

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

**РОЗВИТОК ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ  
ЗАСОБАМИ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТА**

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

Альохіна Олена Василівна

Керівник: к.філ.н., доцентка Валуєва І.В.

Рецензент: директорка Херсонського НВК

«Дошкільний навчальний заклад –

спеціалізована школа з поглибленим

вивченням англійської мови І ступеня –

гімназія» №56 Херсонської міської ради,

Микитюк С.В.

## ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДРУНТЯ ПРОБЛЕМИ ДОСЛІДЖЕННЯ	7
1.1. Психолого-педагогічний аспект розвитку творчого потенціалу дітей молодшого шкільного віку	7
1.2. Едьютеймент як сучасна освітня технологія	12
1.3. Складові та форми реалізації едьютейнмента	17
РОЗДІЛ 2. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ДОЦІЛЬНОСТІ ВПРОВАДЖЕННЯ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТУ ЯК ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ	23
2.1. Діагностика творчого потенціалу здобувачів початкової освіти	23
2.2. Організація освітнього процесу з використанням технології едьютейнменту	30
2.3. Порівняльний аналіз результатів експериментального дослідження	38
ВИСНОВКИ	40
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	43
ДОДАТКИ	49

## Вступ

У сучасному світі діти змалку занурені в цифрове середовище, де інформація змінюється з неймовірною швидкістю. Традиційні методи навчання часто не можуть конкурувати з динамічними та захоплюючими цифровими стимулами, з якими діти стикаються щодня. Тому важливо адаптувати освітній процес до потреб сучасних учнів.

Особливої актуальності це набуває з огляду на швидке застарівання як самої інформації, так і форм, методів і засобів опанування цієї навчальної інформації. Технології, що швидко розвиваються, створюють нові види освітньої взаємодії. Крім того, пізнавальний процес, на думку сучасних дослідників, може перетворитися на корисну розвагу і набуття знань одночасно (Анікіна, Якименко, 2015; Кувшинов С., 2009; Громова Н., Ковальчук К., Кулікова Н., 2020; Крутій К., 2017; Хіврич С., 2019).

Аналіз цих робіт засвідчує появу нової технології навчання Edutainment, яка базується на понятті «освіта (education) + entertainment (розваги)». Як правило, технологією навчання називають основну ідею, провідний фактор, методи, засоби, які супроводжують навчання. У педагогічній та методичній літературі існує певна класифікація технологій на основі ігор, проблемного навчання, інформаційно-комунікаційних, цифрових технологій, тощо.

Особливість технології Edutainment полягає у впровадженні сучасних форм розваг у традиційні лекції, уроки, заняття, майстер-класи та тренінги. Насправді, без телепрограм, комп'ютерних та відеоігор, фільмів, музики, веб-сайтів, мультимедійного програмного забезпечення вже неможливо уявити сучасне навчання та спілкування. Заняття та заходи проводяться у різних форматах, часто за допомогою цифрових гаджетів онлайн, без прив'язки до конкретного навчального закладу.

У зарубіжній методиці цей термін давно використовується для позначення сучасної технології навчання. Так, автори (Окан, 2003; Д. Бекінгем Д., та Сканлон М., 2005; Резнік М., 2004) наголошують, що мета едьютейменту полягає в тому, щоб збалансувати емоції користувача комп'ютера, наповненого яскравою графікою та дизайном, інтерактивною педагогікою для того, щоб організувати захоплююче та розвивальне навчання.

Дослідження різних аспектів технології Edutainment, як теоретичних, так і практичних, підтверджують актуальність даного напрямку та його методичний потенціал. У 2012 році відбулася сьома Міжнародна конференція «Edutainment – 2012», у Німеччині, і де обговорювалися науковий метод і концепція електронного навчання, анімація, дизайн і розробка ігор, технології, ігри командного навчання та інші. Крім того, обговорювалися різні форми навчання та передачі знань, починаючи від дошкілля до вищої освіти і післядипломної освіти, а також у системі дистанційного навчання. (Edutainment, 2012). Зазначалося, що за допомогою технологій Edutainment важко отримати фундаментальні знання або нову професію, але здобувач може стати більш обізнаним, може зміцнити знання та розвинути навички в багатьох галузях, зокрема у початковій освіті.

Основне значення едьютейменту в освіті полягає в тому, що він сприяє підвищенню зацікавленості й активності учнів, зниженню стресу під час навчання та формуванню позитивного навчального досвіду, що покращує засвоєння знань і розвиває навички критичного мислення та креативності.

Ця технологія відіграє важливу роль у залученні уваги учнів, підвищенні їхньої мотивації до навчання та розвитку креативності, що є необхідним для формування вмінь критично мислити та розв'язувати складні завдання.



На прикладі різних успішних моделей з усього світу, ми побачимо, як правильно інтегрована технологія едьютейменту може трансформувати традиційну школу в інноваційний освітній хаб, де навчання стає пригодою, а кожен урок — подорожжю до знань.

На теренах української педагогіки технологія едьютейменту мало досліджена. Є поодинокі публікації, в яких у загальній формі описується суть та конкретні приклади застосування технології в процесі викладання дисциплін. В інформаційному просторі педагоги-практики ведуть блоги, в яких дають високі оцінки використанню ігор та розваг в освітньому процесі. Відомий сайт «Освіторія» аналізує едьютеймент, як перспективний напрям для сучасних дітей.

Так, актуальність впровадження нової технології в освітній процес, з одного боку, і слабке її висвітлення у науково-методичних джерелах, зумовили вибір теми нашого магістерського дослідження: **«Розвиток творчого потенціалу здобувачів освіти засобами едьютейнмента»**.

**Метою** дослідження є вивчення, аналіз використання технології едьютейнмента та експериментальна перевірка її ефективності в освітньому процесі початкової школи.

Дослідження виконувалося у межах ініціативної науково-дослідної теми кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти «Технології підготовки конкурентноспроможного педагога дошкільної та початкової освіти в умовах євроінтеграції», державний реєстраційний номер: 0123U102952.

**Об'єктом дослідження** є розвиток творчого потенціалу здобувачів початкової освіти.

**Предметом дослідження** є технологія едьютейнмента як чинник розвитку творчості учнів початкових класів.

**Гіпотеза дослідження** полягає у припущенні, що реалізація технології едьютейнмента в освітньому процесі початкової школи сприятиме підвищенню творчого потенціалу здобувачів освіти.

**Завдання дослідження:**

1. Аналіз психолого-педагогічних основ розвитку творчого потенціалу дітей молодшого шкільного віку.
2. Обґрунтувати едьютеймент як сучасну освітню технологію, виокремити складові та форми її реалізації.
3. Добрати діагностичний інструментарій для дослідження творчого потенціалу здобувачів початкової освіти.
4. Організувати констатувальний, формувальний та контрольний етапи дослідження.
5. Проаналізувати та узагальнити результати експерименту.

**Теоретичне значення** дослідження: обґрунтування нової освітньої технології едьютейменту, її структуризація.

**Практичне значення** результатів дослідження полягає у розробці методичних рекомендацій для впровадження едьютейменту в освітній процес початкової школи та інструментів для діагностики впливу технології на розвиток творчого потенціалу учнів.

Експериментальною базою є Громадська організація «Міжнародна українська школа» (ГО МУШ), Вільнюс, Литва.

**Апробація.** Основні результати дослідження обговорювалися на студентських конференціях, засіданнях кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету, на VI Міжнародній науково-практичній конференції «PERSPECTIVES OF CONTEMPORARY SCIENCE: THEORY AND PRACTICE» (Львів, 22-24.07.2024 року), висвітлені у публікації автора «Едьютейнмент як сучасна освітня технологія».

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

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДГРУНТЯ ПРОБЛЕМИ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### **1.1. Психолого-педагогічний аспект розвитку творчого потенціалу дітей молодшого шкільного віку**

Творчість є динамічною та багатовимірною конструкцією, що включає когнітивні, особистісні та екологічні фактори, тому важко дати єдине та загально визнане визначення. Незважаючи на це, Джой Гілфорд визначає креативність як «здатність генерувати альтернативи з даної інформації, з наголосом на різноманітності, кількості та відповідності результатів» [9,40]. Таким чином, акт створення можна визначити як процес генерування оригінальних (тобто нових, незвичайних або унікальних) і ефективних (тобто корисних, придатних або відповідних, цінних) ідей або продуктів, складний процес, який вимагає навичок інтеграції різних когнітивних процесів. Творчий потенціал в освітньому контексті може бути визначений як здатність індивіда до генерації нових ідей, підходів та рішень, які можуть бути оригінальними і корисними в певних ситуаціях. В освіті, цей потенціал є критичним, оскільки він не тільки сприяє академічному успіху, але і формує здатність до адаптації та інновації у майбутньому.

У широкому освітньому контексті, творчий потенціал включає в себе більше, ніж просто здатність малювати чи писати. Він об'єднує здатність думати нестандартно, розв'язувати складні задачі, ініціювати зміни та створювати нові способи вираження ідей через різні форми, такі як наука, математика та інженерія. Освітній процес, що стимулює розвиток таких здібностей, включає критичне мислення, відкритість досвіду, і спонукання до вивчення нового.

Розвиток творчості у дитинства має важливе значення. Дослідження показують, що раннє заохочення творчих зусиль може

позитивно вплинути на самопочуття дитини та її академічні досягнення. На ранніх етапах, коли дитячий мозок найбільш пластичний, важливо втілювати освітні методики, які стимулюють експериментування та новаторство.

Заохочення творчих підходів в навчанні, таких як вільна гра, проєктна діяльність, та інтегровані навчальні предмети, може допомогти дітям розвивати не тільки специфічні навички, але й здатність до адаптації, вирішення проблем та самовираження. Ці навички виявляються важливими не тільки для шкільного навчання, але й для успішної професійної діяльності у майбутньому.

Забезпечення розвитку творчих здібностей на ранніх етапах освіти є ключовим для формування гармонійно розвиненої особистості, здатної до інноваційного мислення і готової відповідати на зміни у світі.

Розглянемо деякі теорії творчості. Так, однією з них є теорія інтелектуальної структури Джоя Гілфорда, американського психолога. Його модель інтелектуальної структури, представлена у 1950 році, розширила розуміння інтелекту, вводячи концепцію дивергентного мислення як ключового аспекту творчості.

Гілфорд визначав інтелект як здатність до ефективно орієнтації у нових ситуаціях, а також здатність до мислення та розв'язання проблем [9].

Дивергентне мислення — це процес або метод вирішення проблем, який зазвичай використовується для генерування креативних ідей шляхом розгляду багатьох можливих рішень. Гілфорд розглядав дивергентне мислення як здатність до генерації багатьох відповідей на основі одного запитання. Він відрізняв цей тип мислення від конвергентного мислення, яке направлене на знаходження однієї правильної відповіді.

Дивергентне мислення важливе, оскільки сприяє: інноваціям (генерування нових ідей відкриває дорогу до інновацій та вдосконалень);

гнучкості думки (оскільки дозволяє бачити більше одного рішення проблеми або підходу до ситуації); адаптивності (здатність швидко адаптуватися до змінних умов життя або роботи).

Освітні системи, які інтегрують дивергентне мислення у свої програми, забезпечують більш глибоке та всебічне розуміння матеріалу здобувачами. Заохочення учнів до активізації дивергентного мислення може відбуватися через:

- проєкти на основі запитань: здобувачам даються широкі запитання, які вони повинні досліджувати, вирішуючи різні шляхи вирішення.
- Групові обговорення, під час яких учні стимульовані обговорювати та аналізувати різні підходи до однієї проблеми.
- Ігри та інтерактивні вправи, які стимулюють здобувачів думати швидко та креативно.

На думку вчених, модель інтелектуальної структури Гілфорда та його акцент на дивергентному мисленні як основі творчості залишаються значимими для розуміння того, як ми мислимо та вирішуємо проблеми. Викладання та навчання, які сприяють дивергентному мисленню, можуть виробляти більш креативних, інноваційних і гнучких мислителів, здатних до вирішення складних задач сучасного світу.

Лев Виготський, відомий психолог, запропонував унікальну перспективу на творчість, зокрема в контексті впливу соціальних та культурних взаємодій на творчий вияв дітей. Його погляди виділяються в освітній психології, особливо щодо акценту на взаємодії між внутрішніми процесами особистості та її зовнішнім соціальним середовищем [2].

Л.Виготський ввів поняття зони найближчого розвитку (ЗНР), яке є ключовим для розуміння того, як діти вчаться і розвиваються творчо. ЗНР представляє різницю між тим, що дитина може досягти самостійно, і тим, що вона може досягти через вирішення проблем під керівництвом дорослого або в співпраці з більш здібними однолітками. Це поняття

підкреслює, що соціальна взаємодія не просто сприяє, але є невід'ємною для розвитку вищих психологічних функцій, включаючи творчість [2].

Вчений акцентував на ролі культурних інструментів у когнітивному розвитку. Мова, мистецтво та письмові системи — приклади таких інструментів, які діти вчаться використовувати через соціальну взаємодію. Ці інструменти дозволяють дітям структурувати свої думки, вирішувати проблеми та творчо виражати себе. Оволодівши символічними інструментами, які надає їхня культура, діти можуть розширювати свої когнітивні та творчі здібності за межами безпосереднього досвіду.

Для Л.Виготського творчість тісно пов'язана з процесом уяви, який, на його думку, є вищою психологічною функцією, що розвивається через соціальну взаємодію. Він стверджував, що, хоча творчість часто сприймається як спонтанне та індивідуальне виверження нових ідей, вона глибоко вкорінена в накопиченні культурного та життєвого досвіду людини. Таким чином, здатність поєднувати елементи новими та оригінальними способами впливає з залучення до культурного середовища[2].

Гра є ще одним значущим аспектом теорії Л.Виготського щодо творчості. Він розглядав гру як провідну діяльність для дітей дошкільного віку, де вони починають інтерпретувати та розуміти навколишній світ через уявні сценарії. У грі діти використовують та трансформують значення предметів та дій, відображаючи як їхнє розуміння, так і творчу адаптацію до свого соціального середовища.

Ідеї психолога вказують, що освітяни повинні створювати навчальні середовища, які забезпечують дітям доступ до широкого спектру культурних інструментів і заохочують взаємодію, яка може підтримувати їхній навчальний досвід. Можливості для спільної роботи та діалогу можуть підвищити творчість, відкриваючи дітям різноманітні точки зору та ідеї, тим самим сприяючи глибшій залученості до

навчального матеріалу. Тобто творчість не просто є індивідуальною характеристикою, а складною взаємодією соціальних взаємодій, культурних інструментів та уявних процесів, кожен з яких є життєво важливим для творчого розвитку дітей[2].

Теорія інвестування в творчість, розроблена Робертом Стернбергом та Годдом Любартом у 1991 році, представляє собою комплексний підхід до аналізу творчих досягнень. Ця теорія розглядає творчість як форму інвестиції, де творчі ідеї можуть бути порівнянні з фінансовими активами, що мають потенціал зростання у вартості. Основною ідеєю є те, що творчі особи "купають низько" та "продають високо", тобто вибирають непопулярні ідеї та перетворюють їх на цінності через свою працю і підтримку інших[39].

Теорія визнає роль когнітивних процесів, таких як аналітичні, творчі та практичні здібності, у творчому вираженні. Стернберг і Любарт стверджують, що для успішної творчої діяльності особа має змогу використовувати ці здібності для генерації нових ідей та їх практичної реалізації. Аналітичні здібності дозволяють осмислювати та оцінювати ідеї, творчі здібності сприяють їх створенню, а практичні здібності допомагають втілити ці ідеї в реальність.

Середовище також грає ключову роль в розвитку творчості. За Стернбергом та Любартом, підтримуюче середовище може включати наставництво, доступ до ресурсів, культурну підтримку та визнання. Ці фактори можуть допомогти творчим особам розвивати і втілювати свої ідеї, зменшуючи ризик їх відкидання або нерозуміння з боку інших[39].

Особистісні характеристики, такі як готовність ризикувати, витривалість та самомотивація, визначаються як третій важливий елемент творчості за теорією інвестування. Творчі люди часто демонструють високий рівень автономії та впевненість у своїх ідеях, навіть коли ці ідеї не знаходять широкої підтримки. Ці якості

допомагають їм вистояти перед скепсисом та критикою, що є неминучими в процесі реалізації новаторських ідей.

Теорія інвестування в творчість надає освітянам та тренерам інструменти для виховання творчості, наголошуючи на важливості балансу між навчанням когнітивних навичок, створенням стимулюючого середовища та розвитком особистісних якостей, що сприяють творчому успіху [39].

Існує ще багато теорій, пов'язаних з формуванням творчого потенціалу здобувачів освіти. Їх аналіз дозволяє виділити основні положення, які полягають у тому, що стимулювання навчання відбувається через зацікавленість і мотивацію; що психологічна потреба у новизні та задоволенні сприяє більш активній участі у навчальному процесі; що ігри та інші розважальні елементи, інтегровані в освітній процес, часто вимагають від учнів аналізу, планування та рішення складних задач, що розвиває їх критичне мислення та творчі здібності; що цікаві освітні активності сприяють позитивному емоційному стану, зменшують стрес і тривожність, перетворюють навчання на приємний процес, тощо.

Це актуалізує пошук нових стратегій та технологій, які у сучасному світі враховують фізіологічні, психологічні, соціальні особливості дітей, що народилися і формуються у розвиненому цифровому суспільстві.

## **1.2. Едьютеймент як сучасна освітня технологія**

Edutainment - нова технологія навчання, яка розглядається як сукупність сучасних технологій, що базується на концепції навчання через розваги. Едьютеймент (від англійського "education" - освіта та "entertainment" - розвага) є стратегією, що поєднує освітній контент з



розважальними елементами для забезпечення більш ефективного навчання через зацікавленість [10].

Така освіта бере свій початок у 1950-х роках, коли компанія Уолта Діснея почала створювати навчальний контент для дітей. Компанія використовувала анімацію та оповідання для викладання уроків про науку, історію та культуру. Термін «розважальна освіта» з'явився в 1970-х роках, коли педагоги та дослідники почали досліджувати концепцію використання розваг для покращення навчання.

Проте впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в освіту, глобальна цифровізація стали сучасним поштовхом для цієї методології.

Відомим практичним прикладом стала телевізійна програма «Вулиця Сезам», яка почалася в Сполучених Штатах у 1969 році. Ця трансляція зробила революцію в освіті, продемонструвавши, що діти можуть вчитися, розважаючись, хоча це правда, що гра та розваги є природною стратегією навчання для дітей.

Роберт Хейман також використовував його в 1973 році створення документальних фільмів (Рей-Лопес, Фернандес-Вілас і Діас-Редондо, 2006). Інтерес до поєднання навчання з розвагами існував з минулого. Освітні розваги існували з минулих часів у формі оповідання та притчі, що мають моральну або духовну цінність та призначені для освітніх цілей.

Едьютеймент є новим терміном, який використовували дослідники, вчені, компаній, урядів та установ у різних країнах для поширення інформації через телебачення, радіо та інші медіа для впливу на думку та поведінку глядачів [33].

Едьютейнмент поєднує в собі техніки та дидактичні інструменти, що базуються на принципі навчання через розваги. Цей підхід передбачає, що освіта має бути представлена у легко зрозумілій, захоплюючій формі та створювати комфортні умови для навчання [11-

12]. Він забезпечує гармонійне поєднання інформаційного змісту з мультимедійними продуктами. І.Феклістов акцентує на "неформальному навчанні" як безперервному процесі, де особа вчиться взаємодіяти із своїм оточенням і повсякденним досвідом [12]. М.Зіновкіна у своїй роботі вводить поняття "креативного навчання", описуючи його як цілеспрямоване освоєння методології та досвіду творчої діяльності, що сприяє активній участі в освітньому процесі та розвитку творчих здібностей [11]. Н.Кобзева визначає едьютейнмент як технологію, що включає новітні технічні та дидактичні інструменти, засновані на ідеї навчання через захоплення, що передбачає передачу знань у простій і захоплюючій формі в комфортних умовах[11].

Технологія едьютейнмент вважається комплексом передових технічних та дидактичних інструментів, призначених для освітнього процесу через розваги. Заходи, що застосовують цю технологію, можуть відбуватись у таких локаціях як кафе, класи, парки, музеї, галереї або клуби, де учні засвоюють знання у розслабленій атмосфері. Специфіка цієї освітньої технології характеризується наступними особливостями:

- акцент на залученні уваги: основним стимулом є інтерес учня, що сприяє розвитку вмінь та знань.
- Орієнтація на розважальний аспект: розвага служить ключовим драйвером задоволення та водночас формує тривалий інтерес до навчання та зменшує стрес від освітнього процесу.
- Ігровий метод: гра як універсальний метод дозволяє проводити ефективно навчання, незалежно від віку учасників.
- Сучасність: використання останніх технологій, таких як відео, аудіо матеріали, освітні ігри у мультимедійних форматах, що максимально залучають студентів у навчальний процес.

Обґрунтування запровадження освітніх розваг полягає в тому, щоб допомагати та заохочувати до навчання шляхом поєднання освітнього змісту і розважальних заходів, які впливають на участь, емоції, взаємодію

і мотивацію. Вагомим наслідком застосування розважальних інструментів в освітньому процесі є створення такої атмосфери, яка полегшує розуміння учнями навчального матеріалу, що викладається. Але розвага не повинна використовуватися одна, інакше це буде контрпродуктивно. Отже, йдеться про збалансоване поєднання веселощів і серйозності, що описано вченими як узгоджений баланс[10; 12; 17; 19; 24].

Навчання за технологією едьютейменту передбачає поєднання багатьох речей, зокрема медіа. Вчителі намагаються допомогти учням запам'ятати те, чому навчали раніше, різними способами. Але зараз цього мислення недостатньо для ефективного навчання. І академічний прогрес відкриває нові інновації, які можуть допомогти навчатися краще. Емоції безпосередньо впливають на пам'ять. Крім того, емоційне задоволення є частиною навчання для створення середовища, в якому учні хочуть знати, бачити, грати та пробувати. Вчитель повинен викладати в тих стилях навчання, за яких учні уникають нудьги, злості чи страху.

У освітньому контексті едьютеймент може використовуватись у різних форматах, включаючи відеоігри, телевізійні шоу, мобільні додатки, веб-сайти та навіть театральні постановки, які мають освітній зміст. Цей підхід використовується для навчання широкого спектру тем, від мови і науки до історії та громадського здоров'я. Основне значення едьютейменту в освіті полягає у тому, що він спрямований на підвищення зацікавленості та активності учнів, зниження стресу під час навчання та створення позитивного навчального досвіду, який сприяє кращому засвоєнню знань і розвитку навичок критичного мислення та креативності.

Якщо у процесі навчання залучається більше органів чуття, здобувачі отримують ще більше залучення. Крім того, розвага учнів за допомогою мультимедіа збільшує кількість інформації, яку вони запам'ятовують і у подальшому ефективно використовують.

Загальновідомо, що сучасні учні часто мають короткотривалу увагу і додавання розважальних елементів до процесу навчання, на думку педагогів, сприяють:

- активізації пізнавальних процесів;
- розумінню користі від навчання;
- покращенню продуктивності [22; 23; 27; 31].

Узагальнення визначень едьютейменту дозволяє нам окреслити основні переваги, які популяризують цю технологію:

- розваги та взаємодія, яких, як вважають, бракує в освіті, привертають увагу учнів через перебування в природі гри.
- Підвищення мотивації учнів до сприйняття інформації, яку важко вивчити.
- Привертання уваги учнів і забезпечення тривалості навчання шляхом збудження почуттів учнів.
- Полегшення засвоєння складних предметів за допомогою методів моделювання або візуалізації, як у реальному житті.
- Навчання того, як можна в ігровому середовищі застосовувати свої знання.
- Забезпечення учням приємного проведення часу завдяки способу створення та досвіду.

Таким чином, освітні медіа та технології відіграють важливу роль у підтримці навчання за рахунок підвищення мотивації та залученості учнів, а також поліпшити засвоєння матеріалу завдяки інтерактивному та привабливому поданню.

### 1.3.Складові та форми реалізації едьютейнмента

Едьютейнмент, або освітній розважальний підхід, є ефективним методом у процесі навчання, особливо у початковій школі. Він інтегрує навчальний контент з ігровими та розважальними елементами, що сприяє залученню учнів і підвищенню їх мотивації. Ось основні складові та форми реалізації едьютейнмента.

*Складові едьютейнмента:*

1. **Ігрові елементи:** використання ігрових механік, таких як змагання, нагороди, рівні складності, для підвищення зацікавленості учнів.
2. **Мультимедійні ресурси:** застосування відео, аудіо, анімацій та інтерактивних інструментів для наочності та кращого засвоєння матеріалу.
3. **Соціальне навчання:** стимулювання співпраці та комунікації між учнями через групові завдання та проекти.
4. **Адаптивність:** можливість адаптувати зміст та темп навчання відповідно до індивідуальних потреб та рівня розвитку кожного учня.

*Форми реалізації едьютейнмента:*

1. **Цифрові освітні ігри:** ігри, спеціально розроблені для освітніх цілей, які можуть включати питання, завдання та виклики, засновані на навчальному матеріалі.
2. **Віртуальні симуляції:** інтерактивні сценарії, що дозволяють учням випробувати реальні ситуації у безпечному середовищі, розвиваючи критичне мислення та рішення проблем.
3. **Навчальні відео з елементами гри:** відео, що інтегрують навчальний контент з розважальними та ігровими елементами для покращення залученості.
4. **Мобільні додатки для навчання:** додатки, які пропонують навчальний матеріал у форматі, що легко використовується на мобільних пристроях, дозволяючи учням вчитися в гнучких умовах.

Едьютейнмент в початковій освіті може значно підвищити ефективність навчання, роблячи процес більш захоплюючим та інтерактивним. Це допомагає мотивувати учнів і забезпечує більш глибоке засвоєння знань.

Розглянемо кілька способів поєднання розваг і навчання.

*Гейміфікація* – це широко використовуваний освітньо-розважальний інструмент. Він складається з додавання елементів дружнього змагання до досвіду навчання. Наприклад, учні можуть заробляти бали чи значки або підвищуватися на рівні за успішне виконання певних навчальних завдань, таких як проходження веб-квесту або тесту у стилі вікторини. Система винагород, заснована на конкурсах, дуже мотивує учнів. Коли вони перемагають, вони відчують досягнення, а коли ні, вони хочуть виграти наступного разу. Крім того, гейміфікація вчить, як визначати виграшні стратегії, вирішувати проблеми та працювати в команді[17].

Цифрові навчальні ігри вважаються привабливими через їх розважальні функції в поєднанні з приємним середовищем, естетичні якості (графіка, ефекти, музика), наявність структурованої основи, їх навчальні цілі (також представлені як проблеми, що вимагають вирішення), і існування ігрового виміру (який також викликає активну участь учня). Як підхід до навчання, цифрові навчальні ігри вважаються сучасними інструментами навчання та сучасними засобами навчання, які виводять освіту на новий вимір. При належному використанні в організованому навчальному середовищі (з конкретними навчальними цілями, відповідним розвиваючим дизайном та оцінюванням) цифрові освітні ігри можна класифікувати як активне навчальне середовище [17].

Гейміфікація базується на чотирьох основних елементах: залучення, автономія, майстерність і прогрес. Залучення – це зв'язок гравця з освітнім змістом гри. Цифрові навчальні ігри дозволяють гравцеві бути більш автономним у тому, що стосується здатності приймати рішення та вживати відповідних дій. Майстерність - це ступінь

повторюваності конкретних дій гравців з метою отримання повного контролю над грою. Прогресія стосується винагороди гравців за їхній успіх. Насправді прогрес є основною мотивацією для гравців досягати цілей гри, одночасно навчаючись [ 26-27 ]. Оцінку цифрових освітніх ігор можна проводити за кількома якісними характеристиками: ігровий дизайн, користувальницький інтерфейс, залучення, насолода, зручність використання, можливість відтворення, корисність, когнітивна поведінка, педагогічні аспекти та результати навчання.

*Ігрове навчання.* Це більше, ніж гейміфікація. В ігровому навчанні весь процес навчання є грою, і учні повинні грати, щоб навчатися. Вони розвивають знання, засвоюючи нову інформацію з теми, просуваючись у грі. Використовуючи ігри для навчання, важливо узгоджувати гру з навчальними цілями. Також важливо базувати правила гри на критеріях ефективності.

Ігри дозволяють учням відчувати себе автономними. Крім того, вони вчаться без страху ризиків, з якими вони зіткнуться, якщо зроблять неправильний вибір під час виконання своєї роботи. Ігри також навчають логічного міркування та прийняття рішень, що підвищує ефективність. Зрештою, учні легше долають перешкоди і досягають цілей.

Цільова практика пов'язана зі зворотним зв'язком і підвищенням якості навчання. Традиційне навчання не забезпечує зворотного зв'язку, мотивованого успіхом, і не дає учням можливості постійно поміщати свої думки та здібності в реалістичне середовище. У цифрових освітніх іграх гравці мотивуються цілями гри, навчаючись через помилки та їх наслідки. Дійсно, зворотний зв'язок мотивує гравців продовжувати спроби, доки вони не досягнуть цілей гри, надаючи їм також всю необхідну інформацію для досягнення успіху[16; 18; 20; 22; 24; 35; 40].

Користувачі вважають ігри розслаблюючою та природною діяльністю, що спонукає їх також розглядати комп'ютери як ігрові інструменти. У той же час користувачі очікують від гри визнання їхніх

зусиль або через зворотній зв'язок, або через заохочення переходити до більш складних процедур [41]. Завдяки цьому процесу розвивається модель «Я дію, щоб навчитися» на противагу моделі «Я вчуся, перш ніж діяти». Учні також розвивають свою фантазію через ігрове середовище, створюючи при цьому всі належні умови для дружнього підходу до нових технологій [42].

Розглядаючи використання цифрових освітніх ігор як педагогічних інструментів, вчителі можуть відігравати важливу роль, забезпечуючи належну переоцінку учнями всіх проблем під час навчальної діяльності гри. Цифрові освітні ігри також можуть забезпечити учневі задовільну взаємодію та можуть запропонувати численні можливості для навчання на практиці.

*Доповнена реальність (AR) і віртуальна реальність (VR).*

Технології AR і VR створюють захоплююче — і дуже цікаве — навчальне середовище. Сьогодні у безкоштовному доступі є велика кількість застосунків доповненої реальності, які не лише додають розваг, але й унаочнюють академічну інформацію у форматі 3Д. Дуже зручною у використанні є інтерактивна дошка застосунків AR (рис.1.1), яка через гіперпокликання надає доступ до відповідних програм з різних галузей навчання.



Рис.1.1- Інтерактивна дошка додатків AR[13]



Щодо застосунків віртуальної реальності, то, існує багато публікацій, які доводять ефективність їх використання з навчальною метою. Але, на наш погляд, ця технологія доцільна в індивідуальній роботі або у роботі з малою групою учнів, оскільки окуляри і джойстики VR є досить вартісними і незручними для навчальної групової взаємодії.

*Платформи для освітніх розваг.* Технологія едьютеймента дозволяє використовувати пристрої та інструменти, до яких є легкий доступ, наприклад:

- YouTube, як каналу для відеоуроків;
- Learningapps, як платформи для створення або використання інтерактивних завдань;
- Kahoot, як застосунку створення онлайн-вікторин;
- «На урок», зокрема платформи для створення веб-квестів.

Досвід роботи засвідчує ефективність команди «Чарівний світ. UA», що розпочала роботу над анімаційним серіалом за мотивами української міфології, у якому використовується методологія едьютейнмент. Цей проєкт об'єднує такі серіали:

- «Книга-мандрівка. Україна» (про видатних українців, цікаві місця та історичні події нашої Батьківщини).
- «Моя країна — Україна» (легенди, казки та бувальщини про різні природні об'єкти та населені пункти України).
- «Суперкрила. Джетт і його друзі» (про культуру та традиції 45 різних країн світу).
- «ЕКО ПЛЮСПЛЮС» (розповіді про негативний вплив людської діяльності на нашу планету; правила екологічної свідомості).
- «Цікава наука» (розповіді про наукові досягнення в галузі точних наук).

*Навчальні розваги з роботами.* Останнім часом роботи, які отримують велику привабливість через дуже швидкий розвиток цифрових технологій стали невід'ємною частиною освітньої діяльності

[18]. Виявлено, що учні слухають роботів, які використовуються в дистанційній освіті цікаво і із задоволенням. Є дослідження, які доводять зацікавленість учнів робототехнікою, що заохочує до інженерії та природничих наук за допомогою гуманоїдних роботів.

Узагальнення досліджень, пов'язаних з реалізацією едьютейнмента в освіті дозволяють виокремити основні функції цієї технології (табл.1.1).

**Таблиця 1.1.**

**Функції технології едьютейнмента та їх характеристика**

№	Функція	Характеристика
1	Розважальна	Дозволяє розважити, налаштувати на роботу, активізувати інтерес до навчальної теми
2	Комунікативна	Обмін інформацією між учнями: уявленнями, ідеями, настроєм, інтересами, тощо
3	Самореалізація	Розкриття потенціалу особистості
4	Терапевтична	Використання ігрових ситуацій для формування вмінь долати труднощі і невизначеності
5	Соціалізаційна	Формування відчуття приналежності до команди, реалізації власних амбіцій
6	Корекційна	Подолання страхів, невпевненості в ігровій діяльності
7	Діагностична	Створення та корекція індивідуальної освітньої траєкторії учня

Таким чином, наявність науково обґрунтованої теоретико-методичної бази дозволяє педагогу початкової освіти застосовувати новітні технології у практичній діяльності. Ігровий підхід до організації групової взаємодії між всіма суб'єктами освітнього процесу дозволяє забезпечити повноту засвоєння навчального матеріалу в умовах класно-урочної системи. А технологія едьютейнмента може впливати на підвищення мотивації до навчання і на розвиток творчого потенціалу учнів.

## РОЗДІЛ 2

### ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ДОЦІЛЬНОСТІ ВПРОВАДЖЕННЯ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТУ ЯК ТЕХНОЛОГІЇ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО ПОТЕНЦІАЛУ ЗДОБУВАЧІВ ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

#### **2.1. Діагностика творчого потенціалу здобувачів початкової освіти**

Психолого-педагогічна наука здавна опікується питанням, яким чином перевірити, «виміряти», знайти механізми для розвитку творчого потенціалу особистості. Популярним є тест Торранса, як один із найвідоміших і широко використовуваних інструментів для оцінювання даного феномену. Він був розроблений Е. Полом Торрансом у кінці 1960-х років. Основою цього методу є теорія Д. Гілфорда про здатність особистості до дивергентного мислення, до оперування асоціаціями, вміння породжувати та розробляти нові ідеї[22].

Перед проведенням тесту психологи рекомендують звернути увагу на кілька ключових моментів:

1. Тест має залишатися незмінним без будь-яких доповнень або модифікацій. Навіть незначні відхилення в інструкціях потребують нової стандартизації та перевірки валідності. Також не рекомендується продовжувати час на виконання тесту.
2. Під час проведення тесту необхідно створити комфортну емоційну атмосферу. Слід уникати вживання слів, таких як "тест", "перевірка" чи "іспит", оскільки вони можуть викликати тривожність і стрес, що перешкоджають творчому вираженню. Замість цього тестування має проходити у формі захопливої гри та цікавих завдань, що стимулюють допитливість та креативність дітей.

3. Рекомендований розмір групи становить від 15 до 35 учасників. Для молодших дітей кількість учасників у групах має бути зменшена до 10-15 осіб.
4. Тривалість виконання фігуральної форми тесту становить 30 хвилин. З урахуванням часу на підготовку, читання інструкцій та можливі питання, загальний час на тестування повинен складати близько 45 хвилин.
5. Якщо інструкції викликають запитання у дітей, слід дати відповіді, повторивши інструкції словами, які будуть зрозуміліші для них. Важливо уникати надання прикладів або ілюстрацій можливих відповідей, оскільки це може знизити рівень оригінальності відповідей та кількість запропонованих варіантів.

Завдання для діагностики розподілені за групи: на основі графічного стимулу та на основі вербального стимулу (Дод. А, Б).

Оцінювання виконання завдань для першої групи відбувається за такими критеріями: швидкість, оригінальність, ретельність, гнучкість. Так, для оцінювання оригінальності за виконання субтесту №1 «Намалюй картинку» використовується п'ятибальна шкала.

Відповіді, які з'являються у 5% та більше випадках, отримують нуль балів. Це ж стосується і банальних відповідей типу "крапля", "груша", "яйце". Відповіді, які зустрічаються в 4-4,99% випадків, оцінюються в один бал, у 3-3,99% — два бали, у 2-2,99% — три бали, у 1-1,99% — чотири бали, а всі решта відповіді отримують п'ять балів. Відповіді, що не відповідають вимогам завдання або не пов'язані з кольоровою фігурою, не зараховуються.

Бали за ретельність розробки присуджуються за кожну значущу деталь, що доповнює базову стимульну фігуру, в межах її контуру та поза ним. Основна відповідь має бути значущою; інакше розробленість не оцінюється. Бал дається за кожну значущу деталь основної відповіді, зокрема за:

- додавання кольору, що підкреслює основну ідею;
- штрихування, яке відноситься до загальної ідеї, а не до окремих ліній;
- вдалий декор, якщо він має сенс;
- кожен оригінальний варіант оформлення;
- надмірні деталі в назві.

"Розробленість" відображає здатність деталізовано опрацювати вигадані ідеї. Цей параметр оцінюється у трьох субтестах. Критерії оцінювання такі:

1. За кожен ключову деталь у малюнку, яка додається до основної стимульної фігури, нараховується один бал. Однак, деталі, що відносяться до однієї категорії, зараховуються як одна деталь. Наприклад, квітка з серцевиною набирає один бал, п'ять пелюсток зараховуються як один бал, стебло додає ще один бал, два листки — один бал, а заштриховані пелюстки, серцевина та листя — ще один бал.
2. Якщо малюнок включає кілька однакових об'єктів, оцінюється деталізація одного з них, а також додається один бал за ідею намалювати решту таких же об'єктів. Наприклад, якщо у малюнку декілька однакових дерев або хмар, за кожен істотну деталь, таку як квіти на деревах чи птахи в небі, додається по одному балу, і ще один бал за ідею малювати такі ж птахи чи хмари.
3. Коли однотипні предмети мають унікальні деталі, за кожен таку деталь нараховується окремий бал. Наприклад, якщо у малюнку багато квітів, кожен з яких має свій унікальний колір, то за кожен колір нараховується новий бал.
4. Дуже прості зображення, які не містять значущих деталей, оцінюються в 0 балів.

При оцінюванні завдань у субтестах №2 "Закінчи малюнок" і №3 "Лінія" враховуються такі показники, як:

- швидкість, яка визначається кількістю завершених фігур, максимальний бал становить 10.
- Гнучкість, яка оцінюється за числом різних категорій відповідей, які можуть бути базовані на самому зображенні чи його назві.

Додаткові преміальні бали за оригінальність ідеї надаються за нестандартне мислення та оригінальні підходи до об'єднання фігур. Одне об'єднання двох пар ліній варто 2 бали, об'єднання 3-5 пар — 5 балів, 6-10 пар — 10 балів, 11-15 пар — 15 балів, понад 15 пар — 20 балів. Ці бали додаються до загальної кількості балів за оригінальність у третьому завданні.

Після виконання та інтерпретації результатів тесту Торренса всі бали додаються. Отриманий результат є показником рівня креативності особистості (за Торренсом):

30 —погано;

31—40 —нижче норми;

41—50 —незначно нижче за норму;

51—60 — норма;

61—65 — незначно вище за норму;

66—70 — вище за норму;

>70 — відмінно.

Результати заносяться в індивідуальний лист оцінок.

З метою виявлення вихідного рівня творчого потенціалу учнів ми організували відповідну діагностику у двох класах, які функціонують на базі Громадської організації «Міжнародна українська школа» (ГО МУШ), Вільнюс, Литва. 2-А клас (35 учнів, з них 19 дівчат та 16 хлопців) визначили як експериментальний, другий, 2-Б (35 учнів, з них 21 дівчина та 14 хлопців)- як контрольний. Робота відбувалася протягом жовтня-листопада 2023 року. Результати діагностики представлені у відповідних таблицях (табл.2.1, 2.2).

Таблиця 2.1.

**Рівні творчого потенціалу учнів контрольного класу на  
констатувальному етапі експерименту**

№ мал.	Завдання 1				Завдання 2				Завдання 3				РЕЗУЛЬТАТ
	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	
1	3	2	2	8	4	4	3	5	4	4	12	3	<b>54</b>
2	3	5	5	6	5	5	4	6	5	4	10	4	<b>62</b>
3	5	4	3	6	5	5	4	6	5	4	8	4	<b>59</b>
4	6	3	3	8	6	4	5	7	6	5	7	3	<b>63</b>
5	5	4	2	5	5	4	3	5	4	6	8	5	<b>56</b>
6	6	4	2	8	5	5	2	4	3	6	10	5	<b>60</b>
7	7	4	3	8	6	5	2	4	3	6	8	4	<b>60</b>
8	4	4	3	6	5	5	3	5	4	6	8	4	<b>57</b>
9	5	4	2	7	5	4	1	3	2	6	6	5	<b>50</b>
10	5	4	2	8	5	4	1	3	2	6	5	5	<b>50</b>
11	3	4	1	4	5	4	2	4	3	6	9	5	<b>50</b>
12	5	4	1	10	5	4	4	6	5	6	6	5	<b>61</b>
13	2	4	2	9	6	5	4	6	5	6	9	4	<b>62</b>
14	3	3	3	8	6	5	5	7	6	5	8	4	<b>63</b>
15	2	3	3	6	3	3	4	6	5	5	6	4	<b>50</b>
16	3	3	3	6	6	3	3	5	4	5	5	4	<b>50</b>
17	3	5	2	7	7	3	2	4	3	7	10	4	<b>57</b>
18	4	4	2	8	8	3	2	4	3	6	11	4	<b>59</b>
19	4	4	2	4	7	3	3	5	4	6	9	4	<b>55</b>
20	3	5	2	10	6	5	4	6	5	7	8	4	<b>65</b>
21	3	2	1	5	7	5	3	5	4	4	6	4	<b>49</b>
22	5	2	1	8	6	4	4	6	5	4	7	4	<b>56</b>
23	2	5	2	7	5	2	5	7	6	7	5	4	<b>57</b>
24	4	5	3	9	5	5	5	7	6	7	6	4	<b>66</b>
25	3	3	3	6	4	2	2	4	3	5	7	4	<b>46</b>

26	3	3	3	10	4	2	1	3	2	5	8	4	<b>48</b>
27	5	4	3	7	5	5	4	6	5	6	9	4	<b>63</b>
28	6	5	1	6	5	3	2	4	3	7	4	4	<b>50</b>
29	6	4	1	6	4	1	3	5	4	6	5	4	<b>49</b>
30	4	5	2	7	6	5	3	5	4	7	9	4	<b>61</b>
31	4	3	2	6	7	5	4	6	5	5	8	4	<b>59</b>
32	5	5	2	8	5	5	5	7	6	7	7	4	<b>66</b>
33	4	5	3	7	4	4	4	6	5	7	8	4	<b>61</b>
34	3	3	3	9	4	4	3	5	4	5	9	4	<b>56</b>
35	3	4	3	9	3	3	5	7	6	6	11	4	<b>64</b>

Аналіз результатів свідчить про те, що 23 особи мають базовий рівень творчого потенціалу, у 10 осіб – на рівні, нижчим за норму, лише у двох дітей- рівень, незначно перевищує норму.

Таблиця 2.2.

**Рівні творчого потенціалу учнів експериментального класу на констатувальному етапі експерименту**

№ мал.	Завдання 1				Завдання 2				Завдання 3				РЕЗУЛЬТАТ
	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	
1	3	2	2	5	4	4	3	5	4	4	9	3	<b>48</b>
2	3	5	5	6	5	5	4	6	5	4	9	4	<b>61</b>
3	5	4	3	4	5	4	4	3	2	4	4	4	<b>46</b>
4	6	3	3	8	6	4	5	7	6	5	6	3	<b>62</b>
5	5	4	2	5	5	4	3	5	4	6	8	5	<b>56</b>
6	6	4	2	8	5	5	2	4	3	6	8	5	<b>58</b>
7	7	4	3	8	6	5	2	4	3	6	8	4	<b>60</b>
8	4	4	3	6	5	5	3	5	4	6	9	4	<b>58</b>
9	5	4	2	6	5	4	1	3	5	5	6	5	<b>51</b>
10	5	4	2	8	5	4	1	3	2	5	5	5	<b>49</b>
11	3	4	1	4	5	4	2	4	3	6	7	5	<b>48</b>
12	5	4	1	8	5	4	4	6	5	6	6	5	<b>59</b>



13	2	4	2	9	6	5	4	6	5	6	9	4	<b>62</b>
14	3	3	3	8	6	5	5	7	6	5	8	4	<b>63</b>
15	2	3	3	6	5	3	4	6	5	5	6	4	<b>52</b>
16	3	3	3	6	6	3	3	5	5	5	5	4	<b>51</b>
17	3	5	2	7	7	3	2	4	3	7	10	4	<b>57</b>
18	4	4	2	8	8	3	2	4	3	6	11	4	<b>59</b>
19	4	4	2	4	7	3	3	5	4	6	9	4	<b>55</b>
20	3	5	2	5	6	5	4	6	5	5	5	4	<b>55</b>
21	3	2	1	5	7	5	3	5	4	4	6	4	<b>49</b>
22	5	2	1	8	6	4	4	6	5	4	7	4	<b>56</b>
23	2	5	2	6	5	2	5	7	6	7	6	4	<b>57</b>
24	4	5	3	6	5	5	5	7	6	7	6	4	<b>63</b>
25	3	3	3	6	4	2	4	6	5	5	7	4	<b>52</b>
26	3	3	3	8	4	2	1	3	2	5	8	4	<b>46</b>
27	5	4	3	7	5	5	4	6	5	6	8	4	<b>62</b>
28	6	5	3	6	5	3	2	4	3	7	4	4	<b>52</b>
29	6	4	1	6	4	1	3	5	4	6	5	4	<b>49</b>
30	4	5	2	7	6	5	3	5	4	7	9	4	<b>61</b>
31	4	3	2	6	7	5	4	6	5	5	8	4	<b>59</b>
32	5	5	2	5	5	5	5	7	6	5	7	4	<b>61</b>
33	4	5	3	7	4	4	4	6	5	7	8	4	<b>61</b>
34	3	3	3	7	4	4	3	4	3	5	7	4	<b>50</b>
35	3	4	3	9	3	3	5	7	6	6	11	4	<b>64</b>

Аналіз результатів проведеної діагностики показує наявність в експериментальному класі 27 дітей з базовим рівнем творчого потенціалу, 8 дітей з рівнем, нижчим за норму. Дітей, які проявляють творчий потенціал на рівні, вищим за норму, не виявлено.

Таким чином, отримання результатів на констатувальному етапі, що засвідчують однорідність двох обраних груп дозволяють нам продовжувати експеримент для перевірки гіпотези дослідження.

## 2.2. Організація освітнього процесу з використанням технології едьютейнменту

Узагальнення теоретичних джерел, методичної літератури, власного педагогічного досвіду сприяли розробці експериментальної програми, метою якої було створення організаційно-педагогічних умов для розвитку творчого потенціалу здобувачів початкової освіти. Так, з одного боку, вчитель має керуватися нормативними документами щодо організації освітнього процесу, реалізовувати зміст початкової освіти, а з іншого, - використовувати такі засоби, форми і методи, які не лише сприяють досягнення учнями обов'язкових результатів навчання, але й формують їхні особистісні якості, розвивають індивідуальні здібності.

Такі методи передбачають обов'язкову рефлексію, а саме: обговорення результатів спільної діяльності, виявлення труднощів і успіхів; створення в кожного учасника почуття приналежності до групи і закріплення позитивних емоцій від занять. Це такі методи:

1. Мозковий штурм – метод творчого пошуку.
2. Метод творчих перетворень.
3. Метод бесіди.
4. Образотворча та ігрова діяльність.
5. Елементи казкотерапії.
6. Індивідуальні творчі проекти.

З метою перевірки доцільності впровадження технології едьютейнменту для розвитку творчого потенціалу здобувачів освіти ми розробили відповідну програму в експериментальному класі. Основними завданнями вбачаємо:

1. Створення комфортної атмосфери під час занять.
2. Зниження внутрішньої напруги здобувачів.
3. Активізація ресурсних можливостей дитини.
4. Підвищення креативності дітей.



конкретну літеру і добрати слова, які містять цю літеру, розподіляючи відповідно того, на який склад падає наголос. Для унаочнення використовували застосунок для створення ментальних карт <https://coggle.it/> (рис.2.2).

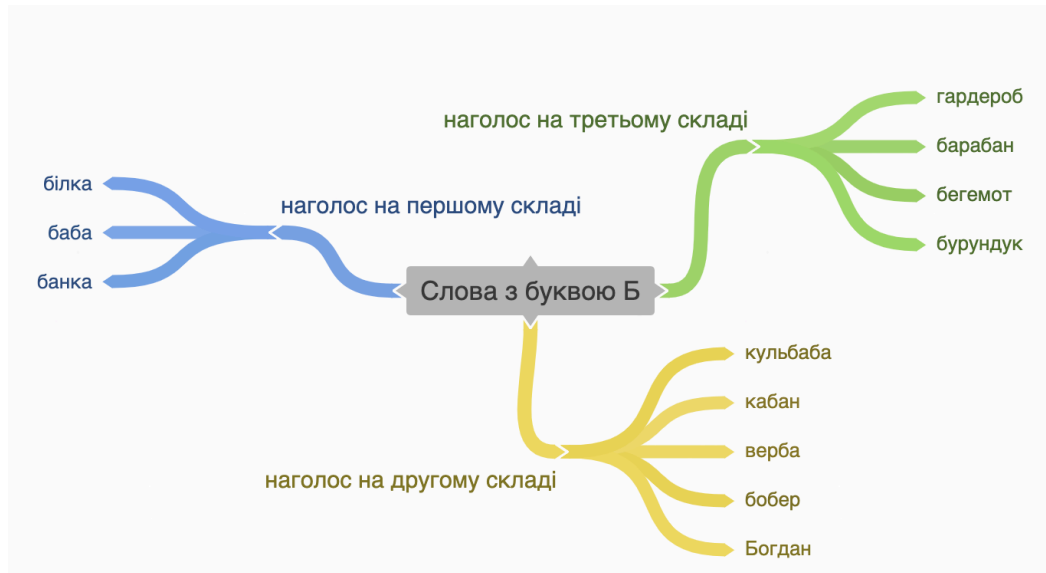


Рис.2.2.- Ментальна карта «наголос у словах з буквою Б»

Варіантом цього завдання є використання карток з зображенням слів. У такому випадку дітям треба вгадати відповідне слово і правильно його записати, визначивши, на якому складі робиться наголос. Виконання завдання у групах, з елементами гри робить таку справу легкою і приємною.

У разі академічної доцільності **для пояснення або унаочнення нової теми** ми використовували канал YouTube, застосунки доповненої реальності, тощо.

Так, наприклад, під час проведення занять з медіаосвіти в якості навчального матеріалу, матеріалу для подальшого обговорення й аналізу ми зверталися до анімаційного серіалу «Моя країна Україна». За допомогою невеликих за обсягом серій діти мали можливість у розважальній формі познайомитися з найяскравішими місцями України, з такими складними для розуміння дітей поняттями як «титри», «субтитри», «авторське право», тощо (рис.2.3).



Рис.2.3. - Скріншоти серії про трипільську культуру

Даний серіал дозволяє легко і весело познайомити учнів з історією українців, знаковими місцями нашої держави.

І якщо анімаційні фільми серіалу «Моя країна Україна» тривають біля 4-5 хвилин і на основі їх перегляду ми пояснюємо дітям навчальний матеріал, то використання кінофільмів, які були представлені на Міжнародних фестивалях «Чілдрен Кінофест» і рекомендовані для перегляду фундаторами НУШ стали не лише розвагою на уроках, але й основою подальшої виховної роботи. Так, з дітьми експериментального класу ми переглянули такі фільми:

1. *“Моллі Мун і чарівний підручник гіпнозу”*. Головна героїня стрічки Моллі Мун, яка є сиротою, проживає у дитячому будинку. Директорка цього закладу, Міс Аддерстоун, заборонила всім вихованцям співати, їсти ласощі та дивитися телевізор, вимагаючи від них їсти рибний суп упродовж тижня. Життя Моллі радикально змінюється після того, як вона знаходить старовинну книгу про гіпноз і відкриває в собі неймовірну здатність впливати на людей. У фільмі розглядаються поняття чесності, щирості та мотивів поведінки, а також питання успіху (рис.2.4).

Наведемо питання, які ми використовували під час обговорення:

- Якби ви могли використовувати навички з книги, кого б ви гіпнотизували і з якою метою?
- Чому, на вашу думку, Моллі прагнула стати зіркою?
- Хто з персонажів фільму про Моллі Мун може вважатися чесним, а хто – не чесним?
- Закінчіть речення:

1. Коли я говорю неправду, я відчуваю...
  2. Коли мені говорять неправду, я відчуваю...
  3. Людина, яка обманює...
- Що насправді потрібно для досягнення успіху в певній професії?
  - Яка професія була б підходящою для Моллі і чому?



Рис.2.4.- Матеріали для роботи

Крім того, фільм може бути використаний для розгляду теми професійного вибору. На початку фільму події відбуваються у дитячому будинку, де, окрім Моллі та інших дітей, ми зустрічаємо директорку, вихователів, кухаря та бібліотекаря. Кожен із дітей має свої інтереси, які можуть вказувати на їхні майбутні професії. Ми організували швидку розминку, де учні сидять у колі, а вчитель у центрі. Вчитель вказує на будь-якого учня і називає літеру. Учень, на якого вказано, має швидко назвати професію, що починається з цієї літери.

2. *“Хлопчик у золотих штаних”*. У фільмі розповідається про двох друзів, у яких під час купання речі крадуть підлітки. Один з хлопців знаходить заміну втраченим джинсам — штани, у правій кишені яких виявляється можливість діставати гроші. Можливість мати необмежений фінансовий ресурс провокує різні життєві ситуації (рис.2.5).

Після перегляду ми обговорювали взаємодію батьків та дітей, благодійність, соціальні відмінності, дружбу та взаємну підтримку. Доцільним є залучення знань з географії та основ економіки.



Рис.2.5.- Матеріали для роботи

Наведемо питання, які ми використовували під час обговорення:

- Чи змінилося ваше ставлення до головних героїв з початку до кінця фільму?
- Чи були моменти в діях головних героїв, які вас обурювали? Опишіть такі сцени.
- Чи хотіли б ви пережити подібні пригоди? Як би ви діяли на місці героїв?
- Які ви можете зробити висновки про стосунки між Матсом і його батьком? Чому, на вашу думку, вони не спілкувалися довгий час?
- Чому у фільмі є безпритульні? Які можливі шляхи вирішення цієї проблеми?
- Чи робили ви або ваші батьки благодійні внески? Розкажіть, кому ви допомагаєте.
- Що ви зазвичай робите з речами, які вам більше не потрібні?

Фільм може слугувати прикладом глобальних проблем, таких як нестача життєво важливих ресурсів у деяких регіонах. Він ілюструє ситуацію, коли у одних є надлишок ресурсів, у інших — їх мінімум. Ми запропонували учням представити суспільство з рівними доходами. І







Цікавими для дітей є застосунки доповненої реальності. Ми використовували ті, що знаходяться у вільному доступі. Більшість таких сервісів пропонує розмальовки, які при наведенні на них гаджетів «оживають». Такі «живі малюнки» можна розглядати у форматі 360<sup>0</sup> або грати з ними (за умови наявності ігрового ресурсу). Так, на одному із занять я розповідала учням про пінгвінів, особливості їхнього життя. Потім кожний учень отримав роздруковану розмальовку із зображенням пінгвіна. Найяскравішим етапом стало «оживлення» пінгвінів і гра з ними за допомогою сервісу доповненої реальності Quiver (рис.2.8).



Рис.2.8.-Фрагмент «оживлення» малюнків

Протягом 2023-2024 навчального року ми застосовували технологію едьютейнменту в освітньому процесі експериментального класу. Основна мета - це ефективна взаємодія між всіма суб'єктами. Діти активно залучаються до навчального процесу, сприймаючи його як захопливий квест за новими знаннями. У такому форматі учні навчаються самостійно здобувати знання, роблячи це з великою насолодою. Вони розвивають вміння перевіряти отримані знання, аналізувати, творити, розмірковувати та планувати. Зазвичай, учасники цього процесу навчаються знаходити правильні рішення в різноманітних життєвих обставинах, які моделює учитель.

### **2.3. Порівняльний аналіз результатів експериментального дослідження**

Оскільки метою нашої роботи є з'ясування впливу ігрових технологій, зокрема, едьютейнменту на розвиток творчого потенціалу здобувачів початкової освіти, ми провели діагностику, аналогічну тій, що була організована на констатувальному етапі. Учням обох класів були запропоновані відповідні тести.

Обробку результатів ми виконували разом із шкільним психологом, статистичні таблиці наведені у додатку В.

Порівняльний аналіз результатів на констатувальному та контрольному етапах експерименту дозволяє побачити динаміку у розвитку творчого потенціалу здобувачів обох груп. Так, в контрольному класі маємо «нормальні» показники у 27 учнів; показники рівня, нижчого за норму- у шести учнів (що на 4 особи менше порівняно з констатувальним етапом) і у двох учнів залишився рівень, незначно вищий за норму. Якісно зміни стосувалися тих трьох учнів, які підвищили рівень творчого потенціалу з низького до нормального.

В експериментальному класі маємо 3 учні з низьким рівнем, 28 учнів – з нормою і у 4- вище норми. Порівнюючи з діагностикою констатувального етапу, зазначаємо, що 5 учнів підвищили рівень з низького до норми. Разом з цим, на 4 учні стало більше з рівнем творчого потенціалу, вищим за норму. Одночасно спостерігається позитивна динаміка і у середині групи, яка відповідає показникам норми (у кожного учня маємо якісно покращений результат).

Наочно якісні зміни представлено на діаграмі 2.9.

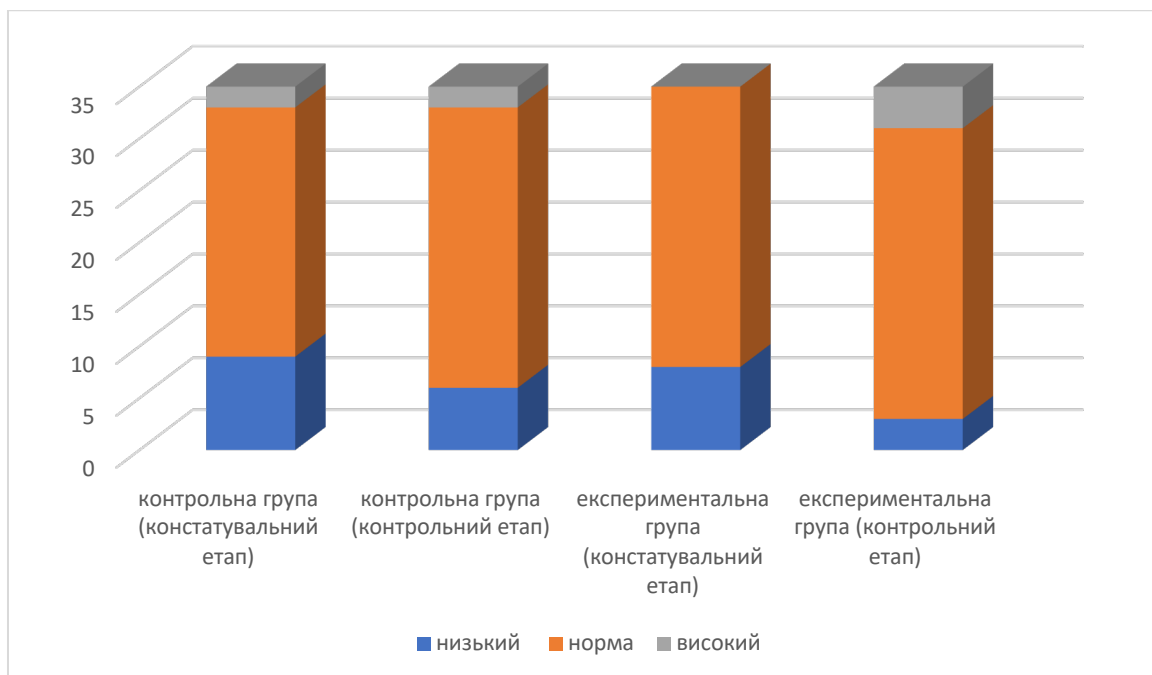


Рис.2.9.- Порівняльний аналіз результатів діагностики творчого потенціалу учнів контрольного та експериментального класів протягом експерименту

Результати нашого дослідження дозволяють сформулювати деякі рекомендації для педагогів щодо розвитку творчого потенціалу учнів:

1. На заняттях педагогу необхідно використовувати ігри та завдання, що сприяють розвитку асоціативно-образного мислення, уяви, творчих здібностей, експериментування.
2. Для організації та проведення занять необхідно насичувати навчальне середовище різними незвичайними наочними матеріалами, зацікавити учнів за допомогою різних засобів навчання.
3. Необхідно, щоб кожне заняття приносило дітям позитивні емоції (такі як насолода, радість, задоволення, почуття впевненості та ін.).
4. На кожному занятті необхідно виховувати у дітей прагнення до саморозвитку та самовираження, неординарність та креативність у виборі рішень, підтримувати будь-які починання та індивідуальне бачення вирішення тієї чи іншої проблеми.
5. При побудові занять для розвитку творчого мислення учнів необхідно використовувати арсенал різних активних методів навчання.

## ВИСНОВКИ

Розвиток творчості у дитинства має важливе значення. Дослідження показують, що раннє заохочення творчих зусиль може позитивно вплинути на самопочуття дитини та її академічні досягнення. На ранніх етапах, коли дитячий мозок найбільш пластичний, важливо втілювати освітні методики, які стимулюють експериментування та новаторство.

Заохочення творчих підходів в навчанні, таких як вільна гра, проектна діяльність, та інтегровані навчальні предмети, може допомогти дітям розвивати не тільки специфічні навички, але й здатність до адаптації, вирішення проблем та самовираження. Ці навички виявляються важливими не тільки для шкільного навчання, але й для успішної професійної діяльності у майбутньому.

Забезпечення розвитку творчих здібностей на ранніх етапах освіти є ключовим для формування гармонійно розвиненої особистості, здатної до інноваційного мислення і готової відповідати на зміни у світі.

У своєму дослідженні ми спиралися на теорію інтелектуальної структури Джоя Гілфорда, який визначав інтелект як здатність до ефективної орієнтації у нових ситуаціях, а також здатність до мислення та розв'язання проблем, а також на теорію про зону найближчого розвитку Л.Виготського.

Ідеї психологів вказують, що освітяни повинні створювати навчальні середовища, які забезпечують дітям доступ до широкого спектру культурних інструментів і заохочують взаємодію, яка може підтримувати їхній навчальний досвід. Можливості для спільної роботи та діалогу можуть підвищити творчість, відкриваючи дітям різноманітні точки зору та ідеї, тим самим сприяючи глибшій залученості до навчального матеріалу. Тобто творчість не просто є індивідуальною характеристикою, а складною взаємодією соціальних взаємодій,

культурних інструментів та уявних процесів, кожен з яких є життєво важливим для творчого розвитку дітей.

Едьютеймент (від англійського "education" - освіта та "entertainment" - розвага) є стратегією, що поєднує освітній контент з розважальними елементами для забезпечення більш ефективного навчання через зацікавленість. Едьютейнмент поєднує в собі техніки та дидактичні інструменти, що базуються на принципі навчання через розваги. Цей підхід передбачає, що освіта має бути представлена у легко зрозумілій, захоплюючій формі та створювати комфортні умови для навчання.

З метою експериментальної перевірки доцільності впровадження едьютейнменту як технології розвитку творчого потенціалу здобувачів початкової освіти ми організували педагогічний експеримент на базі Громадської організації «Міжнародна українська школа» (ГО МУШ), Вільнюс, Литва. В експерименті взяли участь учні других класів (по 35 дітей). Один клас був обраний в якості контрольного, другий-експериментального. На констатувальному етапі за допомогою інструментарію (тесту Е.П. Торранса) ми діагностували вихідний рівень творчого потенціалу учасників експерименту. Аналіз результатів свідчить про те, що у контрольному класі 23 особи мають базовий рівень творчого потенціалу, у 10 осіб – на рівні, нижчим за норму, лише у двох дітей - рівень, незначно перевищує норму. Натомість, в експериментальному, маємо 27 дітей з базовим рівнем творчого потенціалу, 8 дітей з рівнем, нижчим за норму. Дітей, які проявляють творчий потенціал на рівні, вищим за норму, не виявлено. Таким чином, отримання результатів на констатувальному етапі, що засвідчують однорідність двох обраних груп дозволило нам продовжувати експеримент для перевірки гіпотези дослідження.

З метою перевірки доцільності впровадження технології едьютейнменту для розвитку творчого потенціалу здобувачів освіти ми

розробили відповідну програму в експериментальному класі. Основними завданнями вбачаємо:

5. Створення комфортної атмосфери під час занять.
6. Зниження внутрішньої напруги здобувачів.
7. Активізація ресурсних можливостей дитини.
8. Підвищення креативності дітей.

Для цього зміст навчального матеріалу намагалися подавати (закріплювати, перевіряти) за допомогою ігрових форм. Основна мета - це ефективна взаємодія між всіма суб'єктами.

Наприкінці навчального року ми провели діагностику, аналогічну тій, що була організована на констатувальному етапі. Учням обох класів були запропоновані відповідні тести. Отримані результати засвідчили позитивні якісні зміни у рівнях творчого потенціалу здобувачів експериментального класу. У дітей контрольного класу також маємо позитивний приріст, але якісні показники яскравіші в учнів саме експериментального класу, що дозволяє нам підтвердити гіпотезу дослідження про доцільність впровадження технології едьютейнменту в освітньому процесі.

Технологія едьютейнменту відкриває можливості для творчості школярів, тим самим залучаючи їх до цієї діяльності, сприяючи саморозкриттю, індивідуалізації та креативності, формуванню стійкого інтересу до отримання знань, подальшому розвитку та самовдосконаленню. Навчання у рамках даної технології містить у собі розвиваючий контент, тобто діти знаходять закономірності, роблять самостійні висновки, будують як альтернативні моделі тієї чи іншої події, процесу, так і суперечливі моделі тощо, що сприяє розвитку їхнього творчого мислення, творчої активності. У цій ситуації немає страху у фантазуванні, пробах, описі та реалізації задуманого. Невипадково, при характеристиці едьютейнменту, згадують термін «креативна освіта».

## Список використаних джерел

1. Боруцька Л. С. Едьютейнмент в освіті // Розвиток професійної майстерності педагога в умовах нової соціокультурної реальності: збірник матеріалів IV Міжнародної науково-практичної конференції (м. Тернопіль, Україна, 15-16 квітня 2021 року). Тернопіль: Тайп, 2021. С. 57-60.
2. Виготский, Л. С. Мышление и речь. Психологические исследования. URL: <https://www.marxists.org/russkij/vygotsky/1934/thinking-speech.pdf>
3. ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ «ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ» НА ЗАНЯТТЯХ ПІЗНАВАЛЬНОГО ЦИКЛУ З ДІТЬМИ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ. Методичний посібник. <http://vedmeduk.org.ua/wp-content/uploads/2020/01/%D0%B4%D0%BE%D1%81%D0%B2%D1%96%D0%B4-.pdf>
4. Грицюк О.С., Черненко В.П., Максимова Л.П. Едьютейнмент на уроках інформатики: досвід впровадження у ЗЗСО Кременчука. Фізико-математична освіта. 2021. Випуск 4(30). С. 40-45.
5. Дія.Освіта – перша едьютейнмент-платформа. <https://cprs.kiev.ua/news/piznavalne/diya-osvita-persha-edyuteynment-platforma/>
6. Дидактичні матеріали до фільму «Хлопчик у золотих штанах». [https://childrenkinofest.com/modules/pages/files/15046992593\\_3976.pdf](https://childrenkinofest.com/modules/pages/files/15046992593_3976.pdf)
7. ДИДАКТИЧНІ МАТЕРІАЛИ до фільму «МОЛЛІ МУН І ЧАРІВНИЙ ПІДРУЧНИК ГІПНОЗУ». [https://childrenkinofest.com/modules/pages/files/150469883653\\_3973.pdf](https://childrenkinofest.com/modules/pages/files/150469883653_3973.pdf)

8. Дж. П. Гілфорд. Творчість: чверть століття прогресу. IA Taylor , JW Getzels (Eds.) , Perspectives in creativity , Aldine Publishing Company , Chicago ( .1975 ) , стор . 37-59
9. Дьяченко О. Edutainment як принцип навчання URL: <https://www.creativeschool.com.ua/edutainment/>
10. ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ЦІЛІСНОГО УЯВЛЕННЯ ПРО ПРИРОДНИЧО-НАУКОВУ КАРТИНУ СВІТУ (з досвіду роботи викладачів дисциплін: природничі науки, математика, англійська мова) Методичні рекомендації. К, 2019. 58 с. <http://arts-library.com.ua/bitstream/123456789/556/1/%D0%95%D0%B4%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D0%B9%D0%BD%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D1%82.pdf>
11. Едьютейнмент як засіб формування цілісного уявлення про науково-природничу картину світу: методичні рекомендації з навчальної дисципліни «Природничі науки», «Англійська мова» та «Математика» для мистецьких закладів фахової передвищої освіти (галузь знань 02 «Культура і мистецтво») / уклад. Н.В. Громова, К.І. Ковальчук, Н.Ю. Кулікова. Київ, 2020. 58 с.
12. Інтерактивна дошка додатків AR [<https://ictevangelist.com/wp/wp-content/uploads/2017/03/Periodic-Table-of-iPad-apps-for-Primary-aged-children.png>]
13. Крутій К. Едьютейнмент: навчання як розвага. Дошкільне виховання. 2017. №1. С. 2-6
14. Перший український сайт для батьків та дитячих психологів. <https://dytpsycholog.com/>
15. Репринцева, Е.А. Эдьютейнмент: игры и ИКТ в образовании детей с особыми потребностями / Е.А. Репринцева // Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології : науковий журнал / МОН України, Сумський держ. пед. ун-т ім. А. С. Макаренка ; [редкол.:



- А. А. Сбруєва, О. Є. Антонова, Дж. Бішоп та ін.]. – Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2015. – № 7 (51).
16. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. Збірник наукових праць «Педагогічні науки», 2022. Вип. 100. С. 12-18. URL:  
<https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/4519/3989>.
17. Саган О., Лазарук В. Трансформації освітніх технологій на основі принципів цифрової дидактики. Збірник наукових праць «Педагогічні науки». 2020. № 92. С. 91–95. URL:  
<https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2020-92-15>
18. Смолянова О.В. Едьютейнмент – освітня технологія.  
<https://vseosvita.ua/library/statta-edutejment-osvitna-tehnologia-195659.html>
19. Староста В. Технології інтерактивного навчання: сутність, класифікація / Володимир Староста. // Науковий вісник МНУ ім. В.О. Сухомлинського. Педагогічні науки. – 2019. – №1. – С. 232–237.
20. Сухопара І.Г., Тимощук М.А. Особливості застосування технології едьютейнмент на уроках «Я досліджую світ». «Young Scientist». No 10 (98).October, 2021. С.73-77. DOI:  
<https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-10-98-19>.
21. Тест креативності Е.П. Торенса.  
[https://spkaltan.ucoz.net/praktikum/torrens\\_s\\_primerami\\_i\\_objasnenijam.pdf](https://spkaltan.ucoz.net/praktikum/torrens_s_primerami_i_objasnenijam.pdf)
22. Федяй А. А. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ОСВІТНЬОЇ ТЕХНОЛОГІЇ ЕДЬЮТЕЙНМЕНТУ В СУЧАСНИХ ЗАКЛАДАХ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.  
<http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/15553/1/48.pdf>
23. Фірсова Л. Що таке ед'ютейнмент і чому не варто боятися «ігрових» дітей URL:

<https://osvitoria.media/experience/navchannya-rozvagoyu-metodomedutainment/>

- 24.Хіврич С. Використання прийомів едьютейнмента на теренах сучасної української освіти та регіональному рівні. Ціннісні засади реалізації ідей Нової української школи : тези науково-практичної конференції (Біла Церква, 12 березня 2019 р.). Біла Церква : КНЗ КОР «КОІПОПК», 2019. С. 61–65.
- 25.Чухненко П., Глазунов В. ЕДЬЮТЕЙНМЕНТ ЯК НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ ГРУ НА УРОКАХ ХІМІЇ.Всеукраїнська науково-практична конференція з міжнародною участю «Навчання через гру в освітньому просторі України: досвід, виклики, ідеї та рішення» (Запоріжжя, 18-19 березня 2021 р.). <https://sites.google.com/view/conferencezr>
- 26.Юрченко О. Навчання розвагою: 5 ігор за методом Edutainment  
URL: <https://osvitoria.media/experience/navchannya-rozvagoyu-5-igor-za-metodomedutainment/>
- 27.Coggle. <https://coggle.it/>
- 28.De Vary Sh. Educational Gaming. Interactive Edutainment. Distance learning // Boston, Information Age Publishing. 2008. № 5. pp. 35-44.
- 29.Donovan R. Principles and Practice of Social Marketing, an International Perspective. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2010. 504 p.
- 30.Edutainment, 2012-7th International Conference on E-Learning and Games. Available at: <http://www.jvrb.org/conferences/edutainment-2012-7th-international-conference-on-e-learning-and-games/>, free.
- 31.McKenzie J Rapeepisarn, K., Wong, K., Fung, C., & Khine, M. (2008). The relationship between game genres, learning techniques and learning styles in educational computer games. In Z. Pan, X. Zhang, A. El Rhalibi, W. Woo, & Y. Li (Eds.),. Beyond Edutainment And

- Technotainment / From Now On, April, 1999. Режим доступа: <http://fno.org/apr99/covapr.html>
32. Okan, Z. (2003). Edutainment: Is learning at risk? [Text] /British Journal of education technology, vol. 34, no. 4, pp 255-264.
33. Oksana V. Anikina, Elena V. Yakimenko, Edutainment as a Modern Technology of Education, Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume 166, 2015, Pages 475-479, <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.558>.
34. Olena Bila, Viktoriia Miziuk, Tamara Gumennykova and Antonina Kichuk, The Use of Modern Interactive Technologies in Learning: Correlation Analysis of the Results, International Journal of Civil Engineering and Technology, 10(4), 2019, pp. 590-598. <http://www.iaeme.com/IJCIET/issues.asp?JType=IJCIET&VType=10&IType=04>
35. Rapeepisarn, K., Wong, K., Fung, C., & Khine, M. (2008). The relationship between game genres, learning techniques and learning styles in educational computer games. In Z. Pan, X. Zhang, A. El Rhalibi, W. Woo, & Y. Li (Eds.), Technologies for e-learning and digital entertainment. Lecture notes in computer science, Vol. 5093. Springer, Berlin, Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-540-69736-7\\_53](https://doi.org/10.1007/978-3-540-69736-7_53)
36. Gumennykova, T., Sagan, O., Yakovleva, S., Kotliar, L. & Shchogoleva, T. (2021). The Role Position of Teachers in the Professionalization of the Educational Process in a Smart Environment. Journal of Information Technology Management, Special Issue, 101-122.
37. 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 / E. Smyrnova-Trybulska (ed.). 2019. Vol. 11. Katowice-Cieszyn : Studio Noa for University of Silesia. P.

171–187. ISSN: 2451-3644 (print edition). ISSN 2451-3652 (digital edition). ISBN: 978-83-66055-12-4.

38. Sternberg R., Lubart T. An investment theory of creativity and its development // *Human Development*. 1991. Vol. 34. P. 1–31.
39. Wallden S. Edutainment from Television and Computers to Digital Television / S. Wallden, A. Soronen. University of Tampere Hypermedia Laboratory, 2004. Режим доступа: <http://www.uta.fi/hyper/julkaisutMitv03b.pdf>
40. Wang Ya. Edutainment technology - a new starting point for education development of China // *Frontiers in Education Conference*, 2007. WI, Milwaukee. C. 10-13.
41. Digital Games in Primary Education. <https://www.intechopen.com/chapters/71084#B41>

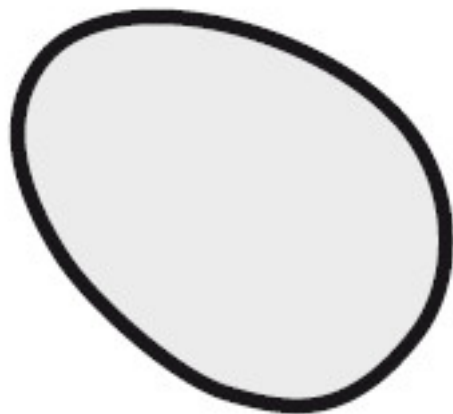
**Додатки**  
**ДОДАТОК А**

**Побудова образу на основі графічного стимулу [15]**

**Субтест 1. Намалюй картинку.**

**Тестовий матеріал:**

а) фігура овальної форми з кольорового паперу. Колір фігури може бути будь-який, але такий, щоб можна було малювати деталі не тільки зовні, але і всередині контуру;



б) чистий аркуш паперу;

в) клей;

г) кольорові олівці.

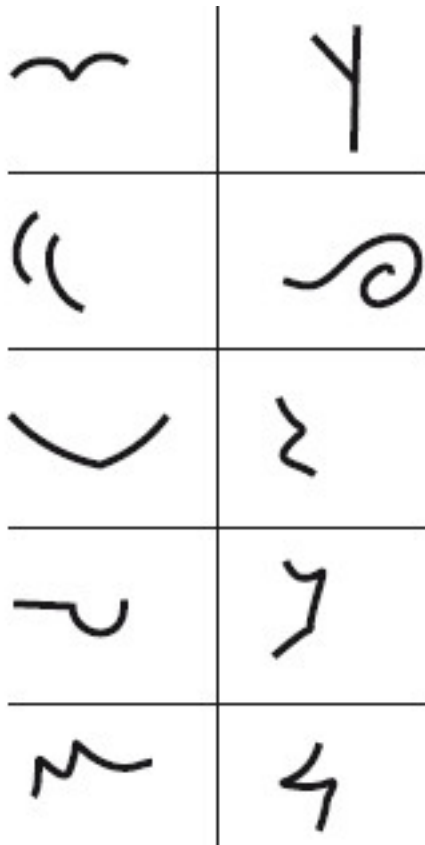
**Інструкція.** Ви отримали фігуру з кольорового паперу і клей. Придумайте будь-яку картину, частиною якої була б ця фігура. Це може бути будь-який предмет, явище або розповідь. За допомогою клею помістіть цю фігуру на чистому аркуші в будь-якому місці. А потім домалюйте її олівцями, щоб вийшла задумана вами картина. Спробуйте придумати таку картину, яку ніхто б не зміг придумати. Доповнюйте свій малюнок новими деталями та ідеями, щоб зробити з нього якомога більш цікаву і захоплюючу історію. Коли ви закінчите малюнок, придумайте до нього назву і напишіть внизу аркуша. Зробіть цю назву якомога більш незвичайною.

**Коментар.** На дев'ятій хвилині нагадайте дітям, що потрібно закінчити і підписати назву малюнку, а також своє прізвище і клас. Після закінчення десяти хвилин вимкніть секундомір і зупиніть роботу.

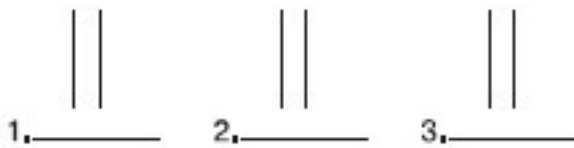
**Субтест 2. Закінчи малюнок. Тестовий матеріал:**

- а) простий олівець;
- б) тестовий бланк, що складається з десяти квадратів, в яких зображені графічні контури різної форми.

**Інструкція.** На цих аркушах намальовані незакінчені фігурки. Якщо додати до них лінії, вийдуть цікаві предмети або сюжетні картинки. Спробуйте придумати такі картинки або історію, які ніхто більше придумати не зможе. Зробіть її повною та цікавою, додавайте до неї нові ідеї. Придумайте цікаву назву для кожної картинки і напишіть її внизу цієї картинки. (Якщо діти засмучені тим, що не встигають закінчити завдання вчасно, скажіть наступне: «Ви всі працюєте по-різному. Деякі встигають намалювати всі малюнки дуже швидко, а потім повертаються до них і додають деталі. Інші встигають намалювати лише кілька, але з кожного малюнку створюють дуже складні розповіді. Продовжуйте працювати так, як вам більше подобається, як вам зручніше ».) Після закінчення десяти хвилин вимкніть секундомір і зупиніть роботу.



**Субтест 3. Лінії Інструкція.** Побудуйте якомога більше предметів або сюжетних картинок з кожної пари ліній. Ці лінії повинні становити основну частину вашої картини. Олівцем додайте лінії до кожної пари, щоб картина була закінчена. Можна малювати між лініями, над лініями, навколо ліній – де завгодно. Складіть якомога більше предметів або картинок. Спробуйте зробити їх якомога більш цікавими. Підпишіть кожну картинку, придумавши назву.



Після закінчення десяти хвилин виконання завдання припиняється. Якщо діти не змогли написати назви до своїх малюнків, з'ясуйте у них назви відразу після тестування.

## Додаток Б

### Діагностика вербального чинника [15]

**Інструкція.** Пропоную вам виконати захоплюючі завдання. Всі вони вимагають від вас уяви, для того, щоб придумати нові ідеї та скомбінувати їх різним чином. При виконанні кожного завдання намагайтесь придумати щось нове і незвичайне, чого ніхто більше не зможе придумати. Спробуйте потім доповнити вашу ідею так, щоб вийшла цікава розповідь-картинка.

**Час виконання кожного завдання обмежений.** Працюйте швидко, але не поспішайте. Намагайтесь обмірковувати ідеї. Якщо ви встигнете повністю виконати завдання до команди про закінчення часу – сидіть тихо і чекайте, поки не буде дано дозвіл всім приступити до наступного завдання. Якщо ви не встигаєте виконати завдання у відведений період часу, переходите до виконання наступного за загальною команді. Якщо у вас виникнуть питання, мовчки підніміть руку, і я підійду до вас і дам необхідні роз'яснення.

Перші три завдання будуть пов'язані з малюнком, який ви бачите:



Ці завдання дозволяють дізнатися, **чи вмієте ви ставити питання і будувати здогадки про деякі події, їх причини та наслідки.**

Подивіться на картинку і подумайте: що сталося? Що можна з упевненістю сказати, дивлячись на цю картинку? Що потрібно ще дізнатися, щоб зрозуміти, що трапилося, чому це сталося і чим це може закінчитися?

#### **Завдання 1. Постав запитання.**

**Інструкція.** Напиши всі питання, які можеш придумати за цією картинкою (до цього і до подальших завдань додається чистий аркуш паперу, на якому в стовпчик проставлені номери запитань від 1 до 23). Постав всі питання, які необхідні для того, щоб зрозуміти, що сталося.



Не став таких запитань, на які можна відповісти, глянувши на картинку. Розглядати картинку можеш скільки завгодно.

**Завдання 2. Відгадай причини.**

**Інструкція.** Спробуй знайти і записати якомога більше причин події, зображеної на малюнку. Можна виходити з тих подій, які могли б трапитися до моменту, зображеного на картинці, або через багато часу після нього. Не бійся будувати здогадки.

**Завдання 3. Відгадай наслідки.**

**Інструкція.** Вкажи якомога більше можливих результатів події, зображеної на малюнку. Напиши про те, що може трапитися відразу після події, або про те, що може трапитися в далекому майбутньому.

**Завдання 4. Результати удосконалення.**

**Інструкція.** Ти бачиш малюнок (ескіз) м'якої іграшки – слона.



Придумай, як можна змінити цього іграшкового слона, щоб дітям було веселіше з ним грати. Напиши найцікавіші і незвичайні способи його зміни.

**Завдання 5. Незвичайні способи вживання (картонні коробки).**

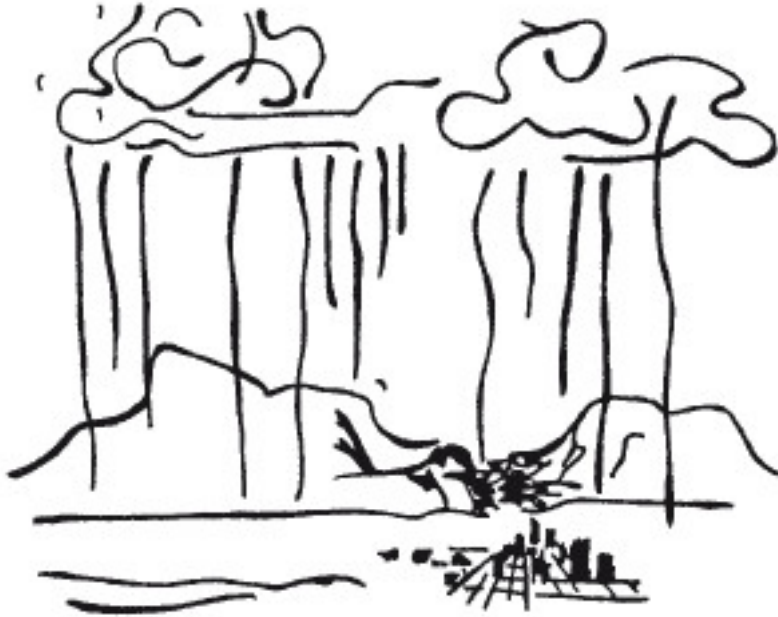
**Інструкція.** Більшість людей викидають порожні картонні коробки, але ці коробки можуть мати тисячі цікавих і незвичайних способів використання. Придумай якнайбільше таких цікавих і незвичайних способів використання. Не обмежуйте себе тільки такими способами, які ти бачив або про які чув.

**Завдання 6. Незвичайні питання.**

**Інструкція.** У цьому завданні потрібно придумати якомога більше питань про картонні коробки. Ці питання повинні спонукати до найрізноманітніших відповідей і залучати інтерес до інших коробок. Спробуйте придумати найбільш незвичайні питання про такі властивості картонних коробок, які зазвичай не приходять в голову.

**Завдання 7. Давайте уявимо.**

**Інструкція.** Уяви собі таку неймовірну ситуацію: до хмар прикріплені мотузки, які звисають до землі.



Що трапилося? Подумай, до яких можливих подій це призведе, які можуть бути наслідки? Вислови якомога більше здогадок і припущень. Запиши свої думки і припущення.

## Додаток В

**Результати діагностики творчого потенціалу у здобувачів  
контрольної групи на формувальному етапі експерименту**

№ мал.	Завдання 1				Завдання 2				Завдання 3				РЕЗУЛЬТАТ
	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	
1	3	3	2	7	4	4	3	5	4	5	12	4	56
2	3	5	5	6	5	5	5	7	6	3	11	4	65
3	5	4	3	6	5	5	4	6	5	4	8	4	59
4	6	3	3	8	6	4	5	7	6	5	7	3	63
5	5	4	2	5	5	4	3	5	4	6	8	5	56
6	6	4	2	8	5	5	2	4	3	6	10	5	60
7	7	4	3	8	6	5	2	4	3	6	8	4	60
8	4	4	3	6	5	5	3	5	4	6	8	4	57
9	5	4	2	7	5	4	1	3	2	6	6	6	51
10	5	4	2	8	5	4	1	3	2	6	5	5	50
11	3	4	1	4	5	4	2	4	3	6	9	7	52
12	5	4	1	10	5	4	4	6	5	6	6	5	61
13	2	4	2	9	6	5	4	6	5	6	9	4	62
14	3	3	3	8	6	5	5	7	6	5	8	4	63
15	2	3	3	6	3	3	4	6	5	5	6	4	50
16	3	3	3	6	6	3	3	5	4	5	5	4	50
17	3	5	2	7	7	3	2	4	3	7	10	4	57
18	4	4	2	8	8	3	2	4	3	6	11	4	59
19	4	4	2	4	7	3	3	5	4	6	9	4	55
20	3	5	2	10	6	5	4	6	5	7	8	4	65
21	3	2	1	5	7	5	3	5	4	4	6	4	49
22	5	2	1	8	6	4	4	6	5	4	7	4	56
23	2	5	2	7	5	2	5	7	6	7	5	4	57
24	4	5	3	9	5	5	5	7	6	7	6	4	66
25	3	3	3	6	4	2	2	4	3	5	7	4	46
26	3	3	3	10	4	2	1	3	2	5	8	4	48
27	5	4	3	7	5	5	4	6	5	6	9	4	63
28	6	5	1	6	5	3	2	4	3	7	4	5	51
29	6	4	1	6	4	1	3	5	4	6	5	4	49
30	4	5	2	7	6	5	3	5	4	7	9	4	61
31	4	3	2	6	7	5	4	6	5	5	8	4	59
32	5	5	2	8	5	5	5	7	6	7	7	4	66
33	4	5	3	7	4	4	4	6	5	7	8	4	61
34	3	3	3	9	4	4	3	5	4	5	9	4	56
35	3	4	3	9	3	3	5	7	6	6	11	4	64

## Результати діагностики творчого потенціалу у здобувачів експериментальної групи на формувальному етапі експерименту

№ мал.	Завдання 1				Завдання 2				Завдання 3				РЕЗУЛЬТАТ
	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	швидкість	гнучкість	оригінальність	розробленість	
1	4	4	3	5	4	4	5	7	6	6	9	4	61
2	3	5	5	6	5	5	4	6	5	4	9	5	62
3	5	4	4	4	5	4	4	4	3	5	4	5	51
4	6	5	5	8	6	4	5	7	6	7	6	4	69
5	5	5	3	5	5	4	4	6	5	7	8	5	62
6	6	4	3	8	5	5	2	4	3	6	8	5	59
7	7	4	3	8	6	5	3	5	4	6	8	4	63
8	4	4	4	7	5	5	4	6	5	6	9	4	63
9	5	4	3	6	5	4	3	5	5	5	6	5	56
10	5	4	4	8	5	4	4	6	4	5	6	5	60
11	4	4	4	5	5	5	4	6	5	6	7	5	60
12	5	4	1	8	5	4	4	6	5	6	6	5	59
13	2	4	2	9	6	5	4	6	5	6	9	4	62
14	3	3	3	8	6	5	5	7	6	5	8	4	63
15	2	3	3	6	5	3	4	6	5	5	6	4	52
16	4	3	4	6	6	4	4	6	5	5	5	5	57
17	3	5	2	7	7	3	2	4	3	7	10	4	57
18	4	4	2	8	8	3	2	4	3	6	11	4	59
19	4	4	2	4	7	3	3	5	4	6	9	4	55
20	4	5	3	5	6	5	4	6	5	5	5	5	58
21	3	4	4	5	7	5	4	6	5	6	6	4	59
22	5	3	2	8	6	4	4	6	5	5	7	4	59
23	3	5	3	6	5	3	5	7	6	7	6	4	60
24	4	5	4	6	5	5	5	7	6	7	6	4	64
25	3	3	3	6	4	2	4	6	5	5	7	4	52
26	3	4	4	8	4	3	1	3	2	6	8	4	50
27	5	4	4	7	5	5	5	7	6	7	8	5	68
28	6	5	3	6	5	3	2	4	3	7	4	4	52
29	6	4	2	6	4	1	3	5	4	6	5	4	50
30	4	5	3	7	6	5	4	6	5	7	9	4	65
31	4	4	3	6	7	5	4	6	5	6	8	4	62
32	5	5	3	5	5	5	5	7	6	5	7	4	62
33	5	5	4	9	5	5	5	7	6	7	10	5	73
34	3	3	3	7	4	4	3	4	3	5	7	4	50
35	4	4	4	9	5	5	5	7	6	7	11	5	72