

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ПЕДАГОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА МЕТОДИКИ ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ
ОСВІТИ

**РОЗВИТОК КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ
ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Кваліфікаційна робота (проект)
на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти

Виконала: студентка 2 курсу, 261М групи
Спеціальності 013 Початкова освіта
Освітньо-професійної (наукової)
програми Початкова освіта
Никитюк Ірина Сергіївна
Керівник к.пед.н., доцентка Саган О.В.
Рецензентка заступниця директора
Комишанської загальноосвітньої школи
I-III ступенів №26 Херсонської міської
ради Лиганова Л.Б.

Херсон – 2021 року

Зміст

Вступ.....	3
Розділ 1	
Теоретико-методологічний аналіз проблеми дослідження	
1.1. Креативність як психолого-педагогічний феномен.....	7
1.2. Аналіз різних підходів до проблеми формування креативності особистості.....	10
1.3. Дослідження стану використання спеціальних засобів і методів для розвитку креативності.....	16
Розділ 2	
Напрями використання цифрових технологій як засобу формування креативності	
2.1. Можливості цифрових технологій для розвитку креативності учнів.....	19
2.2. Організація формувального експерименту.....	25
2.3. Методичні рекомендації щодо розвитку креативності учнів.....	34
Висновки.....	41
Список використаних джерел.....	45
Додатки.....	48

Вступ

Творчість набуває все більшого значення для розвитку суспільства XXI століття, заснованого на знаннях. Хоча в наш час креативність вважається ключовою ознакою світової економіки, вона також однаково важлива для соціального та особистого благополуччя кожної людини.

Креативність – не талант, який притаманний окремим особистостям, а здатність, яку можна розвинути, а отже стимулювати або пригальмувати.

Хоча деякі дослідники часто роблять припущення, що індивідуальна креативність залежить насамперед від таланту, є чимало доказів того, що наполеглива праця та внутрішня мотивація, які можуть бути підтримані соціальним середовищем, також відіграють важливу роль. Освіта, як основний чинник, що впливає на розвиток учнів, володіє можливостями розкривати творчий потенціал окремих людей. Вчителі розглядаються як ключові компоненти заохочення творчості учнів та творці клімату, необхідного для творчого навчання, а заклади освіти – як середовище, в якому створюються умови розвитку творчості.

Наразі, креативність в рамках навчання визнана в якості однієї з найважливіших навичок 21-го сторіччя, хоча її роль в системі освіти неоднозначна. З одного боку, експерти в області політики та освіти акцентують роль освіти в розвитку креативності. З іншого боку, ряд педагогів стверджує, що стандартизація освіти за рахунок політики з акцентом на базові навички і стандартизоване тестування призвели до фактичного зниження креативності дітей по мірі їх просування в системі освіти.

Формування розуміння дитячої творчості має фундаментальне значення для вчителів, батьків та органів освіти, які прагнуть

забезпечити оптимальні умови для її розвитку. Головне питання: «Що таке креативність?» Чи є креативність індивідуальною характеристикою чи навиком, схожим на те, як більшість вчених трактують інтелект? Чи є це характеристикою продукту, наприклад оригінальним малюнком чи елегантним рішенням математичної задачі? Чи креативність – це процес генерації, аналізу та оцінки нових ідей? Відповідь на це питання має вплив на значення ролі креативності в наукових дослідженнях.

Цифрові технології розглядаються як набір інструментів, які можна обирати коли вони доречні у творчому процесі. Творчість можна заохочувати та розширювати з використанням нових технологій, де є розуміння та можливості для різноманітності творчих процесів, у які учні можуть залучатися. Наприклад, відомі дискусії щодо прояву творчості в молоді за допомогою нових технологій – від мобільних телефонів до цифрового відео та музики. Аналіз декількох рамок ХХІ століття виявляє, що майже у всіх структурах спілкування, співпраця, цифрова грамотність, вирішення проблем, творчість та критичне мислення згадуються як важливі компетенції для життя та роботи в цифровому суспільстві.

Європейська Комісія представила результати першого опитування щодо творчості та інновацій у школах. Результати показали, що 94% європейських вчителів вважають, що творчість є наріжним каменем, який слід розвивати в школі, тоді як 88% переконані, що кожен з нас може бути творчим. Для того, щоб це стало реальністю, 80% вчителів вважають важливими інструменти ІКТ: комп'ютери, освітнє програмне забезпечення, відеозаписи, онлайн-інструменти спільного навчання, віртуальні навчальні середовища, інтерактивні дошки, безкоштовні онлайн-матеріали та онлайн-курси. Майже всі вважають, що творчість може знайти сферу застосування у будь-якій галузі знань та шкільному уроці, і вона не пов'язана лише з

тими творчими діями/уроками, такими як мистецтво, музика чи театр. Згідно з опитуванням, цей підхід особливо важливий для розвитку креативності як багатогранної здатності, оскільки містить елементи цікавості, аналізу та уяви разом із критичним та стратегічним мисленням.

Незважаючи на достатню кількість відповідних досліджень, проблема формування креативності здобувачів початкової освіти за допомогою цифрових ресурсів є маловивченою, що й актуалізувало вибір теми кваліфікаційної роботи: **«Розвиток креативності молодших школярів засобами цифрових технологій»**.

Робота виконана згідно з науково-дослідною темою кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету: «Теоретико-методичні засади формування професійної компетентності сучасного педагога дошкільної та початкової освіти».

Метою роботи є теоретичне обґрунтування та розробка методичних рекомендацій щодо формування креативності учнів початкових класів засобами цифрових інструментів.

Об'єктом дослідження є креативність як особистісна якість здобувачів початкової освіти.

Предмет дослідження – система роботи школи і родини з формування креативності дітей молодшого шкільного віку у цифровому середовищі.

Гіпотеза дослідження полягає у припущенні, що створення єдиного розвивального цифрового середовища «школа-родина-соціум» сприятиме формуванню креативності учнів початкової школи.

Завдання роботи:

1. Проаналізувати психолого-педагогічну літературу з проблем розвитку креативності особистості.

2. Обґрунтувати передумови, зміст і можливості формування креативності у молодшому шкільному віці.

3. Обґрунтувати доцільність використання цифрових технологій для розвитку креативності здобувачів початкової освіти.

4. Експериментально перевірити гіпотезу дослідження.

5. Розробити відповідні методичні рекомендації.

Теоретичне значення дослідження полягає в обґрунтуванні системи функціонування цифрового середовища закладів освіти як чинника розвитку креативності здобувачів початкової освіти.

Практичне значення одержаних результатів полягає у систематизації матеріалу, який доцільно використовувати як засіб формування креативності учнів початкових класів, у розробці рекомендацій щодо цифровізації цього процесу.

Апробація. Основні результати дослідження обговорювалися на студентських конференціях, засіданнях кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету, у доповіді на Всеукраїнському науково-практичному семінарі «Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи», Регіональному науково-методичному семінарі «Формування дослідницьких компетентностей педагога», висвітлені у публікації автора.

Структура дослідження: випускна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ ПРОБЛЕМИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Креативність як психолого-педагогічний феномен

Поняття креативності широке, складне та багатовимірне – поняття, яке може бути застосоване у багатьох галузях. Це може стосуватися предметів мистецтва, а може бути пов'язане з наукою та технологією; це може стосуватися ідеї, яка може виникнути випадково або в результаті тривалих зусиль.

Різні підходи до креативності припускають, що це процес або продукт, який має бути новим і відповідним (або мати цінність)[26]. Оригінальність та цінність – основні риси творчого процесу чи продукту. На думку вчених, творчість – це ставлення, яке, з одного боку, дозволяє знаходити нові аспекти в старому та звичному, а з іншого, дає змогу зіткнутися з новим та незнайомим і переробити його у новий досвід завдяки вашим знанням. Іншими словами, креативність – це здатність бачити щось незвичайне в звичайних і загальних речах і створювати щось нове. Це навик нестандартного мислення та ефективного вирішення проблем та завдань.

Етимологія англійського слова «креативність» походить від латинського «creare» – створення [6]. На рис.1.1. наведено різні пояснення цього феномену.

Узагальнивши різні підходи до визначення поняття, можна констатувати, що креативність – це здатність, дія або ідея, яка призводить до чогось нового і цінного.

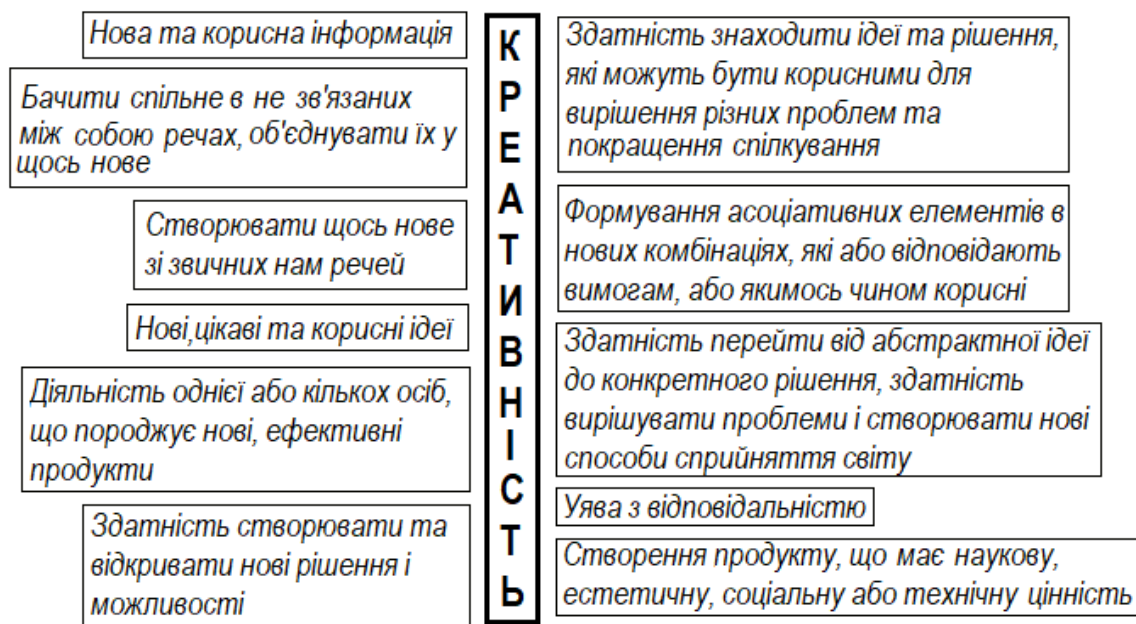


Рис. 1.1.– Пояснення креативності

Однак сумнівним є те, чи можуть учні, особливо учні початкових класів, мати власні оригінальні та революційні уявлення про навколишнє середовище. Тому Рунко М.А. пропонує, що під час визначення творчості в освіті оригінальність та цінність слід розуміти у їхньому повсякденному значенні[13]. Творча робота серед учнів може бути оригінальною та цінною для конкретного учня, але не для суспільства в цілому, і це зрозуміло з огляду на вік дитини. У молодшому шкільному віці оцінка творчості не повинна спиратися на її вплив та значення на ширший соціальний контекст, а скоріше на конкретну дитину. Це передбачає прийняття більш демократичного, повсякденного визначення творчості, яке визнає потенціал кожної людини бути творчим. Тому, говорячи про освіту, важливо осмислити творчість, яка визнає здатність кожної особистості розвивати творчий потенціал, і враховувати атрибути оригінальності та цінності стосовно особистості, а не суспільства.

Що стосується розвитку креативності в процесі отримання освіти, то очевидним є, що учні не можуть «вивчити» креативність так, як вони можуть вивчити, наприклад, таблицю множення. Творчі процеси

вимагають певної форми знань і практичних навичок, але це не означає, що творчість можна формувати за допомогою прямого навчання. Вчені розрізняють поняття: творче навчання та навчання для творчості. Творче навчання відноситься до творчих підходів до роботи – підходів, які можуть зробити навчання більш цікавим та захоплюючим для учнів, а також наблизити зміст до них; в той час як навчання для творчості відноситься до навчання, спрямованого на розвиток творчих думок та поведінки самих учнів. Процес навчання творчості – це складний процес, який неможливо виконувати як рутину. Особливості такого навчання:

- заохочення: перше завдання – спонукати дітей вірити у свій творчий потенціал;
- ідентифікація: одне із найважливіших завдань процесу освіти – допомогти учням розкрити свої творчі сили. Творча поведінка часто керується інтересами учня у певній сфері чи певній роботі, захопленням певним стилем роботи, що вимагає використання уяви;
- мотивація: творчість виникає з багатьох звичайних здібностей і навичок. Наприклад, цікавість можна стимулювати, а обізнаність – підвищувати.

Визнання та набуття знань про творчий процес також може допомогти сприяти творчому розвитку.

Процес навчання креативності спрямований на створення середовища, яке характеризується просуванням: свободи та автономії з обох сторін: заохочення, відкритість до критики та відкритість для нових і незвичайних ідей, достовірність ініціатив та відповідей; повага один до одного, а також до ідей, що виникають; ненаголошення на помилках, відчуття задоволення, участі та загального задоволення у творчій діяльності. Ці кроки здаються простими, але вони можуть бути найважливішим чинником стимулювання творчого мислення та

поведінки та створення стимулюючого та всеохоплюючого середовища для розвитку творчості.

1.2. Аналіз різних підходів до проблеми формування креативності особистості

Креативність була темою психологічних та освітніх досліджень протягом десятиліть. У 2018 році колектив психологів європейських вишів, зокрема такі спеціалісти як Е.Куперс, А.Леман-Вермзер, Г.Макферсон, Пол ван Герт, запропонували основу для класифікації різних підходів до креативності, які стали відомі як «чотири аспекти креативності»: підходи на рівні особистості, продукту, процесу та середовища [24]. Ця структура актуальна і по сьогодні та використовується для класифікації емпіричних дослідів.

Розглянемо ці рівні, вони часто аналізуються окремо, іноді навіть суперечать один одному.

1. Креативність на особистісному рівні

Креативність з самого початку досліджувалася як характеристика особистості [13].

Важливим питанням, що стосується креативності на рівні особистості, є зв'язок між творчістю та інтелектом, або, в якості альтернативи, творчістю як аспектом інтелекту. Гарднер Х. і Штернберг Р.Дж. – відомі теоретики, які обидва надають важливе місце творчості в своїх теоріях інтелекту. Їх ідея творчості як частини інтелекту спершу набула визнання в дослідженнях інтелектуальної обдарованості [9].

Згідно з твердженням Гарднера Х., інтелект – це більше, ніж здатність до логічного мислення й грамотності, хоча саме цим компонентам приділяється найбільше уваги в системі освіти. В его теорії множинного інтелекту творчість є важливим аспектом різних видів інтелекту, таких як музичний інтелект (здатність виробляти і

надавати сенс звуковим шаблонами) і тілесно-кінестетичний інтелект (здатність використовувати своє власне тіло для створення продуктів або рішення проблем) [3]. У тріархічній теорії інтелекту Штернберга творчість також займає центральне місце. У своїй теорії та подальшої емпіричної роботі Штернберг Р.Дж. розрізняє три компонента інтелекту: аналітичний, творчий і практичний.

Робота Штернберга Р.Дж. і Любарта Т.І. згодом була зосереджена на тому, що відрізняє творчих людей від інших: поєднання навичок, рис особистості і готовність використовувати інтуїцію для хороших ідей; стратегія «покупки дешево і продажу дорого» [20].

В більшості психологічних консультацій, таких як відносини і самооцінка, досліджуваним питанням є те, чи дійсно творчість є прихованою, особистою, часто стабільною рисою чи вільно залежить від ситуації.

Гарднер Х., наприклад, стверджує, що кожний тип інтелекту має бути пов'язаний з «нейральною основою», яку слід розглядати як інтелект, в той же час Штернберг Р.Дж. пояснює розвиток інтелекту з плином часу [19].

Це важлива відмінність, тому що вона побічно або явно говорить щось про потенціал змін.

2. Креативність на рівні продукту

Теорія творчості зміщує увагу з творчості як особистої здатності на творчість як характеристику продукту або відповіді. Вона підкреслює, що на питання «Що таке творчість?» не можна відповісти об'єктивно, тобто поза соціальних і культурних норм. Продукт або відповідь креативні, коли експерти в цій галузі погоджуються з тим, що це саме так.

3. Творчість на рівні процесу

За словами Дж. Кемпбелла, всі творчі процеси відповідають трьом умовам [16].

По-перше, є процес, який генерує варіації. Ці варіації сліпі в тому сенсі, що людина, що бере участь в творчому процесі, ніколи не може заздалегідь знати, яким може бути оптимальне рішення проблеми. Друга умова, якій відповідає творчий процес, полягає в тому, що згенеровані варіації піддаються певному механізму відбору. Через когнітивні або культурні причини деякі варіації вважаються більш корисними або перспективними, ніж інші. І по-третє, відбувається процес утримання, який включає в себе обрані варіації, які повинні бути засвічені або повідомлені іншим [17]. Теорія Дж. Кемпбелла послужила основою для пізніших теорій творчості, але також була піддана критиці.

4. Креативність як соціально інтегрована риса

Креативність не виникає ізольовано в окремих умовах. Творчість – це процес, який відбувається через безперервну взаємодію людини і навколишнього середовища. Люди в безпосередньому середовищі творчої особистості (наприклад, вчителі, батьки, музичні критики, директори музеїв і т.д.) оцінюють творчий продукт і оцінюють, чи є він творчим [1]. Історія і цінності, присутні в певній культурі, в свою чергу, засвоюються індивідуумом.

Набуваючи знання і досвід в певній галузі, кажуть, що людина набула певну інтуїцію щодо «хороших» і «поганих» ідей. Оскільки культура в цьому сенсі також вбудована в окремого творця, творець вже побічно або явно судить про свої власні ідеї або (під)продукти. Таким чином, культура / домен, поле і особистість взаємопов'язані і тому не можуть розглядатися окремо один від одного.

Основа моделі: взаємодія між учнем, його соціальним середовищем (наприклад, учителем) і завданням. Ці взаємодії в реальному часі є основою для творчих процесів. Завдання є фундаментальним компонентом того, чому вчаться діти. З точки зору динамічної системи задача характеризується доступністю. Наприклад,

відкриті завдання, в яких немає «правильних» чи «неправильних» відповідей і допускається безліч різних рішень, надають різні можливості щодо творчості в порівнянні з закритими завданнями, де є одне рішення або правильна відповідь.

Згодом творчий процес стає ітеративним, тому що кожен стан взаємодії між дитиною, учителем або однолітками і завдання залежить від попереднього стану системи і служить прямим входом для наступного стану.

Поряд із творчістю існують також інші поняття: здібності та інтереси. А.Гурицька вважає, що інтерес – це психічна особливість, яка набуває форми цілеспрямованої пізнавальної діяльності певної інтенсивності і виявляється у вибірковому ставленні до явищ, що оточують особистість.

І творчість, і інтереси впливають на здібності людини, які є результатом творчого мислення та творчих дій. Здібності самі формуються рядом факторів, які часто не залежать один від одного. На рис 1.2 представлена багатofакторна модель обдарованості.

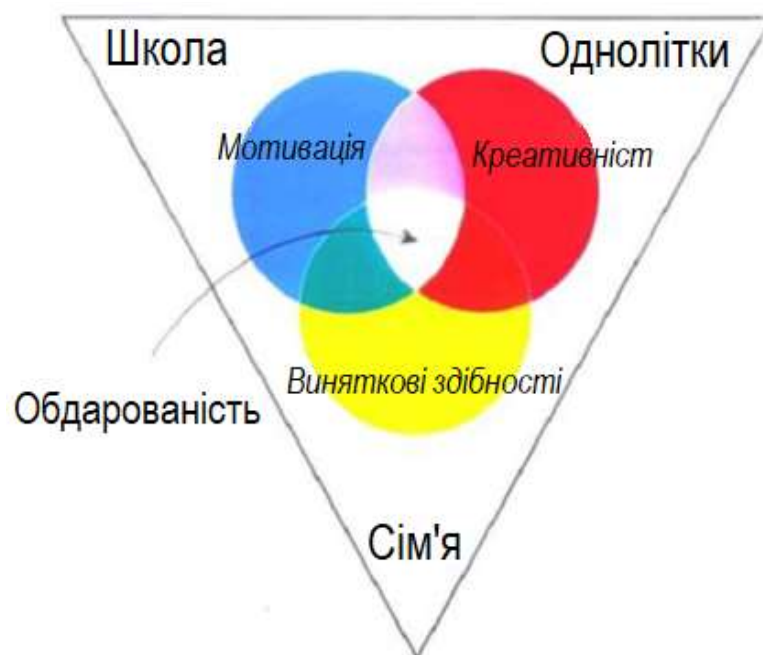


Рис 1.2.– Багатofакторна модель обдарованості Ф.Монкса

Інтереси дитини можуть проявлятися у багатьох різних видах діяльності. Вони розвиваються через гру, читання, перегляд фільмів, засобів масової інформації та контакти з однолітками тощо. Діти засвоюють різну поведінку, спостерігаючи та наслідуючи членів своєї родини, інших дорослих та оточення однолітків. Якщо ці закономірності є недоречними, дитина потрапляє у так звану групу ризику.

Як і у випадку здібностей, на розвиток інтересів також впливають різноманітні фактори. Їх можна розділити на дві основні групи:

- біогенетичні фактори, які включають вік, стать, здібності та фізичний розвиток;
- соціокультурні фактори, які включають соціальне середовище, соціально-економічне становище, а також навчальні програми та методи навчання в школі.

Фундаментальною умовою розвитку інтересів є активний підхід дитини до пізнання навколишнього світу. Девіз вихователів, тобто батьків та вчителів, які хочуть виховувати активних та освічених людей, має бути таким: діти повинні пізнавати світ самі – ми лише їхні помічники та провідники у цьому процесі. Наші зусилля матимуть цінність лише в тому випадку, якщо ми навчимо дітей самостійно здобувати знання про світ, якщо ми збудимо їхню пізнавальну пристрасть, якщо викличемо їх глибоку допитливість все знати та направити їхню пізнавальну діяльність, щоб вони стали спеціалістами у певних галузях.

Школи вважають батьків прекрасними партнерами у процесі формування інтересів дітей. Їх робота особливо цінна, оскільки вона може бути більш індивідуалізованою, адаптованою до можливостей і потреб дитини, і, перш за все, виконуватися з раннього віку.

Навчальний процес, спрямований на формування нових інтересів, повинен створювати можливості, в яких риси, характерні для певних

інтересів, можуть проявлятися і змінюватися у бажаному напрямку. Тому схема кожного процесу інтересів, що здійснюється у школі, вдома чи в іншому місці, повинна містити такі елементи:

1. Визначення проблеми, яка стосується вибраного змісту, що представляє певні інтереси.

2. Давати дітям підказки щодо того, як можна вирішити проблему, тобто навчити їх техніці вирішення подібних проблем, надаючи їм посилання на відповідну літературу та розповідаючи, де знайти необхідну інформацію.

3. Створення умов, у яких діти можуть проводити самостійне дослідження відповідно до конкретних інструкцій.

4. Піклування про результати навчальних зусиль дітей та усвідомлення їх оточення результатами, яких їм вдалося отримати у своїй самостійній роботі.

Вищезазначений процес повинен повторюватись вчителями та батьками багато разів, поки вони не помітять перших ознак інтересу. Найважливішими ознаками є питання дітей, тобто самостійно сформульовані проблеми, спрямовані на подальші пошуки. Саме тоді педагог повинен обмежити власні дії у цій сфері та дозволити молодим самостійно визначати проблеми та таким чином відзначити хід своїх подальших дій. Педагог також повинен поступово скорочувати діапазон наданих інструкцій, надаючи дітям більшу свободу досліджень.

1.3. Дослідження стану використання спеціальних засобів і методів для розвитку креативності

Дослідження проводилося для того, щоб перевірити та визначити наявність практичних вправ, засобів, методів в процесі навчання у класі, які стимулюють розвиток креативності. Це було зроблено з точки зору учнів, тобто на основі їх суб'єктивних відчуттів та переконань.

Інструментом дослідження, використаним у цьому дослідженні, є спеціально складена анкета, що складається з 11 питань. Репрезентативна вибірка складається з 39 учнів початкових класів. На опитувальники відповідали респонденти у присутності вчителя, і час на його заповнення склав близько 10 хвилин. Респондентам пропонувалося обвести одну з наведених категорій (категорично не згоден; частково не згоден; ні погоджуватися, ні не погоджуватися; частково погоджуюся і повністю погоджуюся) для кожного твердження до певної педагогічної ситуації.

Первинний аналіз показує, що основними педагогічними ситуаціями, які стимулюють творчі здібності учнів є: заохочення мислення та створення нових ідей, зв'язок знань із реальним життям, повага до думок та ідей учнів та заохочення їх брати участь у різних видах діяльності (табл. 1.1). Аналіз відповідей щодо терпимості до помилок учнів під час уроків показав певну розпорошеність відповідей. Це призводить до висновку, що учні не відчувають себе дуже впевнено, роблячи помилки. Частково це може бути виною нашої власної системи освіти, яка певним чином вчить нас боятися своїх помилок. Помилки надзвичайно важливі для розвитку творчості. Не можна пропагувати знання та створювати нові ідеї, якщо людина не готова спробувати щось нове. Для того, щоб сприяти розвитку творчості, вчителям важливо виявляти довіру та терпимість у роботі учнів. Таке

ставлення дасть учням більше простору для самостійного вирішення проблеми в ситуаціях, коли щось не працює за планом.

З результатів щодо твердження можна зробити важливий висновок: «Під час занять мені не потрібно робити те, що вимагають вчителі. Натомість я можу зробити щось інше» 82% учнів повністю погодилися, що це не так у їх класі. Високий відсоток негативної відповіді призводить до підтвердження того, що на практиці немає свободи для додаткової діяльності учнів, і дуже мало уваги приділяється тому, що цікавить дітей, що їм подобається і в чому вони впевнені. Учні найкраще навчаються, коли бачать актуальність того, що роблять, і коли вони по суті зацікавлені в діяльності чи завданні.

Останні твердження стосуються індивідуальних особливостей учнів. Такі характеристики, як відкритість для нового досвіду, уподобання до певних викликів, упевненість у собі та відкритість для ризику, відзначаються високими цінностями (значення тяжіють до 5). Такі характеристики, як важливі провісники розвитку творчості, можуть мати позитивний вплив на формування творчих умінь серед учнів.

Таблиця 1.1. Результати анкетування учнів щодо засобів та методів розвитку креативності (%)

<i>Складові навчального плану для розвитку творчого мислення</i>	<i>Категорично не згоден</i>	<i>Скоріше не згоден</i>	<i>Частково згоден</i>	<i>Скоріше згоден</i>	<i>Повністю згоден</i>
Школа заохочує мене думати та створювати нове	3	10	24	16	47
Я знаю що таке творчість	11	12	23	24	30
Під час занять мені не потрібно робити те, що вимагають вчителі. Натомість я можу зробити щось інше	59	20	8	8	5
Вчителі терплять наші помилки під час робочого процесу	16	16	22	20	26
У процесі навчання ми пов'язуємо набуті знання з ситуаціями з реального життя	10	12	22	14	41

Нам цікаві уроки, які організують вчителі, і ми вважаємо, що пояснюють вони чітко та зрозуміло	8	9	11	22	50
Школа заохочує мене до самостійної роботи	23	15	16	10	36
Вчителі заохочують нас брати участь у різних видах діяльності	8	8	13	11	60
Вчителі поважають думку та ідеї учнів	4	5	26	14	51
Мене цікавлять нові речі	6	7	16	21	50
Якби у мене була можливість і засоби, я хотів би створювати щось нове	7	14	7	16	56

РОЗДІЛ 2

Напрями використання цифрових технологій як засобу формування креативності

2.1. Можливості цифрових технологій для розвитку креативності учнів

Ловеліс Т. у 2002 та 2007 роках досліджував характеристики цифрових технологій, які дозволяють учням проявляти креативність: інтерактивність, різноманітність типів/форм інформації, діапазон, швидкість та автоматичні функції, характеристики, які дозволяють користувачам робити речі, які неможливо зробити так ефективно або взагалі за допомогою інших інструментів. Наприклад, засоби ІКТ дозволяють користувачам вносити зміни, пробувати альтернативи та зберігати сліди розвитку своїх ідей. Інтерактивність залучає учнів-користувачів на різних рівнях – від ігор (які забезпечують зворотний зв'язок до рішень користувачів) до моніторингу та запису результатів експерименту (які знову ж таки забезпечують негайний та динамічний зворотний зв'язок). Крім того, швидкість та автоматичні функції дозволяють ІКТ-операціям зберігання, перетворення та відображення інформації, так що студенти можуть брати участь у вищих когнітивних рівнях (наприклад, інтерпретації, аналізі та синтезі інформації).

Визнання специфічних характеристик цифрових технологій (засобів ІКТ) дозволяє учням та вчителям вирішувати, коли і як їх використовувати. Однією з ключових можливостей цифрових технологій є те, що вміст або знання можна створювати, ділитися та відкривати набагато швидше та легше, про це говорили Хенріксен Д., Мішра Т. та Фіссер П. Нові технології можуть багато чого запропонувати світу творчого обміну: наприклад, нові програми для розробки/створення контенту, обміну відео/аудіо/зображеннями у

глобальних контекстах та веб-сайти, які дозволяють різноманітним творцям ділитися контентом (наприклад, YouTube). Беручи до уваги відповідну літературу, роботи Круплі Е.Дж., Ловеліс Т., Мішри М., можна скласти таблицю 2.1, що орієнтовно показує специфічні характеристики засобів ІКТ та основні ознаки творчості (елементи творчих процесів). Відзначається, що одна характеристика ІКТ може відповідати двом або більше елементам творчих процесів.

Відповідно до таблиці 2.1, знання специфічних характеристик/особливостей засобів ІКТ (тобто їх динаміки в навчальному процесі) може привести до усвідомленого вибору щодо використання таких засобів, а також до оцінки їх використання. Це взаємодія між відмітними рисами ІКТ та характеристиками творчості, що відкриває нові перспективи для розвитку творчості в освіті.

Таблиця 2.1 Взаємодія специфічних характеристик засобів ІКТ та креативності

Характеристика засобів ІКТ	Основні ознаки креативності (елементи творчого процесу)
Інтерактивність	Винахідництво
Кілька видів інформації	Бажання новизни Розвиток нових ідей
Ємність	Використання уяви
Діапазон	Знаходження та вирішення проблем
Швидкість	Пов'язування, мабуть, окремих полів
Автоматичні функції	Бути оригінальним
Електронний зв'язок	Дивергентне та критичне мислення
Розповсюдження інформації/ матеріалів	Автономія та стійкість Цікавість Ефективність Аналіз та синтез навичок

Важливо відзначити, що не доступ до цифрових ресурсів забезпечує креативність, а можливості, які надає такий доступ для

взаємодії, участі та активної демонстрації уяви, виробництва, мети, оригінальності та цінності. Творча діяльність з новими технологіями може включати розвиток ідей, встановлення зв'язків, створення та співпрацю, спілкування та оцінювання, як зазначав Ловеліс Т. Кожен із цих видів діяльності спирається на взаємодію між особливостями ІКТ та елементами творчих процесів (табл.2.1).

Ці дії не завжди є дискретними або послідовними, і програми можуть збігатися. Наприклад, інтерактивність та здатність ІКТ представляти інформацію у різних режимах підкріплює потенціал цифрових технологій для просування ресурсів для творчої гри, дослідження, випробування ідей, підходів до вирішення проблем, ризику в безпечному середовищі та встановлення зв'язків між ідеями. Програмне забезпечення, що підтримує це, включає моделювання, електронні таблиці або технологію управління для виявлення, моніторингу, вимірювання та контролю послідовностей подій. Розвиток ідей та перевірка гіпотез можна здійснити за допомогою програмного забезпечення для моделювання на уроці природознавства, де учням пропонується дослідити «що станеться, якщо...?»

Учні можуть використовувати сканери, камери та графічне програмне забезпечення для зйомки та обробки зображень, створення та вилучення значень у образотворчому мистецтві. Крім того, програмне забезпечення для відображення концепцій може підтримувати творчі процеси, такі як мозковий штурм та представлення зв'язків між концепціями. Цифрові технології змінюють те, що означає створювати. Наприклад, учні використовують Google Планета Земля більше, ніж карту: вони переходять від пасивного використання інструменту до активного залучення, створюючи та розробляючи віртуальні інструменти, що пов'язують навчальний контент.

Крім того, використання цифрових засобів (наприклад, інтерактивних презентацій) для створення мультимодальних текстів із

зображеннями, письмовим текстом, анімацією, звуком та гіперпосиланнями – це творча діяльність, яка покращує уяву учнів.

ІКТ можуть відігравати певну роль у встановленні зв'язків з іншими людьми, проектами, інформацією та ресурсами через Інтернет. Знання конструюються шляхом взаємодії та спілкування з іншими людьми у спільнотах. Швидкість та різноманітність засобів ІКТ надають можливості для співпраці з іншими людьми безпосередньо та творчо. Наприклад, внесок web2.0 полягає у заохоченні культури участі шляхом створення та обміну контентом у різних соціальних та культурних контекстах, одночасно з використанням групових творчих прийомів (групи працюють виключно за допомогою електронного середовища) позитивно впливають на виробництво та переробку численних альтернатив, посилюючи креативність груп.

Інший приклад полягає в тому, що середовища програмування дозволяють студентам виявляти та контролювати події та процеси створення власних додатків у середовищах візуального програмування. Досвід роботи показує, що ті учні початкових класів, які брали участь у процесі створення простих навчальних ігор (програмування у Scratch), перетворювалися зі звичайних користувачів на авторів, розвиваючи алгоритмічне мислення та конструюючи знання.

Творче використання ІКТ може відбуватися як у певному (фізичному) просторі та часі (наприклад, використання комп'ютера чи інтерактивної дошки у класі), так і поза аудиторією, крім навчального часу (наприклад, мобільні технології або відеоконференції). Сфера досліджень людської взаємодії з цифровими технологіями триває з метою розвитку та просування творчості. Окрім фізичних просторів, у яких доступні цифрові ресурси для сприяння креативності учнів, самі програми ІКТ можуть створити середовище для творчої діяльності. Наприклад, середовища віртуальної чи доповненої реальності та форуми знань – це простір для потенційно творчої співпраці.

Програмне забезпечення для розкадрування має потенціал для підтримки залучення учнів до розуміння складних текстів та їх розуміння.

Орієнтовні методи та заходи, які можуть позитивно вплинути на креативність учнів у школах:

- Створення навчального середовища «відкриття», яке буде відкритим для нових ідей.
- Метод мозкового штурму: цей прийом допомагає учням генерувати ідеї, заохочує неохочих та пропонує рішення.
- Зосередження на процесі, а не на результаті.
- Зосередження на вирішенні проблем, що виникають у повсякденному житті, на рішеннях, заснованих на креативності учнів.
- Діалог та обговорення: це динамічні інструменти, які дозволяють учням висловлюватись їхні погляди.
- Питання відкритого типу, питання, на які може бути багато відповідей, а також питання розпалювання уяви учнів.
- Драматизація та рольова гра (ігри).
- Створення об'єктів учнями.

ІКТ та творчість мають бути включені до шкільної програми. Креативність важлива для різних дисциплін; це так само важливо в науці та математиці, як і в мистецтві. Паралельно цифрові технології мають потенціал впливати та змінювати творчі процеси. Нові технології з їх новими можливостями можуть стимулювати та розширювати наше уявлення про творчість. Звіт, опублікований Європейською Комісією, за участю Кача Р., Феррарі Е., Ала-Мукта К. та Пенье І. у 2010 році, показав, що близько половини вчителів дозволяють своїм учням використовувати широкий спектр технологій для навчання (відео, камери, освітнє програмне забезпечення тощо), при цьому вони вважають за краще тримати під контролем технології в

класі. Дозволяючи учням грати з інструментами, можна підвищити мотивацію учнів мислити, розуміти та вчитися інноваційним шляхом. Процес інтеграції технологій та творчості у навчальний план складний. Однак документи навчальних програм повинні враховувати відповідні питання, щоб забезпечити вчителів орієнтовною діяльністю для їх уроків, а також прикладами передового досвіду.

Тому батьки чи вчителі повинні вміти використовувати проблеми та запитання, а не твердження та аксіоми. Замість того, щоб служити дітям з готовими знаннями, вони повинні підготувати їх до того, щоб вони могли самостійно здобути ці знання. Замість того, щоб офіційно з'ясувати факти, які діти запам'ятали, або навички, які вони набули, вони повинні посилити дослідницьку діяльність дітей та підлітків, змусивши їх захотіти досліджувати та намагатися більше.

2.2. Організація формувального експерименту

Вітчизняна система освіти розглядає цифрову грамотність як третю ключову компетентність, нарівні з читанням і письмом. Згідно Рамці цифрових компетентностей громадян України, «цифрові навички – це ті, які включають в себе творче, критичне і безпечне використання ІКТ для досягнення цілей, пов'язаних з роботою, працевлаштуванням, знаннями, використанням вільного часу, інклюзивністю та участю в житті суспільства. Ці навички припускають, на додаток до легкості адаптації до змін, що впроваджені новими технологіями в області грамотності, читання і письма, здатність адаптуватися до нового набору знань, здібностей і установок, які необхідні в наш час, щоб бути компетентними в цифровому середовищі».

Термін відноситься до багатоаспектного світогляду, що включає в себе пізнання, відношення і здатність людей використовувати цифрові інструменти і джерела для розпізнавання, доступу, обговорення, оцінки, аналізу та синтезу цифрових ресурсів для накопичення знань, створення мультимедійного контенту, спілкування з іншими і здійснення критичних навичок у віртуальних контекстах, щоб були вжиті конструктивні соціальні дії.

Тому ми вважаємо за необхідне провести діагностичну оцінку цифрових навичок учнів початкової школи з 2 по 4 клас. З цією метою ми пропонуємо наступне дослідження, зосереджене на досягненні п'яти цілей:

- Визначити ступінь використання учнями технологічних пристроїв, а також Інтернету в неформальній атмосфері.
- З'ясувати ступінь інтеграції ІКТ в повсякденне життя покоління Z.
- З'ясувати рівні цифрових навичок по областям компетенції: інформація, комунікація, створення контексту, безпека і вирішення проблем.

- Проаналізувати результати в залежності від характеристик вибірки для кращого узагальнення результатів.
- Зрозуміти можливі наслідки висновків з точки зору викладання і підготовки студентів і, з урахуванням отриманих результатів, вивчити потенціал включення навчальних програм.

Вибірка включала учнів початкової школи (потом вставлю сама), складається з 67 учнів.

Був розроблений опитувач закритих питань, щоб спростити відповіді дітей і контролювати рівень узгодженості, тим самим уникаючи плутанини для дітей при відповіді на запитання. Опитувач складався з чотирьох диференційованих блоків (табл. 2.2.) в залежності від зібраних даних.

Перший блок стосується контекстних змінних, демографічних даних та ідентифікації вибірки. Другий блок складається з п'яти питань для оцінки використання ІКТ та часу, що витрачається на їх використання. Третій блок оцінює ступінь інтеграції ІКТ в повсякденне життя. Нарешті, четвертий блок, що складається з 21 пункту, присвячений аспектам цифрових навичок по областям компетенції.

На етапах, якими керувалося дослідження, в повній мірі враховувалися етичні питання, які повинні спрямовувати будь-яке опитування за участю дітей, забезпечуючи їх свободу участі.

Таблиця 2.1.— Взаємодія специфічних характеристик засобів ІКТ та цифрових навичок

Блок	Елементи	
Демографічна інформація	• Вік	• Школа
	• Клас	• Ім'я батька
	• Кількість братів і сестер	• Ім'я матері
	• Стать	• Місце народження
Використання ІКТ та частота	• Як давно Ви користуєтеся комп'ютером?	
	• Скільки часу в день Ви проводите за комп'ютером?	

використання у неформальному середовищі	<ul style="list-style-type: none"> • Хто Вас навчив користуватися комп'ютером та інтернетом? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Скільки часу Ви проводите в інтернеті? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Коли Ви почали користуватися інтернетом? 	
Ступінь використання ІКТ у повсякденному житті	Ігри	Вивчення частоти та використання пристроїв (компютер, ноутбук, планшет, мобільний та ін.).
	Використання інтернету для пошуку інформації	
	Пошук відео або музики	
	Виконання домашнього завдання	
	Переписка з друзями	
	Написання електронних листів	
Виміри цифрових навичок	Інформаційна область	Перегляд новин.
		Вибір інформації.
		Збереження інформації.
		Копіювання інформації з інтернету.
		Перегляд відео на YouTube.
	Область комунікації	Надсилання електронних листів.
		Використання соціальних мереж.
		Листування в чатах.
	Область створення вмісту	Складання завдань з текстом.
		Підготовка презентацій .
		Запис відео.
		Запис на носії інформації.
		Робота з готовим матеріалом.
	Область безпеки	Користування програмами.
		Завантаження музики з Інтернету.
		Завантаження нових програм.
		Розкриття персональних даних.
		Обмін інформацією з іншими пристроями.

	Область вирішення проблем	Оновлення програм.
		Перезавантаження пристроїв.
		Вивчення нових програм.

- Використання ІКТ і використання комп'ютерного часу

Дані, зібрані з анкети, свідчать про високу частоту використання технологічних пристроїв учнями початкової школи, при цьому комп'ютери використовуються найбільше (77,3%), за ними йдуть планшети (75,5%), мобільні телефони (74,3%) і ноутбуки (54%). Ці результати свідчать про гегемонію комп'ютера і його повсюдну присутності в будинках учнів.

Результати, отримані в цьому блоці, показують, як учень в початкових школах здатний легко використовувати різні технологічні пристрої в своєму повсякденному житті. Фактично, 82,7% 2-класників стверджують, що використовують більше одного пристрою, і їх число збільшується з академічним рівнем, при цьому 96,9% 4-класників заявили, що вони використовують більше одного технологічного пристрою в своєму повсякденному житті.

Що стосується пункту «Хто Вас навчив користуватися комп'ютером та Інтернетом?», дані показують, що найчастіше відповідали, що в сім'ї (68% учнів); варіант «друзів або самі по собі» вказали 29,7% учнів; в той час як відповідь «з вчителями» була найменш обраною, 19,2%.

Аналіз змінного «витраченого часу» звертається до тих учнів, які говорять, що використовують комп'ютери в своєму повсякденному житті, запитуючи, як часто вони їх використовують. Учні 2 і 4 класів повідомляють про найчастіше використання комп'ютера (майже щодня).

Використання комп'ютера і, зокрема, використання Інтернету учнями початкової школи, змушує нас аналізувати, як довго діти

отримують доступ до мережі. Виходячи з цього, маємо вражаючі результати, так як більше 34% 2-класників використовують мережу понад рік. Майже 30% третьокласників мають доступ до мережі понад 3 років, і, нарешті, 22% 4-класників займаються серфінгом по мережі більше 5 років. Ці результати демонструють зростаючу тенденцію використання Інтернету дітьми молодшого віку.

- Ступінь інтеграції ІКТ в повсякденну діяльність

Ступінь інтеграції ІКТ в повсякденну діяльність має на увазі такі види діяльності як ігри, пошук інформації, перегляд відео та фільмів, виконання домашнього завдання, спілкування і написання електронних листів. Як видно з таблиці 2.3., дані показують, що найбільш популярним видом діяльності є відтворення з найвищим середнім значенням (1.5), за яким слідує пошук інформації (1.34) і пошук відео або музики (1.3). Однак при аналізі частоти використання різних пристроїв дані показують, що кожна окрема дія часто використовує свій пристрій. Наприклад, для відтворення і пошуку відео/музики найчастіше використовується планшет, з 64,9% і 49% відповідно, в той час як комп'ютер є найбільш використовуваним пристроєм для пошуку інформації в Інтернеті (48,7%), для виконання домашніх завдань (50,4%) і перегляду фільмів (33,3%). Нарешті, мобільний пристрій має найвищу частоту використання для спілкування (58,2%).

Розподіл часу, який учні використовують на засоби ІКТ для повсякденної діяльності (таблиця 2.4.) показує, що завдання, яким вони присвячують найбільше часу (майже кожен день) це ігри (32,7%), спілкування в чатах або розмови з друзями за допомогою технологічних пристроїв (31,3%) і пошук відео або музики (31,3%).

Таблиця 2.3.– Розподіл часу на використання засобів ІКТ

Заняття	Середній час	Комп'ютер (%)	Ноутбук (%)	Планшет (%)	Телефон (%)	К-ть дітей
Ігри	1,5	39,4	27,9	64,9	49,6	67

Пошук інформації в Інтернеті	1,34	48,7	33,8	41	28,5	67
Пошук музики та відео	1,33	34,1	26,8	49	45,1	67
Перегляд відео	0,88	33,3	25,7	27,5	8,4	67
Виконання домашнього завдання	1,04	50,4	29,9	24	10,1	67
Переписка в чатах в друзями	0,91	10,1	9,3	19,8	58,2	67
Написання електронних листів	0,68	21,6	18,2	16,2	21,2	67

- Рівень цифрових навичок учнів початкової школи

Третя запропонована мета полягала у визначенні рівня цифрових навичок по областям компетентностей. Для цієї мети були встановлені три рівня цифрових навичок відповідно до відповідей, які учні дали на кожне запитання. Використовуючи шкалу Лайкерта, рівні були визначені як низький (0% – 19%), середній (20% – 41%), достатній (42% – 64%) і високий (вище 65%).

У таблиці 2.4. показано кількість і відсоток учнів на кожному встановленому рівні компетенції.

Таблиця 2.4.– Статистика рівнів компетентності

Рівень	Кількість учнів	%
Низький	15	22,4%
Середній	28	41,8%
Достатній	21	31,4%
Високий	3	4,4%
Разом	67	100%

З розподілу учнів між трьома рівнями цифрових навичок очевидно, що компетентність різномірна; але показово, що тільки 4,4% дітей класифікуються на високому рівні в порівнянні з 22,4%, які взагалі не демонструють цифрових навичок.

Як проаналізовано вище, цифрові інструменти сприяють розвитку креативності за умови, що рівень володіння ними вище, ніж низький. У процесі формувального експерименту ми використовували такі онлайн-сервіси:

Скретч (від англ. Scratch) — візуальне середовище програмування для дітей. Робота з цим сервісом нагадує роботу з конструктором Лего: різнокольорові блоки, за допомогою яких можна створити анімаційні конструкції (рис.2.1).



Рис.2.1.– Скриншот програми

Освітній портал «Кожен може вивчати інформатику» пропонує багато різних ігрових програм, за допомогою яких розвивається логічне мислення, цифрові навички, а також креативність(рис.2.2).

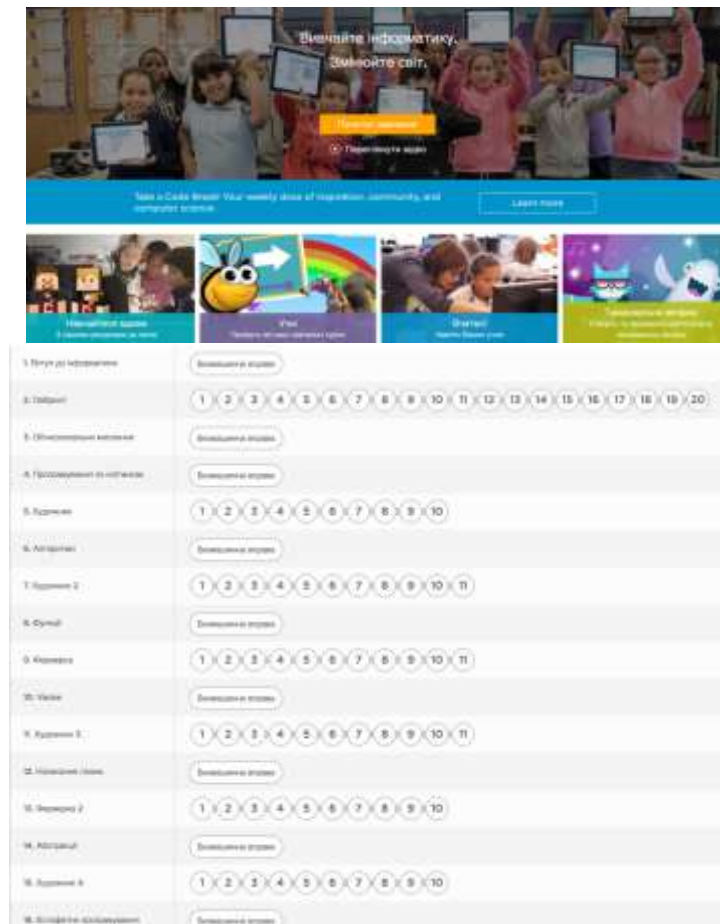


Рис.2.2.– Освітній сайт «Кожен може вивчати інформатику» [5]

Корисним сервісом є набір завдань з покроковим поясненням виконання вправ у середовищі Scratch, ускладнення яких вимагає творчого підходу (рис.2.3).

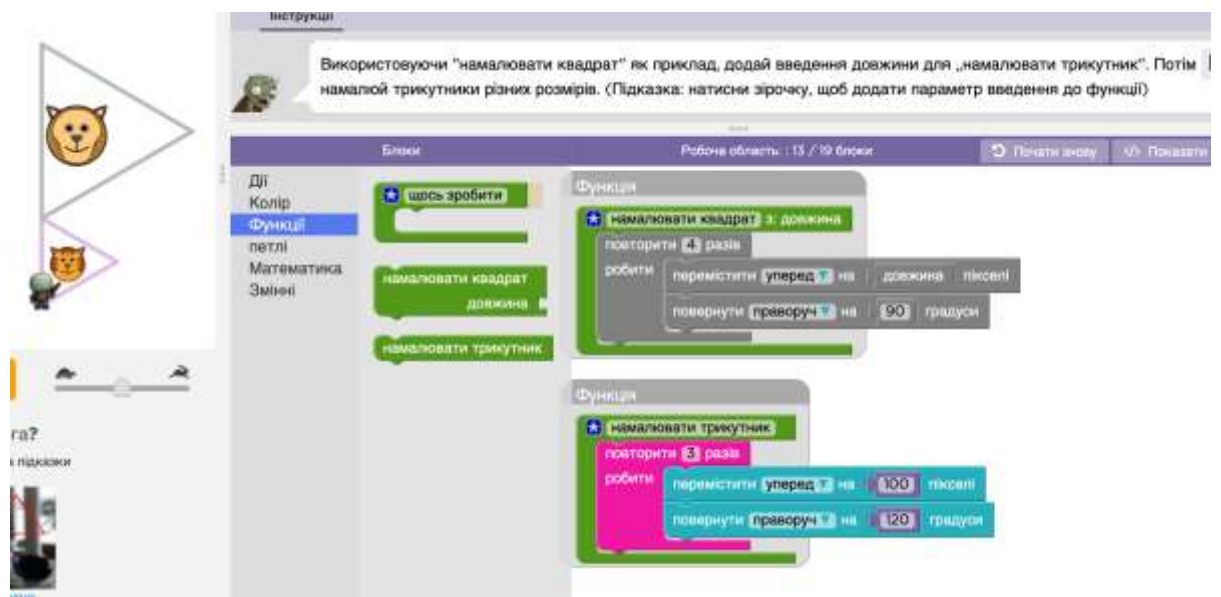


Рис.2.3.– Вигляд онлайн-середовища Scratch

Через півроку ми провели повторне опитування учнів експериментальної групи з метою з'ясування динаміки розвитку їх креативності та суб'єктивного ставлення до освітнього процесу (табл.2.5).

Таблиця 2.5. Результати анкетування учнів на контрольному етапі

<i>Складові навчального плану для розвитку творчого мислення</i>	<i>Категорично не згоден</i>	<i>Скоріше не згоден</i>	<i>Частково згоден</i>	<i>Скоріше згоден</i>	<i>Повністю згоден</i>
Школа заохочує мене думати та створювати нове	1	1	9	23	65
Я знаю що таке творчість	1	2	13	14	70
Під час занять мені не потрібно робити те, що вимагають вчителі. Натомість я можу зробити щось інше	59	20	8	8	5
Вчителі терплять наші помилки під час робочого процесу	6	6	12	25	51
У процесі навчання ми пов'язуємо набуті знання з ситуаціями з реального життя	5	2	13	20	60
Нам цікаві уроки, які організовують вчителі, і ми вважаємо, що пояснюють вони чітко та зрозуміло	3	6	9	26	56
Школа заохочує мене до самостійної роботи	3	5	6	19	67
Вчителі заохочують нас брати участь у різних видах діяльності	4	3	7	19	67
Вчителі поважають думку та ідеї учнів	3	2	8	16	71
Мене цікавлять нові речі	2	2	6	22	68
Якби у мене була можливість і засоби, я хотів би створювати щось нове	2	4	8	20	66

Порівняльний аналіз результатів опитування здобувачів освіти на констатувальному та контрольному етапах дають нам можливість побачити динаміку у розумінні учнями креативності та сформованості дій творчого рівня.

2.3.Методичні рекомендації щодо розвитку креативності учнів

Для того, щоб викликати нові інтереси, проблеми повинні бути сформульовані так, щоб викликати когнітивну тривогу учнів і змусити їх наполегливо працювати до того, як вони прийдуть до вирішення. Представляючи проблему, її слід вибрати та сформулювати так, щоб вона була цікава дітям, навіть найменшим, та батькам. Відповідь не може бути простим відтворенням вже наявної інформації; проста відповідь так/ні повинна бути неможливою. Проблеми-загадки змушують дітей замислюватися. Важливим тут є тип та діапазон вказівок, які даються дитині до початку її самостійної роботи, а також визначення умов та часу самостійної роботи дитини, спрямованої на вирішення проблем, спочатку поставлених батьками. Варто зазначити, що створення сприятливих умов для самостійної роботи дітей є найкращим способом формування їх інтересів.

Батьки, які хочуть, щоб їхня дитина мала особливі інтереси, повинні обов'язково знаходити час та місце у своєму домашньому розкладі та давати можливість дітям здійснювати свої пристрасті. Якщо вдома це повністю неможливо, якщо батьки не відчують себе достатньо підготовленими до такого типу спілкування з дитиною, або якщо у них немає часу, вони повинні надати дитині доступ до установ, які можуть взяти на себе відповідальність для формування інтересів дітей.

Надзвичайно важливо створити атмосферу поваги до зусиль дитини.

Хорошим способом розвитку творчості є малювання; це також покращує спілкування дитина-батьки. Однак слід зазначити, що спосіб інтерпретації малюнка слід обговорити з психологом.

Діяльність, яка спочатку може здатися нудною, також може виявитися дуже творчою. Дослідження підтверджують, що діти, яким час від часу дозволяється нічого робити, є найбільш творчими. Дитині спочатку потрібно нудьгувати, щоб відкрити нові шари творчості.

Для розвитку творчості у дитини необхідно створити можливості для дій, для творчого вирішення проблем та відкриття нового. Діти вчаться запам'ятовувати та використовувати факти.

Нижче наведено кілька порад, як допомогти дитині розвинути її творчі здібності:

1. Не пропонуйте готових рішень. Дозвольте своїм дітям пробувати нові речі, робити помилки і самостійно розбиратися в суті проблеми. Нехай ваші діти самі створюють свій світ! Даючи своїм дітям іграшки, яких вони раніше не бачили, не показуйте їм, як з ними грати відразу. Нехай вони винайдуть свої власні способи гри з ними.

2. Дозвольте своїм дітям ставити питання самостійно. Питання є прелюдією до творчого мислення. Вміння правильно задавати питання полегшує пошук відповіді. Питання – це зародження цікавості до навколишнього світу та проблем. Якщо ви хочете, щоб ваші діти розвивали своє творче мислення, задавайте нестандартні питання, напр. Чим пахне троянда? або Скільки смаків має овочевий салат? Якщо ви не знаєте відповіді на деякі питання, просто визнайте, що не знаєте, і перевірте.

3. Прочитайте. Усі ми знаємо, що зображення, які подає телевізор, не стимулюють уяву. Але для читання книг все навпаки. Хоча це очевидно, ми часто забуваємо про це, зайняті своїми повсякденними справами. Однак під час наших весняних прогулянок або повертаючись додому з дитячого садка чи школи, ми могли б подивитися на небо і спробувати здогадатися, чи хмара, яку ми бачимо, – це ягня, чи, може, ведмідь. Попросіть дитину розповісти, що вона/вона вважає

найцікавішим під час сьогоднішніх занять, які питання вона задала і чому.

4. Надихайте та винагороджуйте. Дітям потрібна мотивація та підтримка, щоб грати творчо, тому не варто критикувати їхні ідеї, навіть якщо ви знаєте, що вони не найкращі. Нехай ваші малята дізнаються про це самі та шукатимуть інші рішення. Проявіть свій інтерес до того, що роблять ваші діти. Оцініть їх старання.

Вищевказаний процес повинен повторюватись вчителями та батьками багато разів, поки вони не помітять перших ознак новозбудженого інтересу. Найважливішими ознаками є питання дітей, тобто самостійно сформульовані проблеми, спрямовані на подальші пошуки. Саме тоді вихователь повинен обмежити власні дії у цій сфері та дозволити молодим самостійно визначати проблеми та таким чином позначити хід своїх подальших дій. Педагог також повинен поступово скорочувати діапазон наданих інструкцій, надаючи дітям більшу свободу досліджень. Тому батьки чи вчителі повинні вміти використовувати проблеми та запитання, а не твердження та аксіоми. Замість того, щоб служити дітям з готовими знаннями, вони повинні підготувати їх до того, щоб вони могли самостійно здобути ці знання. Замість того, щоб офіційно з'ясовувати факти, які діти запам'ятали, або навички, які вони набули, вони повинні посилити дослідницьку діяльність дітей та підлітків, змусивши їх захотіти досліджувати та намагатися більше. Вибір та орієнтація інтересів молоді повинні бути належним чином синхронізовані з усією системою розвитку особистості та слугувати досягненням багатосторонніх освітніх цілей. Для того, щоб викликати нові інтереси, проблеми повинні бути сформульовані так, щоб викликати когнітивну тривогу учнів і змусити їх наполегливо працювати до того, як вони прийдуть до вирішення. Під час презентації проблеми її слід вибирати та формулювати так, щоб вона була цікава дітям, навіть найменшим, та батькам. Відповідь не

може бути простим відтворенням вже наявної інформації; проста відповідь так/ні повинна бути неможливою. Проблеми-загадки змушують дітей замислюватися. Важливим тут є тип та діапазон вказівок, які даються дитині до початку її самостійної роботи, а також визначення умов та часу самостійної роботи дитини, спрямованої на вирішення проблем, спочатку поставлених батьками. Варто відзначити, що створення сприятливих умов для самостійної роботи дітей – найкращий спосіб сформувати їх жагу до нових знань.

Підтримка. Якщо ваша дитина має незвичайне хобі і збирає якісь хитрощі, наприклад кришки від пляшок або маленькі камінчики, не критикуйте це, навіть якщо вважаєте це непотрібним. Дозвольте йому або їй це зробити. Хваліть свою дитину, коли вона робить те, що їй/їй важко.

5. Спробуйте залучити емоції учнів. Дослідження показують, що найбільш стимулюючими ситуаціями для розвитку творчості є ті, які стимулюють емоції. Подумайте про важливі для вашої місцевої громади теми, наприклад як ефективно допомогти людям похилого віку та самотнім.

6. Вирішуючи проблеми, використовуйте науково перевірені та глобально застосовані моделі творчого мислення. Ці типи моделей мають дуже сувору структуру і водночас заохочують вільне мислення.

7. Під час групових дискусій хваліть творчих учнів. Творчі люди часто відходять від основної теми, відступають і задають, здавалося б, не пов'язані питання. Запишіть запитання, які ставлять такі учні, і покажіть їм, що ви їх цінуєте. Знайдіть час, щоб відповісти на ці питання.

8. Подумайте, наскільки завдання, які ви даєте своїм учням, вимагають двох типів мислення, необхідних для творчості. Важливо підтримувати правильний баланс між приведенням багатьох потенційних відповідей на конкретну проблему із використанням

безкоштовних асоціацій та віддалених зв'язків, логічним аналізом та вибором найкращого рішення.

9. Створіть принцип свободи у висловленні своїх поглядів. Учні повинні відчувати себе в безпеці та мати сміливість висловлювати свої думки, які часто різноманітні та взаємовиключні. Будьте відкриті до співіснування різноманітності.

10. Терпіти помилки. Не помиляються лише ті, хто не вчиться. Якщо ви хочете, щоб ваші учні багато чому навчилися, вони повинні мати можливість помилятися і робити вагомі висновки зі своїх помилок.

11. Виділіть час на запитання та безкоштовне вивчення. Під час певних занять вам слід виділяти час для так званого мозкового штурму, коли учні можуть розвинути свою допитливість.

12. Дайте учням простір для самостійного мислення. Нехай вони беруть на себе відповідальність за свій процес навчання. Забезпечте їм чітко сформульовану мету та доступ до джерел. Ви здивуєтесь, побачивши, наскільки добре вони справляються з поставленими завданнями!

13. Знайдіть способи зв'язати різні предмети. Творчість часто виникає на стику різних сфер, пов'язуючи далекі факти. Знайдіть способи підключення, наприклад Музика з математикою, мистецтво з історією, танець з географією тощо.

14. Будь прикладом для наслідування творчої поведінки. Покажіть своїм учням, що ви відкриті для нового і невідомого.

15. Надихайтеся наявними ресурсами. Існує багато матеріалів про підтримку та розвиток творчості.

16. Перегляньте Інтернет, щоб знайти книги на цю тему; приєднуйтеся до програми, яка розвиває творчість у школах.

У роботі вчителів та батьків важливо мотивувати дітей вчитися та бути творчими.

Мотивація – це регуляторний процес, який керує поведінкою так, що вона призводить до певного ефекту (мети), збільшує енергію для дії та спрямовує її до певної мети. Мотивація організовує індивідуальні реакції в інтегровану модель і підтримує активність особистості до тих пір, поки не зміняться умови, які викликали мотивацію. Сила мотивації залежить від того, наскільки мета є привабливою і наскільки людина вважає, що здатна досягти цієї мети. Мотиваційний процес ініціюється, якщо існує мотиваційна напруга і якщо людина особливо чутлива до стимулів, здатних зменшити цю напругу.

Згідно з теорією Маслоу, у кожного з нас є позитивне бажання рости і задовольняти наші різноманітні потреби. Потреби людини створюють постійну ієрархію, яка визначає порядок їх виконання. Вищі потреби в ієрархії реалізуються лише тоді, коли людина задовольняє потреби на нижчому рівні (які є більш базовими).

Ковінгтон М. порівнює навчання з грою зі складними правилами, що визначають спосіб розподілу призвів [25]. Він розрізняє два види мотивації: перегони навичок та гру рівних можливостей. Раса навичок – це не обов'язково мотивація до навчання, а змагання з іншими, щоб зберегти репутацію обдарованої дитини з передовими навичками, або мотивація, що базується на страху, що інші стануть краще. На думку автора, такі види мотивації згубно впливають на дітей, оскільки відривають їх від реальних успіхів, усувають бажання робити спроби та сприяють образливим порівнянням з іншими.

Ковінгтон М. пропонує позитивний вид мотивації до навчання – гру рівних можливостей. Існує п'ять правил рівності, які сприяють відмінним результатам, досягнутим дитиною:

- забезпечення рівного доступу до винагород;
- винагорода за досягнення та цікавість;
- цінувати багато різних навичок;
- пропонування альтернативних мотивів;

- пропонування завдань, які достатньо привабливі для роботи дитини.

Перелік питань, сформульований Британським управлінням стандартів освіти (OFSTED), цитований Робертом Фішером, є потенційним джерелом натхнення для вчителів, зацікавлених у стимулюванні творчості своїх учнів. Фактори, що стримують творчий підхід, іноді називають «інгібіторами»; перешкоди чи перешкоди для творчості. Складний характер шкільних бар'єрів для творчості є прямим результатом складності шкільного середовища, що, у свою чергу, впливає із взаємодії психологічних, соціальних та культурних факторів, присутніх у школі, і, нарешті, зі складності школи як інституту. Творчий потенціал учнів гальмується через систему освіти, спосіб організації самої школи як інституту, прийняті методи навчання, самих вчителів та учнів, умови (фізичні та фінансові), пов'язані з їх діями, психосоціальні відносини між тими які беруть участь у шкільному житті, і вся атмосфера в школі та організація школи культури.

Перелічені нижче бар'єри співіснують у шкільному середовищі або обумовлюють один одного. До них відносяться:

- іманентні бар'єри – пов'язані з цілями та завданнями, поставленими у школі, та з особливостями школи як інституту;
- бар'єри, пов'язані зі змістом і методами навчання та виховання;
- особисті бар'єри – пов'язані з особистістю вчителя та учня;
- бар'єри, пов'язані з умовами фізичного шкільного середовища діяльності учня.

Шкільні бар'єри для творчості, навіть ті, які міцно вкорінені у традиціях шкільної освіти, не є непереборною перешкодою. Вони можуть надихнути нас змінити уявлення про шкільну освіту. Однак для того, щоб це сталося, зміна має відбутися на рівні «потреб». Необхідно

змінити те, як ми думаємо про значення творчості в житті людини та про цінність творчої діяльності у розвитку учня. Ми повинні почати сприймати «потребу» розвитку творчого потенціалу як життєво важливу мету шкільної освіти

Висновки

Узагальнивши різні підходи до визначення поняття, можна констатувати, що креативність – це здатність, дія або ідея, яка призводить до чогось нового і цінного.

Що стосується розвитку креативності в процесі отримання освіти, то очевидним є, що учні не можуть «вивчити» креативність так, як вони можуть вивчити, наприклад, таблицю множення. Творчі процеси вимагають певної форми знань і практичних навичок, але це не означає, що творчість можна формувати за допомогою прямого навчання. Вчені розрізняють поняття: творче навчання та навчання для творчості. Творче навчання відноситься до творчих підходів до роботи – підходів, які можуть зробити навчання більш цікавим та захоплюючим для учнів, а також наблизити зміст до них; в той час як навчання для творчості відноситься до навчання, спрямованого на розвиток творчих думок та поведінки самих учнів.

Процес навчання творчості – це складний процес, який неможливо виконувати як рутину. Особливості такого навчання:

- заохочення: перше завдання – спонукати дітей вірити у свій творчий потенціал;
- ідентифікація: одне із найважливіших завдань процесу освіти – допомогти учням розкрити свої творчі сили. Творча поведінка часто керується інтересами учня у певній сфері чи певній роботі, захопленням певним стилем роботи, що вимагає використання уяви;
- мотивація: творчість виникає з багатьох звичайних здібностей і навичок. Наприклад, цікавість можна стимулювати, а обізнаність – підвищувати. Визнання та набуття знань про творчий процес також може допомогти сприяти творчому розвитку.

Процес навчання креативності спрямований на створення середовища, яке характеризується просуванням: свободи та автономії з

обох сторін: заохочення, відкритість до критики та відкритість для нових і незвичайних ідей, достовірність ініціатив та відповідей; повага один до одного, а також до ідей, що виникають; ненаголошення на помилках, відчуття задоволення, участі та загального задоволення у творчій діяльності.

Дослідження проводилося для того, щоб перевірити та визначити наявність практичних вправ, засобів, методів в процесі навчання у класі, які стимулюють розвиток креативності. Це було зроблено з точки зору учнів, тобто на основі їх суб'єктивних відчуттів та переконань.

Інструментом дослідження, використаним у цьому дослідженні, є спеціально складена анкета, що складається з 11 питань. Репрезентативна вибірка складається з 39 учнів початкових класів. Первинний аналіз показує, що основними педагогічними ситуаціями, які стимулюють творчі здібності учнів, є: заохочення мислення та створення нових ідей, зв'язок знань із реальним життям, повага до думок та ідей учнів та заохочення їх брати участь у різних видах діяльності.

Результати дослідження показали, що різноманітні педагогічні практики сприяють розвитку творчого мислення учнів. Загалом, такі практичні заняття зосереджуються на зв'язку знань із реальними життєвими ситуаціями, заохочують до створення нових ідей серед учнів та заохочують студентів брати участь у різних видах дозвілля.

Однак результати цього дослідження також показали, що однією з перешкод для розвитку творчості є те, що вчителі не дають часу та свободи учням для індивідуальної діяльності та досвіду, які дадуть змогу кожному учневі розвинути власну творчість та оригінальність. Час – рідкісний скарб у школах, і з точки зору тайм-менеджменту, може здатися ефективним «розповісти» учням, що вони мають навчитися, замість того, щоб створювати заходи, які дадуть їм змогу брати активну участь у відкритті знань. Виділення часу на певну індивідуальну

діяльність та досвід – один із способів заохочення творчості. Створюючи навчальні програми, слід стежити за тим, щоб навчальна програма забезпечувала достатню гнучкість, час та простір для досліджень та розвитку учнівської творчості. У цій роботі було зроблено спробу дослідити зв'язок між творчістю та засобами ІКТ у шкільній освіті. Теоретичні підходи та емпіричні дані розкривають потенціал ІКТ для підтримки творчості. Невелике дослідження показало, що більшість учнів вважають, що ІКТ допомогли їх творчості. Причини цього, а також творчі дії, про які розповідають учнів (наприклад, пошук інформації та спілкування через Інтернет, співпраця з іншими, розваги, проекти), знаходяться в межах творчого використання ІКТ.

Орієнтовні методи та заходи, які можуть позитивно вплинути на креативність учнів у школах:

створення навчального середовища «відкриття», яке буде відкритим для нових ідей.

- Метод мозкового штурму: цей прийом допомагає учням генерувати ідеї, заохочує неохочих та пропонує рішення.
- Зосередження на процесі, а не на результаті.
- Зосередження на вирішенні проблем, що виникають у повсякденному житті, на рішеннях, заснованих на креативності учнів.
- Діалог та обговорення: це динамічні інструменти, які дозволяють учням висловлюватись їхні погляди.
- Питання відкритого типу, питання, на які може бути багато відповідей, а також питання розпалювання уяви учнів.
- Драматизація та рольова гра (ігри).
- Створення об'єктів учнями.

Беручи до уваги те, що програми ІКТ змінюються з плином часу, і що можуть змінюватися і творчі процеси, деякі показові питання для

майбутніх досліджень такі: (а) що здобувається, а що втрачається під час використання цифрових інструментів у творчих практиках? та (б) як ми використовуємо спеціальні цифрові засоби (наприклад, програми для створення малюнків, анімації, проектів) для виконання заходів, які ми робили в минулому іншими засобами? Майбутні дослідження корисні для дослідження зв'язків між дисциплінарними сферами (мистецтво, наука, музика, математика, література тощо) та творчими практиками з використанням цифрових засобів, а також для розробки підходів до творчості в сучасних аудиторіях.

Надання можливостей для розвитку творчого потенціалу учнів шляхом розширення практичних занять у класі, які підтримують розвиток творчого мислення та скорочення тих класних практик, які зупиняють його, має стати пріоритетом для кожної школи, щоб заохотити створення та розвиток більш творчого людський капітал.

Список використаних джерел

1. Амабілія Т.М. Соціальна психологія творчості: компонентна концептуалізація. Особистісні процеси і індивідуальні відмінності. 1983. 45. С.357-376.
2. Березина Т.Н. Интеллект и креативность. М.:Эдип. 2008. № 3. С.92-101.
3. Гарднер Х. Рамки ума: Теория множественного интеллекта. Нью-Йорк, Нью-Йорк: Основные книги. 2011.216.
4. Державний стандарт початкової освіти. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npras/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti>
5. Кожен може вивчати інформатику. URL: <https://studio.code.org/courses>
6. Креативність. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Креативність>
7. Литвиненко С.А. Креативність як загальна здібність до творчості: сучасні підходи. Збірник наукових праць полтавського державного педагогічного університету імені В.Г.Короленка. Серія «Педагогічні науки». Випуск 3 (50). Полтава, 2006. С.215-219.
8. Лук А.Н. Психология творчества. М.: Знание.1987. С.11-26.
9. Любинский Д.М., Бенбоу К.П., Уэбб Р.М., Блеске-Речек А. Отслеживание исключительного человеческого капитала на протяжении двух десятилетий. Психологические науки. 2006. 17. С.194-199. URL: 10.1111/j.1467-9280.2006.01685.x
- 10.Мей Р.Р. Мужество творить: очерк психологии творчества. М.: Институт общегуманитарных исследований, 2012. 160 с.
- 11.Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. 2016. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
- 12.Пономарев. Я.А. Психология творчества и педагогика. М.: Педагогика, 1976. С.29-33.
- 13.Рунко М.А. Освіта для творчого потенціалу. Скандинавський журнал досліджень освіти. 2003. 47 (3).С.317-324.

- 14.Саган О.В. Інтерактивні методи навчання як засіб формування навчальних умінь молодших школярів. Початкова школа. Київ. 2002. №3. С.20-21.
- 15.Саган О.В. Методика вивчення алгоритмів у початкових класах. Початкова школа. Київ. 2017. №6. С.26-33.
- 16.Саган О.В., Лазарук В.Є. Трансформації освітніх технологій на основі принципів цифрової дидактики. Збірник наукових праць. Педагогічні науки. 2020. Вип.92.С.91-95.
- 17.Симонтон Д.К. Истоки гения: Дарвиновы взгляды на творчество. Нью-Йорк: Oxford University Press. 1999.
- 18.Симонтон Д.К. Модель творческого процесса Дональда Кэмпбелла: Творчество как слепая вариация и избирательное удержание. Журнал творческого поведения. 1999. 32. С.153-158
- 19.Стояновська В.Г., Петрова Н.М. Розвиток творчості від перспектив учнів початкової освіти. URL: <https://www.uklo.edu.mk/filemanager/HORIZONTI%202020/Serija%20A%20vol%2024/21.pdf>
- 20.Штернберг Р.Дж., Любарт Т.И. Концепция творчества: перспективы и парадигмы. В Штернберге, Р. Дж. (Ред.), Справочник по творчеству (стр. 3–15). Кембридж, Англия: Cambridge University Press. 1999.
- 21.Штернберг Р.Дж., Любарт Т.И. Покупайте низко и продавайте высоко: инвестиционный подход к творчеству. Современные направления в психологической науке. 1992. 1(1). 1–5. URL: 10.1111/j.1467-8721.1992.tb00002.x
- 22.Ярошевский М.Г. Психология творчества и творчество в психологии. Вопросы психологии. №6. 1985. С.14-24.
- 23.Blakh V., Yurina Y., Los O., Sagan O., Liba O. Mind maps as a means of visualization of educational tasks. Revista Inclusiones Vol: 8 num 1 (2021): 106-114.
- 24.Cachia, R., Ferrari, A., Ala-Mutka, K., & Punie, Y. Creative learning and innovative teaching. Final report on the study on creativity and innovation in

- education in the EU member states. European Commission, Institute for Prospective Technological Studies. 2010.
- 25.Children's Creativity: A Theoretical Framework and Systematic Review. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.3102/0034654318815707>
- 26.Covington M.V. Need achievement revisited: Verification of Atkinson's original 2x2 model / M.V. Covington, C.L Omelich. Stress and emotion. NY.: Hemisphere, 1991. Vol. 14. P.85-105.
- 27.Ferrari A., Cachia R., & Punie Y. Innovation and Creativity in Education and Training in the EU Member States: Fostering Creative Learning and Supporting Innovative Teaching. JRC Technical Notes. Publication of the European Community. 2009.
- 28.Sagan O., Los O., Kazannikova O., Raievska I. A SYSTEM OF EFFECTIVE TASKS IN BLENDED LEARNING ON THE BASIS OF BLOOM'S TAXONOMY. E-learning and STEM Education. Scientific Editor Eugenia Smyrnova-Trybulska «E-learning». 11. Katowice-Cieszyn. 2019. pp. 171-187 URL: 10.34916/el.2019.11.12
- 29.Scratch. URL: <https://scratch.mit.edu/projects/31876/>
- 30.Somolanji I., & Bogнар L. Kreativnost u osnovnoskolskim uvjetima. Zivot i skola. 19. 87-94. 2008
- 31.Szarka P.S. Creative climate as a means to promote creativity in the lassroom, Electronic Journal of Research in Educational Psychology. 10(3). pp.1011-1034. 2012

Додаток А

КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

Я, Никитюк Ірина Сергіївна, учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

- дотримуватися:
 - вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
 - принципів та правил академічної доброчесності;
 - нульової толерантності до академічного плагіату;
 - моральних норм та правил етичної поведінки;
 - толерантного ставлення до інших;
 - дотримуватися високого рівня культури спілкування;
- надавати згоду на:
 - безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
 - оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
 - використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;
- самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;
 - надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;
 - не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;
 - своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;
 - не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;
 - підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
 - поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;
 - не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;
 - відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
 - запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
 - не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
 - не підроблювати документи;
 - не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
 - не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;
 - не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
 - не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
 - не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
 - не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;
 - не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.



15.09.2021
(дата)

(підпис)

Ірина Никитюк
(ім'я, прізвище)