

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

**РОЗВИТОК КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ  
ЗАСОБАМИ ЦИФРОВОГО ІНСТРУМЕНТАРІЮ**

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

Виконала: студентка 2курсу, 261М групи  
Спеціальності 013 Початкова освіта  
Освітньо-професійної (наукової)  
програми Початкова освіта  
**Шкульова Світлана**  
Керівник к.пед.н., доцентка Чабан О.В.  
Рецензентка Назаренко С.Г.,  
вчитель вищої кваліфікаційної  
категорії, вчитель-методист  
Херсонського загальноосвітнього НВК 11  
Херсонської міської ради

Івано-Франківськ – 2024 року

## Зміст

Вступ	3
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ ПРОБЛЕМИ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	<b>8</b>
1.1. Креативність як педагогічне поняття, аналіз креативності у контексті освіти	8
1.2. Роль освітнього середовища у розвитку креативності дітей молодшого шкільного віку	12
1.3. Шляхи використання цифрових технологій для розвитку креативності учнів	16
<b>РОЗДІЛ 2. МЕТОДОЛОГІЯ ТА ПЕРЕБІГ ДОСЛІДЖЕННЯ</b>	<b>24</b>
2.1. Діагностичний інструментарій дослідження	24
2.2. Оцінка рівня креативності молодших школярів до та після впровадження цифрового інструментарію	28
2.3. Методичні рекомендації щодо розвитку креативності учнів	40
Висновки	43
Список використаних джерел	46
Додатки	50

## Вступ

Творчість відіграє вагому роль у розвитку суспільства ХХІ століття, що базується на знаннях. Хоча сьогодні креативність визнається ключовим аспектом світової економіки, вона не є менш важливою для соціального та особистого благополуччя кожної людини.

Креативність — це не вроджений таланти, притаманний лише окремим особистістям, а навичка, яку можна розвивати, а отже, стимулювати або стримувати. Освіта, як один із головних чинників, що впливає на розвиток учнів, має можливості для розкриття творчого потенціалу кожної людини. Наукове обґрунтування цьому феномену знаходимо у роботах Дж.Гілфорда, Г.Костюка, О.Савченко, П.Торренса, та ін. З одного боку, освітні експерти визнають важливість освіти в розвитку креативності, з іншого — педагоги відзначають, що стандартизація навчальних процесів та тестування, орієнтовані на базові навички, призвели до зниження рівня креативності у дітей.

Цифрові технології розглядаються як інструментарій, який можна використовувати для підтримки творчого процесу, коли це доцільно. Технології можуть сприяти розвитку креативності, розширюючи її межі за рахунок наявних інструментів і можливостей для різних форм творчості, до яких можуть долучатися учні. Аналіз сучасних досліджень (Н. Бахмат, С.Барило, І. Зінькова, О.Качмар, С.Литвинова) показує, що такі компетенції, як спілкування, співпраця, цифрова грамотність, вирішення проблем, творчість та критичне мислення, визнаються ключовими для успіху в цифровому суспільстві.

Європейська Комісія провела перше дослідження щодо творчості та інновацій у школах, результати якого показали, що 94% європейських вчителів вважають дуже важливим розвиток творчості в учнів. Більшість вчителів погоджуються, що творчість може бути розвинута в будь-якій дисципліні, а не тільки на уроках мистецтва, музики чи театру.

Згідно з результатами опитування, такий підхід є особливим місцем для розвитку креативності як комплексної навички, що поєднує в собі цікавість, аналіз, уяву, а також критичне й стратегічне мислення.

Формування креативності учнів початкових класів за допомогою цифрового інструментарію є одним з актуальних проблем сучасної педагогічної науки та практики. Цифрові технології відкривають нові можливості для розвитку творчого потенціалу дітей. Вони можуть створювати інтерактивні та індивідуалізовані освітні середовища, де учні можуть не лише отримувати знання, але й активно їх використовувати, експериментувати та створювати власні проєкти. Використання цифрових інструментів — таких як інтерактивні дошки, освітні програми, мультимедійні засоби, платформи для спільної роботи — сприяє активізації навчального процесу, стимулюючи учнів до творчого мислення та нестандартних підходів до вирішення завдань.

Крім того, дослідження у галузі психології розвитку вказують на те, що початкова школа є критичним періодом для формування творчих здібностей дітей. Саме в цей час учні найбільш відкриті до нових знань та експериментів, і створення умов для їхньої самореалізації в цифровому середовищі може мати значний вплив на подальший розвиток їхньої креативності. Використання технологій дозволяє організувати освітній процес більш інтерактивним та цікавим, дозволяючи учням бути активними учасниками, а не пасивними споживачами інформації.

Однак існує також низка викликів, пов'язаних із використанням цифрового інструментарію в початковій школі. Один із них пов'язаний з важливістю забезпечення балансу між традиційними методами навчання та новітніми технологіями, щоб уникнути перевантаження учнів або залежності від технічних засобів. Крім того, вимогою часу є підвищення рівня цифрової компетентності учителів, які мають бути



підготовленими до роботи з технологіями та розуміти, як вони можуть сприяти розвитку креативності учнів.

Отже, формування креативності за допомогою цифрового інструментарію в початкових класах є актуальним питанням, яке відповідає сучасним викликам освіти та суспільства. Це актуалізувало вибір теми нашої кваліфікаційної роботи: **«Розвиток креативності молодших школярів засобами цифрового інструментарію»**.

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.

**Мета роботи** - вивчити ефективність використання цифрового інструментарію для розвитку креативності молодших школярів та розробити практичні рекомендації щодо інтеграції цифрових технологій в освітній процес початкової школи з метою стимулювання творчого мислення учнів.

**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:** застосування цифрового інструментарію (інтерактивних платформ, освітніх програм, мультимедійних засобів) у навчальному процесі початкової школи сприяє розвитку креативності молодших школярів, підвищуючи їхню здатність до нестандартного мислення, самовираження та творчого підходу до вирішення завдань.

**Завдання роботи:**

1. Проаналізувати науково-методичну літературу з проблем розвитку креативності учнів початкових класів та використання цифрових технологій у навчанні.
2. Визначити основні аспекти креативності та етапи її формування у молодших школярів в умовах цифрового освітнього середовища.
3. Оцінити можливості сучасних цифрових інструментів (освітні програми, інтерактивні платформи, мультимедійні ресурси) для розвитку творчого мислення в учнів початкових класів.
4. Розробити та апробувати педагогічні методики використання цифрового інструментарію для стимулювання креативності в процесі навчання.
5. Проаналізувати результати впровадження цифрового інструментарію в освітній процес та їх вплив на розвиток креативності учнів.
6. Сформулювати методичні рекомендації для педагогів щодо ефективного використання цифрових інструментів для розвитку креативності учнів початкових класів.

**Теоретичне значення** дослідження полягає в обґрунтуванні позитивного впливу цифрових засобів навчання на розвиток креативності здобувачів початкової освіти.

**Практичне значення** одержаних результатів полягає у систематизації можливостей цифрового інструментарію, який доцільно використовувати як засіб розвитку креативності учнів початкових класів.

**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», у Всеукраїнській студентській науково-практичній інтернет-конференції «Розвиток особистості молодшого школяра: сучасні реалії та

перспективи» (7-8 листопада 2024 р., Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника), висвітлені у публікації автора «Роль освітнього середовища у розвитку креативності дітей молодшого шкільного віку».

**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 педагогічне поняття, аналіз креативності у контексті освіти

Одним із ключових завдань, зазначених у Національній доктрині розвитку освіти України, є створення умов для формування особистості, яка здатна творчо мислити, самостійно ухвалювати нестандартні рішення та гнучко адаптуватися до змін у процесі масштабної трансформації всіх сфер суспільного життя. У цьому контексті відбувається модернізація національної освітньої системи та розробка сучасної концепції виховання особистості. Важливо зазначити, що проблема творчого розвитку школярів не є новою.

Значний внесок у теоретичне та психологічно-педагогічне забезпечення навчально-виховного процесу зробили такою педагогі й науковці, як Я. Коменський, Й. Песталоцці, В. Сухомлинський, К. Ушинський, які наголошували на чутливості молодшого шкільного віку до творчості. Дослідники, І. Бех, Л. Божович, Л. Виготський, В. Давидов, С. Діденко, О. Леонт'єв, А. Щербо, довели, що молодший шкільний вік є основним періодом для розвитку творчих здібностей.

Поняття креативності є широким і складним, його можна використовувати в різних сферах. Це може стосуватися як мистецтва, так і науково-технічних досягнень. Ідея може виникнути як результат тривалої роботи або ж випадково, як осяяння, інсайт.

Існують різні підходи до визначення креативності, які трактують її як процес або продукт, що відзначається новизною і цінністю [4]. Оригінальність і значущість є ключовими характеристиками як творчого процесу, так і кінцевого продукту. Вчені відзначають, що креативність –

це здатність одночасно знаходити нове у звичних речах і переосмислювати незнайоме на основі власного досвіду. Це уміння нестандартно мислити та знаходити ефективні рішення.

Поняття "креативність" є багатогранним і має різні тлумачення залежно від наукового напрямку та дослідника. Наведемо деякі з них:

1. Креативність як здатність до оригінального мислення.

У цьому контексті креативність розглядається як здатність людини генерувати нові ідеї, нестандартні рішення, виходити за межі шаблонів. Це здатність мислити оригінально, бачити нові зв'язки між явищами. Гілфорд Дж. писав: «Креативність – це здатність бачити те, що всі бачать, і думати про те, про що ніхто не думав» [6].

2. Креативність як процес вирішення проблем.

Дж. Гілфорд пояснював креативність як процес пошуку нових рішень для проблем, що виникають у різних сферах життя; як здатність адаптуватися до нових умов та знаходити нестандартні шляхи досягнення мети. Він писав, що «креативність – це здатність до дивергентного мислення, тобто до генерації великої кількості ідей, які можуть бути використані для вирішення проблеми» [6].

3. Креативність як особистісна якість.

Е. де Боно тлумачив креативність як особистісну якість, що включає в себе такі характеристики, як відкритість до нового, допитливість, флексибільність мислення, готовність до ризику. Саме цьому вченому належать слова: «креативність – це не талант, а спосіб мислення, який можна розвивати» [24].

4. Креативність як соціальний конструкт.

У різних соціологічних та психологічних дослідженнях креативність розглядається як соціальний конструкт, що залежить від культурного контексту, соціальних норм та очікувань. Це здатність людини створювати щось нове та цінне для суспільства. «Креативність –

це не просто індивідуальна здатність, а результат взаємодії індивіда з соціальним середовищем»[4].

##### 5. Креативність як результат взаємодії різних психічних процесів.

На думку відомого психолога Л.Виготського, *креативність – це синтез різних пізнавальних процесів, спрямований на створення нового. У такому контексті* феномен розглядається як результат взаємодії таких психічних процесів, як уява, асоціативне мислення, дивергентне мислення, критичне мислення[3].

Як бачимо, поняття "креативність" має багатогранне тлумачення. Воно охоплює як індивідуальні особливості людини, так і соціальні та культурні фактори. Розуміння різних підходів до розуміння креативності дозволяє більш глибоко досліджувати цей феномен та розробляти ефективні методи його розвитку.

Наукові дослідження в галузі психології та педагогіки надають різноманітні підходи до розуміння та розвитку креативності у дітей молодшого шкільного віку, описуючи її як явище, що включає в себе здатність до оригінального мислення, генерування нових ідей, вирішення проблем нестандартними способами та здатність до самовираження.

Аналіз креативності у контексті освіти початкової школи є питанням сучасної педагогіки, після цього етапу навчання закладає основу для подальшого розвитку дитини не лише в академічній сфері, але й у творчому плані. Молодший шкільний вік є періодом активного розвитку творчого мислення дитини. Психологи, такі як Л. Виготський та О. Леонтьєв, підкреслюють, що в цьому віці діти є особливо чутливими до навчальних і творчих стимулів. У них формується здатність до уяви, фантазії, а також інтенсивно розвивається образно-асоціативне мислення. Дитина вчиться створювати нові сенси, інтегрувати знання, отримані під час навчання, та використовувати їх для вирішення нетипових завдань[3].

Науковці підкреслюють, що креативність – це не статична характеристика, а динамічний процес, який розвивається протягом життя. У початковій школі закладаються основи креативного мислення, які можуть бути розвинені в подальшому навчанні. І в цьому навчання відіграє важливу роль. Школа повинна створювати умови для самостійного мислення, експериментування, пошуку нестандартних рішень.

Креативність тісно пов'язана з різними видами мислення: дивергентним (генерація нових ідей), конвергентним (пошук єдиного правильного рішення), критичним (оцінка інформації) і відбувається в соціальному контексті. Взаємодія з однолітками, вчителями та батьками сприяє формуванню творчих здібностей.

Наукові дослідження пропонують широкий спектр методів розвитку креативності у дітей молодшого шкільного віку. Серед них: проблемне навчання (створення ситуацій, які вимагають від учнів пошуку нестандартних рішень); проєктна діяльність (самостійна робота учнів над проєктами, що передбачає пошук інформації, аналіз, синтез та презентацію результатів); використання різних видів ігор для розвитку уяви, фантазії та творчого мислення; художньо-творча діяльність (малювання, ліплення, музика, література сприяють розвитку образного мислення та самовираження); використання інформаційних технологій.

Аналіз наукових джерел підтверджує, що креативність може і повинна розвиватися в кожній дитині і завдання дорослих (батьків і педагогів) – створити умови, які сприятимуть розкриттю творчого потенціалу кожного учня.

## 1.2. Роль освітнього середовища у розвитку креативності дітей молодшого шкільного віку

Навчання творчої діяльності для молодших школярів подібне до освоєння навичок читання, письма та лічби. Розвиток креативності учнів розвивається протягом всього шкільного навчання, але найбільш ефективним є початок із раннього віку, адже саме в початковій школі діти опановують методи навчальної діяльності та приймають виконання завдань, які стають основою для їхнього майбутнього.

Креативність можна застосувати як сукупність інтелектуальних і особистісних якостей індивіда, що здатний самостійно визначати проблеми, генерувати нові й оригінальні ідеї, а також знаходити нетрадиційні та нестандартні шляхи вирішення.

Сприяють розвитку креативності у навчальному процесі такі риси молодших школярів, як відкритість до нового, допитливість, емоційність, яскравість уяви, цільність сприйняття та образне мислення. Вчителі початкових класів можуть ефективно використовувати ці якості. За визначенням Т. Воробйової, креативність молодшого школяра — це інтегральна характеристика особистості учня, яка проявляється переважно в навчально-пізнавальній діяльності. Вона зумовлює творчу спрямованість дитини, її здатність самостійно вибирати оптимальні й оригінальні шляхи виконання завдань, створювати нові ідеї та продукти, які можуть мати як об'єктивне, так і суб'єктивне походження[4].

Креативність у контексті освіти початкової школи розглядається як сукупність індивідуально-психологічних особливостей, що виявляються у здатності дитини до оригінального мислення, творчого підходу до вирішення проблем та генерування нових ідей. Формування креативного потенціалу учнів є актуальним завданням сучасної педагогіки, оскільки саме в початковій школі закладаються основи для подальшого розвитку особистості.



Ключову роль у розвитку креативності відіграє педагог. Його професіоналізм, здатність створити сприятливе навчальне середовище та застосувати різноманітні методи активізації пізнавальної діяльності учнів є визначальними факторами успіху. Педагог виступає не лише передавачем знань, а й натхненником та помічником у саморозвитку кожного учня.

Ефективність розвитку креативності учнів залежить від комплексного підходу, який включає в себе різні аспекти освітньої діяльності (рис.1.1).



Рис.1.1.- Схема комплексного підходу до розвитку креативності учнів

Розвиток креативності – це тривалий і кропіткий процес, який вимагає систематичної роботи. Важливо розуміти, що креативність не є вродженою рисою, а формується в процесі навчання і виховання. Педагоги, створюючи сприятливі умови для творчої самореалізації учнів, сприяють не лише розвитку їхніх інтелектуальних здібностей, а й формуванню гармонійної особистості.

Наукові дослідження (С.Литвиненко, В.Павленко, О. Савченко та інші) підтверджують, що розвиток креативності має низку позитивних наслідків, зокрема, сприяє підвищенню мотивації до навчання, адаптації до змін і

нестандартних ситуацій, розвитку комунікативних навичок; розвиває критичне мислення та здатність до самостійного прийняття рішень; сприяє розвитку вмінь працювати в команді. Таким чином, розвиток креативності учнів початкової школи є одним з пріоритетних завдань сучасної освіти[12;15;17;18]. Забезпечуючи сприятливе навчальне середовище та застосовуючи різноманітні методи і прийоми, педагоги можуть сприяти розкриттю творчого потенціалу кожної дитини.

Розглянемо кілька конкретних підходів, які можуть бути ефективними в початковій школі:

1. Використання проєктної діяльності стимулює учнів до самостійної творчої роботи. Діти можуть працювати над спільними або індивідуальними проєктами, що вимагають пошуку нових рішень і використання уяви. Це розвиває навички планування, дослідження та презентації власних ідей.
2. Метод мозкового штурму (брейнштормінг) заохочує дітей вільно висловлювати свої ідеї без страху критики. В процесі учні генерують нові ідеї у відповідь на поставлене завдання. Це сприяє розвитку асоціативного мислення, винахідливості та здатності до оригінальних рішень.
3. Техніка «Шість капелюхів» Едварда де Боно дозволяє розглядати проблеми з різних точок зору, сприяючи розвитку багатогранного та критичного мислення. Учні, приміряючи «різні капелюхи» (наприклад, критичний, творчий, емоційний), можуть вирішувати задачі, використовуючи різні підходи.
4. Використання ігор та ігрових методик у навчанні допомагає в легкій та ненав'язливій формі розвивати креативність. Ігри на розвиток уяви, творчих здібностей, квест-ігри або рольові ігри залучають дітей до вирішення нестандартних завдань у захоплюючому для них форматі.

5. Створення арт-простору є важливим засобом для розвитку творчих здібностей. Забезпечення доступу до різноманітних матеріалів (фарби, пластилін, тканини, папір) і можливість експериментувати з ними дозволяє дітям виразити свої ідеї через мистецтво. Учні можуть створювати малюнки, скульптури, вироби та інші арт-об'єкти.
6. Творчі завдання з використанням цифрових інструментів, такі як онлайн-додатки для малювання, створення анімацій чи креативних презентацій, дають учням нові можливості для самовираження. Використання інтерактивних програм, наприклад, для створення коміксів чи відеороликів, сприяє розвитку їхньої уяви та інноваційного мислення.
7. Метод «Драбина питань» допомагає школярам поступово підходити до творчого вирішення проблеми через поставлення запитань. Спочатку дитина відповідає на прості запитання, а потім переходить до складніших, поступово розширюючи розуміння проблеми і знаходячи нові шляхи вирішення.
8. Використання інтегрованих уроків, наприклад, літератури та образотворчого мистецтва, математики та музики, інформатики та дизайну допомагає дітям бачити зв'язки між різними галузями знань і застосовувати їх для вирішення творчих завдань.
9. Завдання на створення історій чи казок дозволяє учням створювати нові світи та персонажів, розвиваючи літературну та образну креативність.

Таким чином, для розвитку креативності молодших школярів важливо створювати середовище, яке стимулюватиме їхню допитливість, уяву та здатність до самостійного мислення. Використання різноманітних методів, засобів і прийомів навчання дозволить учням розвивати творчий потенціал та застосовувати його на практиці.

### **1.3.Шляхи використання цифрових технологій для розвитку креативності учнів**

З розвитком науки і техніки сучасні підходи в освіті виходять на перший план, який спрямований на оптимізацію окремих етапів навчального процесу та створення позитивної і творчої атмосфери в освіті. Поступове впровадження цих елементів в освітній процес відходить від традиційних шкільних підходів [25].

Сучасні дослідники включають сучасні аудіовізуальні та цифрові технології до групи інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), які дозволяють користувачам отримувати доступ до інформації та працювати з нею. Йдеться про інтерактивні дошки, інтернет, цифрові камери та різні форми комунікації, електронну пошту. Акронім ІКТ підтримує всі технології, які розроблені для роботи зі знаннями та комунікаціями. Поняття інформаційних технологій таким чином було доповнено елементом комунікації. Інформаційно-комунікаційні технології – це не тільки апаратні елементи (комп'ютери та сервери), але й програмне забезпечення (операційні системи, інтернет-браузери, мережеві протоколи тощо) [23;25;31].

Творче навчання вимагає розвитку застосування інформаційних технологій для вчителів (знання, інструменти та методи створення, зберігання, пошуку та розповсюдження інформації про методiku творчого навчання), використання та створення дидактичних програм (комп'ютерного програмного забезпечення навчання або використання віртуальної реальності у навчанні тощо), розвитку методик діагностики педагогічної творчості та застосування технічних засобів навчання у творчому викладанні [30].

Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій сприяє розвитку конструктивістської освіти, що дозволяє учням самостійно здобувати знання. Однак на рівні Європейської комісії термін ІКТ

замінюється терміном «цифрові технології», інший ІКТ звужує значення, тоді як цифрові технології дають більший простір для їх визначення як засобів дослідження, створення та вивчення [25].

Під освітньою платформою ми приймаємо інтерактивні онлайн та офлайн сервіси, які надають ресурси, інструменти та інформацію для управління, підтримки та розвитку освіти для учасників освітнього процесу.

Для покращення навчання та впровадження цифрових технологій ми обрали онлайн та офлайн інструменти, які загалом називають цифровими навчальними інструментами. Цифрові інструменти є незамінними ресурсами для задоволення різних потреб учнів початкової школи. Вони пропонують різносторонній підхід до навчання, який відповідає індивідуальним стилям і здібностям дітей. Завдяки інтеграції інтерактивних елементів та активностей, ці технології підвищують цікавість учнів, сприяючи їх мотивації та залученості до навчання. Ці інструменти дозволяють створити персоналізований навчальний досвід, враховуючи особливості різних стилів навчання, що дозволяє ефективно задовольняти індивідуальні освітні потреби. Вони є каталізаторами розвитку інтелектуальних здібностей і навичок, сприяючи як досягненню навчальних стандартів, так і розвитку критичного мислення та творчості.

Заохочуючи учнів до досліджень, експериментів і співпраці, цифрові інструменти сприяють глибшому розумінню навчальних концепцій як у традиційному, так і в цифровому середовищі. Вони також надають учням ключові навички цифрової грамотності, необхідні для успіху в сучасному світі. Через інтерактивні симуляції, мультимедійні презентації та спільні проєкти вчителі можуть створити динамічне навчальне середовище, де кожен учень має можливість розвитку власної креативності.

Наведемо короткий опис вибраних інструментів.

*Canva* - веб-платформа для графічного дизайну, яка дозволяє створювати графіку, відеопрезентації, постери, візитки, запрошення, публікації в соціальних мережах, брошури, листівки, колажі, резюме, обкладинки книг тощо. Він включає в себе налаштування шаблонів та базу даних фотографій і зображень високої роздільної здатності та команду підтримки для співпраці.

*Prezi* - хмарне програмне забезпечення для проєктування та створення відео та презентацій із використанням масштабованих ефектів та переходів.

*Adobe Express* - пакет програм для створення простих відео, веб-сайтів, публікацій у соціальних мережах, листівок, логотипів, плакатів, запрошень, візитівок, тощо. Він містить базу даних, шаблони, фотографії та інструменти редагування. Різні ліцензії видаляють водяні знаки та надають доступ до шаблонів, зображень, підтримки, брендингу та співпраці.

*Ментиметр* - додаток підходить для зворотного зв'язку, інтерактивних презентацій, голосування, опитування, мозкового штурму. Респонденти можуть брати участь у реальному часі за допомогою своїх мобільних телефонів або планшетів.

*Plickers* - інструмент для тестування, оцінювання або відгуків, який можна використовувати на мобільних телефонах або планшетах. Це підходить для швидкого тестування учнів і підтримує імпортування тексту з Word, PowerPoint або Інтернет. Безкоштовна версія дозволяє створити до п'яти запитань.

*Drilleo* - це проста веб-програма, призначена для віддаленої перевірки знань учнів, обміну та онлайн оцінювання.

*Videoscribe* - програмне забезпечення від Sparkol призначене для створення анімації на білій дошці, як унаочнення розповіді. Програма містить багато форм і об'єктів, які можна використовувати для створення анімованих відео.

*Jamboard* -програма підходить для нотаток, маркування та малювання, пропонує можливість командної співпраці (додаток до однієї Jamboard). Завершені роботи у Jamboards можна зберегти у форматі PDF або як зображення та поділитися ними.

*Padlet*- це онлайн-інструмент для створення цифрових дошок оголошень і обміну ними. Це дозволяє ділитися текстами, зображеннями та посиланнями, створювати презентації та використовувати як блог або портфоліо. Інструмент також дозволяє вибір середовища: карти, шкали часу, полотна або дошки оголошень.

*Miro*- цифрова платформа для співпраці, призначена для полегшення командного спілкування та управління проєктами. Вона схожий на Padlet, але працює на більш професійному рівні. Інструмент пропонує такі функції, як збереження в різних форматах (PDF, зображення), обмін, посилання тощо. Miro дозволяє створювати різні типи карт, включаючи карти розуму, які можна використовувати для запису ідей під час мозкового штурму зі здобувачами.

*Kahoot* - освітня платформа, заснована на гейміфікації. Цей інструмент дозволяє організовувати вікторини через комп'ютер, планшет або мобільний телефон. Підходить для перевірки знань учнів, формувального оцінювання або як розважальний та освітній елемент, щоб підвищити рівень залучення до навчання.

*Learningapps* - використовується для створення простих навчальних ігор, пропонує різні варіанти, такі як Хто хоче стати мільйонером, кросворди, ігри на пам'ять, перегони, підбір слів і малюнків, завершення слів і багато іншого. Створеними іграми можна поділитися з учнями.

*Quizizz* — це освітня платформа, розроблена для того, щоб надати вчителям можливість надавати персоналізовані інструкції, адаптовані до потреб кожного учня, за допомогою технології ШІ. За допомогою Quizizz вчителі можуть легко розробляти захоплюючі та складні

вікторини, уроки чи заходи за лічені хвилини для різних рівнів класу та предметів.

*Storybird* — це безпечна онлайн-платформа, створена для дітей будь-якого віку, що забезпечує творчий вихід для самовираження, удосконалюючи свої навички письма у веселій обстановці. Заохочуючи самовираження, *Storybird* пропонує різноманітні носії, від коміксів до поезії та короткої художньої літератури, дозволяючи дітям досліджувати те, що їх надихає. Платформа пропонує онлайн-курси та семінари під керівництвом викладачів, що ідеально підходить для учнів, які прагнуть наздогнати або досягти успіху в письмовій формі. На самій платформі є ресурси та відео, а веб-сайт пропонує заходи, які розпалюють уяву учня.

Творчі здібності є важливою навичкою для всіх учнів. Творчі проекти допомагають учням пов'язувати нову інформацію з попередніми знаннями за допомогою критичного мислення та вирішення проблем. Завдання, що залучають дітей до творчої практики або мотивують учнів, які мають труднощі у навчанні надають всім можливість досягти успіху.

Освітнє середовище, де приділяють увагу творчій діяльності - це середовище, в якому учні витривалі та впевнені. Творчість спонукає учнів долати труднощі шляхом продуктивної боротьби. Це формує емоційний розвиток і навички протягом усього життя, які допоможуть їм у будь-якій майбутній кар'єрі. Цифрові технології зробили творчі можливості більш доступними для вчителів і учнів. Завдяки використанню таких цифрових інструментів і ресурсів учні можуть краще застосовувати свої знання різними способами та бути творчими у навчанні.

Аналіз існуючого педагогічного досвіду дозволив нам виділити декілька способів використання цифрових технологій для сприяння креативності учнів.



1. Взаємодія зі штучним інтелектом: є кілька інструментів штучного інтелекту, наприклад, Bing від Microsoft (дозволяє генерувати зображення, розвиває вміння описувати бажане зображення, тощо), використання яких сприяє розвитку творчості. У цих інструментах є місця, де учні можуть ставити запитання історичним діячам, брати участь у моделюванні вирішення проблем і навчатися шляхом практичного вивчення. Використання простору штучного інтелекту забезпечує учням захоплюючий досвід, який є потужним і захоплюючим. Ці простори створюють віртуальний досвід, який призводить до глибшого розуміння вмісту за допомогою прикладної творчості.
2. Співпраця на платформах Google: використання таких сайтів Google, як Google Classroom, Google Slides, Google Docs або Google Earth, полегшує обмін і співпрацю над проектами класу. Ці сайти можна використовувати для всіх предметів і рівнів класу, і вони мають безмежні можливості. Інструменти Google можна використовувати для спільного написання завдань, презентацій завдань, а впровадження співпраці в завдання та розпорядок дня допомагає створити почуття спільноти, у якому учні можуть тісно співпрацювати один з одним, обмінюватися ідеями та творчо підходити до навчання. У всіх Google Workspaces є широкий вибір інструментів і ресурсів, які учні можуть випробувати та застосувати у своїй роботі. Співпраця з Google познайомить їх із новими налаштуваннями та вмістом, а також матиме мотивацію та захоплення своєю роботою. Тісна співпраця з однолітками дозволяє їм мислити творчо.
3. Експериментування та прийняття ризику через кодування: кодування має багато реальних застосувань і дуже захоплює учнів. Є кілька сайтів, якими діти можуть користуватися, наприклад Code.org і Scratch. Кодування можна використовувати

різними способами. Учні можуть оживити творчий твір, учні можуть запрограмувати навчальну гру з математики або навіть поділитися тим, що вони дізналися про науку чи соціальні теми, як-от оточення тварин. Коли кодування впроваджується повільно, це складний і захоплюючий спосіб створювати проекти на будь-яку тему. Існують сотні інструментів і налаштувань, які учні можуть творчо використовувати та досліджувати самостійно, які проводять дітей через процес проб і помилок, спонукаючи їх мислити творчо.

4. Інтерактивні уроки: є кілька веб-інструментів, як-от Nearpod і Peardeck, які допомагають оживити щоденні уроки. Впровадження інтерактивних уроків дає учням можливість брати участь у відповіді на відкриті запитання, співпрацювати зі своїми однолітками та творчо мислити над матеріалом, який вони вивчають. Відхід від традиційної обстановки в класі та надання можливості учням творчо підходити до навчання буде для них корисним.
5. Застосунки доповненої реальності сприяють розвитку креативності учнів. Сьогодні у безкоштовному доступі такі застосунки як Tilt Brush або Quiver дозволяють дітям створювати 3D-малюнки та анімації, що розвиває їхні мистецькі навички. Такі ігри з елементами AR, як Pokémon Go, можуть стимулювати дітей до виходу на свіже повітря та взаємодії з навколишнім світом, що може надихнути їх на креативні ідеї.

Застосунки AR можуть перетворювати історичні місця на інтерактивні екскурсії, допомагаючи дітям краще зрозуміти історію та надихаючи їх на творчість.

Застосунки AR, як Just Dance, можуть допомогти дітям вивчати нові танцювальні рухи та створювати власні танцювальні номери.

Ці застосунки можуть допомогти дітям розвивати свою креативність, надихаючи їх на нові ідеї та проекти.

6. Відкрите оцінювання за допомогою онлайн-додатків: технологія надала педагогам необмежену кількість ресурсів для покращення викладання та навчання. Тепер учні можуть продемонструвати свої знання більшою кількістю способів, ніж будь-коли раніше. Існує багато платформ оцінювання, які заохочують творче мислення учнів у спосіб, який їм найбільше підходить. Так, є можливості публікувати свої історії на Book Creator або Storybird . Для тих, хто любить говорити, можна створити подкаст за допомогою програми Podcasts. Для учнів, які люблять співпрацювати та створювати презентації, такі ресурси, як Canva та Padlet, є чудовими варіантами. Усі ці режими оцінювання дозволяють учням бути творчими та застосовувати свої знання різними способами порівняно з традиційним оцінюванням.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДОЛОГІЯ ТА ПЕРЕБІГ ДОСЛІДЖЕННЯ

#### 2.1. Діагностичний інструментарій дослідження

Оцінка рівня креативності учнів початкової школи – це важливий етап у процесі їхнього розвитку. Використання діагностичних інструментів дозволяє виявити дітей з високим рівнем креативності для їхнього подальшого розвитку; створити умови для розвитку творчих здібностей у всіх учнів; оцінити ефективність педагогічних методів, спрямованих на розвиток креативності.

Основними групами діагностичних інструментів є різноманітні тести, наприклад, на дивергентне мислення (коли вимірюють здатність генерувати багато ідей, нестандартних рішень. Наприклад, тест Торренса, тест на альтернативні використання предметів; на творче письмо (завдання, які передбачають написання історій, віршів, описів картин, що дозволяють оцінити оригінальність та образність мислення); на вирішення творчих задач (завдання, які не мають єдиної правильної відповіді і вимагають від учнів знаходження різних варіантів розв'язання).

У діагностиці креативності використовують також проєктивні методи, зокрема, малювання (завдання, які передбачають малювання на задану тему, або доповнення недокінчених малюнків); колаж з різних матеріалів, що дозволяє виразити свої почуття, ідеї та уявлення; імпровізація в різних ситуаціях, яка дозволяє оцінити здатність до фантазування та втілення образів.

До емпіричних методів належать спостереження за поведінкою дитини під час різних видів діяльності (на уроках, в іграх, у спілкуванні) та аналіз продуктів дитячої творчості (малюнки, ліплення, конструкції). Популярним у роботі з дітьми молодшого шкільного віку методом є

індивідуальна бесіда, проведення якої спрямоване на з'ясування їхніх уявлень, інтересів, способів мислення.

Для отримання достовірних результатів необхідно використовувати різноманітні методики. Кожна дитина індивідуальна, тому необхідно враховувати її особливості при проведенні діагностики. Креативність – це процес, який постійно розвивається. Тому доцільно проводити повторні діагностики для відстеження динаміки розвитку. Вчитель, який щодня спостерігає за учнями, може надати цінну інформацію про їхні творчі здібності.

Тест Ф. Вільямса - це діагностична тестова система, розроблена Френком Вільямсом для вимірювання креативності [8]. Основною метою тесту креативності Френка Вільямса був відбір обдарованих дітей для вступу до шкіл, що спеціалізуються на розвитку творчих здібностей, а основною метою тесту креативності Френка Вільямса був відбір дітей, здатних розвивати свої творчі здібності. Сьогодні тест використовується для діагностики та розвитку креативності.

Оригінальний тест креативності Ф.Вільямса складається з трьох частин. Перша частина - це опитувальник для самооцінки, призначений для вимірювання особистісних і поведінкових рис, пов'язаних з креативністю. Він містить 33 запитань, пов'язаних з креативністю, на які потрібно відповісти, обравши одну з наведених нижче відповідей. Результати обробляються за чотирма шкалами: допитливість, уява, складність (чутливість або схильність до вибору складних завдань) і схильність до ризику.

Друга частина включає малюнковий субтест, призначений для дослідження дивергентного мислення на невербальний стимульний матеріал (замальовки, подібні до «фігурного тесту» Е.Р. Торренса). Частина тесту діагностує (вимірює) чотири компоненти дивергентного мислення: швидкість, гнучкість, оригінальність та аргументованість[36;37].

Третя частина тесту призначена для заповнення вчителями та батьками. Цей субтест називається «Експертний лист» і охоплює 48 характеристик (по шість для кожного з восьми факторів креативності).

Експерти (батьки та вчителі) оцінюють дитину.

В кінці тесту психолог-діагност проводить порівняльний аналіз усіх трьох частин і готує підсумковий звіт.

Обробка результатів тесту та визначення рівня розвитку креативності відбувається за емпірично виведеними статистичними нормами, які враховують соціокультурний контекст.

Основними перевагами методики Ф. Вільямса є можливість надавати батькам і вчителям інформацію про наявний рівень дивергентного мислення їхньої дитини, її особистісні характеристики.

Тестування креативності може проводитись як індивідуально, так і в групах. Час виконання завдань не обмежується жорсткими рамками, однак рекомендується виділяти для індивідуального тестування близько 40 хвилин, а для групового – не більше однієї академічної години. Третій субтест, що передбачає експертну оцінку, доцільно використовувати для дослідження креативності невеликих груп або окремих дітей, оскільки його застосування для великих груп є надмірно трудомістким.

Під час групового тестування важливо забезпечити кожному учаснику індивідуальне робоче місце. Якщо це неможливо, необхідно зосередити увагу випробовуваних на самостійному виконанні завдань малювання, оскільки взаємодія може спотворити результати.

Перед початком тестування в протокол записуються персональні дані учасника (прізвище, ім'я, вік тощо). Послідовність виконання субтестів, як правило, така: спочатку опитувальник, потім малюнковий тест. Інструкцію до малюнкового тесту слід подавати усно, чітко та лаконічно, акцентуючи увагу на тому, що завдання полягає у доповненні незакінчених малюнків. При цьому необхідно підкреслити, що

оцінюється не художня майстерність, а оригінальність та різноманітність ідей. Учасники можуть починати роботу з будь-якого малюнка, повертати аркуш у будь-якому положенні, використовувати кольорові олівці та обов'язково підписувати свої роботи.

За допомогою малюнкowego субтесту визначається рівень наявності на дитячому малюнку показників креативності: оригінальність, розробленість-асиметрія, розробленість-деталізація, оригінальність, назва. Так, оцінюються всі 12 малюнків, піддаються статистичній обробці, додаються за формулою і визначають рівень креативності респондента.

У спеціальному протоколі вчитель записує відповіді дітей на питання субтесту-опитувальника для того, щоб потім порівняти з «ключем» тесту. Отримані результати за допомогою інструментарію у бали і рівні. (див. Дод. А).

інтерпретації результатів всі бали додаються. Отриманий результат є показником рівня креативності особистості:

*31—40 —нижче норми;*

*41—50 —незначно нижче за норму;*

*51—60 — норма;*

*61—65 — незначно вище за норму;*

*більше 66 — вище за норму.*

## 2.2. Оцінка рівня креативності молодших школярів до та після впровадження цифрового інструментарію

З метою перевірки гіпотези дослідження щодо позитивного впливу цифрових освітніх ресурсів на ефективність розвитку креативності молодших школярів ми організували відповідний експеримент. На констатувальному етапі (жовтень-листопад 2023 року) ми за допомогою окресленого інструментарію (п.2.1) провели діагностику досліджуваного феномену серед учнів других класів, 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 контрольний, другий, 2-Б (35 учнів, з них 21 дівчина та 14 хлопців)- як експериментальний. Результати діагностики представлені у відповідних таблицях (табл.2.1, 2.2).

**Таблиця 2.1.**

### Рівні креативності учнів експериментального класу на констатувальному етапі експерименту

№ учнів	Перша частина тесту (опитувальник для самооцінки)				Малюнковий тест на дослідження дивергентного мислення				Експертний лист	РЕЗУЛЬТАТ
	допитливість	уява	складність	схильність до ризику	швидкість	гнучкість	оригінальність	аргументованість		
1	3	3	2	8	5	4	5	5	25	<b>61</b>
2	3	5	5	6	5	5	4	6	23	<b>62</b>
3	5	4	3	6	5	5	4	6	21	<b>59</b>
4	6	3	3	8	6	4	5	7	21	<b>63</b>
5	5	4	2	5	5	4	3	5	23	<b>56</b>
6	6	4	2	8	5	5	2	4	24	<b>60</b>
7	7	4	3	8	6	5	2	4	21	<b>60</b>



8	4	4	3	6	5	5	3	5	22	<b>57</b>
9	5	4	2	7	5	4	1	3	19	<b>50</b>
10	5	4	2	8	5	4	1	3	18	<b>50</b>
11	3	4	1	4	5	4	2	4	23	<b>50</b>
12	5	4	1	10	5	4	4	6	22	<b>61</b>
13	2	4	2	9	6	5	4	6	24	<b>62</b>
14	3	3	3	8	6	5	5	7	23	<b>63</b>
15	2	3	3	6	3	3	4	6	20	<b>50</b>
16	3	3	3	6	6	3	3	5	18	<b>50</b>
17	3	5	2	7	7	3	2	4	24	<b>57</b>
18	4	4	2	8	8	3	2	4	24	<b>59</b>
19	4	4	2	4	7	3	3	5	23	<b>55</b>
20	3	5	2	10	6	5	4	6	18	<b>65</b>
21	3	2	1	5	7	5	3	5	18	<b>49</b>
22	5	2	1	8	6	4	4	6	20	<b>56</b>
23	2	5	2	7	5	2	5	7	22	<b>57</b>
24	4	5	3	9	5	5	5	7	23	<b>66</b>
25	3	3	3	6	4	2	2	4	19	<b>46</b>
26	3	3	3	10	4	2	1	3	19	<b>48</b>
27	5	4	3	7	5	5	4	6	24	<b>63</b>
28	6	5	1	6	5	3	2	4	18	<b>50</b>
29	6	4	1	6	4	1	3	5	19	<b>49</b>
30	4	5	2	7	6	5	3	5	24	<b>61</b>
31	4	3	2	6	7	5	4	6	22	<b>59</b>
32	5	5	2	8	5	5	5	7	24	<b>66</b>
33	4	5	3	7	4	4	4	6	24	<b>61</b>
34	3	3	3	9	4	4	3	5	22	<b>56</b>
35	3	4	3	9	3	3	5	7	27	<b>64</b>

Аналіз результатів свідчить про те, що 23 особи в експериментальному класі 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 креативності учнів контрольного класу на  
констатувальному етапі експерименту**

№	Перша частина тесту (опитувальник для самооцінки)				Малюнковий тест на дослідження дивергентного мислення				Експертний лист	РЕЗУЛЬТАТ
	допливність	уява	складність	схильність до ризиків	швидкість	гнучкість	оригінальність	аргументованість		
1	3	2	2	5	4	4	3	5	20	48
2	3	5	5	6	5	5	4	6	22	61
3	5	4	3	4	5	4	4	3	14	46
4	6	3	3	8	6	4	5	7	20	62
5	5	4	2	5	5	4	3	5	23	56
6	6	4	2	8	5	5	2	4	22	58
7	7	4	3	8	6	5	2	4	21	60
8	4	4	3	6	5	5	3	5	23	58
9	5	4	2	6	5	4	1	3	21	51
10	5	4	2	8	5	4	1	3	17	49
11	3	4	1	4	5	4	2	4	21	48
12	5	4	1	8	5	4	4	6	22	59
13	2	4	2	9	6	5	4	6	24	62
14	3	3	3	8	6	5	5	7	23	63
15	2	3	3	6	5	3	4	6	20	52
16	3	3	3	6	6	3	3	5	19	51
17	3	5	2	7	7	3	2	4	24	57
18	4	4	2	8	8	3	2	4	24	59
19	4	4	2	4	7	3	3	5	23	55
20	3	5	2	5	6	5	4	6	19	55
21	3	2	1	5	7	5	3	5	18	49
22	5	2	1	8	6	4	4	6	20	56
23	2	5	2	6	5	2	5	7	23	57
24	4	5	3	6	5	5	5	7	23	63

25	3	3	3	6	4	2	4	6	21	52
26	3	3	3	8	4	2	1	3	19	46
27	5	4	3	7	5	5	4	6	23	62
28	6	5	3	6	5	3	2	4	18	52
29	6	4	1	6	4	1	3	5	19	49
30	4	5	2	7	6	5	3	5	24	61
31	4	3	2	6	7	5	4	6	22	59
32	5	5	2	5	5	5	5	7	22	61
33	4	5	3	7	4	4	4	6	24	61
34	3	3	3	7	4	4	3	4	19	50
35	3	4	3	9	3	3	5	7	27	64

Аналіз результатів проведеної діагностики показує наявність у контрольному класі 17 дітей з базовим рівнем творчого потенціалу, 8 дітей з рівнем, нижчим за норму; 10 мають рівень незначно вищий за норму. Дітей, які проявляють творчий потенціал на рівні, вищим за норму, не виявлено.

Таким чином, результати констатувальної діагностики засвідчують однорідність експериментальної та контрольної груп, що надає нам право перевіряти гіпотезу дослідження.

Протягом 2023-2024 навчального року ми в експериментальному класі намагалися використовувати цифрові освітні ресурси так, щоб вони органічно реалізовували завдання уроку і сприяли при цьому розвитку креативності учнів. Так, за допомогою застосування Bing від Microsoft ми реалізовували різні когнітивні активності. Наприклад, учні використовували Bing для дослідження різних тем, як-от історія, флора та фауна тієї місцевості, де вони зараз перебувають; природні явища.

Пошук потрібної інформації, її обробка і представлення у вигляді презентації сприяли розвитку допитливості, оригінальності у виконанні. Також Bing використовувався для створення зображень, які відображують уявлення, мрії, ідеї учнів. Це стимулювало їхню уяву і дозволило виражати власні думки візуально. А за допомогою різних

інструментів розвивали навички малювання, що сприяло кращому розумінню кольорів, форм і пропорцій. Так, наприклад, одним із завдань, було згенерувати малюнок природи або сцену із літературного твору. Виявилось, для того, щоб штучний інтелект згенерував малюнок, треба детально описати йому те, що має бути на зображенні. Створення ілюстрації до вірша Т.Шевченка «Садок вишневий коло хати» стало викликом для учнів, а у подальшому – темою аналізу тексту, оскільки дітям для правильного запиту треба було зрозуміти сенс кожного слова. Потім була організована виставка таких зображень (рис.2.1).



Рис.2.1.- Ілюстрації до вірша Т.Шевченка, згенеровані Bing

У третьому класі під час опанування інформатичної освітньої галузі діти знайомляться з середовищем програмування Scratch. Окрім формування алгоритмічних вмінь, основ програмування, робота у цьому середовищі надає можливості для творчості, розвитку уяви учнів. Так, засобами Scratch діти створюють ілюстровані, інтерактивні історії, ігри (рис.2.2).



Рис.2.2.- Скрін ігор у середовищі Scratch

Також, починаючи з другого класу, учні знайомляться з різними графічними редакторами. Наприклад, опанування Tux paint передбачено

програмою з інформатики, але сформовані вміння є загальнонавчальними і застосування різноманітних інструментів сприяє формуванню креативності здобувачів початкової освіти. Окрім шаблонів для розмальовок, штампів, редактор володіє можливостями підвантаження фото, малювання фарбами, вставки тексту й креативних елементів (рис.2.3).

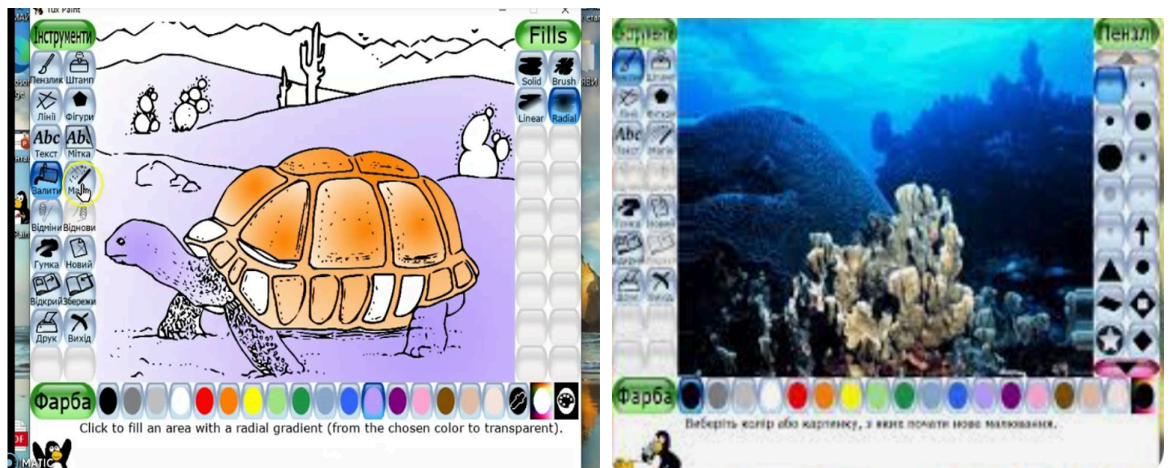


Рис.2.3.-Розмальовки і фотозображення засобами графічного редактора Tux paint.

Canva є потужним інструментом для розвитку креативності у молодших школярів. Цей редактор дозволяє візуалізувати ідеї, створювати яскраві проекти, а також сприяє розвитку творчих навичок та самовираження учнів. Наведемо приклади, як ми використовували його в навчанні для стимулювання креативності:

1. Створення колажів і плакатів (рис.2.4). Canva пропонує широкий вибір шаблонів для створення колажів і плакатів. Учні можуть вибирати зображення, змінювати кольори, додавати текст та елементи дизайну, що дозволяє їм вільно висловлювати свої ідеї та формувати навички візуального мислення.

2.Робота з шаблонами, які діти можуть адаптувати під свої потреби. Це стимулює їхню уяву, дозволяє експериментувати з кольорами, шрифтами та композицією.



Рис.2.4.- Роботи у редакторі Canva (постер, плакат)

3. Творчі завдання, типу створити постер на тему здорового способу життя. Це допомагає дітям застосовувати свої знання та навички на практиці. Також за допомогою відповідного інструментарію легко створюються відео та анімації. Ми використовували цю можливість, організовуючи проєкт про екологічне ставлення до природи. Учні робили групові анімаційні презентації з теми (рис.2.5).

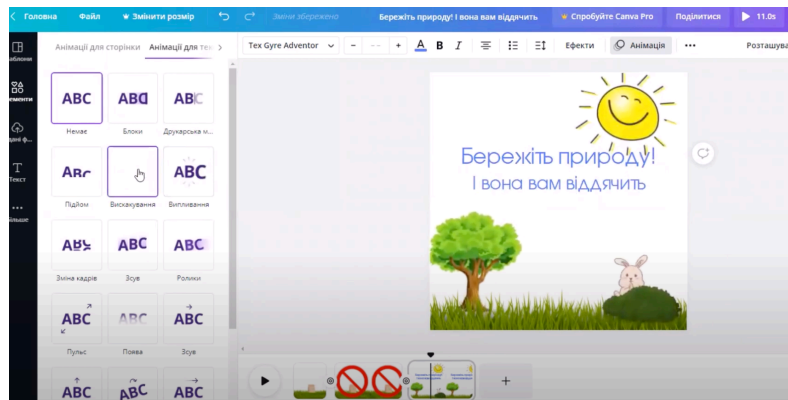


Рис.2.5.- Анімаційний проєкт

Захоплення під час виконання викликали проєкти, які передбачали використання застосунків доповненої реальності. Так, вивчення теми: Планети Сонячної системи унаочнювалося за допомогою розмальовок, які «оживали» у застосунках AR. Учні мали змогу спочатку розмалювати на власний розсуд, а потім розглянути планети, ракети, астронавтів і т.ін.



у 3-Д форматі, із звуковим супроводом. Деякі розмальовки розроблені з урахуванням ігрової діяльності (рис.2.6).

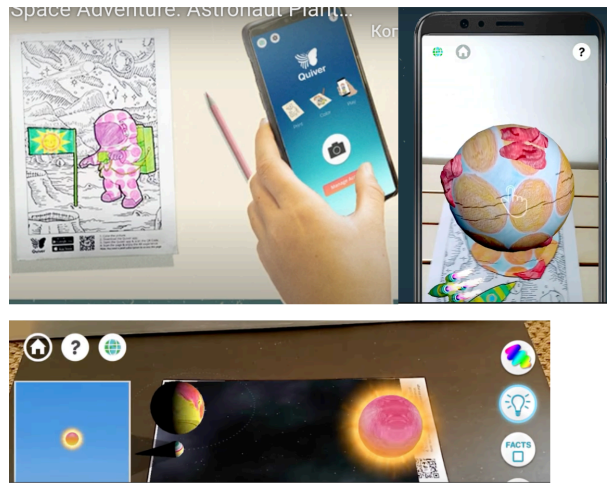


Рис.2.6.- Розмальовки для застосунку AR quivervision.

Протягом 2023-2024 навчального року ми в експериментальному класі проводили різні заходи, які були спрямовані на розвиток креативності учнів за допомогою цифрових освітніх ресурсів. У вересні 2024 року ми організували повторну діагностику за такими ж самими методиками. Ця робота відбувалася протягом місяця, її результати представлені у таблицях 2.3, 2.4.

Таблиця 2.3.

**Рівні креативності учнів експериментального класу на  
формульованому етапі експерименту**

№ учнів	Перша частина тесту (опитувальник для самооцінки)				Малюнковий тест на дослідження дивергентного мислення				Експертний лист	РЕЗУЛЬТАТ
	допитливість	уява	складність	схильність до ризиків	швидкість	гнучкість	оригінальність	аргументованість		
1	4	2	3	8	5	4	4	5	<b>25</b>	<b>60</b>
2	5	5	5	6	5	5	4	6	<b>25</b>	<b>66</b>
3	5	4	3	6	5	5	4	6	<b>22</b>	<b>60</b>

4	6	3	3	8	6	5	5	7	24	67
5	5	4	4	5	6	4	4	5	25	62
6	6	4	2	8	5	5	2	4	24	60
7	7	4	3	8	6	5	2	4	21	60
8	4	4	3	6	5	5	3	5	22	57
9	5	4	2	7	5	4	1	3	19	50
10	5	4	2	8	5	4	1	3	18	50
11	3	4	1	4	5	4	2	4	23	50
12	5	4	1	10	5	4	4	6	22	61
13	2	4	2	9	6	5	4	6	24	62
14	3	3	3	8	6	5	5	7	23	63
15	2	3	3	6	5	4	4	6	21	54
16	4	4	3	6	6	4	3	5	18	53
17	3	5	2	7	7	3	2	4	24	57
18	5	5	2	8	8	3	3	4	24	62
19	4	4	2	4	7	3	3	5	23	55
20	3	5	2	10	6	5	4	6	24	65
21	3	3	2	5	7	5	3	5	18	51
22	5	2	1	8	6	4	4	6	20	56
23	2	5	2	7	5	2	5	7	22	57
24	4	5	3	9	5	5	5	7	23	66
25	3	3	4	6	4	3	4	5	20	52
26	3	3	4	10	4	2	3	3	19	51
27	5	4	3	7	5	5	4	6	24	63
28	6	5	1	6	5	3	2	4	18	50
29	6	4	1	6	4	1	3	5	19	49
30	4	5	2	7	6	5	3	5	24	61
31	4	3	2	6	7	5	4	6	22	59
32	5	5	2	8	5	5	5	7	24	66
33	4	5	3	7	4	4	4	6	24	61
34	3	3	3	9	4	4	3	5	22	56
35	3	5	4	9	4	5	5	7	27	69

Аналіз результатів свідчить про те, що 17 осіб в експериментальному класі мають базовий рівень креативності, у 5 осіб – на рівні, незначно нижчим за норму, у вісьмох дітей- рівень, що незначно перевищує норму, п'ятеро – виявили високий рівень. Порівняно з результатами констатувального етапу, відбувався приріст у кількості дітей, які



покращили свій рівень з базового до вищого; 14% здобувачів підвищили свій рівень до базового.

Таблиця 2.4.

**Рівні креативності учнів контрольного класу на  
формульовальному етапі експерименту**

№	Перша частина тесту (опитувальник для самооцінки)				Малюнковий тест на дослідження дивергентного мислення				Експертний лист	РЕЗУЛЬТАТ
	допитливість	уява	складність	схильність до ризиків	швидкість	гнучкість	оригінальність	аргументованість		
1	3	2	2	5	4	4	3	5	20	48
2	4	5	5	6	5	5	4	7	23	65
3	5	4	3	4	5	4	4	3	14	46
4	6	4	4	8	6	4	5	7	21	65
5	5	4	2	5	5	4	3	5	23	56
6	6	4	2	8	5	5	3	5	22	60
7	7	4	3	8	6	5	3	4	22	62
8	4	4	3	6	5	5	3	5	23	58
9	5	4	2	6	5	4	2	4	21	53
10	5	4	2	8	5	4	1	3	17	49
11	3	4	1	4	5	4	2	4	21	48
12	5	4	2	8	6	4	4	6	22	60
13	2	4	2	9	6	5	4	6	24	62
14	3	3	3	8	6	5	5	7	23	63
15	3	4	3	6	5	3	4	6	20	54
16	4	4	3	7	6	3	3	5	19	54
17	3	5	3	7	7	3	2	4	25	59
18	4	4	2	8	8	3	2	5	24	60
19	4	4	2	4	7	3	3	5	23	55
20	3	5	2	5	6	5	4	6	19	55
21	3	2	1	5	7	5	3	5	18	49
22	5	2	2	8	6	5	4	6	21	59

23	2	5	4	6	5	2	5	7	23	59
24	6	5	4	6	5	5	5	7	24	67
25	3	3	3	6	4	2	4	6	23	54
26	3	3	3	8	4	2	1	3	19	46
27	5	4	3	7	5	5	4	6	23	62
28	6	5	3	6	5	3	4	4	19	55
29	6	4	1	6	4	1	3	5	19	49
30	4	5	2	7	6	5	3	5	24	61
31	4	3	2	6	7	5	4	6	23	60
32	5	5	2	5	5	5	5	7	22	61
33	4	5	3	7	4	4	4	6	24	61
34	3	3	3	7	4	4	3	4	20	51
35	4	4	5	9	4	4	5	7	27	69

Аналіз результатів проведеної діагностики показує наявність у контрольному класі 17 дітей з базовим рівнем творчого потенціалу, 7 дітей з рівнем, нижчим за норму. Дітей, які проявляють творчий потенціал на рівні, незначно вищим за норму стало 9 і вищим за норму - двоє.

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. Так, в контрольному класі відбулися зміни в межах рівнів незначно вищим за норму та вищим за норму (1 учень покращив показники до норми і 2 учнів- з незначно вищим за норму до норми). Натомість, в експериментальному класі спостерігаємо зменшення учнів з низьким рівнем на 5 осіб, які показали норму, і позитивний приріст на незначно вищому за норму і високому рівні когнітивності на 11 учнів (рис.2.7).

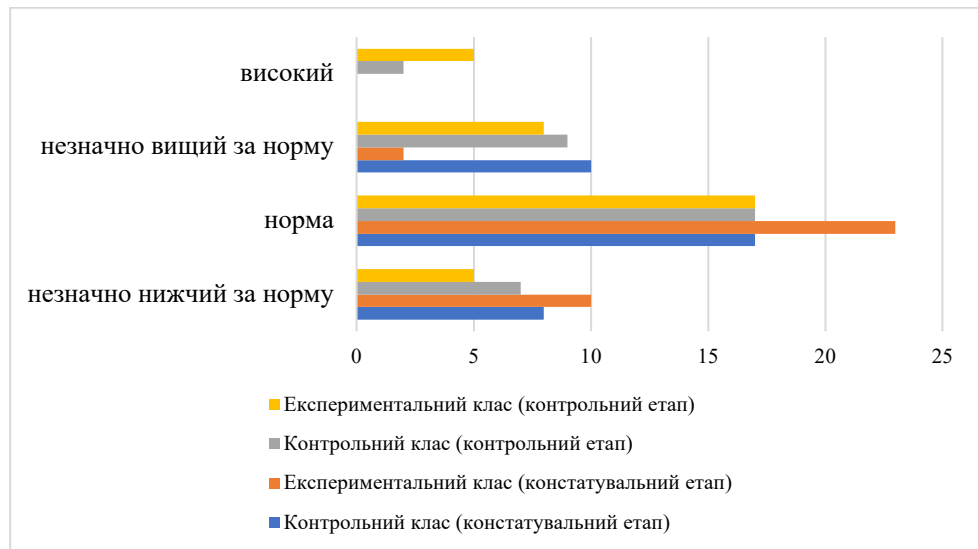


Рис. 2.7.- Порівняльний аналіз динаміки рівнів сформованості креативності у здобувачів початкової освіти

Це дає нам змогу підтвердити правильність висунутої гіпотези, згідно якої застосування цифрового інструментарію (інтерактивних платформ, освітніх програм, мультимедійних засобів) у навчальному процесі початкової школи сприяє розвитку креативності молодших школярів, підвищуючи їхню здатність до нестандартного мислення, самовираження та творчого підходу до вирішення завдань.

### 2.3.Методичні рекомендації щодо розвитку креативності учнів

Розвиток креативності у молодших школярів – один з ключових напрямків сучасної освіти. Цифрові освітні ресурси надають безмежні можливості для стимулювання творчого мислення та уяви дітей. Сучасний світ пропонує безліч цифрових інструментів, які можуть стати потужним засобом для розвитку креативності учнів початкової школи.

Створення візуальних історій – це захоплюючий процес, який розвиває у дітей уяву, креативність та навички оповідання. Рекомендується поставити завдання учням: створити комікси, ілюстрації до казок або власні історії. Для цього доцільно використовувати різноманітні шаблони, шрифти та зображення, щоб зробити історії більш цікавими, а також заохочувати учнів до колективної роботи над проєктами.

Візуальні історії важливі для дітей тому, що діти вчаться виражати свої думки за допомогою зображень та тексту, використовувати нові слова для опису своїх персонажів та подій (розвиток мови); створення коміксів стимулює інтерес до читання (підвищення читацької грамотності); діти навчаються будувати сюжет, вибудовувати причинно-наслідкові зв'язки (розвиток логічного мислення); отримують задоволення від створення власних історій і презентування їх одноліткам (підвищення самооцінки).

Якщо для створення візуальної історії обирається графічний редактор, зокрема Canva, то пропонуємо таку логіку:

1. Вибір теми. Це може бути казка, фантастична історія, подорож у часі або щось інше.
2. Створення персонажів. Запропонуйте учням створити яскравих і запам'ятовуються персонажів. Допоможіть їм описати зовнішність, характер, особливості кожного персонажа.

3. Розробка сюжету. Спільними зусиллями складіть сюжет історії. Обговоріть, які події відбуватимуться, які проблеми виникнуть у персонажів і як вони їх вирішуватимуть.

4. Створення коміксу:

- Виберіть відповідний шаблон коміксу в Canva.
- Додайте персонажів, фони, реквізит.
- Напишіть діалоги для персонажів.
- Використовуйте різні ефекти для створення динаміки.

5. Презентація роботи для оприлюднення своїх коміксів однокласникам. Це може бути індивідуальна презентація або колективна виставка робіт.

Ідеями для візуальних історій можуть бути перекази казок, коли учні переказують відому казку на свій лад, додавши нових персонажів або сюжетних ліній. Діти можуть також придумати власні історії про тварин, роботів, інопланетян або щось інше, або розповісти про свою найцікавішу пригоду або мрію. Це можуть бути ілюстрації до літературних творів, наприклад, створення коміксів за мотивами улюбленої книги.

Наведемо приклади таких завдань:

- Створи комікс про пригоди тварини, яка потрапила в інший світ.
- Намалюй комікс про те, як ти провів минулі вихідні.
- Створи комікс за мотивами твору, який ми зараз вивчаємо.
- Придумай історію про супергероя, який рятує світ.

За допомогою Canva створення візуальних історій стане для учнів не тільки цікавим заняттям, але й ефективним інструментом для розвитку творчих здібностей. Для системної роботи у цьому напрямі слід дотримуватися наступних рекомендацій: проводити регулярні тренінги для вчителів з використання Canva; створити банк готових шаблонів та матеріалів для роботи в Canva; організовувати конкурси та виставки

дитячих робіт; співпрацювати з іншими вчителями та обмінюватися досвідом.

Щодо використання різноманітних цифрових інструментів, то треба використовувати весь арсенал, який швидко удосконалюється й оновлюється. Це і графічні редактори для створення малюнків, коміксів, презентацій; музичні програми для створення мелодій, звукових ефектів; відеоредактори для створення анімаційних роликів, відеокліпів; платформи для створення презентацій для візуалізації ідей; інтерактивні дошки для спільного творчого процесу.

Використання цифрових освітніх ресурсів відкриває перед учителями широкі можливості для розвитку креативності учнів. Важливо пам'ятати, що головне – це створити атмосферу, в якій діти почуватимуться вільно і зможуть реалізувати свій творчий потенціал.

## Висновки

Аналіз психолого-педагогічної літератури, інтернет-джерел дозволив нам узагальнити різні визначення креативності особистості, яку трактують як процес або продукт, що відзначається новизною і цінністю. Оригінальність і значущість є ключовими характеристиками як творчого процесу, так і кінцевого продукту. Вчені відзначають, що креативність – це здатність одночасно знаходити нове у звичних речах і переосмислювати незнайоме на основі власного досвіду. Це уміння нестандартно мислити та знаходити ефективні рішення.

Креативність у контексті освіти початкової школи розглядається як сукупність індивідуально-психологічних особливостей, що виявляються у здатності дитини до оригінального мислення, творчого підходу до вирішення проблем та генерування нових ідей.

Наукові дослідження пропонують широкий спектр методів розвитку креативності у дітей молодшого шкільного віку. Серед них: проблемне навчання (створення ситуацій, які вимагають від учнів пошуку нестандартних рішень); проєктна діяльність (самостійна робота учнів над проєктами, що передбачає пошук інформації, аналіз, синтез та презентацію результатів); використання різних видів ігор для розвитку уяви, фантазії та творчого мислення; художньо-творча діяльність (малювання, ліплення, музика, література сприяють розвитку образного мислення та самовираження); використання інформаційних технологій.

Оскільки сучасні учні живуть в інформаційному суспільстві, саме інформаційні технології максимально впливають на розвиток дитини. Цифрові технології зробили творчі можливості більш доступними для вчителів і учнів. Завдяки використанню таких цифрових інструментів і ресурсів учні можуть краще застосовувати свої знання різними способами та бути творчими у навчанні.

Аналіз існуючого педагогічного досвіду дозволив нам виділити декілька способів використання цифрових технологій для сприяння креативності учнів.

- Взаємодія зі штучним інтелектом.
- Співпраця на платформах Google: використання таких сайтів Google , як Google Classroom, Google Slides, Google Docs або Google Earth, полегшує обмін і співпрацю над проектами класу.
- Інтерактивні уроки на основі кілька веб-інструментів.
- Застосунки доповненої реальності.
- Відкрите оцінювання за допомогою онлайн-додатків.

З метою перевірки гіпотези дослідження ми організували педагогічний експеримент, в якому взяли участь два третіх класи. В якості діагностичного інструментарію обрано комплексну методичку на основі теста креативності Ф.Вільямса. Перша частина - це опитувальник для самооцінки, призначений для вимірювання особистісних і поведінкових рис, пов'язаних з креативністю. Друга частина включає малюнковий субтест, призначений для дослідження дивергентного мислення на невербальний стимульний матеріал. Третя частина тесту призначена для заповнення вчителями та батьками. Цей субтест називається «Експертний лист» і охоплює 48 характеристик.

На констатувальному етапі ми провели комплексну діагностику рівнів сформованості креативності в учнів обох класів. Результати констатувальної діагностики засвідчують однорідність експериментальної та контрольної груп, що надає нам право перевіряти гіпотезу дослідження.

Протягом 2023-2024 навчального року ми в експериментальному класі намагалися використовувати цифрові освітні ресурси так, щоб вони органічно реалізовували завдання уроку і сприяли при цьому розвитку креативності учнів. Найбільш популярними в процесі



експерименту були застосунки на основі штучного інтелекту, середовище програмування Scratch, графічні редактори Tux paint, Canva, застосунки доповненої реальності, тощо.

У вересні 2024 року ми організували повторну діагностику за такими ж самими методиками. Ця робота відбувалася протягом місяця, а її результати засвідчили більш яскраві позитивні зрушення у рівнях розвитку креативності саме в учнів експериментального класу.

Це дало нам змогу підтвердити правильність висунутої гіпотези, згідно якої застосування цифрового інструментарію (інтерактивних платформ, освітніх програм, мультимедійних засобів) у навчальному процесі початкової школи сприяє розвитку креативності молодших школярів, підвищуючи їхню здатність до нестандартного мислення, самовираження та творчого підходу до вирішення завдань.

Узагальнення отриманих результатів сприяло розробці відповідних методичних рекомендацій. Оскільки цифрові технології стрімко розвиваються, вважаємо за доцільне продовжувати наукові пошуки в окресленому колі.

## Список використаних джерел

1. Барладим, В. М. (2017). Застосування соціальних мереж в неформальній освіті дітей та молоді. Звітна наукова конференція Інституту інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України: збірник матеріалів наукової конференції. Київ: ПТЗН НАПН України. с. 8-10.
2. Бахмат, Н. (2022). Роль цифрових технологій у навчанні математики учнів початкових класів. Молодь і ринок, 2(200), 65-71. <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2022.256010>
3. Виготский, Л. С. (1984). Вопросы детской (возрастной) психологии. В Собр. Соч.: В 6-ти т. (Т. 4, с. 243-403). Москва: Педагогика.
4. Воробйова, Т. В. (2014). Формування креативних здібностей молодших школярів у процесі розв'язання навчальних завдань. (Кандидатська дисертація). Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка.
5. Гарднер, Х. (2011). Рамки ума: Теория множественного интеллекта. Нью-Йорк: Основные книги.
6. Гилфорд, Дж. (1965). Три стороны интеллекта. В Психология мышления [зб. / ред. А. М. Матюшкина]. Москва: Прогресс. с. 443-456.
7. Державний стандарт початкової освіти. (б. р.). Отримано з <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti>
8. Діагностика креативності у профорієнтаційній роботі: методичні рекомендації. (2021). Київ: Інститут обдарованої дитини НАПН України.
9. Карпенко, Н. А. (2016). Психологія творчості. Львів: ЛьвДУВС.
10. Костюк, Г. С. (1989). Здібності та їх розвиток у дітей. В Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистості. Київ: Радянська школа. с. 307-373.
11. Литвиненко, С. А. (2006). 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: ПДПУ. с. 215-219.
12. Литвинова, С. (2020). Моделі використання електронних освітніх ресурсів у початковій школі. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 6(27), 101-105. <https://doi.org/10.24919/2308-4863.6/27.204651>
13. Новікова, О. В. (2008). Проблема розвитку творчого мислення в системі Едварда де Бона: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. психол. наук: спец. 19.00.01. Київ: АПН України, Інститут психології ім. Г. С. Костюка.
14. Павленко, В. В. (2015). Розвиток креативності молодших школярів як педагогічна проблема. *Проблеми освіти: Науково-методичний збірник. Інститут інноваційних технологій і змісту освіти МОН України. Київ: Вип. 85. с. 152-158.*
15. Рунко, М. А. (2003). Освіта для творчого потенціалу. *Скандинавський журнал досліджень освіти*, 47(3), 317-324.
16. Савченко, О. Я. (2012). Взаємозв'язок ключових і предметних компетентностей у контексті формування у молодших школярів умінь вчитися. *Імідж сучасного педагога*, 6, 3-6.
17. Савченко, О. Я. (2012). Розвиток змісту початкової освіти в умовах державного суверенітету України: методологічний, законодавчий, дидактичний аспекти. *Педагогічна і психологічна науки в Україні: Збірник наукових праць: в 5 т. / Нац. акад. пед. наук України. Київ: Педагогічна думка*, 3, 61-74.
18. Саган, О. В. (2002). Інтерактивні методи навчання як засіб формування навчальних умінь молодших школярів. *Початкова школа*, 3, 20-21.
19. Саган, О. В. (2017). Методика вивчення алгоритмів у початкових класах. *Початкова школа*, 6, 26-33.
20. Саган, О. В., Лазарук, В. Є. (2020). Трансформації освітніх технологій на основі принципів цифрової дидактики. *Збірник наукових праць. Педагогічні науки*, 92, 91-95.

21. Стояновська, В. Г., Петрова, Н. М. (2021). Розвиток творчості від перспектив учнів початкової освіти. Проблеми освіти: Науково-методичний збірник. Інститут інноваційних технологій і змісту освіти МОН України. Київ: Вип. 135. с. 52-59.
22. Blakh, V., Yurina, Y., Los, O., Sagan, O., & Liba, O. (2021). Mind maps as a means of visualization of educational tasks. *Revista Inclusiones*, 8(1), 106-114.
23. de Bono, E. (2004). *Edward de Bono's six thinking hats*. London: Penguin.
24. Brečka, P., & Valentová, M. (2018). *Stratégie výučby s podporou IKT v technickom vzdelávaní*. PF UKF v Nitre.
25. Cachia, R., Ferrari, A., Ala-Mutka, K., & Punie, Y. (2010). *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.
26. *Children's Creativity: A Theoretical Framework and Systematic Review*. (2010). <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.3102/0034654318815707>
27. Covington, M. V., & Omelich, C. L. (1991). Verification of Atkinson's original 2x2 model. *Need achievement revisited*. *Stress and emotion: NY: Hemisphere*, 14, 85-105.
28. Ferrari, A., Cachia, R., & Punie, Y. (2009). *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.
29. Lokšová, I. (2002). *Koncepcia tvorivého vyučovania*. *Pedagogická orientácia*, 3, 55-70.
30. Sagan, O., Los, O., Kazannikova, O., & Raievska, I. A. (2019). *A System of Effective Tasks in Blended Learning on the Basis of Bloom's Taxonomy*. *E-learning and STEM Education*, 11, 171-187. doi:10.34916/el.2019.11.12
31. Scratch. (n.d.). <https://scratch.mit.edu/projects/31876/>

32. Somolanji, I., & Bognar, L. (2008). Kreativnost u osnovnoskolskim uvjetima. *Zivot i skola*, 19, 87-94.
33. Sternberg, R. J., & Lubart, T. L. (1999). The Concept of Creativity. In R. J. Sternberg (Ed.), *Handbook of Creativity* (pp. 1-24). Cambridge University Press.
34. Szarka, P. S. (2012). Creative climate as a means to promote creativity in the classroom. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(3), 1011-1034.
35. Torrance, E. P. (1962). Assessing the creative thinking abilities. In E. P. Torrance (Ed.), *Guiding creative talent* (pp. 16-43). Prentice-Hall, Inc. doi:10.1037/13134-002
36. Torrance, E. P. (2000). The rationale and validation of the Torrance tests of creative thinking, verbal and figural. *Tempo*, 20, 13-14.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

Я, Шкульова Світлана, 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.

15.09.2024  
(дата)

\_\_\_\_\_  
(підпис)

Світлана Шкульова  
(ім'я, прізвище)

## Додаток Б

«Субтест-опитувальник творчих характеристик особистості  
(модифікованої методики креативності Ф. Вільямса)»

Інструкція: Вам запропоновано ряд тверджень, з якими необхідно погодитися чи ні за наступною схемою: «2» – повністю згоден; «1» – частково згоден; «- 2» – не згоден; «0» – важко відповісти, не знаю (обирайте цю відповідь лише в крайньому випадку). Поставте будь-яку позначку у відповідній клітинці протоколу.

Прізвище, ім'я \_\_\_\_\_

Стать \_\_\_\_\_ Вік \_\_\_\_\_ Школа \_\_\_\_\_

Клас \_\_\_\_\_

## Протокол для реєстрації відповідей

	2	1	- 2	0
1. Перш ніж зіграти в нову гру (або розпочати нову справу), я повинен переконатися, що можу виграти (досягти успіху).				
2. Мені подобається уявляти те, що потрібно буде дізнатися або зробити в найближчому майбутньому.				
3. Я ніколи не оберу гру, з якою інші не знайомі.				
4. Краще я буду робити все, що звично для мене, ніж шукати нові способи.				
5. Я люблю з'ясувати, чи насправді усе так, як заведено вважати.				
6. Мені подобається думати про те, що зі мною ніколи не траплялося.				
7. Деякі мої ідеї настільки захоплюють мене, що я забуваю про все на світі.				
8. Я нервую, якщо не знаю, що відбудеться далі.				
9. Я люблю все незвичайне.				
10. Я часто намагаюся здогадатися про що думають інші люди.				
11. Мені подобається обговорювати мої ідеї в компанії друзів.				
12. У майбутньому мені хотілося б зробити щось таке, що нікому не вдалося до мене.				
13. Я віддаю перевагу друзям, які завжди все роблять звичним (загальноприйнятним) способом.				
14. Мені подобається розв'язувати навіть таку проблему, яка не має правильної відповіді.				
15. Існує багато речей, з якими мені хотілося б проекспериментувати.				
16. Якщо я одного разу знайшов відповідь на запитання, я буду дотримуватися її, а не шукати інші відповіді.				
17. Коли я читаю або дивлюся фільм, я уявляю себе ким-небудь із героїв.				
18. Я люблю уявляти собі як жили люди 200 років тому.				
19. Я люблю досліджувати старі коробки та валізи, щоб просто подивитися, що в них може бути цікавого.				
20. Мені хотілося б, щоб мої рідні, учителі (керівники) робили все як зазвичай й не змінювалися з часом (у характері, поведінці тощо).				
21. Я довіряю своїм почуттям, передчуттям, інтуїції.				
22. Мені цікаво припустити що-небудь і перевірити, чи правий я.				
23. Я люблю братися за головоломки (ігри), де необхідно розраховувати свої подальші ходи.				
24. Моїм кращим друзям не подобаються дурні ідеї (ідеї, які не можуть бути здійснені).				
25. Я люблю придумувати щось нове, навіть якщо це неможливо застосувати на практиці.				
26. Мені подобається, коли всі речі лежать на своїх місцях.				
27. Мені було б цікаво шукати відповіді на запитання, які виникнуть у майбутньому.				
28. Я люблю братися за нове, щоб подивитися, що із цього вийде.				
29. Мені подобається міркувати про щось цікаве, про те, що ще нікому не спадало на думку.				
30. Коли я бачу картину, на якій зображений хто-небудь незнайомий, мені цікаво дізнатися хто це.				
31. Я люблю перегорати книги й журнали, щоб просто подивитися що в них.				
32. Я думаю, що на більшість питань існує тільки одна правильна відповідь.				
33. Я люблю ставити запитання про такі речі, про які інші люди не замислюються.				

Ключі для обробки результатів (+) – прямі твердження: № 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 33. У цьому випадку приймається знак балу, виставленого респондентом вказаним твердженням. (-) – зворотні твердження: № 1, 3, 4, 8, 13, 16, 20, 24, 26, 32. У цьому випадку знак балу, виставленого респондентом вказаним твердженням, змінюється на протилежний.

Підраховується алгебраїчна сума «сирих» балів за усіма твердженнями.

Нормативна тестова «лінійка» представлена в шкалі «стенів»



Стени	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Сума «сирих» балів	$\leq -13$	- 12; - 5	- 4; 3	4-10	11-18	19-26	27-33	34-41	42-49	$\geq 50$
Рівень вираження особистісної установки на креативну поведінку	Низький			Нижче за середній	Середній	Вище за середній	Високий		Дуже високий	

## Додаток Б

Малюнковий субтест модифікованої методики творчості Ф. Вільямса (загально статистичні та нормативні показники)

## Загальна статистика

Показники Креативності	N (кількість зарахованих протоколів)	Середнє арифметичне	Стандартне відхилення
Σ Віл	1205	64,57	13,85
OpT	1136	18,1	5,93
Σ креат	1117	46,94	16,63
P2+N	1157	29,12	6,42

## Тестові шкали (нормативи) в процентіях (десятирівнева шкала)

Показники Креативності	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
P2+N	≤ 22,5	23–24	24,5–25	25,5–26	26,5–28	28,5–29	29,5–31	31,5–33,5	34–38	≥ 38,5
Σ Віл	≤ 49	49,5–52,5	53–56	56,5–60	60,5–63	63,5–67	67,5–71	71,5–76	76,5–83	≥ 83
OpT	≥ 25,47	23,42–25,46	21,73–23,41	20,03–21,72	18,73–20,02	16,82–18,72	15,18–16,81	12,86–15,17	9,98–12,85	≤ ,97
Σ Креат	≤ 26,11	26,12–32,44	32,45–37,1	37,11–40,79	40,8–45,03	45,04–49,96	49,97–55,17	55,18–61,31	61,32–68,73	≥ 68,74
Ступінь виявленої креативності	Креативність не виявлено			Загально статистична креативність				Висока креативність		Дуже висока креативність