

4. Мак-Люен М. Галактика Гутенберга. Становлення людини друкованої книги / за ред. А. Галушки, В. Постнікова. Київ : Ніка-Центр, 2015. 392 с.
5. Тоффлер Е. Третя Хвиля / за ред. А. Євса. Київ : Вид. дім «Всесвіт», 2000. 480 с.

Дмитренко Віта

*кандидатка історичних наук, доцентка
кафедри культурології Полтавського національного
педагогічного університету імені В. Г. Короленка
(м. Полтава),*

Дмитренко Віталій

*кандидат історичних наук, доцент
кафедри культурології Полтавського національного
педагогічного університету імені В. Г. Короленка
(м. Полтава)*

ПОЯВА НОВИХ ТРЕНДІВ В ІНДУСТРІЇ ІГРАШОК

Виробництво іграшок відоме ще з давніх часів. Однак, становлення цієї індустрії відбувається упродовж ХХ ст. Головною передумовою, що визначила вектор розвитку іграшок та ігор як креативного сектору, стало формування «дитячого світу» з своїми модою, канонами краси, набором статусних іграшкових речей тощо. Це призводить до появи так званих «дитячих зон» у дорослому світі (супермаркетах, торгово-розважальних центрах). Іграшка для того, щоб відповідати новим умовам, повинна мати свій оригінальний декор, дизайн. Відповідно – виникають бренди в цій індустрії, кожен з яких в умовах жорсткої конкуренції намагається запропонувати щось незвичайне.

У сучасному світі популярними стають серійні іграшки. Їх випускають не одразу, а впродовж певного періоду, що підігриває інтерес дитини, викликає прагнення зібрати повну колекцію. Одним із найуспішніших прикладів є лялька Barbie, що з'явилася на ринку наприкінці 1950-х років й не втратила своєї актуальності до сьогодні. Інколи такі іграшки «приховані», продаються «всліпу». Покупець не знає, що отримає, доки не здійснить покупку і не розпакує товар (колекційні серії LOL, «Кіндер-сюрприз»).

У наш час коло споживачів індустрії іграшок та ігор розширилося. До нього додалися молодь та дорослі. Це пов'язано, передовсім, з прагненням людини розслабитися, забути про проблеми, відволікти увагу. Й не забуваємо про істину: «У кожного дорослого в душі все ще живе маленька дитина, яка любить гратися, дуріти та багато сміятися». Тому серед дорослої аудиторії популярними є головоломки, конструктори, настільні ігри тощо. До того ж, часто така покупка об'єднує усіх членів сім'ї «за одним столом», що є трендом сучасного суспільства.

У наш час популярним є виробництво іграшок та ігор, що потребують синхронізації з іншими пристроями [2, с. 85]. Маються на увазі додатки до гаджетів, що розширюють можливості для гри. Наприклад, за допомогою додатку для мобільного пристрою можна відстежувати емоції, повну карту дорослішання, бачити ім'я робота-щеняти PUPBO (Папбо) компанії Silverlit.

Одним із трендів сучасної іграшкової індустрії є поява інтерактивних іграшок. Це так звані S.T.E.A.M.-іграшки або ігрові набори, що спонукають дітей вивчати, конструювати, винаходити, впроваджувати інновації та мислити креативно [1]. STEAM – аббревіатура від англійських Science (наука), Technology (технології), Engineering (інженерія), Art (мистецтво), Mathematics (математика). Така іграшка поєднує в собі усі ці п'ять напрямів людської діяльності, сприяючи гармонійному розвитку особистості. Виокремлюють наступні види S.T.E.A.M. : робототехніка; набори для творчості; 3D-пазли; радіоелектронні конструктори; іграшки на основі Arduino; ігри, які знайомлять з програмуванням. Створюючи такі іграшки своїми руками, діти навчаються проводити досліди, в ігровій формі засвоювати закони природи, виготовлювати складні конструкції, влаштовувати настільні торнадо, будувати домашні планетарії, корабельні доки, космічні станції, запускати штучні ракети тощо. Наприклад, з наборами STEAM Discovering «Закони Ньютона» дитина сконструює 8 моделей (перегоновий автомобіль, літак, кабіна в русі, вентилятор гравітації, автомобіль для зіткнення, баліста та інші), за допомогою яких побачить, як кінетична енергія перетворюється в потенційну. Такі іграшки та ігри залучають до освітнього процесу, використовуються у позаурочній освіті.

Сучасний багатоманітний світ сприяє появі ляльок, що відрізняються від традиційних будь-якими зовнішніми виявами [3]. Такі іграшки, прищеплюють навички толерантності, терпимості, розуміння «інакшості» окремих людей. До них відносяться ляльки різної статури, зросту, кольору шкіри, з інклюзивними ознаками тощо. Так, у 2020 році колекція Barbie поповнилася лялькою з протезом, в інвалідному візку та зі шкірним захворюванням «вітиліго».

Таким чином, розробка й оформлення іграшок та ігор вимагає винахідливості, нестандартних рішень та постійних інновацій. Базою для розвитку сектору стає «дитячий світ», що потребує матеріального заповнення, передусім, іграми та іграшковими речами. Головним двигуном нововведень у цьому секторі є природна властивість дитини до швидких змін, котра улюблену вчора іграшку робить абсолютно не цікавою сьогодні й вимагає нових розваг. Розвиток сектору та формування попиту відбувається під впливом соціальних мереж, кіноіндустрії та мультиплікації. Новими трендами в цій індустрії стають : інтерактивні іграшки, іграшки відкритого типу, «іграшкові світи», іграшки синхронізовані з гаджетами тощо.

Список використаних джерел :

1. Овчинников П. Ринок іграшок України в 2021 році в цифрах. URL : <https://ua-retail.com/2021/11/rinok-igrashok-ukra%D1%97ni-v-2021-roci-v-cifrah/> (дата звернення : 23.01.2022).
2. Поліщук К. М. Сучасна іграшка : актуальність, тенденції, перспективи впливу на дитину. *Освітній дискурс. Гуманітарні науки*. 2019. Вип. 13.
3. Популярні тенденції іграшок для розвитку дитини. *Рівне–ракурс*. 2019. № 940. URL : <https://rakurs.rovno.ua/info.php?id=28862&print=1> (дата звернення : 23.01.2022).

Дудник Світлана

*викладачка мистецтва
комунального закладу «Донецький обласний спеціалізований
фаховий коледж спортивного профілю ім. С. Бубки»
(м. Бахмут)*

ВПЛИВ СИНТЕЗУ МИСТЕЦТВ НА РОЗВИТОК ОСОБИСТОСТІ ПІД ЧАС ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

У сучасних реаліях актуальною є проблема пошуку нових методів і засобів виховання та навчання дитини. Особливе місце в педагогічному процесі сьогодення посідає мистецтво, і зокрема інтеграція різних видів художньої діяльності. При цьому ми виходимо з того, що історично світ мистецтва був цілісним. Саме тому в педагогічній практиці спостерігаємо тенденцію до активного об'єднання мистецтв – образотворчого, музичного, танцювального, літературного. Це значно полегшує розуміння учнями навчального матеріалу, допомагає їм сприймати художні образи більш цілісно, активізує всі психічні процеси, мотивує до творчого самовираження та пізнавальної активності.

Світоглядна, образна і композиційна єдність, спільна участь в художній організації простору і часу, узгодженість масштабів, пропорцій, ритму породжують в мистецтві властивості, що сприяють всебічному розвитку художньої ідеї. Все це робить на людину сильний емоційний вплив. Основна функція синтезу мистецтв – можливість естетично організовувати матеріальну і духовну середу буття людини. Це є чинником гармонізації суспільства. В ході історичного розвитку склалися найрізноманітніші форми синтезу мистецтва.

Проблема взаємодії мистецтв є актуальною в сучасній педагогічній науці. Теоретичну основу дослідження становлять фундаментальні праці вітчизняних та зарубіжних вчених, присвячені музичній педагогіці, психології та естетичному вихованню. Так, проблему синестезії як феномена та її розвитку в процесі навчання висвітлили у своїх дослідженнях А. Абраменко, І. Ванечкін, Б. Галєєв, А. Томашева, А. Худяков, Б. Юсов, П. Яньшин. Специфіка та закономірності художньо-естетичної інтеграції шкільної мистецької освіти є