль може викликати у дітей зацікавленість і адаптувати їх до цифрового світу, в якому їм належить жити та навчатися в сучасному світі.

У ході нашого дослідження нами було розглянуто вплив кіберпанкової естетики на візуальне сприйняття дітей. Упровадження кіберпанкових елементів у навчальні матеріали може мати як позитивний, так і неоднозначний вплив на сприйняття дітей [3; 4]. Ось кілька ключових аспектів цього впливу:

1. Розвиток візуального інтересу та уваги. Яскраві кольори, динамічні композиції та інтерактивні елементи можуть залучати увагу дитини та підтримувати її інтерес до навчання.

2. Формування позитивного ставлення до технологій. Зображення комп'ютерної техніки, роботів, інтерфейсів можуть сприяти ранньому формуванню інтересу до науки і технологій, що є актуальним у контексті цифрової освіти.

3. Стимулювання творчості та уяви. Футуристичні сюжети кіберпанку можуть стати основою для розвитку уяви у дітей, пропонуючи незвичні сюжети та теми для творчих занять.

4. Перевантаження візуальної інформації. Складність і насиченість кіберпанкових зображень може мати негативний вплив, оскільки надмірна

яскравість і деталізація може перенавантажити зоровий канал дитини, що потребує обережного використання цього стилю в навчальному процесі.

Логіка дослідження передбачає розглянути технологію застосування кіберпанкової естетики в навчальних матеріалах для НУШ. Інтеграція кіберпанкової естетики в навчальні матеріали для підготовки дітей до школи може відбуватися через:

1. Візуалізацію цифр та букв через образи, стилізовані під неонові табло або цифрові дисплеї. Це дозволяє створити асоціації між традиційними навчальними елементами (наприклад, алфавітом) та цифровим середовищем.

2. Інтерактивні плакати з елементами квесту. Наприклад, плакати з QR-кодами, які можуть бути скановані для отримання додаткової інформації, завдань або мультимедійного контенту. Це допомагає інтерактивно залучити дитину у процес навчання.

3. Розробка сюжетних матеріалів із футуристичними персонажами. Використання дружніх образів роботів чи «цифрових друзів», що взаємодіють із дітьми в навчальних матеріалах, створює відчуття гри та допомагає дитині адаптуватися до нових тем.

4. Упровадження неонових кольорів та світлових ефектів для створення привабливого навчального середовища. Наприклад, букви, числа або фігури можуть бути підсвічені кольоровим контуром, що створить акцент на важливих навчальних елементах і полегшить запам'ятовування.

Варто зазначити, що в ході дослідно-експериментальної роботи нами було створено рекомендації щодо використання кіберпанкової естетики, зокрема:

- обмеження яскравих елементів – використовувати яскраві кольори вибірково, не перенасичуючи сторінку, щоб зберегти баланс і уникнути перенавантаження;

- збереження гармонійного поєднання традиційного та сучасного. Наприклад, цифрові елементи можуть поєднуватися з традиційними формами подачі інформації, що сприятиме поступовому входженню дитини в цифровий світ;

- розробка гнучких матеріалів, які можуть адаптуватися під потреби конкретного класу. Наприклад, частину цифрових елементів можна відключати або змінювати залежно від реакції дітей на подібну естетику;

Отже, кіберпанкова естетика в навчальних матеріалах для підготовки дітей до навчання в умовах Нової української школи може стати інноваційним та ефективним засобом, що допомагає привертати увагу та підтримувати інтерес до навчання. Використання технологічних образів та яскравих кольорових схем у контексті освітнього процесу сприяє формуванню позитивного ставлення до технологій, розвиває уяву та готує дітей до сприйняття інформаційного світу, в якому їм належить навчатися і жити. Однак, через ризики перенавантаження дитячого зору, необхідно обережно підходити до візуальної насиченості таких матеріалів, дотримуючись помірності та балансу між традиційним і новітнім.

Список використаних джерел

1. Вітвицька С. С., Колесник Н. Є. Підготовка майбутніх учителів початкової школи до формування предметно-перетворювальної компетентності учнів засобами проєктних технологій. *Наукові інновації та передові технології* (Серія «Державне управління», Серія «Право», Серія «Економіка», Серія «Психологія», Серія «Педагогіка»). 2023. Вип. 10 (24). С. 544-554.
2. Девіс Д. Вивчення впливу кіберпанкової естетики на сприйняття молоді. *Журнал молодіжних досліджень*. 2020. № 15. С. 45–60.
3. Кавалларо Д. Кіберпанк і кіберкультура: наукова фантастика та творчість Вільяма Гібсона. Лондон : Атлон Прес, 2000. 200 с.
4. Лебідь Н. І. Особливості навчання дітей передшкільного віку в умовах Нової української школи. Львів : Видавництво, 2019. 150 с.
5. Поттс Р. Цифрові мрії: кіберпанк і медіа для дітей. *Міжнародний журнал освіти та мистецтв*. 2021. Т. 12, № 2. С. 123–135.