МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

на тему: **«РОЗВИТОК КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8.0133
спеціальності 013 «Початкова освіта»
освітньо-професійної програми «Початкова освіта»
Ю. К. Гільміярова

Керівник: доцент кафедри дошкільної та початкової освіти, к.пед.н., доцент _____Т. В. Турбар

Рецензент: доцент кафедри дошкільної та початкової освіти, к.пед.н., доцент _____Л. М. Шульга

Запоріжжя
2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет соціальної педагогіки та психології
Кафедра дошкільної та початкової освіти
Рівень вищої освіти магістерський
Спеціальність 013 «Початкова освіта»
Освітньо-професійна програма «Початкова освіта»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри _____
«____»_____2023 р.

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Гільміяровій Юлії Костянтинівні

1. Тема роботи: «Розвиток креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання»
керівник роботи Турбар Т.В., к. пед. н., доцент
затверджена наказом ЗНУ від «24» вересня 2024 року № 1447-с

2. Строк подання студентом роботи: _____

3. Вихідні дані до роботи: матеріали педагогічної практики, аналіз наукової літератури.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) розкрити сутність поняття креативності; визначити особливості розвитку креативності учнів початкової школи; проаналізувати ігрові методи навчання як засіб розвитку креативності учнів початкової школи; визначити рівень креативності учнів початкової школи; розробити програму розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання та експериментально перевірити її ефективність.

5. Перелік графічного матеріалу: рисунків – 10, таблиць – 3 з результатами дослідження.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Турбар Т. В.	16.11.23 р.	16.11.23 р.
Розділ 1	Турбар Т. В.	21.12.23 р.	21.12.23 р.
Розділ 2	Турбар Т. В.	09.04.24 р.	09.04.24 р.
Висновки	Турбар Т. В.	12.09.24 р.	12.09.24 р.

7. Дата видачі завдання: _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ п/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Збір та систематизація матеріалу	жовтень	виконано
2	Написання вступу роботи	листопад	виконано
3	Написання першого розділу роботи	грудень-лютий	виконано
4	Написання другого розділу роботи	квітень-вересень	виконано
5	Написання висновків роботи	вересень	виконано
6	Оформлення роботи	жовтень	виконано
7	Рецензування	листопад	виконано
8	Захист	грудень	

Студент _____ Гільміярова Ю. К.

Керівник роботи _____ Турбар Т. В.

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ Трипольська Н. В.

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 80 с., 10 рисунків, 3 таблиці, 62 джерела.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити ефективність використання ігрових методів навчання для розвитку креативності молодших школярів.

Об’єкт дослідження – процес розвитку креативності учнів початкової школи.

Предмет дослідження – зміст, засоби та методи розвитку креативності учнів початкової школи.

Методи дослідження: теоретичні: аналіз наукової літератури для висвітлення стану проблеми дослідження; порівняння, узагальнення й систематизація теоретичних даних для з’ясування стану розроблення та рівня вивчення основних понять досліджуваного питання, визначення категорійного апарату; емпіричні: тест креативності Е. Торренса, методика «Дорисовування фігур» О. Д’яченко, тест дивергентного мислення Ф. Вільямса, опитувальник креативності Дж. Джонсона.

Теоретичне значення: обґрунтовано зміст та значення креативності та творчості у дітей молодшого шкільного віку; охарактеризовано методи, підходи та особливості розвитку креативності учнів початкової школи ігровими методами навчання.

Практичне значення: проаналізовано засоби та методи розвитку креативності учнів початкової школи; розроблено програму розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання.

Галузь використання: заклади освіти.

КРЕАТИВНІСТЬ, ІНТЕЛЕКТ, ТВОРЧЕ МИСЛЕННЯ, ЗДІБНОСТІ, ОБДАРОВАНІСТЬ, МОЛОДШИЙ ШКІЛЬНИЙ ВІК, ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ, ІГРОВІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ.

SUMMARY

Hilmiiarova Y.K. Development of Creativity of Elementary School Students by Means of Game Teaching Methods.

The qualification work consists of an introduction, 2 parts, findings, a list of references (62 items).

The new Ukrainian school prepares educated citizens, developed in all spheres of activity and ready for life in modern society. Already from the first grade, teachers teach children to express their thoughts, not to be afraid to speak, think, create. Creativity is one of the important components of human development. It helps people to reveal all their qualities, and it is creative people who achieve their goals the most and most often.

The purpose of the study is to theoretically substantiate and experimentally verify the effectiveness of using game-based learning methods for the development of creativity of younger schoolchildren.

The research tasks:

1) to reveal the essence of the concept of creativity;

2) to determine the peculiarities of the development of creativity of primary school students;

3) to analyze game-based learning methods as a means of developing the creativity of primary school students;

4) determine the level of creativity of primary school students;

5) to develop a program for the development of creativity of primary school students by means of game-based learning methods and to test its effectiveness experimentally.

The object of research is the process of creativity development of primary school students.

The subject of the research is the content, means and methods of developing the creativity of primary school students.

Part 1 “Theoretical foundations of the development of creativity of younger schoolchildren by means of game methods of learning” the essence of the concept of creativity is revealed, the peculiarities of the development of creativity of primary school students are highlighted, game teaching methods are considered as a means of developing the creativity of primary school students.

Part 2 “Research and experimental work on the development of creativity of primary school students by means of game-based learning methods” the level of creativity of elementary school students was determined, a program for the development of creativity of elementary school students was developed using game methods of learning, the results of research and experimental work on the development of creativity of elementary school students after the implementation of the program were analyzed.

The results of the study can be used by kindergarten teachers, school teachers, development center specialists, and parents for the purpose of developing creativity in children of preschool and primary school age.

Keywords: creativity, intellect, creative thinking, abilities, talent, early school age, game technologies, game methods of learning.

ЗМІСТ

Вступ……..……..……...…....…… 8
Розділ 1. Теоретичні основи розвитку креативності молодших школярів засобами ігрових методів навчання……... 11
1.1. Сутність поняття креативності……..……. 11
1.2. Особливості розвитку креативності учнів початкової школи……..… 22
1.3. Ігрові методи навчання як засіб розвитку креативності учнів початкової школи……...……. 34
Розділ 2. Дослідно-експериментальна робота з розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання…….……. 44
2.1. Визначення рівня креативності учнів початкової школи.…….. 44
2.2. Програма розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання……... 54
2.3. Аналіз результатів дослідно-експериментальної роботи з розвитку креативності учнів початкової школи……... 65
Висновки……... 72
Список використаних джерел……. 75

ВСТУП

Однією із головних рис людини у сучасному суспільстві є креативність. Саме вона найкращий помічник у створені власного «Я», свого життя та професійної діяльності. Ефективність креативності зростатиме у кожному поколінні, якщо її розвивати під час виховання у садочку, під час навчання у школі та інших навчальних закладах, на різних гуртках та в умовах сімейного виховання.

Нова українська школа створює підґрунтя для розвитку креативності учнів, оскільки метою цієї концепції є «різнобічний розвиток, виховання і соціалізація особистості, яка усвідомлює себе громадянином України, здатна до життя в суспільстві та цивілізованої взаємодії з природою, має прагнення до самовдосконалення і навчання впродовж життя, готова до свідомого життєвого вибору та самореалізації, трудової діяльності та громадянської активності» [32].

Отже, Нова українська школа готує освічених громадян, розвинутих у всіх сферах діяльності та готових до життя у сучасному суспільстві. Вже з першого класу вчителі вчать малечу висловлювати свої думки, не боятися говорити, мислити, творити. Саме креативність є одним із важливих компонентів розвитку людини. Вона допомагає людям розкрити всі свої якості, і саме креативні люди найбільше та частіше досягають своїх цілей.

У своїх працях до різних аспектів креативності звертались як вітчизняні так і зарубіжні вчені: Т. Баришева, С. Дімітрова-Бурлаєнко, Дж. Гілфорд, Н. Добровольська, Т. Ембайл, Д. Завалишина, Д. Лаверт, А. Маслоу, В. Моляко, С. Сисоєва, Р. Стернберг, Е. Торренс, Д. Треффінджер та ін.

Дослідженнями розвитку креативності займались такі науковці, як: О. Антонова, Дж. Гілфорд, І. Гриненко, О. Дунаєва, Р. Кириченко, В. Крамаренко, І. Подорожна, В. Фрицюк, І. Шахіна, та ін.

Питання розвитку креативності дітей молодшого шкільного віку вивчали Т. Воробйова, Ю. Гатанов, В. Імбер, В. Павленко, І. Середа та ін.

Аналіз проблеми розвитку креативності молодших школярів у психолого-педагогічній літературі дозволяє стверджувати, що цим питанням цікавились велика кількість вітчизняних та зарубіжних дослідників. Таким чином актуальність проблеми креативності у сучасному світі зумовила вибір теми кваліфікаційної роботи: «Розвиток креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання».

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити ефективність використання ігрових методів навчання для розвитку креативності молодших школярів.

Завдання дослідження:

1. Розкрити сутність поняття креативності.
2. Визначити особливості розвитку креативності учнів початкової школи.
3. Проаналізувати ігрові методи навчання як засіб розвитку креативності учнів початкової школи.
4. Визначити рівень креативності учнів початкової школи.
5. Розробити програму розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання та експериментально перевірити її ефективність.

Об’єкт дослідження – процес розвитку креативності учнів початкової школи.

Предмет дослідження – зміст, засоби та методи розвитку креативності учнів початкової школи.

Для досягнення мети та завдань дослідження використано такі **методи**:

- теоретичні: аналіз наукової літератури для висвітлення стану проблеми дослідження; порівняння, узагальнення й систематизація теоретичних даних для з’ясування стану розроблення та рівня вивчення основних понять досліджуваного питання, визначення категорійного апарату;
- емпіричні: тест креативності Е. Торренса, методика «Дорисовування фігур» О. Д’яченко, тест дивергентного мислення Ф. Вільямса, опитувальник креативності Дж. Джонсона.

Теоретичне значення: обґрунтовано зміст та значення креативності та творчості у дітей молодшого шкільного віку; охарактеризовано методи, підходи та особливості розвитку креативності учнів початкової школи ігровими методами навчання.

Практичне значення: проаналізовано засоби та методи розвитку креативності учнів початкової школи; розроблено програму розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання.

Результати дослідження можуть бути використанні вихователями дитячих садочків, вчителями шкіл, фахівцями центрів розвитку, батьками з метою розвитку креативності у дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ

1.1. Сутність поняття креативності

Інтерес до проблеми креативності виник ще з найдавніших часів. Такі дослідники як Демокріт, Платон, Аристотель задавалися питанням прояву творчості та її впливу на формування особистості. Проблема креативності перебуває у центрі уваги дослідників. Креативність, як інтегративні властивості особистості, що відображають високі інтелектуальні та творчі можливості людини, стає суттєвим резервом науково-технічного прогресу країни, наукових відкриттів у різних галузях, культурно-освітніх та соціально-економічних змін у суспільстві та, більш того, виступає важливим стратегічним ресурсом [24].

На сьогоднішній день немає єдиного визначення даного поняття, різні вчені в рамках того чи іншого підходу дають різні визначення та виділяють різні підходи до виявлення природи та компонентів креативності. Але всі існуючі підходи поєднує те, що здатністю креативності є здатність створювати щось нове та оригінальне.

Варто зазначити, що вивченням креативності займалися та займаються вчені з різних галузей наук. Найбільшу популярність дослідження креативності набуло у вітчизняних педагогів та психологів.

Серед вітчизняних учених, чиї дослідження зробили неоціненний внесок у розвиток креативності, слід виділити таких як Л. Коломієць, В. Крамаренко, В. Кузь, В. Моляко, К. Ніколенко, Б. Новіков, О. Савченко, Т. Стефаненко, Н. Чепелєва.

У психолого-педагогічній літературі креативність тісно переплітається з поняттям «творчість». Значна кількість сучасних вчених вважають ці терміни синонімічними.

Л. Ткаченко вважає, що «творчість як процес і креативність як здібність до варіативності є спільними факторами, що можуть забезпечити безконфліктний, неантагоністичний шлях розвитку не лише конкретної особистості, а й людства в цілому» [50, с. 32].

Серед численних підходів до вивчення зв'язку між термінами «творчість» і «креативність» особливо помітна точка зору Р. Гільмутдінової. Вона проводить розмежування між «великою креативністю», яка означає глибоке залучення у творчу діяльність і веде до вироблення нових культурних, наукових та соціальних досягнень, та «маленькою креативністю», яка відображає повсякденну творчість, інтелектуальну активність особистості та пошук рішень для конкретних задач, таких як розробка нових проектів. Нестача творчості і недостатній рівень сформованості компетенцій можуть призвести до негативних проявів у мисленні, що, в свою чергу, знижує рівень креативності. Водночас, прояви креативності у індивіда сприяють розвитку його творчого потенціалу, відкриваючи нові можливості для реалізації навичок, отриманих під час навчання [12, с. 42].

У дослідженні зв'язку між творчістю та креативністю, запропонованому Е. Пікардом і М. Боденом, творчість розглядається як явище, яке ілюструє інтеракцію новизни з соціально-культурним контекстом, що виникає в результаті діяльності суб'єкта. Натомість креативність вважається окремим аспектом, що стосується формування новизни і значущості на рівні особистості [60]. Це означає, що креативність визначається як створення нових можливостей для індивіда, тоді як творчість сприймається як процес генерування нових перспектив для суспільства загалом.

І. Зязюн трактує творчість як процес виготовлення суб'єктивно нового, який опирається на здатність формулювати оригінальні ідеї та застосовувати нестандартні підходи в діяльності. Креативність визначається як особистісна здатність генерувати нові та унікальні ідеї, а також знаходити нестандартні рішення для складних завдань. Отже, креативність є важливим аспектом творчості [18].

Творчість та креативність асоціюються із соціально значущою активністю людини. І. Шахіна стверджує, що творчість слід розглядати як характеристику процесу (діяльності) суб'єкта, підкреслюючи його процесуально-результативну природу, тоді як креативність є якістю (особливістю) особистості, що відображає творче ставлення людини до навколишнього світу, акцентуючи увагу на суб'єктно обумовленій стороні [55].

З погляду О. Дунаєвої, творчість є усвідомленою активною діяльністю, спрямованою на відтворення та перетворення певних явищ реальності, тоді як креативність — це здатність індивіда сприймати проблему та використати найефективніші можливості для створення нового, оригінального продукту, що має соціальну значимість [16].

О. Пилищук, аналізуючи креативність та творчий потенціал як особистісні характеристики, зазначає, що їх розвиток надає індивіду можливість реалізовувати унікальні ідеї та створювати нововведення у різних галузях знань, відповідаючи вимогам ринку праці та науки [38, с. 171].

Підсумовуючи розглянутими нами думками вчених з питань творчості та креативності, можна сказати, що, на нашу думку, ключовими ознаками цих понять є оригінальність, унікальність та неповторність результатів діяльності, а також створення нових продуктів.

Отже, приділимо увагу детальнішому аналізу основної категорії нашого дослідження – креативності.

Вперше поняття креативність було використано Д. Сімпсоном у 1922 році для визначення здатності людини відмовлятися від шаблонних способів мислення.

Креативність активно вивчається соціологами, філософами, психологами та педагогами, починаючи з другої половини XX століття.

Згідно з психологією в цілому, креативність – це творча здатність людини, яка характеризується готовністю до прийняття та створення кардинально нових ідей та продуктів, яка відрізняється від традиційних загальноприйнятих схем мислення і входить до структури обдарованості як

незалежний фактор, а також здатна вирішувати проблеми, що виникають усередині статичних систем [44].

Психологічний словник визначає креативність як «творчі можливості (здібності) людини, які можуть виявлятися в мисленні, почуттях, спілкуванні, окремих видах діяльності, характеризувати особистість в цілому або її окремі сторони, продукти діяльності, процес їх створення» [43, с. 92].

Тлумачний словник трактує креативність як творчу, спрямовану на створення, новаторську діяльність. Креативний – «здатний до вироблення нових, оригінальних ідей та їх втілення, спрямований на творчість» [7, с. 514].

У педагогічному словнику креативність визначається як рівень творчої обдарованості, здатності до творчості, що становить відносно стійку характеристику особистості [9, с. 219]. Креативність у професійній педагогіці розглядається як здатність до творчості, прийняття та створення нового, нестандартного мислення, генерування великої кількості оригінальних та корисних ідей.

Філософський енциклопедичний словник трактує креативність «як творче першоджерело, здатність до творчого мислення, діяльність людей, що перетворює природній і соціальний світ відповідно до цілей і потреб людини на основі об’єктивних законів реальної дійсності» [53, с. 317].

З точки зору соціології, креативність вважається соціокультурним явищем, що слугує основою суспільного розвитку та охоплює наукові, філософські, соціальні, психологічні, педагогічні та культурні сфери. У своїй роботі, присвяченій аналізу соціальної значущості креативності в сучасному культурному контексті, К. Ніколенко визначає креативність як явище та результат, які повинні бути підтримані суспільством або, навпаки, відкинуті. Вчений розглядає креативність як процес створення універсально-культурних цінностей, наголошуючи на її ключовій ролі у гармонізації особистісної ідентичності та у формуванні соціокультурних зв’язків у спільноті [30, с. 180].

Креативність особистості визначає її готовність змінюватись, відмовлятися від стереотипів, допомагає знаходити оригінальні розв’язання

складних проблем у ситуації невизначеності; це внутрішній ресурс людини, який допоможе їй успішно самовизначитися у суспільстві.

Зарубіжні психологи, даючи визначення креативності, найчастіше пов'язують її із здібностями, тобто креативність – це процес перетворення знань, загальна творча здатність.

Е. Фромм визначає креативність в такий спосіб. Креативність – здатність дивуватися і пізнавати, уміння знаходити рішення у нестандартних ситуаціях, націленість на відкриття нового та здатність до глибокого усвідомлення свого досвіду [2]. Таким чином, під цим поняттям він має на увазі процеси, що активізують творчу діяльність, при цьому якість результату такої діяльності критерієм креативності не є. Націленість на новизну, по суті, – самоціль, нове має бути ні особистісно, ні соціально значимим.

Ф. Вільямс розуміє під креативністю деяку властивість чи характеристику особистості, що виражається у творчій продуктивності. А також здатність породжувати оригінальні ідеї. При цьому відхилятися у мисленні від традиційних схем, швидко вирішувати проблемні ситуації [4]. Тобто саме його визначення креативності лежить в основі трактування даного поняття упорядниками сучасних психологічних словників.

За Е. Торренсом, креативність – це не спеціальна, а загальна здатність, яка базується на констеляції загального інтелекту, особистісних характеристик та здібностей до продуктивного мислення [61]. У той самий час Е. Торренс визначає креативність не тільки як здатність особистості, а й як процес. Він стверджує, що креативність – це такий процес, складовими частинами якого є чутливість до проблем, відчуття незадоволеності та недостатності своїх знань, чутливість до відсутніх елементів та дисгармонії, впізнання проблем, пошук рішень, здогади, формулювання гіпотез, перевірка та переперевірка цих гіпотез, їх модифікація, а також узагальнення результатів [62]. Е. Торренс дійшов висновку, що розвиток креативності не зумовлений генетично, а залежить від культури та середовища, в якому ця особистість формувалася, крім того, він експериментально довів, що спад у розвитку креативності може бути усунений

у процесі навчання [61].

Д. Гілфорд визначає креативність як деяку специфічну здатність до творчості, а творчі здібності, своєю чергою, він виділяє в особливий клас поряд з інтелектуальними здібностями [34].

Дослідження креативності переважно велося у двох напрямках. Перший напрямок характеризується вивченням залежності креативності від інтелекту, який вимірюється за допомогою традиційних інтелектуальних тестів. Цю проблему вивчав Д. Гілфорд. Припущення, що чим вище рівень розумових здібностей, тим більше творчим може бути індивід, було підтверджено під час проведеного ним експерименту. Надалі в методологічному підході Д. Гілфорда знайшла вирішення проблема виділення деякої специфічної здатності до творчості, яка не зводиться лише до інтелекту. Ця здатність полягає у дивергентному мисленні, яке на відміну від конвергентного мислення, що орієнтується на відоме, тривіальне та однозначне вирішення проблеми, визначається як «здатність мислити в різних напрямках» [25], тобто засноване на стратегії генерування безлічі рішень одного й того ж завдання. Згодом Е. Торренс висунув теорію інтелектуального порогу, згідно з якою немає осіб з низьким інтелектом, які мають креативність, але високий інтелект необов’язково пов’язаний із високою креативністю [62].

Другий напрямок передбачає зв’язок креативності з особистісними та мотиваційними особливостями людини. Дослідження Ф. Баррона показують, що креативна особистість – це людина, чужа конформізму і ригідності, що володіє високою самооцінкою, як правило, недисциплінована, багато що піддає сумніву і не зважає на чужу думку, що перебуває часто в стані психологічної невпевненості, допитлива, що має широке коло інтересів, що зберігає здатність дивуватися та захоплюватися. Її сприйняття світу постійно оновлюється, вона здатна своєчасно та продуктивно реагувати на зміну обставин. Така людина чітко усвідомлює те, що знає і чого не знає, саме дана якість спрямовує її діяльність, породжує питання, спонукає на постановку нових проблем, веде до відкриттів [59]. Тобто креативність, на думку Ф. Баррона, постає в один ряд із

здібностями та рисами характеру особистості.

Зовсім інший погляд на креативність представлений однією з останніх концепцій креативності. Ця теорія називається «теорія інвестування». Авторами цієї теорії є Д. Лаверт та Р. Стернберг. Ці науковці вважають креативною таку особистість, яка прагне і здатна «купувати ідеї за низькою ціною і продавати за високою» [58, с. 815]. Тобто завдання креативної людини полягає в тому, щоб правильно оцінити потенціал розвитку ідей та їх можливий попит. Креативність, з погляду Р. Стернберга – це здатність на розумний ризик, готовність долати перешкоди, внутрішню мотивацію, толерантність до невизначеності, готовність протистояти думці оточуючих. Ці психологи надають творчому середовищу важливе значення, вважаючи, що без нього прояв креативності неможливий [3].

Відповідно до теорії А. Маслоу, креативність, як особливий спосіб взаємодії з реальністю, може бути «первинною» та «вторинною». «Первинна» креативність є етапом натхненної творчості, яка не націлена на результат, а концентрується на процесі як такому. На стадії «первинної» креативності людина прагне отримати від творчості саме задоволення і не схильна бачити в ній спосіб досягнення успіху та визнання. «Первинна» креативність не є унікальною в тому сенсі, що вона генетично закладена в кожній людині. «Вторинна» – це процес деталізації творчого продукту та надання йому конкретної форми, що включає в себе не так творчість, як важку рутинну роботу, успіх якої значною мірою залежить від самодисципліни. «Вторинна» креативність передбачає наявність працьовитості, терпіння, витривалості; вона виступає свого роду аналогом наукової продуктивності. Таким чином, у трактуванні А. Маслоу, креативність певною мірою залежить від конкретних здібностей та рис характеру людини [26].

Отже, у зарубіжній літературі є безліч визначень поняття креативність.

Цю «різноманітність» можна проілюструвати узагальнюючим висловленням Р. Холлменна: «Креативність є комбінацією сприйняттів, які реалізуються новими способами (Е. Маккеллар), умінням знаходити нові

зв’язки (Л. Кюбі), виникненням нових взаємин (К. Роджерс), створенням нових творів (Г. Меррей), готовністю впроваджувати і визнавати нововведення (Г. Лассуель), розумовою активністю, що веде до нових прозрінь (К. Жерар), перетворенням досвіду у нову структуру (Ф. Тейлор), уявленням нових комбінацій значень (І. Гізелін)» [54].

Іншим із найпоширеніших визначень креативності, визнаних більшістю сучасних іноземних вчених, є розуміння цієї концепції як здатності генерувати продукт, який є оригінальним і водночас доречним у відповідному контексті. (Т. Амабайл, Ф. Баррон, Т. Любарт, Д. Маккінон, Р. Оксе, Р. Штернберг) [35].

Спочатку креативність розглядалася як функція інтелекту, і рівень розвитку інтелекту ототожнювався з рівнем розвитку креативності. Згодом з’ясувалося, що рівень інтелекту корелює із креативністю лише до певної межі, а надто високий інтелект перешкоджає креативності. На сьогодні креативність розглядається як незведена до інтелекту функція цілісної особистості, яка залежить від цілого комплексу її психологічних характеристик. Відповідно, центральний напрямок у вивченні креативності – виявлення особистісних якостей, з якими вона пов’язана.

Характерними рисами креативного процесу, результату та особистості є їхня унікальність, здатність відповідати поставленим завданням, а також ще одна риса, яку можна охарактеризувати як придатність – вона може проявлятися в естетичному, екологічному, оптимальному, правильному та оригінальному аспекті в даний момент часу. Креативні результати можуть мати різноманітну природу: це може бути новий спосіб розв’язання проблем у математиці, відкриття в області хімії, створення музичного твору, живопису чи поезії, формування нової філософської чи релігійної концепції, інновації в галузі права, економіки, а також нові підходи до вирішення соціальних викликів тощо. [50]

Говорячи про традиційні погляди на креативність, що представлені у сучасних дослідженнях, можна зазначити, що вона «розглядалася як особистісна категорія, і спори серед науковців здебільшого велися з приводу

уточнення її трактування, а саме: креативність як дивергентне мислення, або інтелектуальна активність, або як інтегрована якість особистості» [14].

У вітчизняних дослідженнях активно розробляється кілька підходів до інтерпретації феномену креативності. В одних креативність розглядається як створення нового продукту або результат творчого мислення, в інших – творчий процес створення нового.

На думку Р. Кириченко креативність можна розглядати як особистісну характеристику, яка виникає з потенційних можливостей кожної людини. Вона проявляється у необхідності реалізувати неусвідомлене бажання бути унікальною особистістю, в якій вільна творчість відіграє важливу роль у взаємодії з іншими через власні творчі досягнення. Крім того, креативність дозволяє знаходити гармонію між особистими захопленнями та соціально значущими інтересами. [22, с. 188].

Креативність – це здатність особистості до створення нового, що виникає на основі творчого самовираження, спрямованого на духовний і моральний розвиток. Креативність розглядається як важливий елемент духовного розвитку дитини. Можна підкреслити, що креативність формується у процесі виховання і розвитку особистісних якостей, таких як самостійність, емоційна чутливість та здатність до моральних рішень [31].

На думку педагога О. Савченко головним показником креативності виступає здатність до творчого мислення, яка проявляється через уміння знаходити нові рішення та ідеї у процесі навчання. О. Савченко розглядає креативність як ключову компетенцію, що формується в умовах індивідуально орієнтованого навчання, коли учень має можливість самостійно досліджувати і створювати [46].

В. Моляко охарактеризує креативність як здатність, що відображає потужний потенціал людей у створенні нових цінностей і прийнятті нестандартних рішень. Він виділяє сім основних ознак цієї якості: оригінальність, евристичність, фантазію, активність, концентрацію, чіткість та чуттєвість. [29, с. 18].

Як зазначає Н. Чепелєва креативність – це комплексна характеристика особистості, яка включає уяву, інтелект та мотивацію до створення нового. Авторка підкреслює, що креативність формується через активне залучення учнів у процес творчого пізнання та експериментування в освітньому середовищі [19].

Українські психологи В. Барко, В. Дружинін, В. Моляко, А. Тютюников та Т. Червонна дійшли висновку, що креативність – це риса особистості, яка формується на основі розвитку вищих психічних функцій. Важливо зазначити, що «первинна» загальна креативність, що є універсальною здатністю до творчості, розвивається до 6-7 років під впливом позитивних умов оточення [26].

В. Павленко підкреслює, що «креативність є універсальною характеристикою особистості, що виявляється під час творчого процесу як здатність створювати різноманітні, соціально значущі та оригінальні продукти, а також знаходити ефективні способи їх використання. Це уміння шукати рішення в нестандартних ситуаціях є властивістю, що розкривається тільки за наявності сприятливих умов середовища на високому рівні в різних сферах людської діяльності протягом усього життя» [36, с. 17].

На сьогоднішній день можна говорити про сформовану традицію розуміння креативності як здібності, що відбиває глибинну властивість індивідів створювати оригінальні цінності, приймати нестандартні рішення, виходити за межи відомого; як інтегральної властивості особистості, що втілює її творчі можливості.

Дослідження психолого-педагогічних підходів до креативності дозволило зробити кілька узагальнень. Експерти сприймають креативність як:

- специфічну здатність, визначену поєднанням різних особистісних якостей (А. Матюшкін, Л. Мітіна, В. Моляко, А. Смірнов);

- загальну здатність до перетворення раніше отриманого досвіду і створення нового на його основі (В. Дружинін, І. Мелик-Гайказян, Я. Пономарьов);

- інтегральну характеристику особистості, яка поєднує пізнавальні та особистісні аспекти (М. Кашапов, Л. Куцевол, О. Мітченкова, В. Шадріков);

- форму психічної активності, складне явище з власною структурою (Т. Баришева, Е. Торренс);

- максимальний рівень розвитку інтелектуальних здібностей (О. Дьяченко, Ж. Піаже, О. Тихомирова, М. Холодна) [12].

Варто зазначити, що креативність досліджувалася вітчизняними та зарубіжними науковцями з різних точок зору, з різних позицій, у різних галузях життєдіяльності та різними методами.

Оскільки креативність – неодмінний атрибут самоактуалізації, вона проявляється у здатності у всьому знаходити можливість творчості. Креативні, орієнтовані на творчість і самоактуалізацію люди психологічно готові до інновацій у професійній діяльності, менш схильні до професійного «вигоряння». У соціокультурній взаємодії креативність постає як необхідна складова. Чим вищий рівень креативності особистості, тим ефективнішим буде її творча праця.

Вітчизняні дослідники розглядають креативність як «творчість», прояв творчого підходу та творчих здібностей. Робляться спроби розмежувати поняття «творчість» та «креативність».

У рамках такого диференційованого підходу творчість є процесом і його результатами, тоді як для визначення креативності посилаються на її суб’єктивно обумовлений характер. Творчість – це процес, спрямований на створення нового продукту, а креативність – внутрішній потенціал особистості, що передбачає вихід за рамки відомого, відмова від стереотипів у мисленні та діяльності, здатність до нестандартного, самобутнього мислення тощо.

Таким чином, проведене теоретичне дослідження показало, що, незважаючи на те, що автори визначають креативність по-різному, загальним є уявлення про неї як комплекс інтелектуальних і особистісних особливостей індивіда, які полягають в умінні в нестандартних ситуаціях знаходити рішення, націленість на відкриття нового і глибоке усвідомлення свого досвіду.

1.2. Особливості розвитку креативності учнів початкової школи

Формування та розвиток творчої та енергійної особистості, що володіє вмінням оригінально та ефективно долати життєві труднощі, закладається в дитячому віці і є необхідною умовою подальшого етапу розвитку особистості дитини, її успішної творчої самореалізації.

Незважаючи на наявність достатньої кількості досліджень, присвячених питанням розвитку креативності, низка питань залишається слабо розробленою, наприклад проблема реалізації творчих можливостей дітей у різні вікові періоди. Враховуючи важливість навчання, сукупність соціальних умов, вплив мікросередовища на розвиток креативності, вважаємо, що вивчення їхньої ролі в різні вікові періоди досить актуальне.

Особливо важливим для розвитку креативності, як стверджують численні вчені (В. Клименко, Л. Коломієць, В. Кузь, І. Лернер, В. Павленко, О. Савченко, Т. Стефаненко, В. Сухомлинський, Н. Чепелєва, Н. Юхимчук та інші), є молодший шкільний вік.

Молодший шкільний вік – це час значних змін і розвитку. Тому досягнення дітей у цей період є надзвичайно важливими. Якщо дитина не відчує радості від процесу пізнання, не навчиться вчитись, не здобуде навичок спілкування або не розвине впевненості у своїх можливостях, їй стане значно складніше у майбутньому. Це вимагатиме більших емоційних і фізичних зусиль. Багато з цих позитивних навичок, таких як організованість, самоконтроль та цікавість до навчання, можуть бути втрачені під час інтенсивних змін у підлітковому віці. Чим більше добре засвоєних навичок матиме молодший школяр, тим легше йому буде впоратися з викликами, які принесе період підлітковості [36].

Багато дослідників, переконані, що в сучасній ситуації суспільного розвитку у дітей молодшого шкільного віку відбувається зниження творчої активності, хоча зміни, що відбуваються на даному віковому етапі в психічному розвитку дітей, вказують на широкий спектр творчих можливостей. Разом з тим

для забезпечення якісних умов з метою формування та розвитку творчих можливостей дітям молодшого шкільного віку необхідне освоєння простих та доступних видів творчої активності для подальшої творчої самореалізації.

Нині існує гостра соціальна потреба у творчості та творчих індивідах. Розвиток у молодших школярів креативності – одне з найважливіших завдань сучасної школи.

Як зазначає В. Павленко, «молодший шкільний вік відіграє важливу роль у розвитку креативності, оскільки початок систематичної навчально-виховної діяльності є найбільш сприятливим часом для цілеспрямованого формування креативних особистісних якостей. В учнів початкової школи стандартні, стереотипні способи мислення та дій ще не переважили, що відкриває можливості для активного освоєння ними креативних методів роботи, складних розумових операцій та форм поведінки, що потребують творчої активності» [36].

Зазначимо, що роль креативності у навчальному процесі молодших школярів є надзвичайно важливою, оскільки вона сприяє формуванню у дітей навичок нестандартного мислення, самовираження та розв’язання проблем. Креативність допомагає учням початкової школи не тільки краще засвоювати навчальний матеріал, але й розвивати інтелектуальні та емоційні компетенції, які є необхідними в сучасному світі.

Зважаючи на те, що процес навчання школярів орієнтований на розвиток особистості, сприяння самовизначенню та самоактуалізації, а не суто інформативну та підготовчу до подальшого нарощування обсягу знань діяльність, на наш погляд, розвиток креативності сприяє порятунку від консервативності, шаблонності у думках та діях, актуалізує відповідальність та вчить усвідомленому підходу до набуття знань, розширює діапазон інструментів набуття та використання знань.

Креативність, це якість особистості, яку можна розвивати. Розвиток креативності відбувається у досвіді, поступово, входячи у практику, стає дедалі ефективнішим. На наш погляд, основне значення розвитку креативності

молодших школярів – у розширенні діапазону досвіду школярів, розвитку у них гнучкості мислення, яка необхідна та актуальна у мінливих умовах.

Креативність тісно пов’язана з дивергентним мисленням, яке передбачає пошук різних варіантів вирішення однієї проблеми. У навчальному процесі це дає можливість молодшим школярам бачити кілька шляхів досягнення результату та не обмежуватися стандартними рішеннями. Креативне мислення допомагає дітям розвивати критичне ставлення до інформації, що є важливим у формуванні аналітичних здібностей [41].

Креативні завдання та підходи роблять навчання більш цікавим і захоплюючим. Це підвищує мотивацію учнів до активної участі в заняттях, оскільки вони отримують можливість діяти вільно, експериментувати та створювати щось нове. Така залученість сприяє кращому засвоєнню матеріалу, оскільки учні вчаться через практичний досвід і творчі експерименти.

Коли діти виконують креативні завдання, вони вчаться самостійно приймати рішення і брати на себе відповідальність за свої ідеї. Це підвищує їхню впевненість у власних силах і можливостях. Креативність допомагає учням не боятися помилок, оскільки вони бачать, що навіть через експерименти та помилки можна знайти правильні рішення.

Виконання креативних завдань часто передбачає співпрацю між учнями, що сприяє розвитку комунікаційних навичок та емоційної чутливості. В процесі обговорення своїх ідей діти вчаться слухати одне одного, поважати думку інших і спільно шукати рішення. Це важливо для формування здорового соціального середовища в класі.

Креативність дозволяє враховувати індивідуальні особливості кожної дитини, адже учні можуть висловлювати свої ідеї, виходячи з власного досвіду і сприйняття. Це допомагає вчителю знайти підхід до кожного учня та підтримувати його інтерес до навчання, стимулюючи творчий розвиток [37].

Креативність у навчальному процесі сприяє розвитку здатності вирішувати складні та нестандартні завдання. Учні, які розвивають творчі здібності, стають більш відкритими до нових ідей і вміють знаходити

інноваційні підходи до подолання труднощів. Це важлива навичка, яка стане в нагоді не тільки у школі, але й у подальшому житті.

Сучасний світ вимагає від людей вміння адаптуватися до нових ситуацій і швидко знаходити рішення у нестандартних умовах. Розвиток креативності у молодшому шкільному віці створює базу для того, щоб діти змогли ефективно справлятися з такими викликами у майбутньому. Творче мислення допомагає їм стати більш гнучкими, відкритими до змін і нових ідей.

Таким чином, креативність є важливою складовою навчального процесу молодших школярів, оскільки вона сприяє всебічному розвитку особистості, мотивує дітей до навчання, формує критичне мислення та здатність вирішувати проблеми. Створення умов для розвитку креативності у школі дозволяє не тільки підвищити академічні успіхи учнів, але й готує їх до викликів сучасного світу.

Перш ніж перейти до розгляду особливостей розвитку креативності учнів початкової школи, звернемося до психологічних та вікових особливостей цього віку оскільки вони грають величезну роль у розвитку дитини і мають величезний вплив на становлення людини як особистості. Головне, що слід зазначити, це те, що провідним видом діяльності у цьому віковому періоді є навчальна діяльність, яка приходить на зміну ігрової [47].

Навчальна діяльність тісно пов’язана з усіма психічними процесами дитини. Розвиток здібностей, навичок та умінь дитини відбувається у процесі навчання та виховання, у процесі соціалізації в цілому.

На думку Д. Ельконіна, на початку молодшого шкільного віку у психологічному розвитку дитини відбуваються такі важливі зміни як:

- формування довільної поведінки;
- вміння опановувати різними засобами та зразками пізнавальної діяльності;
- перехід від егоцентризму до децентрації [51].

Але найбільші зміни відбуваються все ж таки в пізнавальній сфері дитини. З початком шкільного навчання мислення займає центральне місце у

свідомій діяльності дитини. Розвиток словесно-логічного, міркуючого мислення, що відбувається під час засвоєння наукових знань, перебудовує й інші пізнавальні процеси: «пам'ять у тому віці стає мислячою, а сприйняття – думаючим». Увага молодших школярів мимовільна, недостатньо стійка, обмежена за обсягом. Ситуація вступу дитини до школи означає значний перелом у соціальному та особистісному розвитку. Так, дитина, ставши школярем отримує цілком нові права та обов'язки, школяр знайомиться з суспільно значимою і корисною діяльністю. І від якості такої діяльності загалом залежать взаємини дитини з однолітками та вчителями [47].

Вважаємо, що для таких дітей характерне переважання суспільно значущих мотивів перед особистісними мотивами. Також у цьому віці відбувається вирішення проблеми егоцентризму та колективістської спрямованості особистості на користь децентрації. Крім того, молодший шкільний вік характеризується інтенсивним розвитком вищих психічних функцій. Розвивається наочно-образне мислення, довільне запам'ятовування, уява перетворюється на внутрішню діяльність дитини. Самооцінка досить адекватна, що дозволяє дитині об'єктивніше оцінювати результат своєї діяльності [56].

Домінуючою функцією у молодшому шкільному віці стає мислення. Від інтелекту залежить розвиток інших психічних функцій.

Молодший шкільний вік визначається наукової літературі як сенситивний (чутливий), найбільш сприятливий для розвитку уяви. Діяльність молодших школярів набуває усвідомленого, цілеспрямованого характеру, що обумовлюється включенням уяви в процес планування дій [28].

Зробимо акцент на тому, що у молодшому шкільному віці відбувається не просто активний розвиток уяви в цілому, а саме розвиток уяви, що відтворює. У цей віковий період важливими є зміни у психіці дитини. У дітей молодшого шкільного віку у зв'язку з тим, що з'являються у оточенні нові люди, нове довкілля, нові ставлення до світу, починає змінюватися світогляд, поняття, що склалися раніше, змінюється і розвивається мислення, переважно теоретичне.

Оскільки змінюється мислення, змінюються й інші психічні функції, процеси. Наприклад, у молодших школярів розвивається рефлексія, діти вчаться розуміти свій внутрішній психічний світ, аналізувати свою поведінку, формують ставлення до себе. У результаті дитина починає встановлювати власні погляди на навколишню дійсність, вона починає створювати свою думку про процес навчання та починає розуміти його значення [36].

У цей період молодші школярі проявляють високу пластичність мислення, що дозволяє їм розвивати творчу уяву і здатність до генерування нових ідей.

Отже, виділимо основні особливості розвитку креативності учнів початкової школи.

1. Учні початкової школи мають надзвичайно активну уяву. Це допомагає їм створювати нові образи та концепції на основі власного досвіду або фантазій. Важливо, що в цей період уява часто використовується для вирішення завдань нестандартними шляхами, що виступає однією з форм прояву креативності.

2. Креативність молодших школярів розвивається найкраще в середовищі, де їхні зусилля заохочуються. Позитивне підкріплення стимулює дітей до подальших творчих пошуків і відкриттів. Важливо, щоб учителі та батьки створювали середовище, де діти не бояться експериментувати і робити помилки.

3. Молодші школярі ще не мають стійких стереотипів у мисленні, тому вони відкриті до нових ідей та підходів. Ця гнучкість дає їм можливість шукати творчі рішення навіть у звичайних ситуаціях. Вони здатні адаптуватися до різних умов і вивчати нові способи взаємодії з інформацією та завданнями.

4. У учнів початкової школи присутня висока здатність до засвоєння нової інформації. Мозок молодших школярів є надзвичайно пластичним, що дозволяє їм швидко вчитися і застосовувати нові знання на практиці. Це сприяє розвитку їхньої креативності, оскільки діти активно використовують здобуті знання для вирішення різних проблем і створення нових ідей.

5. Креативність також пов’язана з емоційним розвитком. Діти використовують творчі методи для вираження своїх почуттів і емоцій, що сприяє розвитку емоційної інтелектуальності та самовираження. Творчі завдання допомагають дітям розвивати здатність до емпатії та розуміння себе і оточуючих.

На думку Т. Воробйової «креативність дітей молодшого шкільного віку – це узагальнена характеристика особистості учня, що проявляється, насамперед, у навчально-пізнавальної діяльності та визначає творчу спрямованість дитини. Вона включає здатність самостійно вибирати оптимальні та оригінальні рішення навчальних завдань, а також створювати нові ідеї та продукти, новизна яких може бути як об’єктивною, так і суб’єктивною [8, с. 6].

Отже розглянемо особливості розвитку креативності учнів початкової школи та чинники, що впливають на цей процес.

Різні автори по-різному трактують чинники, що впливають на розвиток креативності. В основному суперечки йдуть про роль інтелекту у розвитку креативності. Існує безліч підходів до взаємозв’язку інтелекту та креативності. Виділимо основні їх.

Одні вчені дотримуються думки, що креативності як такої немає. Основними авторами, які представляють цей підхід, є А. Маслоу, А. Танненбаум та ін.

Представники цього підходу стверджують, що для творчої активності особистості потрібна інтелектуальна обдарованість, але провідними у формуванні творчої поведінки виступають: мотивація, цінності та особистісні риси людини [17]. До основних рис творчої особистості відносять когнітивну обдарованість, чутливість до проблем, незалежність суджень у невизначених і складних ситуаціях.

Ще один підхід розглядає креативність як творчу здатність, яка розвивається, незалежно від інтелекту. Представники цього підходу кажуть, що між цими здібностями є зв’язок, але він незначний. Тому розвиваючи креативність, необов’язково розвивати інтелект. У межах цього підходу варто

згадати дослідження Дж. Гілфорда, К. Тейлора [48].

Автори третього підходу наполягають на зв'язку інтелекту та творчих здібностей. Цю думку поділяють практично всі фахівці в галузі інтелекту, такі як Г. Айзенк, Д. Векслер, Л. Термен. У концепції Е. Торренса, яка називається «теорія інтелектуального порогу», наголошується, що інтелект і креативність утворюють єдиний фактор, тому, чим вищий коефіцієнт інтелекту, тим вища творча здатність. Тому низка вчених вважає, що при розвитку інтелекту дитини розвивається і її креативність. [13].

Інший автор, Дж. Гауер розглядає взаємозв'язок креативності та обдарованості дітей. Він вважає, що креативність є однією із складових частин обдарованості. Такі діти дуже енергійні, вони здатні занурюватися в роботу, допитливі, часто знаходять нестандартні шляхи вирішення завдань, можуть цікавитись кількома видами діяльності та бути захопленими ними [5].

Сьогодні питання розвитку креативності дитини є дуже актуальним. Вчені створюють нові та вдосконалюють вже існуючі методи та методики розвитку креативності. Багато авторів підкреслюють, що важливо розвивати креативність із раннього віку.

До питання розвитку креативності різні автори підходять по-різному, із різних позицій. Існує безліч факторів та умов, що впливають на розвиток креативності людини.

А. Хайем, виділив основні чинники, які сприятливо впливають на розвиток креативності:

1) реалістичність поставлених цілей – цілі обов'язково повинні бути реальними і вибирати ці цілі, а також шляхи їх вирішення людина повинна сама;

2) ознайомлення з методами творчого мислення. Для успішного творчого мислення людині необхідно ознайомитися з методами, які допоможуть генерувати нові ідеї та втілювати їх у життя. Чим більше особистість знає про ці методи, тим частіше вона мислить творчо та застосовує ці методи на практиці. Отримання нової інформації про методи творчого мислення може

надходити з наукової літератури, спілкування з іншими творчими людьми і т.п.;

3) точка контролю. На думку автора, контроль над обставинами розвиває та підкріплює креативність, а його відсутність робить людину обмеженою. Сприяти розвитку почуття контролю допомагають позитивне мислення, сприятливий досвід у вирішенні проблем, гарний настрій;

4) впевненість. У будь-яких починаннях дуже важлива впевненість у тому, що людині підвладно генерувати ідеї та вирішувати поставлені на шляху завдання. Для того щоб сформувати впевненість та розвинути креативність у людини, необхідно застосовувати творчий підхід навіть у найпростіших повсякденних завданнях – це виробляє звичку та впевненість у собі та своїх силах;

5) відкритість мислення. Готовність враховувати альтернативні точки зору та підходи є важливою складовою креативного мислення. Щоб розвинути відкритість мислення, необхідно шукати приклади успішних людей та методик;

6) досвід. Подальшу креативність стимулює минулий сприятливий досвід. Тому завжди під час вирішення проблем необхідно добиватися позитивних результатів моделі поведінки;

7) відкритість лідерів. Інтерес до ваших ідей, пропозицій та заохочень з боку керівників посилюють креативність;

8) нагороди. Як і будь-якому виді діяльності нагороди сприяють розвитку креативності;

9) емоційна сила. Люди, які не втрачають обличчя перед життєвими труднощами, здатні керувати своїм емоційним станом, уникати надмірних стресів, занепокоєння чи депресії;

10) самоаналіз. Рефлексія сприяє пошуку помилок у мисленні та поведінці людини, отже, підвищує рівень творчого мислення [49].

На думку С. Козакової, розвиток креативності можливий за допомогою різних типів творчих завдань. Усі завдання автор ділить на 4 види:

1) блок розумовового орієнтування. Цей блок спрямовано на уміння узагальнювати інформацію, використовувати асоціації, уміння застосовувати

інтегрування практично;

2) блок аудіального розвитку, який спрямований на розвиток уваги, на вміння чути себе та оточуючих;

3) блок емоційного розвитку. Завдання даного блоку спрямовані на розвиток емоційно-чуттєвої сфери дітей, уміння розрізняти власні переживання та емоційні стани та розрізняти почуття оточуючих;

4) блок творчої спрямованості націлений на розвиток розумової гнучкості, на вміння переключатися швидко і безболісно з одного виду діяльності на інший, на вміння висловлювати свої думки та правильно їх формулювати, на вміння правильно та в потрібний момент використовувати такі якості як пам’ять та увага [37].

Креативність – це прояв оригінальності, самовираження та індивідуальності, які мають проявлятися у будь-якому виді діяльності молодшого школяра.

Із загальноприйнятих методів розвитку креативності у учнів початкової школи виділимо наступні:

1. Спосіб вигадування. У межах цього методу використовуються прийоми заміщення якостей одного об’єкта іншим, пошук цих якостей у сфері і т.д.

2. Метод гіперболізації. Збільшується чи зменшується об’єкт пізнання, його окремі частини чи якості: придумати найдовше слово; найменше число; зобразити прибульців із великими головами чи малими ногами; приготувати найсолодший чай або дуже солоний огірок.

3. Метод аглютинації. Пропонується поєднати непоєднувані в реальності якості, властивості, частини об’єктів та зобразити: намалювати гарячий сніг; вершину прірви; обсяг порожнечі і т.д.

4. Метод інверсії чи метод звернень. Коли стереотипні прийоми виявляються безплідними, застосовується принципово протилежна альтернатива рішення [36].

Розглянемо деякі методи, вправи та прийоми, спрямовані на розвиток креативності в учнів початкової школи.

У рамках шкільної освіти варто відзначити роботу М. Вертгеймера. Він займався розробками та дослідженнями у галузі продуктивного мислення школярів. Розробив низку творчих завдань, головною метою яких була постановка проблем, що сприяли розширенню інформаційного поля та розвитку рівня креативності дитини [26].

Одним із найефективніших методів розвитку креативності учнів початкової школи є проблемне навчання. Дослідження багатьох авторів показали, що проблемне навчання носить розвиваючий характер, отже, воно розвиває творчий потенціал та креативність дитини.

Суть проблемного навчання полягає в тому, що перед людиною ставиться таке завдання, вирішення якого невідоме. Основними вимогами проблемного навчання є: терпіння, виключення хибної установки [6].

Вивчення методів проблемного навчання має низку недоліків. Насамперед, на нашу думку, це те, що оперативна сторона вирішення таких завдань представлена логічними прийомами та засобами.

Ще один метод розвитку креативності, який отримав в даний час широкого поширення – це Теорія Рішення Винахідницьких Задач (ТРВЗ).

У межах цього підходу під творчими здібностями розуміють:

- здатність ризикувати;
- дивергентне мислення (гнучкість, оригінальність, швидкість, точність);
- багата уява;
- сприйняття неоднозначних речей;
- високі естетичні цінності;
- розвинена інтуїція [40].

Теорія свідчить, що ця система дозволить не тільки вирішити творчі завдання, а й виховати і розвинути мислення людини. Тобто, у межах цієї концепції орієнтація йде на алгоритм, що сприяє формуванню певних правил розвитку креативності. Людина звільняється від стандартів і зовнішніх установок, тим самим формуючи загальний інтелектуальний потенціал, а не креативність. На наш погляд, це основний мінус цього методу.

Наступний поширений метод розвитку творчого мислення та креативності – це «брейнстормінг» або мозковий штурм. Це груповий метод вирішення проблем, спрямований на активізацію творчих думок людини. Стимулювання творчої активності досягається завдяки дотриманню чотирьох правил:

1) виключається критик – можна висловлювати будь-яку думку без остраху, що її визнають поганою;

2) заохочується вільне, і навіть неприборкане асоціювання: чим більш дикою здається ідея, то краще;

3) кількість запропонованих ідей має бути якнайбільше;

4) висловлені ідеї дозволяється як завгодно комбінувати, і навіть пропонувати модифікації, тобто «поліпшувати» ідеї, висунуті іншими членами групи [27].

На нашу думку, це дуже ефективний і цікавий метод, але він має ряд недоліків і недоробок. Досі точаться суперечки про те, які найкращі завдання ставити перед групою, яким чином підбирати людей у ці групи, скільки людей має бути у робочих групах тощо.

У цьому дослідженні акцент ми робимо на ігрові методи навчання, які ми розглядатимемо як ефективний засіб розвитку креативності. Надалі цей метод ми будемо використовувати у практичній частині дослідження.

Отже, на сьогодні розроблено досить багато різних методів прийомів та засобів, спрямованих на розвиток креативності молодших школярів. В окрему категорію виділяють ігрові методи навчання, які сприяють не тільки активізації навчального процесу, а й розвитку творчих здібностей (креативності).

Ігрові методи навчання як засіб розвитку креативності молодших школярів є важливим аспектом сучасної педагогіки. Вони сприяють активному залученню учнів у навчальний процес, розвивають творче мислення, стимулюють уяву та допомагають дітям вирішувати нестандартні завдання.

Таким чином, розвиток креативності у молодшому шкільному віці має низку особливостей, які пов’язані з активною уявою, здатністю до гнучкого

мислення, емоційним розвитком та потребою в підтримці й заохоченні. Ефективне використання ігрових методів, творчих завдань і сприятливого навчального середовища сприяє формуванню та розвитку креативності у молодших школярів.

1.3. Ігрові методи навчання як засіб розвитку креативності учнів початкової школи

Проблема виховання дитині з використанням персоналізованого підходу призвела до зміни ключових завдань початкової школи. Кожному школяру необхідно почуватися повноцінним учасником навчального процесу. Саме тому важливо, щоб вчителі початкових шкіл поновили свої педагогічні інструменти. На наш погляд, особливо ефективним є впровадження ігрових технологій у навчальний процес.

Ігрові методи навчання є важливим інструментом сучасної педагогіки, оскільки вони не лише роблять навчальний процес цікавим та захоплюючим, а й сприяють розвитку творчих здібностей у дітей. Ігри стимулюють мислення, розвивають уяву, допомагають формувати навички вирішення проблем і заохочують дітей до самостійних пошуків нових рішень.

Коли дитина переходить із дитячого садка до школи, вона стикається з новою діяльністю – навчанням. Проте гра продовжує залишатися вкрай значущою в житті учня початкової школи. Вміле викладання нового матеріалу в ігровій формі дозволяє молодшим школярам зрозуміти та засвоїти інформацію без значних зусиль та стресу. Захоплені грою, учні навіть усвідомлюють, що вони навчаються.

Ефективність розвитку креативності дітей через гру визначається як віковими особливостями молодшого шкільного віку, так і потенційними можливостями гри, творчої за своєю суттю.

Вікові особливості прояву та розвитку креативності у молодшому

шкільному віці відповідають основним етапам її розвитку, а саме:

- накопичення творчого досвіду пізнання дійсності;
- розгляд задачі з різних сторін, побудова варіантів;
- реалізація версій, ідей, образів;
- перевірка знайдених варіантів та їх відбір [15].

Існує безліч підходів до визначення поняття «ігрові технології». Зокрема, І. Дичківська описує ігрові технології як «форму взаємодії педагога та дітей, яка сприяє розвитку навичок вирішення завдань через усвідомлений вибір альтернативних варіантів у рамках певного сюжету» [11].

Навчальні ігри дозволяють учням вирішувати важкі проблеми, а не просто бути спостерігачами, створюють можливість перенесення знань та досвіду діяльності з навчальної ситуації до життєвої. Як правило, до змісту розробок ігор з предметів входять нестандартні завдання (ребуси, шаради, кросворди, анаграми тощо), які не схожі на ті завдання, які учні виконують на уроках, отже, для виконання цих завдань учням необхідно скористатися уявою, знаннями, отриманими під час іншої діяльності, чи отриманого раніше досвіду. При виконанні таких завдань учень у себе в голові висуває ряд гіпотез вирішення таких завдань, потім частина цих гіпотез відкидається і залишається одне правильне рішення. Тільки наявність творчих здібностей у учня дозволить йому знайти вихід із проблемної ситуації, що склалася.

Відмінна риса будь-якої гри полягає у прояві творчості, оскільки, граючи, дитина не просто копіює чиїсь дії, а, наслідуючи оточуючих, відтворює свої уявлення. Виявляючи свої емоції та почуття, дитина показує своє ставлення до зображуваного об’єкта. Церіднить гру з мистецтвом, але дитина – не актор, оскільки вона грає виключно для себе, а не для глядачів, і не розучує поставленої ролі, а створює її в процесі гри. Коли дитина входить у той чи інший образ, у неї жваво працюють думки, поглиблюються емоції, проявляється розкутість, покращується моторика рухів та формуються творчі здібності.

Розглянемо основні переваги використання ігрових методів навчання для

розвитку креативності учнів початкової школи:

1. Активізація творчого мислення.

Ігрові завдання створюють можливість для дітей використовувати уяву та знаходити нестандартні шляхи вирішення задач. Наприклад, рольові ігри або завдання на фантазію допомагають розвивати дивергентне мислення, коли учень може запропонувати кілька варіантів вирішення проблеми. Це формує у дітей здатність бачити різні аспекти ситуації і генерувати нові ідеї.

2. Відкритість до експериментів.

Гра дає учням безпечне середовище для експериментування, де вони можуть пробувати різні підходи без страху зробити помилку. Це сприяє розвитку самовпевненості та креативності, адже діти відчувають свободу у своєму мисленні та самовираженні.

3. Розвиток емоційної та соціальної сфери.

Ігри вимагають взаємодії з іншими учасниками, що розвиває соціальні навички, комунікацію та емпатію. У процесі гри діти часто співпрацюють у групах, спільно знаходять рішення, обмінюються ідеями. Це не лише допомагає покращувати навички співпраці, але й стимулює їхнє творче мислення в колективному обговоренні.

4. Створення мотивації та інтересу до навчання.

Ігрові методи зазвичай більш цікаві для дітей, ніж традиційні підходи. Вони викликають емоційний відгук та підвищують інтерес до навчання. Цей емоційний аспект допомагає активізувати творчі процеси, оскільки діти більш охоче беруть участь у завданнях, які викликають захоплення та цікавість.

5. Формування навичок вирішення проблем.

Багато ігор побудовані на необхідності розв’язання певної проблеми або виконання завдання. Це розвиває в учнів навички критичного мислення і творчого підходу до вирішення складних ситуацій. Діти вчаться шукати альтернативні рішення та оцінювати їхню ефективність.

6. Різноманітність форм ігрових методів.

Існує безліч видів ігрових методів, які можуть використовуватися для

розвитку креативності молодших школярів:

- рольові ігри: учні вживаються в ролі та розігрують ситуації, що дозволяє їм фантазувати та експериментувати з різними сценаріями;

- ігри на фантазію: діти вигадують нові історії або об’єкти на основі заданих умов, що стимулює уяву та нестандартне мислення;

- творчі конкурси: діти можуть малювати, писати або створювати власні проекти, що дозволяє реалізувати їхні творчі ідеї;

- ігри на вирішення проблем: учням пропонуються завдання з декількома можливими рішеннями, де вони мають знайти найкращий підхід.

7. Гнучкість навчального процесу.

Ігрові методи дозволяють педагогам адаптувати навчання до потреб і здібностей кожної дитини. Вони можуть створювати індивідуальні ігрові завдання, які відповідають рівню розвитку учня, підтримуючи розвиток його креативних здібностей. Це дає змогу дітям розвиватися у своєму темпі та в своїх інтересах.

Ігрові методи навчання характеризуються тим, що гра:

- є широко відомою, звичною та улюбленою діяльністю для людей різного віку;

- за своєю суттю має мотивуючий ефект, вимагаючи від учнів ініціативи, творчого мислення, уяви та цілеспрямованості;

- ефективно активізує учасників, дозволяючи легше долати труднощі, перешкоди та психологічні бар’єри;

- сприяє вирішенню завдань, пов’язаних із формуванням знань, навичок та умінь; в основному є колективною, груповою формою роботи, що заснована на змаганні;

- багатофункціональна, і її вплив на учня неможливо обмежити одним єдиним аспектом;

- має кінцевий результат, у якому учасник має отримати приз: матеріальний, моральний чи психологічний;

- ставить перед собою чіткі цілі та досягає відповідних педагогічних

результатів [42, с. 6].

У сучасній школі ігрова діяльність застосовується у кількох аспектах:

- як самостійна методика освоєння понять, тем чи розділів навчального предмета;
- як елемент комплексної педагогічної технології;
- як окремий урок або його складова частина;
- як метод для позаурочної виховної роботи [23].

С. Шамаков зазначав, що більшість ігрових методів мають такі характеристики:

- вільна діяльність, що розвивається за бажанням дитини, для отримання задоволення від самого процесу, а не тільки від кінцевого результату (задоволення від процесу);
- творчий, значною мірою імпровізаційний та високоактивний характер цієї діяльності («поле творчості»);
- емоційна насиченість процесу, наявність духу змагання, конкуренції та привабливості (чуттєва природа гри, «емоційна напруга»);
- присутність прямих чи непрямих правил, які відбивають суть гри, систематичну і часову послідовність її розвитку [10].

Креативність не розвивається сама собою, вона розвивається поступово, завдяки систематичній роботі дорослих. Поступово збагачуючи зміст гри, можна швидше досягти розвитку креативності. Крім того, ігри сприяють формуванню цілеспрямованості дій дитини: якщо в 4 роки дитина виявляє інтерес тільки до дії гри, забуваючи про її мету, то в 5-7 років діти здатні вже обдумано вибирати гру, ставити цілі та розподіляти ролі між граючими. Тому задуми ігор, стаючи більш яскравими та стійкими, проникають у дитячу уяву та опановують її на довгий час.

Варто відзначити, що важливе значення у розвитку креативності належить інтелектуальним іграм, які, в першу чергу, корисні дітям, які зазнають різних труднощів у навчанні: у засвоєнні та осмисленні вивченого матеріалу, його аналізі та узагальненні, встановленні зв’язків між поняттями,

грамотній постановці висунутих висновків. Такі ігри сприяють:

- активізації навчально-виховної роботи на уроці з можливістю підвищення активності та ініціативи школярів;

- створенню умов формування свободи і розкутості, особливо сором'язливим, тихим і невпевненим у собі учням;

- покращення взаємовідносин між вчителем та учнями;

- зміцненню дружніх відносин у колективі [57].

Велике значення для розвитку креативності мають ігри-драматизації, які допомагають дитині краще зрозуміти ідею твору, що розглядається, відчути на собі його художню цінність, а також сприяють розвитку моторики рухів і виразності мови. Так, для дітей віком 6-7 років ігри-драматизації є деяким поданням для глядачів, у якому можна побачити «перехід від гри до драматичного мистецтва, зрозуміло, ще в зародковій формі».

Гра – це особливий вид діяльності, який заснований на взаємодії індивіда з конкретними людьми або колективом в цілому на основі творчої, логічної чи іншої активності, що допомагає закріпити або покращити компетентність людини, її особистісні творчі здібності [21].

Гра розвиває психічні процеси дитини, формує уяву, а також свободу дій та вибору, сприяє розвитку організованості дитини та допомагає їй у встановленні дружніх відносин з людьми.

Однак у різних сферах життя застосовуються різні типи ігор, які краще підходять до того чи іншого виду діяльності. Звідси, коли розглядається сутність гри, характеристика та класифікація ігор має досить важливе значення.

Розглянемо ігри за типами.

1. Індивідуальні гри – ігри, які є сукупністю видів діяльності, яку виконує, безпосередньо, одна людина.

2. Групові ігри – ігри, у яких задіяні кілька осіб.

3. Предметні гри – ігри, пов'язані із запровадженням у ігрову діяльність людини різних предметів.

4. Сюжетні ігри – ігри, дії яких встановлюються певним сценарієм.

5. Рольові гри – ігри, що визначають поведінку граючих суб’єктів, обмежених певною роллю, яку в грі він бере на себе.

6. Ігри з правилами – ігри, що регулюються встановленою системою правил поведінки, розроблених для всіх учасників [33].

Варто зазначити, що у житті зустрічаються змішані типи ігор: предметно-рольові, сюжетно-рольові, сюжетні ігри з правилами тощо.

В інших наукових джерелах, ігри класифікують, як:

- предметні, це ігри з матеріалами та предметами, які активно розвивають необхідні рухи рук дитини;

- сюжетні (рольові, «режисерські», ігри-драматизації), це такі ігри, в яких є свій власний, неповторний сюжет, протягом якого розвивається певна цікава історія;

- рухливі, це свідома, активна діяльність дитини, що характеризується точним та своєчасним виконанням завдань, пов’язаних з обов’язковими для всіх правилами, що грають;

- дидактичні, це дуже складне педагогічне явище, тому що вони являють собою метод навчання, форму навчання, ігрову діяльність та засіб повного виховання дитині. Дидактична гра ефективно активізує пізнавальну діяльність школярів [39].

Сьогодні ігри виходять на новий, високий рівень, використовуються різноманітно та результативно. Всі вони несуть у собі пізнавальну, розвиваючу та емоційну та творчу цінність для дітей та підлітків, що є важливим аспектом під час навчання їх у школі, тому педагогу необхідно знати та виконувати дидактичні вимоги до ігор.

Отже, застосування ігрових методів навчання є особливо ефективним у навчанні учнів початкових класів. Для підвищення результативності освітнього процесу педагогам слід поєднувати традиційні методи навчання з ігровими стратегіями. Ігрові методи на заняттях допомагають вчителеві активізувати та інтенсифікувати роботу молодших школярів.

Під час заняття з використанням ігрових методів навчання педагог має

майстерно керувати емоційним станом учнів, не нав’язуючи свої ідеї, а спрямовуючи їхню активність у потрібне русло. Використання ігрових методів створює у класі сприятливий психологічний клімат, сприяє активізації навчальної діяльності учнів та підтримує їх інтерес до навчання. Емоційна складова гри допомагає учням легше долати невдачі та складності у процесі навчання. Ігрові методи навчання сприяють розвитку у учнів початкової школи самостійності, креативності, винахідливості, кмітливості, відповідальності та цілеспрямованості [1].

Загалом використання ігрових методів у процесі навчання обумовлено віковими особливостями учнів початкової школи, цілями особистісно-орієнтованої освіти, завданнями розвитку творчої особистості молодшого школяра. Правомірно та обґрунтовано їх використання для розвитку креативності молодших школярів.

Таким чином, ігрові методи навчання виступають ефективним засобом розвитку креативності у учнів початкової школи. Завдяки іграм учні розвивають здатність до творчого мислення, вирішення проблем і самовираження у безпечному і стимулюючому середовищі. Вони навчаються дивергентного мислення, яке допомагає їм генерувати різноманітні варіанти рішень для однієї проблеми, що є важливим компонентом креативності.

Ігри також сприяють активному залученню дітей до навчального процесу, підвищують їхню мотивацію та інтерес до нових знань. Через взаємодію у грі учні розвивають навички комунікації та співпраці, що дозволяє їм краще працювати в команді, генеруючи спільні ідеї. Крім того, ігрові методи створюють умови для формування позитивного ставлення до навчання, роблячи його більш цікавим і доступним для дітей.

Таким чином, ігрові методи є не лише інструментом для навчання, але й важливим засобом для стимулювання творчого розвитку і самостійного мислення у молодших школярів, допомагаючи їм адаптуватися до викликів сучасного світу.

Висновки до 1 розділу.

Провівши теоретичний аналіз сутності креативності, відзначимо, що багато думок склалося під час вивчення даного поняття. Величезне різноманіття точок зору існує як у вітчизняній так і у зарубіжній науковій літературі.

У вітчизняній науці креативність пов’язують або з уявою, або з активною пізнавальною діяльністю. Ряд вітчизняних вчених вважає, що креативність нерозривно пов’язана з творчістю, низка інших вчених говорить про тісний взаємозв’язок креативності та уяви, розглядаючи уяву ключовим компонентом креативності. Одні вчені вважають креативність психологічною здатністю, інші – психологічною властивістю особистості.

У зарубіжних дослідженнях акцент переважно робиться на креативності як здібності. Неоціненний внесок у розвиток креативності зробили такі вчені як Дж. Гілфорд та Е. Торренс. Дж. Гілфорд ввів поняття дивергенції та конвергенції, позначив структуру креативності та виділив її компоненти, а Е. Торренс дав визначення креативності як процесу вирішення проблем. Згодом багато вчених робили свої висновки та дослідження в галузі креативності, ґрунтуючись на роботі названих вчених.

Встановлено, що розвиток креативності учнів початкової школи відбувається на основі їхнього активного пізнання світу, яке поєднується з інтенсивним розвитком уяви та гнучкості мислення. У цьому віці школяри вільно експериментують, ще не обмежені соціальними стереотипами, що створює сприятливі умови для розвитку творчого потенціалу. Креативність розвивається через гру, художню діяльність, вирішення проблемних ситуацій, де важливо не лише знайти правильну відповідь, але й випробувати різні варіанти.

Передбачається, що розвиваючи рівень креативності та формуючи у молодшого школяра творче мислення, необхідно спиратися на такі засоби та методи, які б дозволили максимально розкрити творчий потенціал дитини молодшого шкільного віку. Потрібно вибрати такий метод дослідження, який

допоміг би застосувати усі отримані школярем знання у сучасному світі. Із загальноприйнятих методів розвитку креативності молодших школярів розглянуто: метод вигадування, метод гіперболізації, метод аглютинації, метод інверсії (метод звернень).

Одним із більш ефективних засобів розвитку креативності учнів початкової школи визначено ігрові методи навчання. Завдяки ігровим методам молодші школярі розвивають здатність до творчого мислення, вирішення проблем і самовираження у безпечному і стимулюючому середовищі. Вони навчаються дивергентного мислення, яке допомагає їм генерувати різноманітні варіанти рішень для однієї проблеми, що виступає важливим компонентом креативності.

РОЗДІЛ 2
ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ

2.1. Визначення рівня креативності учнів початкової школи

Дослідно-експериментальна робота була спрямована на розвиток креативності учнів початкової школи. В дослідженні взяли участь 14 учнів, які вчаться в третіх класах міста Запоріжжя.

Робота містила три етапи: констатувальний, формувальний та контрольний експеримент.

Констатувальний етап є початковим і виконує діагностичну функцію. На цьому етапі визначався початковий рівень розвитку креативності учнів початкової школи.

Формувальний етап – це ключовий етап експериментальної роботи, під час якого проводився педагогічний вплив, спрямований на розвиток креативності учнів.

Контрольний етап був спрямований на оцінку ефективності проведеного формувального експерименту. Нами порівнювалися результати, отримані після формувального етапу із результатами, що були отримані на констатувальному етапі. Це дозволило визначити, наскільки успішною була розроблена програма розвитку креативності.

Для визначення рівня креативності учнів початкової школи у дослідженні використовувалися такі методики: тест креативності Е. Торренса, методика «Дорисовування фігур» О. Д’яченко, тест дивергентного мислення Ф. Вільямса, опитувальник креативності Дж. Джонсона. Розглянемо ці методики.

1. Тест креативності Е. Торренса.

Мета – дослідження креативності дітей.

Тест може бути використаний для дослідження креативності дітей, починаючи з дошкільного віку (5-6 років) та до випускних класів школи (17-18 років).

Субтест 1. «Намалюйте картинку».

Субтест 2. «Завершення фігури».

Субтест 3. «Лінії, що повторюються».

Дітям видаються листи із завданнями, де кожен досліджуваний вказує прізвище, ім'я та дату у відповідному розділі. На аркушах намальовані незакінчені фігури. Дітям необхідно додати до них додаткові лінії так, щоби вийшов повний малюнок. Їм необхідно придумати такі картинки, чи історії, які ніхто інший не зможе вигадати. Після закінчення виконання завдання листи збираються. Якщо діти не вміють писати або пишуть дуже повільно, експериментатор або його помічник повинні допомогти їм підписати малюнки. При цьому необхідно точно слідувати задуму дитини.

Інтерпретація результатів: швидкість, гнучкість, оригінальність, розробленість.

Швидкість включає два компоненти: легкість мислення, тобто швидкість перемикання текстових завдань і точність виконання завдання.

Гнучкість розумового процесу – це перемикання з однієї ідеї на іншу. Здатність знайти кілька різних шляхів вирішення однієї і тієї ж задачі.

Оригінальність – мінімальна частота даної відповіді до однорідної групи.

Розробленість – це здатність детально підходити до розв'язання задачі та розробляти вигадані ідеї.

Розподіл балів за рівнями: високий рівень (вище 52 балів); середній рівень (норма 49-52 бали); низький рівень (до 49 балів).

2. Методика «Дорисовування фігур» О. Д'яченко.

Мета – дослідження креативності, здатності створювати оригінальні способи мислення молодших школярів.

Дітям роздають аркуші паперу із намальованими на них фігурами. У кожної дитини набір фігурок із 10 карток має бути однаковим. Діти повинні за

10-15 хвилин прималювати до фігурок все, що завгодно так, щоб вийшли предмети зображення. Діти малюють у зручному для них темпі, тому закінчують роботу у різний час. Коли дитина здаватиме роботу, необхідно запитати, як називається та чи інша її картинка, і дитина повинна буде підписати під кожною її назву [17].

Розподіл балів за рівнями: високий рівень (5-6 балів); середній рівень (3-4 бали); низький рівень (1-2 бали).

3. Тест дивергентного мислення Ф. Вільямса (модифікований)

Мета методики: виявити рівень сформованості творчого мислення в дітей.

Показники:

- вміння швидко генерувати велику кількість ідей;
- здатність урізноманітнити типи ідей;
- вміння відступати від очевидного, загальноприйнятого;
- вміння зробити ідею, відповідь більш цікавою, глибокою;
- вміння дати зображенню оригінальну назву.

Для проведення даної діагностичної методики використовується тестовий зошит, що включає дані про досліджуваного та стимульний матеріал (12 незакінчених фігур), кольорові олівці, ручка.

Згідно з тестом дивергентного мислення Ф. Вільямса дослідження проводиться у групі протягом 20 хвилин. Необхідно створити зображення всередині кожного квадрата, використовуючи вже існуючу лінію або фігуру, заповнюючи квадрати по порядку. Під час створення зображення можна використовувати різні кольори. Після завершення роботи треба придумати кожному зображенню назву та записати назву у рядку під ним.

Критерії за 5 показниками (кількість заповнених квадратів; гнучкість; оригінальність; розробленість; назва). Максимальна кількість балів за 12 завданнями складає 60.

4. Опитувальник креативності Дж. Джонсона.

Мета методики: виявити рівень прояву творчої активності (застосування творчого мислення та уяви у діяльності) у учнів початкової школи.

За Дж. Джонсоном, творча активність проявляється виконавцем спонтанно у певній обстановці соціальної взаємодії, коли спирається на свої знання та можливості.

Досліджувані показники:

1. Чутливість до проблеми, перевага складнощів.

2. Вміння висувати та висловлювати велику кількість різних ідей у цих умовах.

3. Вміння пропонувати різні види, типи, категорії ідей.

4. Вміння знаходити додаткові деталі, ідеї, версії чи рішення.

5. Вміння проявляти уяву.

6. Демонструвати поведінку, яка є несподіваною, оригінальною, але корисною для вирішення проблеми.

7. Утриматися від прийняття першої, що прийшла на думку типової, загальноприйнятої ідеї, висувати різні варіанти і вибрати найкращий.

8. Виявляти впевненість у своєму рішенні, незважаючи на труднощі, брати на себе відповідальність за нестандартну позицію, думку, що сприяє вирішенню проблеми.

Кожен пункт (характеристика) оцінюється з урахуванням спостережень експерта у конкретній ситуації (на заняттях) чи основі тривалого досвіду спостережень. Дотримуючись інструкції до даної методики, необхідно кожен показник прояву творчої активності оцінити за 5-бальною шкалою: 1 – ніколи, 2 – рідко, 3 – іноді, 4 – часто, 5 – постійно. Загальна оцінка креативності є сумою балів за вісьмома характеристиками (мінімальна оцінка – 8 балів, максимальна – 40 балів).

Отже, підібрані нами методики відповідають меті дослідження та віку досліджуваних.

Наступним кроком представимо результати діагностичного дослідження креативності учнів початкової школи.

Насамперед, з метою вивчення креативності нами було проведено методику Е. Торренса.

Після закінчення діагностики були отримані результати, подані в таблиці 2.1, де всі оцінки, отримані учнями за кожним показником.

Таблиця 2.1

Результати діагностування учнів початкової школи за методикою Е. Торенса (констатувальний етап)

Рівні креативності / Показники	Високий	Середній	Низький
Швидкість	21,4%	50,0%	28,6%
Оригінальність	14,3%	50,0%	35,7%
Гнучкість	7,1%	42,9%	50,0%
Розробленість	21,4%	57,1%	21,4%

За показником «Швидкість» низький рівень виявлено у 4 учнів, що склало 28,6% від загальної кількості досліджуваних, високі результати за цим показником продемонстрували 3 школярів (21,4%), решта школярів (7 учнів) продемонстрували результати, що межують із нормою або трохи перевищують її. Встановлена норма за показником «Швидкість» для цього віку становить 9-9,5 балів. Середній бал всіх досліджуваних становив 9,1, що є нормою даного віку.

За показником «Оригінальність» 5 молодших школярів (35,7%) отримали результати нижче за встановлену норму. Високі результати продемонстрували 2 школяра – 14,3%. Також варто зазначити, що 50,0% (7 учнів) отримали бали, які перебувають у межах середньої норми для цього віку, норма становить 10-10,5 балів. Середні дані всіх учасників опитування за показником «Оригінальність» становлять 10,2 бали – що є абсолютною нормою в рамках цього віку.

За показником «Гнучкість» отримані такі результати: 7 школярів (50,0%) отримали бали, які виявилися нижчими за норму, лише 1 учень (7,1%) показав результат вище за норму та 6 учнів (42,9%) продемонстрували результат, що межує з межею норми. Середнє арифметичне – 7,6 балів, що є нормою для

школярів, які навчаються у 3 класі (норма 7,5-8 балів).

За показником «Розробленість» для школярів встановлено кордон у 22-22,5 бали. Випробувані показали такі результати: бали нижче за встановлену норму набрали 3 учня – 21,4% від загальної кількості досліджуваних. Також 3 учня (21,4%) показали результати вище за норму, а в межах норми опинилися 8 школярів – це склало 57,1% від загальної кількості учасників експерименту. Середній арифметичний бал за цим показником склав – 22,6, це говорить про те, що рівень трохи вищий за встановлену норму.

Узагальнивши результати проведення методики було встановлено, що середні дані за всіма показниками відповідають нормі.

Представимо отримані результати графічно (рис. 2.1.).

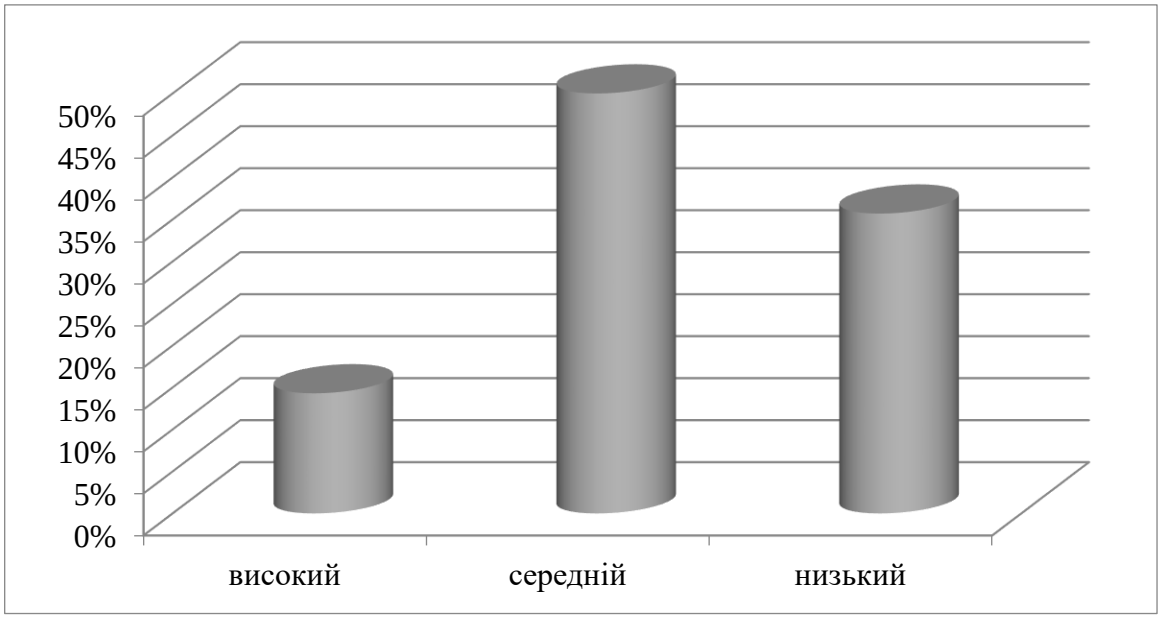


Рисунок 2.1. Рівні креативності учнів початкової школи за тестом Е. Торенса (констатувальний етап)

У більшості досліджуваних учнів спостерігається середній розвитку креативності середній. А саме: 2 учня мають високий рівень – це 14,3%, 7 учнів мають середній рівень – 50,0%, низький рівень виявлено у 5 школярів, що становить 35,7% від загальної кількості досліджуваних.

Далі з метою вивчення креативності нами було проведено методику «Дорисовування фігур» автора О. Д’яченка (рис. 2.2.).

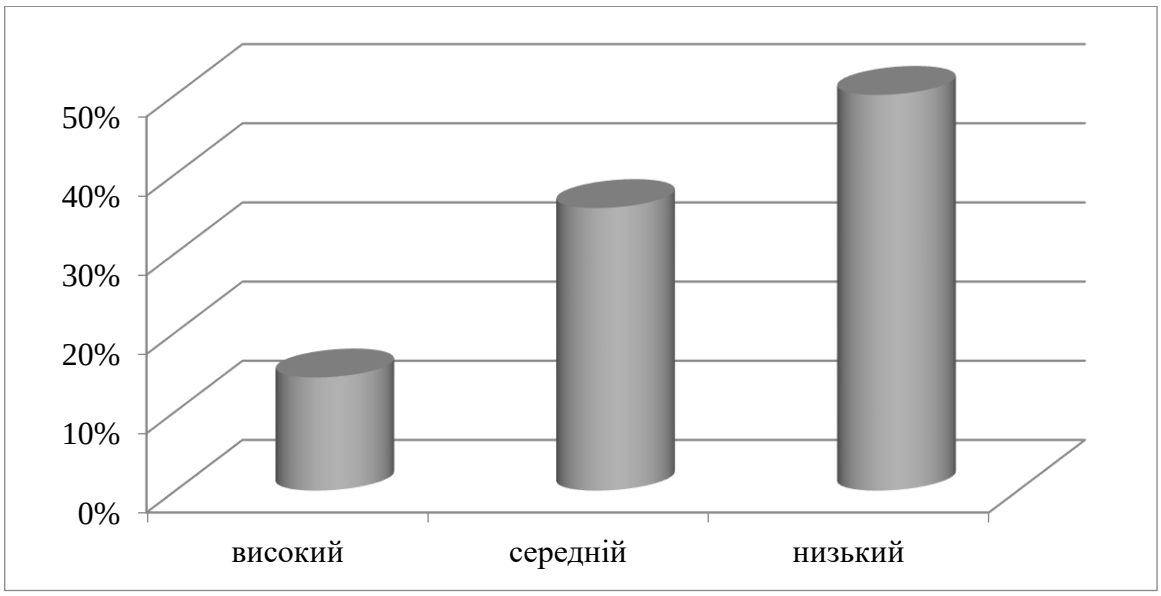


Рисунок 2.2. Рівні творчих здібностей учнів початкової школи за методикою «Домальовання фігур» О. Д'яченко (констатувальний етап)

В результаті обробки даних ми виявили, що 7 школярів мають низький рівень розвитку творчих здібностей (50,0%). Такі діти мають труднощі у вербалізації, вони не намалювали деякі картинки або намалювали стереотипні. Це свідчить про те, що цим учням не вистачає винахідливості, вони мають дуже низький рівень розвитку творчих здібностей, тому на них вчитель повинен звернути особливу увагу в процесі навчання.

5 школярів (35,7%) намалювали прості, стандартні малюнки з повторами, у дітей виникали труднощі при доборі назв до деяких малюнків. Це свідчить, про те, що у цих школярів середній рівень розвитку творчих здібностей.

Лише 2 учня (14,3%) намалювали складні малюнки. Вони відрізнялися оригінальністю, у дітей не виникало жодних труднощів при написанні назви до своїх картинок. У цих учнів встановлено високий рівень розвитку творчих здібностей.

Таким чином, згідно з методикою «Дорисовування фігур» О. Д'яченко половина школярів мають низький рівень творчих здібностей – 50,0%.

Тест дивергентного мислення Ф. Вільямса.

При виконанні тесту більшість учнів виконували завдання усвідомлено, завдання тесту не викликали в них особливих труднощів. Було підраховано

загальний бал для кожного випробуваного за всіма оцінюваними показниками, що дозволило визначити рівні творчого мислення (згідно з таблицею результатів запропонованої Ф. Вільямсом).

Результати експерименту з виявлення рівнів сформованості дивергентного мислення учнів початкової школи представлено на рисунку 2.3.

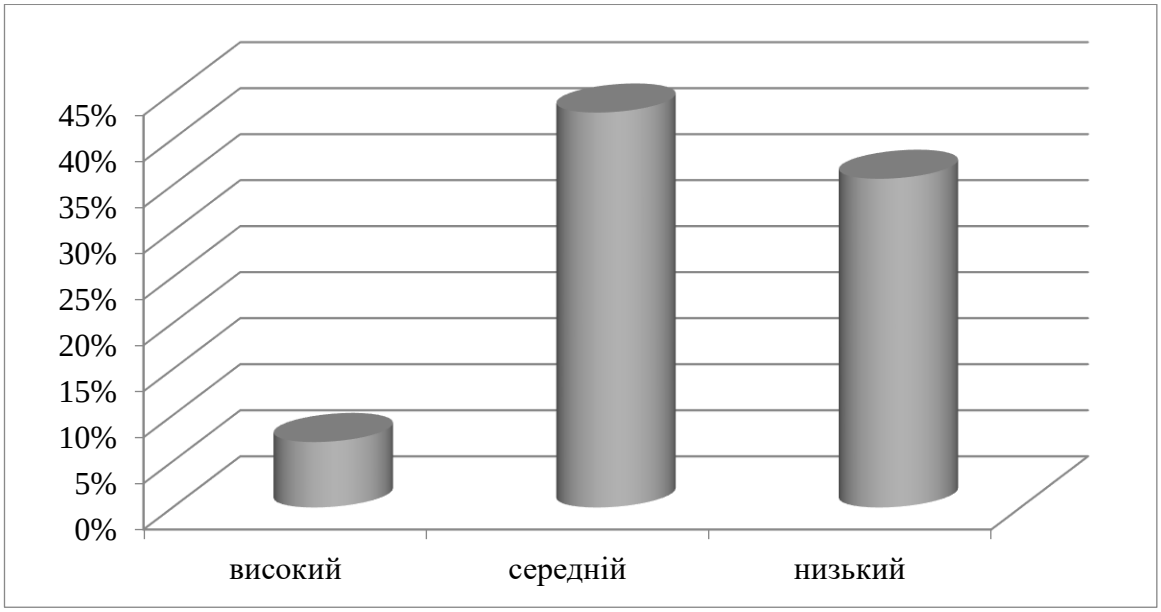


Рисунок 2.3. Рівні сформованості дивергентного мислення учнів початкової школи за методикою Ф. Вильямса (констатувальний етап)

Низький рівень показали 5 (35,7%) із усіх школярів (5-35 балів). Учнями було заповнено не більше 6 квадратів, різноманітних та цікавих ідей було 1-3, кольорове оформлення, та назва зображень не відрізнялася оригінальністю.

Середній рівень виявлено у 42,9% учнів (36-45 балів). Школярі заповнили 8-9 квадратів із 12, використовували різноманітні та цікаві ідеї, але їх було не багато (4-6), не яскраве кольорове оформлення, назви зображень не відрізнялися оригінальністю.

Високий рівень продемонстрував лише один учень (7,1%) отримавши 56 балів з 60 можливих. Цей школяр використовував цікаві ідеї, багате кольорове оформлення, дав оригінальні назви зображенням.

Останнім на констатувальному етапі ми використовували опитувальник креативності Дж. Джонсона.

Отримані результати було вивчено та проаналізовано, що дозволило виділити три рівні сформованості творчої активності учнів (рис. 2.4.).

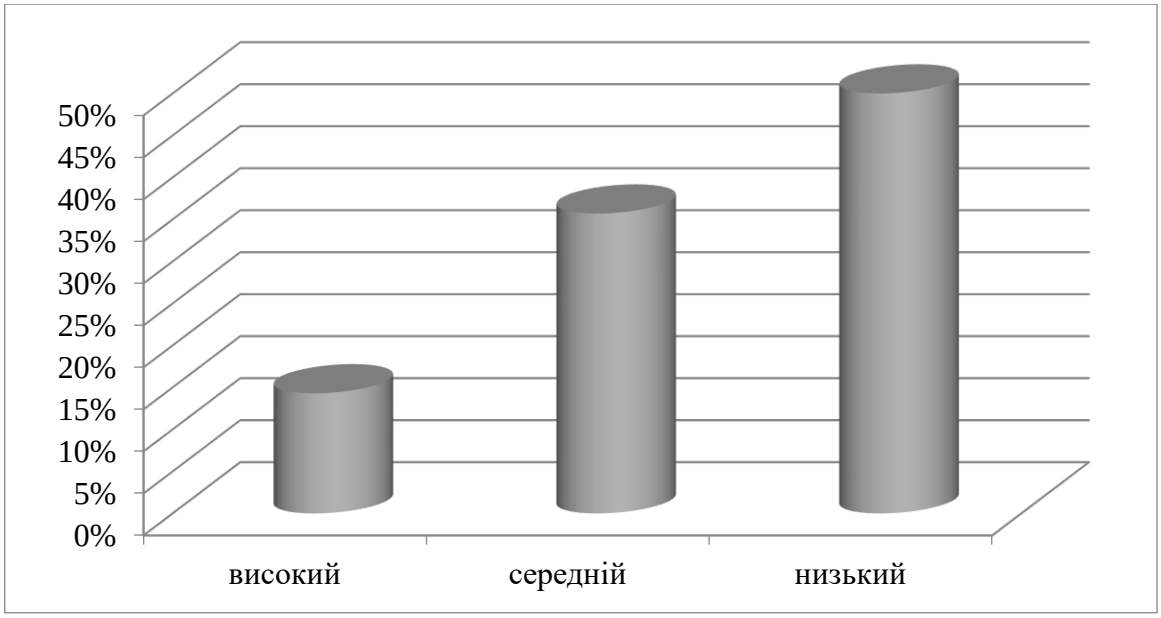


Рисунок 2.4. Рівні сформованості творчої активності учнів початкової школи за методикою Дж. Джонсона (констатувальний етап)

Низький рівень (від 8 до 16 балів) продемонстрували 7 (50,0%) учнів. Це школярі, які дуже рідко: віддають перевагу складним розв'язанням проблем; висувають велику кількість різних ідей; пропонують різні види, типи, категорії ідей; знаходять додаткові деталі, ідеї, версії чи рішення; виявляють уяву; демонструють поведінку, яка є несподіваною, оригінальною; утримуються від прийняття першої, що прийшла на думку типової, загальноприйнятої ідеї, виявляють впевненість у своєму рішенні.

Середній рівень творчої активності (від 17 до 32 балів) виявлено у 5 (35,7%) учнів. Такі школярі час від часу: надають перевагу складним задачам; генерують безліч різноманітних концепцій; подають різні типи ідей; виявляють додаткові аспекти або рішення; демонструють креативність; проявляють поведінку, яка є нестандартною та оригінальною; уникають прийняття першої ж банальної, загальноприйнятої думки, що спала на думку; виявляють певність у своїх рішеннях.

Високий рівень (від 33 до 40 балів) було виявлено у 2 учнів (14,3%). Ці

школярі віддають перевагу складним розв'язанням проблем; вміють висувати велику кількість різних ідей; завжди пропонують різні види, типи, категорії ідей; постійно знаходять додаткові деталі, ідеї, версії чи рішення; завжди проявляють уяву; їх поведінка є несподіваною та оригінальною; завжди впевнені у своєму рішенні.

Аналіз отриманих даних за 4 проведеними методиками дозволив виділити три рівні розвитку креативності учнів початкової школи: низький, середній та високий (табл. 2.2).

Таблиця 2.2

Рівні креативності учнів початкової школи за 4 методиками

Сумарна кількість балів	Рівень креативності за 4 методиками	Кількість учнів
13-165	Низкий	6 (42,9%)
175-277	Средний	6 (42,9%)
286-354	Высокий	2 (14,3%)

Низький рівень розвитку креативності учнів початкової школи за чотирма методиками спостерігається у 6 школярів, середній теж у 6 досліджуваних і високий рівень виявлено лише у двох учнів (рис. 2.5.).

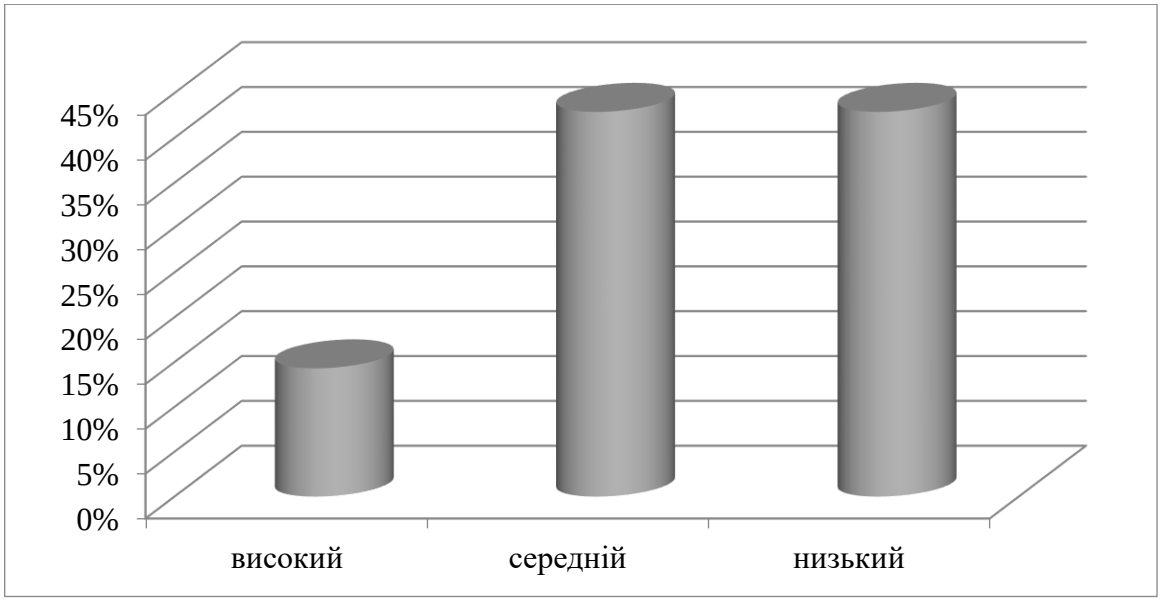


Рисунок 2.5. Рівні розвитку креативності учнів початкової школи (констатувальний етап)

За результатами констатувального етапу експерименту встановлено, що рівні розвитку креативності учнів початкової школи орієнтовані на низький і середній, спостерігається незначний показник високого рівня.

Виходячи з цього, вважаємо за потрібне розробку та впровадження програми розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання.

2.2. Програма розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання

У ході формувального етапу експерименту було проведено роботу з розвитку креативності учнів початкової школи.

Відповідно до мети дослідження було сформульовано завдання, які визначили послідовність педагогічних дій на формувальному етапі експерименту:

- розробити програму, спрямовану на розвиток креативності молодших школярів у вигляді ігрових методів навчання;
- експериментально перевірити ефективність розробленої програми.

Гра є важливою частиною уроків у початковій школі. Застосування ігрових методів навчання в освітньому процесі молодших школярів відповідає їхнім природним прагненням і сприяє підвищенню якості освіти, розвитку пізнавальної активності та творчої індивідуальності учнів. Основна мета використання ігрових методів навчання полягає у створенні вчителем навчальних ситуацій, які дозволяють молодшим школярам досягати успіху. Ці технології заохочують інтерес до знань, бажання вивчати нове і шукати нестандартні рішення [45]. Через ігрову діяльність учні початкової школи відчувають справжню свободу, що задовольняє їхні інтелектуальні та емоційні потреби.

У нашому дослідженні ігрові методи навчання використовують для

вирішення проблеми розвитку креативності. Вони дають учням можливість узагальнити, вивчити навчальний матеріал з різних позицій, проводячи міждисциплінарні зв'язки, зв'язки життєвого досвіду та наявні знання, які необхідні для вирішення нестандартних завдань гри [52].

У процесі навчання учнів початкової школи можна використовувати різноманітні ігрові методики на різних етапах:

- під час уроку узагальнення та повторення пройденого матеріалу застосовуються конкурси, такі як «Найрозумніший» або «Продовжи» (наприклад, завершення ряду чи послідовності чисел). Перед такими іграми важливо заздалегідь підготувати питання, які потребують короткої відповіді;

- на заняттях, коли вирішуються різноманітні завдання та математичні приклади, школяри діляться на команди, а процес розв'язання завдань відбувається у форматі змагання. Команда, що успішно вирішила більше завдань, нагороджується (словесними похвалами, хорошими оцінками тощо);

- учням подобається брати участь у бліц-турнірах, де вони за чергою чи за бажанням максимально швидко завершують слова вчителя;

- на уроці, присвяченому закріпленню знань, можна провести аукціон знань. Вчитель по черзі демонструє картки (лот), на яких зображено різні математичні величини – швидкість, час, відстань, а також формули для визначення периметра та площі геометричних фігур тощо [20].

Методика організації та проведення ігрових методів навчання для розвитку креативності учнів початкової школи повинна бути добре структурованою та враховувати особливості вікової психології дітей. Вона має стимулювати розвиток творчого мислення, уяви, здатності до самовираження та вирішення проблем.

Розвиток креативності учнів початкової школи здійснювався в декілька етапів:

1. Підготовчий етап.

Підготовчий етап є критичним для успішної реалізації ігрових методів навчання з розвитку креативності, оскільки саме на цьому етапі вчитель

закладає основи гри, її правила та очікувані результати. Основні аспекти підготовки включають чітке визначення мети, вибір відповідних ігрових методів, підготовку матеріалів та створення атмосфери, яка сприятиме творчому самовираженню учнів.

На етапі підготовки вчитель визначає мету гри, яка пов’язана з розвитком певних аспектів креативності: уяви, мислення, здатності до вирішення проблем.

Для цього необхідно:

- обрати ігровий метод: залежно від теми уроку, можна використовувати рольові ігри, творчі майстерні, мозковий штурм або ігри на фантазію. Важливо обрати гру, яка відповідає віковим особливостям і когнітивним можливостям учнів початкової школи, враховуючи їх рівень розвитку;

- підготувати матеріали: підготувати ресурси (картки, матеріали для творчості), ігрове середовище та план гри;

- сформулювати правил: визначити правила гри, які дозволять дітям вільно висловлювати свої ідеї, але водночас дотримуватися певної структури;

- планування часу: важливо чітко розподілити час на кожен етап гри (введення та пояснення 5-10 хвилин, основна частина гри залежно від складності гри та віку учнів, може займати 20-30 хвилин, рефлексія та обговорення займає 10-15 хвилин);

- створення позитивної атмосфери.

2. Мотивація та введення в гру.

На початку вчитель має зацікавити учнів і пояснити значення гри. Можна використовувати:

- історію або приклад: це може бути коротка розповідь або загадка, яка буде основою гри. Наприклад, запитайте учнів: «Що було б, якби тварини могли говорити?» Це допоможе налаштувати дітей на творче мислення;

- пояснення правил: чітко сформулюйте завдання, щоб учні зрозуміли, чого від них очікується, але залиште простір для творчості.

3. Проведення гри.

Цей етап є ключовим, оскільки він передбачає активну взаємодію учнів:

- забезпечення творчої свободи: треба дати учням можливість придумати свої рішення; важливо не обмежувати їхню уяву;

- взаємодія між учнями: треба організувати роботу в групах або парах, щоб діти могли обмінюватися ідеями та працювати над спільними рішеннями;

- стимулювання креативності: потрібно використовувати питання, які спонукають до мислення, наприклад, «Як ще можна вирішити цю проблему?» або «Чи можна зробити це іншим способом?».

4. Рефлексія та обговорення результатів.

Після гри учні повинні мати можливість поділитися своїми враженнями та обговорити, що було складним чи цікавим. Це можна зробити через такі дії:

- обговорення результатів: вчитель може запитати учнів, які ідеї вони знайшли найбільш цікавими, або як вони вирішили певну задачу;

- аналіз процесу: учні можуть оцінити, як вони працювали разом, що допомагає розвивати їхню здатність до саморефлексії та співпраці.

5. Закріплення навичок.

Після проведення гри важливо закріпити набуті навички. Вчитель може інтегрувати елементи гри в інші уроки або завдання, щоб підтримувати розвиток креативного мислення.

6. Оцінка результатів.

Для оцінки ефективності гри можна використовувати:

- спостереження за активністю учнів: наскільки вони включені у процес, як генерують ідеї, як взаємодіють;

- самооцінку учнів: дайте можливість дітям оцінити власну роботу та вказати, що вони хотіли б покращити.

Отже, методика організації ігрових методів навчання вимагає чіткого планування, стимулювання активної участі учнів і створення умов для творчої свободи. Вона допомагає учням розвивати не лише креативність, а й здатність до самостійного мислення, аналізу та взаємодії з однолітками.

Розробимо програму розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання.

Програма спрямована на стимулювання творчого мислення, розширення уяви, формування вміння вирішувати проблеми нестандартним шляхом і активне залучення учнів до навчального процесу. Програма розрахована на три тижні і передбачає інтеграцію ігрових методів у різні навчальні предмети. Кожна гра спрямована на стимулювання творчого мислення, вміння вирішувати проблеми та активізацію уяви.

Мета програми:

1. Стимулювання творчого мислення та уяви учнів початкової школи.

2. Формування вміння генерувати нові ідеї.

3. Розвиток навичок командної роботи, співпраці та ефективної комунікації.

4. Підвищення мотивації до навчання через ігрові методи.

Задачі програми:

1. Створення умов для активного використання ігрових методів на уроках.

2. Формування в учнів початкової школи здатності до генерації нових рішень.

3. Підвищення креативного потенціалу через залучення до командної роботи та творчих проектів.

Програма включала 6 блоків, кожний з яких містить ігри та завдання для розвитку креативності та передбачає 2 заняття на тиждень по 45 хвилин кожне.

Заняття проводилися у групі учнів початкової школи, які брали участь у констатувальному етапі експерименту (14 учнів).

Тематичний блок 1 «Вступ до креативності».

Тема: Що таке креативність? Як її розвивати? (45 хвилин).

Мета: ознайомити молодших школярів з поняттям креативності та її важливістю у житті.

1. Гра «Магічна скринька».

Гра може використовуватися як вступна частина до теми або як активність для розвитку уяви на початку тижня.

Учні повинні вигадати нові способи використання предметів, які виймаються зі скриньки. Уявні сценарії дають простір для творчого самовираження і розвивають гнучкість мислення.

Хід гри:

Учитель бере кілька звичайних предметів (олівець, камінь, тканина) і кладе їх у «магічну скриньку». Діти по черзі витягають предмети і мають вигадати, як можна їх використовувати незвичним або фантастичним способом. Наприкінці учні обговорюють, які ідеї були найоригінальнішими, і що спонукало їх до таких рішень.

Гра стимулює уяву і допомагає учням початкової школи бачити нестандартні можливості в буденних предметах.

2. Гра «Що було б, якби...».

Гра є творчим завданням, яке стимулює учнів фантазувати та мислити нестандартно. В процесі гри діти відповідають на питання про вигадані або фантастичні ситуації та уявляють можливі наслідки цих подій. Учні мають можливість розвивати уяву, шукаючи варіанти відповіді на запитання, що починаються з фрази «Що було б, якби...».

Хід гри:

Вчитель або учень задає питання на тему «Що було б, якби...». Учні працюють індивідуально або в групах і пропонують свої ідеї. Після цього учні презентують свої відповіді, а клас обговорює найцікавіші варіанти. Можливе голосування за найбільш креативну відповідь.

Тематичний блок 2 «Креативність і співпраця».

Тема: Як працювати в команді для досягнення спільної мети? (45 хвилин).

Мета: формування комунікативних навичок і здатності до колективної творчості.

1. Гра «Творча карусель».

Це командна гра, де учні по черзі доповнюють створюваний об’єкт (малюнок, історію або конструкцію), що змушує їх використовувати уяву та співпрацювати для досягнення спільної мети.

Хід гри:

Клас ділиться на кілька команд. Кожна команда отримує аркуш паперу, де вони повинні почати малювати чи писати певний сюжет. Через кожні 3-5 хвилин команди передають свій аркуш іншій групі, і наступна група продовжує історію або малюнок. В кінці гри команди обговорюють отримані результати.

В ході гри учні вчаться імпровізувати, адаптувати свої ідеї до умов і працювати з іншими в творчому процесі.

2. Рольова гра.

У цій грі учні беруть на себе ролі вигаданих або реальних персонажів і розігрують ситуації, що дозволяє їм навчитися приймати рішення, спілкуватися та вирішувати проблеми в творчій і безпечній атмосфері. Цей підхід сприяє розвитку соціальних навичок і критичного мислення, оскільки учні повинні уявити себе на місці інших людей або в певних обставинах.

Хід гри:

Учитель визначає тему гри та обирає ситуацію для розігрування. Важливо, щоб кожна ситуація мала чітку проблему, яку потрібно вирішити. Кожен учень отримує роль персонажа. Це може бути головна роль або допоміжна. Ролі можуть бути реальними або вигаданими, залежно від контексту гри. Учитель описує початкову ситуацію або проблему, яку потрібно вирішити. Наприклад, учні можуть отримати завдання врятувати людей під час катастрофи або знайти спосіб виживання на безлюдному острові. Учні діють у рамках своїх ролей, обговорюють ситуацію, шукають рішення та розробляють план дій. Важливо, щоб вчитель заохочував їх до активної участі та пропонування власних ідей.

Після гри учні обговорюють, як вони вирішили ситуацію, які проблеми виникли під час розігрування, що можна було б зробити інакше. Це дозволяє їм усвідомити важливість кожної дії та навчитись на власних помилках.

Тематичний блок 3 «Створення нових світів».

Тема: Розвиток уяви та здатності мислити глобально (45 хвилин).

Мета: розвиток у школярів уяви та дивергентного мислення.

1. Гра «Вигадуємо новий світ».

Молодші школярі мають створити новий вигаданий світ зі своїми правилами, культурою, природою та технологіями.

Хід гри:

Учні діляться на групи та отримують інструкції: створити світ з особливими правилами, природою і персонажами. Кожна група протягом певного часу розробляє свої ідеї, а потім представляє новий світ перед класом. Інші групи можуть задавати питання і додавати свої пропозиції для покращення.

Гра розвиває творчі навички учнів, вміння працювати з абстрактними ідеями та формувати структури уявних світів.

2. Гра «Казкові персонажі».

Учні придумують власних казкових персонажів з унікальними рисами та здібностями і мають скласти історію з цими персонажами.

Хід гри:

Учні отримують завдання придумати персонажа з незвичайними здібностями або особливостями. Після цього вони складають коротку казку, в якій цей персонаж потрапляє в пригоди або вирішує проблеми. Наприкінці кожен учень презентує свого персонажа і казку перед класом.

Учні вчаться розвивати свої літературні здібності, створювати оригінальні персонажі та працювати над композицією історій.

Тематичний блок 4 «Креативне вирішення проблем».

Тема: Як знаходити нові підходи до вирішення завдань? (45 хвилин).

Мета: розвиток навичок вирішення проблем у нестандартних ситуаціях.

1. Гра «Мозковий штурм».

Гра дозволяє учням знаходити різні рішення для певної проблеми.

Хід гри:

Учитель починає гру з визначення проблеми або питання, яке потрібно вирішити. Це може бути конкретна тема, пов’язана з навчальним процесом, або

креативне завдання. Учні діляться на невеликі групи по 3-5 осіб. Усі групи починають генерувати ідеї. Після завершення етапу генерації кожна група презентує свої ідеї перед класом. Важливо звернути увагу на те, що кожна група може обговорювати ідеї інших груп, пропонувати покращення або нові варіанти. Учасники разом з вчителем вибирають найкращі ідеї за певними критеріями: інноваційність, реалістичність, ефективність тощо.

У процесі мозкового штурму учні вчаться мислити ширше та бачити нестандартні підходи до вирішення проблем.

2. Гра «Нове застосування».

У грі учні отримують звичайні предмети (олівець, аркуш паперу, пластикова пляшка тощо) і повинні придумати, як можна їх використовувати по-іншому, ніж зазвичай. Головна мета гри – навчити дітей бачити можливості, які приховані у звичайних об’єктах, і тренувати їхню здатність до креативного мислення.

Хід гри:

Учитель готує кілька звичайних предметів для гри (наприклад, олівець, гумка, паперовий стаканчик). Можна використовувати будь-які предмети, які доступні у класі. Учні повинні знайти якнайбільше нових способів використання цього предмета. Наприклад, олівець може стати не лише інструментом для письма, а й закладкою для книг, частиною конструкції для моделювання або міні-важелем. Гру можна проводити як індивідуально, так і у невеликих групах. Учасники презентують свої ідеї перед класом. Після презентації учні обговорюють найбільш креативні ідеї.

В ході гри учні вчаться генерувати нові ідеї, використовувати творчий підхід і дивитися на звичні речі з іншої перспективи. Це допомагає їм розвивати уяву та креативність, а також покращує навички вирішення проблем і критичного мислення.

Тематичний блок 5 «Творчість у практиці».

Тема: Як втілювати ідеї в реальність? (45 хвилин).

Мета: формування практичних навичок створення нових об’єктів.

1. Гра «Творчі майстерні».

Учні отримують різноманітні матеріали та інструменти для створення власного продукту (наприклад, ляльки, моделі, прикраси) та мають придумати оригінальні конструкції.

Хід гри:

Учитель підбирає різноманітні матеріали (папір, пластилін, тканину, фарби) та пояснює, що кожен учень має створити власний проект. Діти працюють над своїми твореннями протягом відведеного часу. Після завершення кожен учень презентує свій виріб перед класом і пояснює, що саме він створив.

Гра розвиває вміння працювати з матеріалами, креативність у створенні нових продуктів та самовираження.

2. Гра «Малювання з обмеженнями».

Учні мають створити малюнок або композицію з обмеженою кількістю інструментів або кольорів, що спонукає їх шукати нестандартні шляхи для досягнення мети.

Хід гри:

Учитель дає завдання створити малюнок, використовуючи лише три кольори або певну кількість фігур. Діти мають знайти творчі шляхи виконання завдання в умовах обмежених ресурсів. По завершенні всі роботи виставляються на огляд, і кожен учень пояснює, як він подолав обмеження і чому вибрав ті чи інші рішення.

Гра розвиває здатність учнів працювати в умовах обмежень і знаходити оригінальні рішення в складних ситуаціях.

Тематичний блок 6 «Підсумковий блок».

Тема: Підбиття підсумків, аналіз досягнень та рефлексія (45 хвилин).

Мета: оцінити прогрес учнів початкової школи у розвитку креативності.

1. Обговорення кращих ідей, які виникли під час проходження програми.

Хід проведення:

Учитель починає зустріч, пояснюючи мету обговорення: аналіз найкращих ідей, що виникли під час проходження програми. Учні готуються до

презентації своїх найкращих рішень або ідей.

Кожен учень презентує свої найкращі ідеї, створені під час ігрових методів навчання. Це можуть бути інноваційні підходи до вирішення проблем, нові способи використання звичних предметів.

Кожна презентація триває 3-5 хвилин. Під час презентацій учні описують, як вони прийшли до своїх ідей, які методи або техніки допомогли їм мислити нестандартно.

Після кожної презентації учитель стимулює дискусію серед інших учнів. Важливо, щоб учні активно обговорювали ідеї, ставили питання, пропонували вдосконалення або інші підходи до представлених рішень.

Після завершення презентацій і обговорень учні голосують за найбільш оригінальну або корисну ідею.

Учитель підбиває підсумки обговорення, звертаючи увагу на те, що всі ідеї були важливими та цікавими.

Обговорення кращих ідей є важливим завершальним етапом, який не лише підкреслює досягнення учнів, але й мотивує їх продовжувати розвивати свої креативні здібності. Такий підхід допомагає створити середовище, де кожна ідея цінується, а учні вчаться разом шукати рішення.

2. Творчий конкурс на оригінальніший проєкт, створений учнями початкової школи.

Мета конкурсу: підсумувати роботу учнів протягом навчального періоду, стимулювати їх до самовираження, творчого мислення та заохотити до подальшого розвитку креативності.

Отже, впровадження програми сприятиме розвитку креативності учнів початкової школи через стимуляцію уяви, групову взаємодію та пошук оригінальних рішень. Використання таких ігор зробить навчальний процес захопливим і корисним для всебічного розвитку учнів початкової школи.

Таким чином, ефективний розвиток креативності молодших школярів на заняттях за допомогою ігрових методів навчання стає можливим за умови наявності мотивів, які стимулюють вдосконалення творчих навичок учнів. Це

також вимагає спеціально організованого творчого середовища в навчальному закладі, де школярі можуть спостерігати за прикладами творчої поведінки та діяльності, а також активно брати участь у різних продуктивних заняттях. Ці активності повинні сприяти прояву позитивної мотивації, ініціативи та самостійності в процесі постановки і розв'язання завдань. Важливим аспектом є використання системи ретельно вибраних ігор, спрямованих на розвиток конкретного компоненту особистості досліджуваного учня.

2.3. Аналіз результатів дослідно-експериментальної роботи з розвитку креативності учнів початкової школи

Для оцінки та аналізу процесу розвитку креативності учнів початкової школи використовувалися ті ж методики, що і на констатувальному етапі: тест креативності Е. Торренса, методика «Дорисовування фігур» О. Д'яченко, тест дивергентного мислення Ф. Вільямса, опитувальник креативності Дж. Джонсона.

Мета контрольного етапу: провести порівняльний аналіз рівня розвитку креативності учнів молодшого шкільного віку до та після реалізації програми занять. Провівши контрольне діагностичне дослідження виявлення рівня креативності учнів після реалізації програми розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання, ми отримали наступні результати.

Тест креативності Е. Торренса.

Проведемо оцінку отриманих результатів окремо за кожним показником.

За показником «Швидкість» низький рівень встановлено лише у 1 школяра (7,1%), тоді як на констатувальному етапі таких було четверо. Високий рівень виявлено у 5 учнів (35,7%), тоді, як на початку дослідження таких було троє. Кількість учнів з середнім рівнем теж збільшилася і склала 8 школярів (57,1%) (табл. 2.3).

Таблиця 2.3

Результати діагностування учнів початкової школи за методикою Е. Торенса (контрольний етап)

Рівні креативності / Показники	Високий	Середній	Низький
Швидкість	35,7%	57,1%	7,1%
Оригінальність	21,4%	64,3%	14,3%
Гнучкість	28,6%	50,0%	21,4%
Розробленість	42,9%	42,9%	14,3%

За показником «Оригінальність» у 3 школярів (21,4%) встановлено високий рівень, низький рівень продемонстрували 2 учня (14,3%). Більшість учнів показали середній рівень (64,3%). За показником «Гнучкість» теж відбулися позитивні зміни: високий рівень виявлено у 4 учнів (28,6%), середній у 7 школярів (50,0%) та низький рівень показали 3 учня (21,4%). Високий рівень за показником «Розробленість» виявлено у 6 учнів (42,9%), середній рівень продемонстрували теж 6 учнів (42,9%), низький рівень встановлено у двох школярів (14,3%).

Загалом результати значно покращилися. Порівняємо узагальнені результати з першим зрізом (рис. 2.6.).

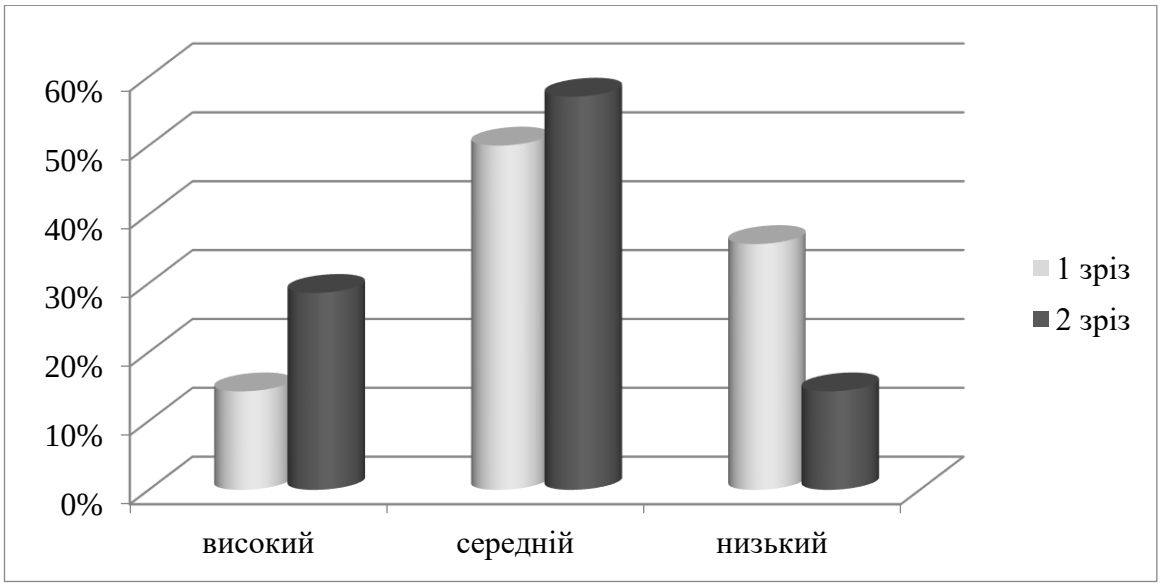


Рисунок 2.6. Порівняння рівнів креативності учнів початкової школи за тестом Е. Торенса (констатувальний та контрольний етап)

Низький рівень розвитку креативності знизився та його демонструють лише 2 учні, що становить 14,3% від загальної кількості учнів, за результатами первинної діагностики цей рівень показували 35,7% учнів. Також варто відзначити, що значно підвищився високий рівень креативності. Якщо на констатувальному етапі він становив 14,3%, то на контрольному етапі цей рівень підвищився в двічі і становить 28,6%. Середній рівень розвитку креативності підвищився на 7,1% і становить 57,1% (8 учнів) від загальної кількості досліджуваних.

Отримані результати говорять про підвищення рівня креативності за всіма показниками в рамках методики.

Далі з метою контролю рівня творчих здібностей молодших школярів нами було проведено контрольну діагностику за методикою «Дорисовування фігур» автор О. Д'яченко.

В результаті обробки даних ми побачили, що рівень творчих здібностей молодших школярів після реалізації програми значно збільшився. Середній бал за методикою підвищився із низького рівня до середнього. Середній рівень продемонстрували 9 учнів, що становить 64,3% від усіх учасників програми. Низький рівень креативності значно знизився з 50,0% до 14,3%. Високий рівень креативності учнів також збільшився до з 14,3% до 21,4%. (рис. 2.7.)

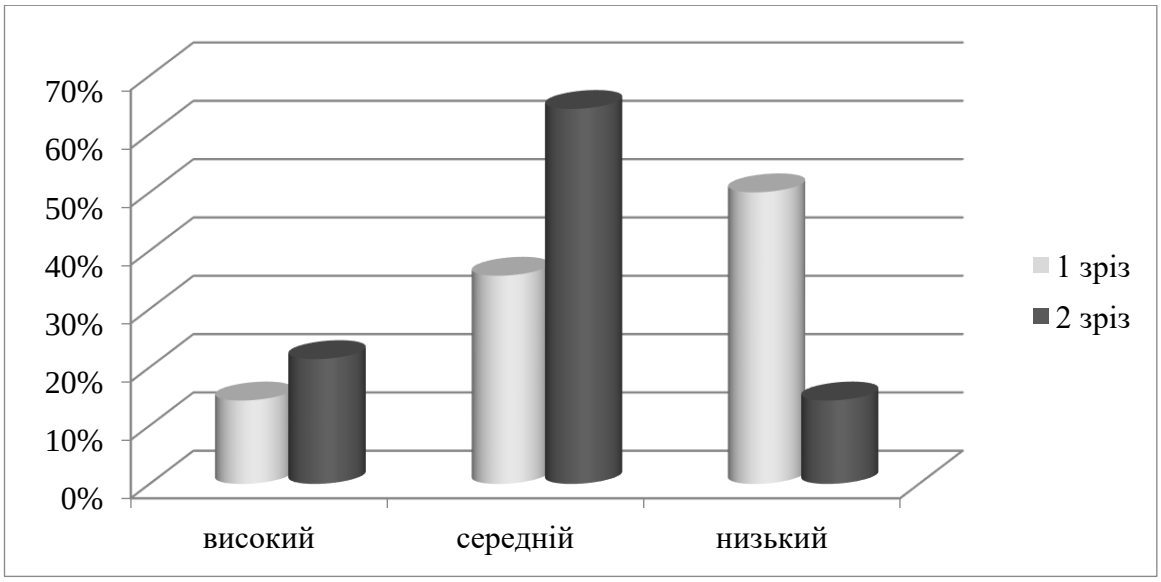


Рисунок 2.7. Порівняння рівнів творчих здібностей учнів за методикою «Домальовання фігур» О. Д'яченко (констатувальний та контрольний етап)

Тест дивергентного мислення Ф. Вільямса,

Результати контрольного етапу показали, що високий рівень дивергентного мислення збільшився на 21,4% і склав 28,6%. Низький рівень виявлено лише у трьох школярів (21,4%). Середній рівень продемонстрували 50,0% досліджуваних учнів (на констатувальному етапі таких учнів було 42,9%). Результати констатувального та контрольного етапів представлені на рисунку 2.8.

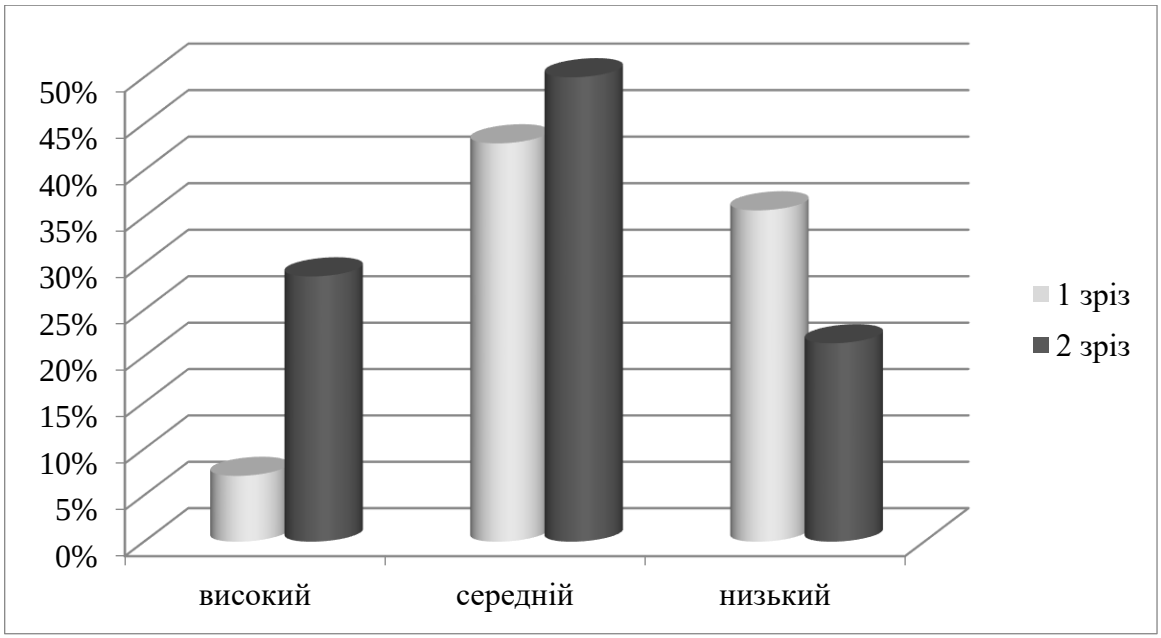


Рисунок 2.8. Порівняння рівнів сформованості дивергентного мислення учнів за методикою Ф. Вильямса (констатувальний та контрольний етап)

Опитувальник креативності Дж. Джонсона

Низький рівень (від 8-16 балів) продемонстрували 2 учня (14,3%). Середній рівень (від 17-32 балів) виявлено у 6 школярів (42,9%), високий рівень (від 33-40 балів) встановлено також у 6 учнів (42,9%). Як бачимо високий рівень творчої активності значно збільшився (рис. 2.9.).

Перейдемо до порівняльного аналізу результатів контрольної діагностики методик.

Таким чином, за результатами контрольної діагностики за 4 методиками, молодші школярі демонструють наступний рівень креативності: високий рівень виявлено у 5 учнів, що становить 35,7%. Середній рівень розвитку креативності

мають 7 молодших школярів, що становить 50,0% від загальної кількості учасників експерименту, а низький рівень виявлено лише у 2 учнів (14,3%).

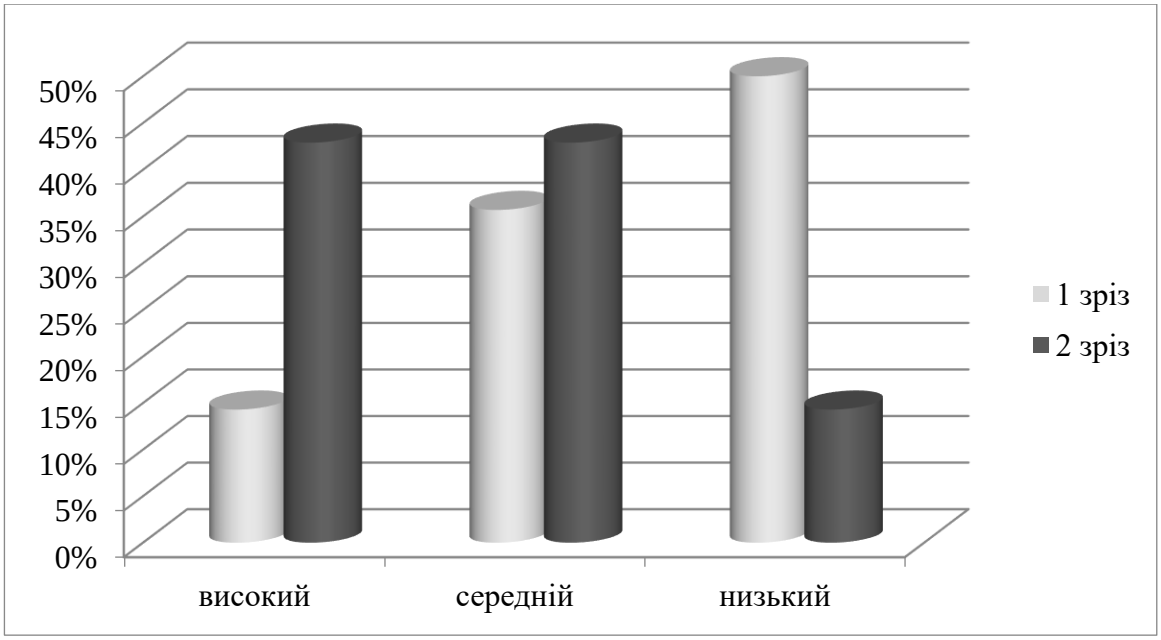


Рисунок 2.9. Порівняння рівнів сформованості творчої активності учнів за методикою Дж. Джонсона (констатувальний та контрольний етап)

Далі перейдемо до порівняльного аналізу даних отриманих на констатувальному та контрольному етапах щодо загального рівня розвитку креативності учнів початкової школи (рис. 2.10.).

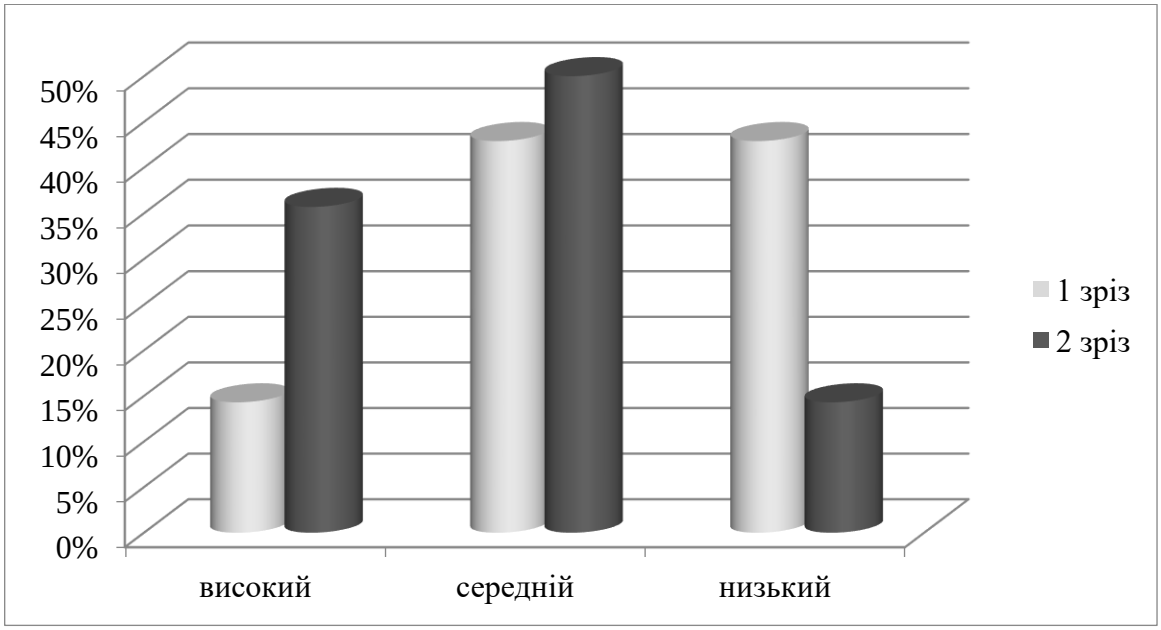


Рисунок 2.10. Порівняння рівнів розвитку креативності учнів (констатувальний та контрольний етап)

Узагальнивши результати, слід зазначити, що рівень креативності учнів початкової школи загалом значно підвищився. Особливо це помітно за показником низького та високого рівня креативності. Низький рівень знизився з 42,9% до 14,3%. Зазначимо, що низький рівень виявлено у двох учнів, які демонстрували низький рівень і на констатувальному етапі експерименту.

Що стосується високого рівня креативності, то він значно підвищився з 14,3% до 35,7%, при цьому 2 молодших школярів, які отримали високі результати при первинній діагностиці, зберегли їх і при повторній діагностиці. Також варто відзначити, що два учня за первинної діагностики мали низький рівень розвитку креативності, а після реалізації програми занять їх результати досягли високого рівня розвитку креативності. Крім того, рівень ще двох школярів підвищився з середнього до високого.

За результатами проведеного дослідження, слід зазначити, що загалом учні третього класу стали активнішими, ініціативнішими, допитливішими, багато хто навчився самостійно приймати рішення, знаходити власні оригінальні рішення. У деяких спостерігається велика впевненість у собі, у своїх силах, можливостях. У дітей сформувався оригінальний склад мислення, набули розвитку такі параметри мислення як гнучкість, оригінальність, швидкість.

Висновки до 2 розділу.

Експериментальна частина дослідження складається з трьох етапів. На першому (констатувальному) етапі ми дослідним шляхом за допомогою спеціальних методик проводили діагностичне дослідження на виявлення рівня розвитку креативності учнів початкової школи. Для цього ми підібрали відповідні методики: тест креативності Е. Торренса, методика «Дорисовування фігур» О. Д’яченко, тест дивергентного мислення Ф. Вільямса, опитувальник креативності Дж. Джонсона.

За результатами первинної діагностики, узагальнивши результати чотирьох методик, ми дійшли невтішного висновку, що у групі досліджуваних

школярів високий рівень розвитку креативності показали лише 2 школяра, що становить 14,3%.

На підставі отриманих даних було складено програму розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання спрямовану на стимулювання творчого мислення, розширення уяви, формування вміння вирішувати проблеми нестандартним шляхом і активне залучення учнів до навчального процесу. Програма складалася з шести тематичних блоків, кожний з яких містив ігри та завдання для розвитку креативності та передбачала 2 заняття на тиждень по 45 хвилин кожне.

Після реалізації цієї програми на контрольному етапі було проведено повторну діагностику, під час якої було виявлено, що рівень креативності учнів початкової школи значно підвищився. Особливо змінилися показники низького та високого рівня креативності. Низький рівень знизився з 42,9% до 14,3%, що стосується високого рівня креативності, він значно підвищився з 14,3% до 35,7%, при цьому 2 молодших школярів, які отримали високі результати при первинній діагностиці, зберегли їх і при повторній діагностиці.

За результатами проведеного дослідження, слід зазначити, що загалом учні третього класу, які брали участь в експерименті стали активнішими, ініціативнішими, допитливішими, багато хто навчився самостійного прийняття рішень, знаходження власних оригінальних рішень. У деяких спостерігається велика впевненість у собі, у своїх силах, можливостях. У дітей сформувався оригінальний склад мислення, набули розвитку такі параметри мислення як гнучкість, оригінальність, швидкість.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі наведено теоретичне узагальнення й практичне вирішення проблеми розвитку креативності учнів початкової школи засобами ігрових методів навчання.

За результатами теоретичного аналізу наукових джерел та дослідно-експериментальної роботи зроблено такі висновки:

1. Аналіз філософської, соціологічної, психологічної та педагогічної літератури з досліджуваної проблеми дозволив розкрити сутність поняття креативності. Креативність – це багатогранне поняття, яке охоплює здатність людини створювати нові ідеї, продукувати інноваційні рішення та бачити нестандартні шляхи для вирішення проблем. Вона є основою інновацій, особистісного розвитку та творчого самовираження. У психологічному та педагогічному контексті креативність розглядається як одна з ключових характеристик розвитку особистості, яка тісно пов’язана з уявою, інтелектуальними здібностями та особистісною мотивацією.

Креативність включає в себе як когнітивні процеси (мислення, уяву, аналіз), так і емоційні компоненти (натхнення, мотивацію). Ключовою ознакою креативності є здатність до дивергентного мислення – створення кількох варіантів вирішення проблеми або бачення нових можливостей у буденних ситуаціях. Поняття креативності тісно пов’язане з адаптивністю в умовах змін та інноваціями, що робить його важливим у сучасному суспільстві.

2. Встановлено, що у педагогіці креативність є важливою складовою сучасного навчального процесу. Сучасні освітні парадигми спрямовані на розвиток креативних здібностей учнів, оскільки саме творчі навички дозволяють дитині адаптуватися до швидких змін у суспільстві та технологіях. Креативність допомагає учням початкової школи не лише засвоювати знання, але й використовувати їх у нових умовах, створювати нові рішення для реальних проблем.

Розвиток креативності у молодшому шкільному віці вимагає створення умов, де діти можуть безперешкодно фантазувати, експериментувати і знаходити нові рішення, отримуючи підтримку від вчителів та однолітків. Це закладає основу для подальшого формування творчого мислення в дорослому житті.

Особливістю розвитку креативності учнів початкової школи виступає необхідність підтримки з боку дорослих. Заохочення до самовираження і позитивне підкріплення створюють сприятливе середовище, в якому діти можуть не боятися помилок і відкрито демонструвати свої творчі здібності. Також важливу роль відіграє колективна робота, де діти вчаться взаємодіяти, ділитися ідеями, що стимулює їхню креативність.

3. З’ясовано, що ігрові методи навчання є ефективним засобом для розвитку креативності учнів початкової школи. Вони забезпечують можливість активного залучення учнів у навчальний процес, стимулюють їхню уяву та дозволяють експериментувати з різними підходами до вирішення завдань.

Ігрові методи навчання допомагають розвивати різні аспекти креативності – від здатності до генерування ідей до навичок вирішення проблем. Вони стимулюють як індивідуальну, так і групову творчість, дозволяючи учням вивчати різні підходи до завдань, проявляти ініціативу та розвивати критичне мислення. Ігри дозволяють дітям навчатися у безпечній і захопливій формі, де помилки сприймаються як можливості для подальшого вдосконалення, що дуже важливо для розвитку креативності на ранньому етапі.

Такі методи, як рольові ігри, мозковий штурм, творчі майстерні або конструктор історій, не лише розвивають креативність, але й сприяють формуванню соціальних навичок, комунікації та співпраці в групі. Ці методи роблять навчання цікавим і захоплюючим, підвищуючи мотивацію до пізнання.

4. Проведено дослідно-експериментальну роботу з розвитку креативності учнів початкової школи, яка містила три етапи: констатувальний, формувальний та контрольний експеримент.

За допомогою діагностичних методик (тест креативності Е. Торренса,

методика «Дорисовування фігур» О. Д’яченко, тест дивергентного мислення Ф. Вільямса, опитувальник креативності Дж. Джонсона) встановлено, що на констатувальному етапі дослідження рівень розвитку креативності у більшості досліджуваних учнів початкової школи знаходився на середньому (42,9%) та низькому (42,9%) рівнях, що свідчить про необхідність впровадження спеціальних програм, спрямованих на розвиток креативності.

5. Розроблено програму розвитку креативності учнів початкової школи, яка базувалася на використанні ігрових методів навчання, таких як рольові ігри, мозковий штурм, завдання на фантазію та творчі майстерні.

Програма включала шість тематичних блоків, що сприяли стимулюванню творчого мислення, розширенню уяви, формуванню вміння вирішувати проблеми нестандартним шляхом і активному залученню учнів початкової школи до навчального процесу.

Під час впровадження програми проводився формувальний етап експерименту, де учні початкової школи брали участь у розроблених ігрових заняттях. Контрольний етап показав, що після реалізації програми рівень креативності учнів значно підвищився, що підтвердило ефективність використаних методів. У порівнянні з початковими даними, учні стали активніше генерувати ідеї, використовувати уяву і працювати у команді для вирішення складних завдань.

Таким чином, мета дослідження досягнута, завдання виконані.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алендарь Н. Застосування ігрових технологій на уроках у початкових класах. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*. 2017. №1 (350). С. 24-29.

2. Антонова О. Є. Креативність у структурі педагогічної обдарованості сучасного педагога. *Андрагогічний вісник*. 2012. № 3. С. 19-30.

3. Антонова О. Концептуальні підходи до виділення ознак креативності. *Креативна педагогіка*. 2014. Вип. 8. С. 59-67.

4. Бєльська Н. А., Мельник М. Ю., Новогородська М. М. Діагностика креативності у профорієнтаційній роботі : метод. реком. Київ : Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2021. 72 с.

5. Бобіна О. В. Основи психології у питаннях і відповідях : навч. посіб. Миколаїв : НУК, 2023. 152 с.

6. Важинський С. Е., Щербак Т. І. Методика та організація наукових досліджень : навч. посіб. Суми : Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2016. 260 с.

7. Великий тлумачний словник сучасної української мови / за ред. В. Т. Бусел. Київ, Ірпінь : ВТФ «Перун», 2004. 1440 с.

8. Воробйова Т. В. Формування креативних здібностей молодших школярів у процесі розв’язання навчальних завдань : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.09. Тернопіль, 2014. 19 с.

9. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ : Либідь, 1997. 374 с.

10. Дзятківська Г. Ігрові технології навчання в початковій школі: особливості використання. *Магістр*. 2015. Вип. 23. С. 141-146. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/13013/1/9Dzyatkivska.pdf.

11. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. Київ : Академвидав, 2004. 450 с.

12. Дімітрова-Бурлаєнко С. Д. Підготовка студентів технічних університетів до виявлення креативної компетентності у професійній діяльності : дис. … канд. пед. наук (д-ра філос.) : 13.00.04. Дніпро, 2018. 358 с.

13. Дмитрієва С. М., Гаврилова Н. В. Методи дослідження творчих здібностей школярів : посібник-практикум. Житомир : [б.в.], 2002. 40 с.

14. Донченко О. С. Креативність як умова успішної професійної діяльності вихователя дошкільного навчального закладу. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова*. URL: https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/13396/Donchenko.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

15. Дорофей С. В., Чайковська О. М. Психологічні особливості розвитку креативності в молодшому шкільному віці. *Теорія і практика сучасної психології*. 2019. № 1. С. 43-47.

16. Дунаєва О. М. Інтерактивна технологія формування педагогічної креативності. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*. 2007. Вип. 19. С. 138-143.

17. Здібності, творчість, обдарованість : теорія, методика, результати досліджень / за ред. В. О. Моляко, О. Л. Музики. Житомир : Вид-во Рута, 2006. 320 с.

18. Зязюн І. А. Інтелектуально творчий розвиток особистості в умовах неперервної освіти. *Неперервна професійна освіта: проблеми, пошуки, перспективи* : монографія. Київ : Вид-во «Віпол», 2000. С. 11-57.

19. Іванченко А. О. Психологія креативності особистості: теоретико-методологічний та прикладний аспекти : автореф. дис. … д-ра психол. наук : 19.00.01. Київ, 2017. 42.

20. Імбер В., Олійник Н. Педагогічні умови розвитку креативності молодших школярів на уроках математики засобами дидактичних ігор. *Педагогічні науки : теорія, історія, інноваційні технології*. 2022. № 9-10 (123-124). С. 50-63.

21. Іщенко І. В. Гра як провідний метод навчання молодших школярів та

засіб реалізації діяльнісного підходу до освіти. *Неперервна освіта нового сторіччя: виклики та пріоритети*. 2022. № 4 (51). URL: https://drive.google.com/file/d/1os2xIK4472tosqd6IjFfwCDS0WNJQ-ZB/view.

22. Кириченко Р. В. Особливості розвитку креативності майбутніх педагогів. *Актуальні проблеми психології: збірник наукових праць Інституту психології імені Г.С.Костюка. Психологія навчання. Генетична психологія. Медична психологія*. 2013. Вип. 25. С.185-193.

23. Копосов П. Г. Нова українська школа : дидактичні особливості організації навчально-ігрової діяльності учнів 1-2 класів : навч.-метод. посіб. Харків : Вид-во «Фабула», 2021. 160 с.

24. Корольова Л. М. Підготовка майбутніх учителів до розвитку креативних здібностей учнів у навчально-виховній діяльності початкової школи : дис. … канд. пед. наук : 13.00.04. Запоріжжя, 2019. 277 с.

25. Корольова Л. М. Розвиток креативності особистості як науково-педагогічна проблема. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2012. Вип. 22(75). URL: http://www.pedagogy-journal.kpu.zp.ua/archive/2012/22/29.pdf.

26. Крамаренко В. О. Формування креативності у дітей засобами сучасного мистецько-ігрового матеріалу в дошкільних закладах : дис. … канд. пед. наук (д-ра філос.) : 012. Полтава, 2023. 272 с.

27. Крицька А. М. Методи активації професійної креативності. *Актуальні проблеми психології. Психологія обдарованості*. 2019. URL: http://appsychology.org.ua/data/jrn/v6/i16/17.pdf.

28. Кутішенко В. П. Вікова та педагогічна психологія : курс лекцій : навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2010. 128 с.

29. Моляко В. О. Стратегії творчої діяльності. Київ : Освіта України, 2008. 702 с.

30. Ніколенко К. В. Креативність як соціокультурний фактор існування людства. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Філософія*. 2012. Вип. 10. С. 187-196.

31. Ніколенко К. В. Креативність як чинник соціальних змін : дис. … канд. філос. наук : 09.00.03. Кривий Ріг, 2017. 187 с.

32. Нова українська школа : концептуальні засади реформування середньої школи / за заг. ред. М. Грищенко. URL: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf.

33. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти : навч.-метод. посіб. / за ред. Г. С. Тарасенко. Київ : Слово, 2010. 318 с.

34. Павленко В. В. Креативність : сутність, структура, закономірності формування і розвиток. *Педагогічна інноватика*. 2015. № 23. С. 15-21.

35. Павленко В. В. Креативність : сутнісна характеристика поняття. *Креативна педагогіка*. 2016. Вип. 11. С. 120-131.

36. Павленко В. В. Розвиток креативності молодших школярів : монографія. Житомир : Видавець О. Є. Антонова, 2017. 158 с.

37. Павлюх В. В. Розвиток креативності в учнів різного віку : навч.-метод. посіб. Кривий ріг : КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського». 2023. 72 с.

38. Пилищук О. П. Розвиток креативності як компонент професійної компетентності студентів. *Наука і освіта*. 2009. № 7. С. 170-172.

39. Пихтіна Н. П. Педагогіка гри: лекції : навч. посіб. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя, 2014. 209 с.

40. Починок Є. А. Теорія розв’язання винахідницьких завдань на уроках природознавства як фактор розвитку творчої особистості молодшого школяра. *Achievements and prospects of modern scientific research* : The 1st International scientific and practical conference (Buenos Aires, December 6-8, 2020). URL: http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/15970/1/Починок_Теорія%20розв%27язання%20винахідницьких%20завдань.pdf.

41. Приймак В. Розвиток креативного мислення молодших школярів у процесі навчальної діяльності засобами інноваційних технологій. *Креативність особистості як фактор інноваційного розвитку суспільства*. 2020. Вип. 2 С. 118-123.

42. Приставська А. Ігрові технології навчання. *Англійська мова та література*. 2011. № 11. С. 5-9.

43. Психологія : терміни, поняття, визначення : словник-довідник / за заг. ред. Г. В. Ложкіна. Луцьк : Волин. нац. ун-т ім. Лесі Українки, 2011. 188 с.

44. Психологія особистості : словник-довідник / за заг. ред. П. П. Горностая, Т. М. Титаренко. Київ : Рута, 2001. 320 с.

45. Пузан Ю. Застосування ігрових технологій на уроках у новій українській школі. *ЛОГОΣ. Мистецтво наукової думки.* 2019. № 6. URL: https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/2617-7064/article/view/256.

46. Савченко О. Я. Виховний потенціал початкової освіти : навч. посіб. Київ : Богданова А. М., 2009. 226 с.

47. Сергєєнкова О. П., Столярчук О. А., Коханова О. П., Пасєка О. В. Вікова психологія : навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2012. 376 с.

48. Технології розвитку креативних здібностей майбутніх учителів : монографія / Г. Ф. Пономарьова та ін. Харків : Видавець О. А. Мірошниченко, 2019. 272 с.

49. Ткач М. М. Проблема розвитку креативності студентів упродовж професійної підготовки. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 2019. Вип. 66. С. 191-196.

50. Ткаченко Л. І. Креативність і творчість: сучасний контент. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2014. № 9-10 (28-29). С. 32-35.

51. Токарева Н. М., Шамне А. В. Основи вікової психології : навч.-метод. посіб. Кривий Ріг : [б. в.], 2013. 283 с.

52. Топчій Г. С. Ігрові педагогічні технології як умова професійного саморозвитку майбутнього вчителя : автореф. дис. … канд. пед. наук : 13.00.04. Харків, 2011. 20 с.

53. Філософський енциклопедичний словник / голов. ред. В. І. Шинкарук. Київ : Абрис, 2002. 742 с.

54. Чернишова А. М. Сутність та структура готовності майбутніх учителів початкових класів до викладання хореографії. *Перспективи та*

інновації науки. 2022. № 9 (14). URL: http://eprints.zu.edu.ua/34418/.

55. Шахіна І. Ю. Формування креативності у майбутніх учителів математики засобами мультимедіа : дис. … канд. пед. наук : 13.00.04. Вінниця, 2007. 210 с.

56. Шевцова Г. Г. Молодший шкільний вік : традиції та інновації в дослідженнях. *Педагогічні науки*. 2015. Вип. LXVIII. С. 134-138.

57. Шульга Л., Гончарова В. Педагогічні умови розвитку творчих здібностей учнів початкової школи засобами гри. *Педагогічні науки*. 2023. № 11 (123). URL: https://molodyivchenyi.ua/index.php/journal/article/view/6024.

58. Яцюрик А. О. Вивчення феномена креативності в зарубіжній психології. *Проблеми сучасної психології*. 2013. Вип. 20. С. 807-818.

59. Barron F. Creative person and creative process. *Ibid*. 1976. Vol. 10. P. 165-169.

60. Pickard, E. Toward a theory of creative potential. *The journal of creative behaviour*. 1990. Vol. 24. P. 1-9.

61. Torrance E. P. The Search for Satori and Creativity. Buffalo N.Y. : Creative Education Foundation, 1979. 219 p.

62. Torrance E. P. The nature of creativity as manifest in its testing. New York : Press Syndicate of the University of Cambridge, 1993. URL: https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=738440.