МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ДОШКІЛЬНОЇ ТА ПОЧАТКОВОЇ ОСВІТИ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

магістра

на тему: **«РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ»**

Виконала: студентка 2 курсу, групи 8-013З-з
спеціальності 013 «Початкова освіта»
освітньо-професійної програми «Початкова освіта»
Шестерніна І. В.

Керівник: доцент кафедри дошкільної та початкової освіти, к. пед. н., доцент _____ О. О. Андрющенко

Рецензент: доцент кафедри дошкільної та початкової освіти, к. пед. н., доцент _____
Ю. Є. Зубцова

Запоріжжя
2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

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

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри _____
«____» _____2024 року

ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ

Шестерніній Інні Володимирівні

1. Тема роботи: «Розвиток творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій».
керівник роботи Андрющенко Олена Олександрівна, кандидат педагогічних наук, доцент
затверджені наказом ЗНУ від “24” вересня 2024 р. № 1447-с

2. Строк подання студентом роботи: 02.12.2024.

3. Вихідні дані до роботи: матеріали педагогічної практики, курсових робіт

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що належить розробити): визначити сутність поняття «творчі здібності» в сучасній науковій літературі та розкрити особливості їх розвитку в молодшому шкільному віці; охарактеризувати ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів; дослідити стан сформованості творчих здібностей молодших школярів; обґрунтувати педагогічні умови розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій та перевірити їх ефективність.

5. Перелік графічного матеріалу: 8 таблиць, 11 рисунків.

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Андрющенко О. О.	18.12.2023 р.	18.12.2023 р.
Розділ 1	Андрющенко О. О.	04.03.2024 р	04.03.2024 р
Розділ 2	Андрющенко О. О.	03.06.2024 р.	03.06.2024 р.
Висновки	Андрющенко О. О.	04.09.2024 р.	04.09.2024 р.

7. Дата видачі завдання 15.12.2024.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Збір та систематизація матеріалу	листопад-грудень	виконано
2	Написання вступу	грудень-лютий	виконано
3	Написання першого розділу	березень-травень	виконано
4	Написання другого розділу	червень-серпень	виконано
5	Написання висновків	вересень	виконано
6	Оформлення додатків	вересень	виконано
7	Оформлення роботи, рецензування	листопад	виконано
8	Захист	грудень	

Студент _____ І. В. Шестерніна
(підпис) (ініціали та прізвище)

Керівник роботи _____ О. О. Андрющенко
(підпис) (ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер _____ _____
(підпис) (ініціали та прізвище)

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 63 с., 8 таблиць, 11 рисунків, 60 джерел, 1 додаток.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати та експериментально дослідити особливості розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій.

Об'єкт дослідження: процес розвитку творчих здібностей молодших школярів.

Предмет дослідження: педагогічні умови розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій.

Методи дослідження: аналіз, синтез, систематизація, узагальнення, анкетування, спостереження.

Теоретичне значення: уточнено сутність поняття «творчі здібності» в сучасній науковій літературі; розкрито особливості розвитку творчих здібностей в молодшому шкільному віці; охарактеризовано ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів.

Практичне значення отриманих результатів полягає в обґрунтуванні та реалізації педагогічних умов розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій.

Результати дослідження можуть бути використані вчителями початкових класів, здобувачами вищої освіти за спеціальністю 013 «Початкова освіта» з метою розвитку творчих здібностей молодших школярів.

Галузь використання: заклади загальної середньої освіти.

ГНУЧКІСТЬ, ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ, ОРИГІНАЛЬНІСТЬ, ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ, ПРОДУКТИВНІСТЬ, ТВОРЧІ ЗДІБНОСТІ.

SUMMARY

Shesternina I. Development of creative abilities of primary schoolchildren by means of game technologies. Zaporizhzhia, 2024. 63 p.

The qualification work consists of an introduction, 2 sections, findings, a list of references (60 items, 5 of them in a foreign language), and 1 appendices on 1 page.

The study examines the problem of developing the creative abilities of primary schoolchildren by means of game technologies. Pedagogical conditions for the development of creative abilities of primary schoolchildren by means of game technologies are proposed.

The research purpose: to theoretically grounds and experimentally investigate the peculiarities of the development of creative abilities of primary schoolchildren by means of game technologies.

The research tasks:

1) to determine the essence of the concept of “creative abilities” in modern scientific literature and to reveal the peculiarities of their development in primary school age;

2) to characterize game technologies as a means of developing the creative abilities of primary schoolchildren;

3) to investigate the state of formation of creative abilities of primary schoolchildren;

4) to justify the pedagogical conditions for the development of creative abilities of primary schoolchildren by means of game technologies and to check their effectiveness.

The research object of the qualifying work is the process of developing creative abilities of primary schoolchildren.

The research subject of the pedagogical conditions for the development of creative abilities of primary schoolchildren by means of game technologies.

Part 1 “Theoretical aspects of the problem of the development of creative abilities of primary schoolchildren by means of game technologies” defines the essence of the concept of “creative abilities” in modern scientific literature; the peculiarities of the development of creative abilities in primary school age are revealed; characterized the technologies as a means of developing the creative abilities of primary schoolchildren.

Part 2 “Research-experimental work on the development of creative abilities of primary schoolchildren by means of game technologies” presents the results of the ascertainment, formative and control stages of the experiment; pedagogical conditions for the development of creative abilities of primary schoolchildren by means of game technologies are determined.

The results of the research can be used by primary school teachers, students of higher education in the specialty 013 “Primary Education” in order to develop the creative abilities of primary schoolchildren.

Keywords: flexibility, game technologies, originality, pedagogical conditions, productivity, creative abilities.

ЗМІСТ

Вступ…… 8
Розділ 1. Теоретичні аспекти проблеми розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій…….. 11
1.1. Сутність поняття «творчі здібності» в сучасній науковій літературі…. 11
1.2. Особливості розвитку творчих здібностей в молодшому шкільному віці……. 19
1.3. Ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів……... 23
Розділ 2. Дослідно-експериментальна робота з розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій…… 31
2.1. Стан сформованості творчих здібностей молодших школярів…… 31
2.2. Педагогічні умови розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій…….. 43
2.3. Результати дослідно-експериментальної роботи……... 61
Висновки…….. 68
Список використаних джерел……. 71
Додатки……. 77

ВСТУП

В умовах швидкоплинних змін інформаційного суспільства, нових вимог до професійних навичок та зростаючої ролі креативного мислення, проблема розвитку творчих здібностей у дітей постає на першому плані. Сучасна школа має на меті не лише передати знання, але й сприяти всебічному розвитку особистості, формуванню в учнів умінь і навичок, які допоможуть їм бути конкурентоспроможними в майбутньому.

У Державному стандарті початкової освіти завдання творчого розвитку здобувачів позначені в усіх освітніх галузях. Ці завдання виражені загальним формулюванням: уміння розв’язувати творчі завдання на рівні комбінацій, імпровізацій; самостійно складати план дій (задум), проявляти оригінальність під час виконання творчого завдання, розігрувати уявні ситуації тощо.

Творчі здібності є ключовим компонентом інтелектуального розвитку, оскільки вони стимулюють самовираження, сприяють розв’язанню нестандартних завдань та пошуку інноваційних рішень. Для молодших школярів, які тільки розпочинають своє навчання, розвиток творчих здібностей є особливо значущим, адже саме у цьому віці формується основа для подальшого інтелектуального та емоційного розвитку.

Теоретико-методологічні засади розвитку творчих здібностей представлено в працях Г. Дідич, Л. Мамчук, І. Осадченко, Г. Панченко, Т. Равлюк, І. Середи, Л. Чорної, В. Чорноус, В. Ямницького та ін.

Ігрові технології відіграють важливу роль у стимулюванні творчої активності дітей. Вони забезпечують інтерактивне, емоційно забарвлене та захоплююче середовище, яке сприяє глибокому засвоєнню знань та розвитку креативного мислення. Гра як природна діяльність дітей допомагає їм вільно виражати свої ідеї, експериментувати та шукати нові шляхи розв’язання проблем. У зв’язку з цим, дослідження впливу ігрових технологій на розвиток творчих здібностей молодших школярів є надзвичайно актуальним. Воно дає

змогу не лише глибше зрозуміти механізми формування творчих здібностей у дітей, але й розробити ефективні педагогічні умови їхнього розвитку в освітньому процесі.

Актуальність означеної проблеми та її практична значимість зумовили вибір теми кваліфікаційної роботи: «Розвиток творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій».

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та експериментально дослідити особливості розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій.

Для досягнення мети необхідно розв’язати наступні завдання дослідження:

1. Визначити сутність поняття «творчі здібності» в сучасній науковій літературі та розкрити особливості їх розвитку в молодшому шкільному віці.

2. Охарактеризувати ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів.

3. Дослідити стан сформованості творчих здібностей молодших школярів.

4. Обґрунтувати педагогічні умови розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій та перевірити їх ефективність.

Об’єкт дослідження – процес розвитку творчих здібностей молодших школярів.

Предмет дослідження – педагогічні умови розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій.

Для досягнення мети та завдань дослідження використано такі методи:

- теоретичні: аналіз наукової літератури для визначення об’єкта, предмета, мети та завдань дослідження; синтез, систематизація і узагальнення теоретичних та емпіричних даних для розробки основних підходів до розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій;

- емпіричні: діагностичні (анкетування, спостереження, констатувальний, формувальний і контрольний етапи експерименту) для визначення рівнів сформованості творчих здібностей в молодших школярів, підтвердження доцільності розробки педагогічних умов із розвитку творчих здібностей

молодших школярів засобами ігрових технологій;

- статистичні: якісний і кількісний аналіз результатів дослідно-експериментальної роботи, порівняння експериментальних даних із вихідними.

Теоретичне значення: уточнено сутність поняття «творчі здібності» в сучасній науковій літературі; розкрито особливості розвитку творчих здібностей в молодшому шкільному віці; охарактеризовано ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів.

Практичне значення отриманих результатів полягає в обґрунтуванні та реалізації педагогічних умов розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій. Результати дослідження можуть бути використані вчителями початкових класів, здобувачами вищої освіти за спеціальністю 013 «Початкова освіта» з метою розвитку творчих здібностей молодших школярів.

РОЗДІЛ 1
ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПРОБЛЕМИ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1. Сутність поняття «творчі здібності» в сучасній науковій літературі

З розвитком культури в суспільстві все частіше приділяється увага вивченню розвитку творчих здібностей у дітей. Дослідники звертаються до цієї теми з метою розв'язання низки завдань, до яких належать філософські, психолого-педагогічні, соціокультурні та художньо-естетичні проблеми. Сучасній людині дуже важливо мати добре розвинені творчі здібності, оскільки цей чинник значно впливає на успішність в усіх сферах життя.

Перед тим, як перейдемо до розгляду питання розвитку творчих здібностей, необхідно зупинитися на таких поняттях, як «творчість», «здібності» та «творчі здібності». Проаналізувавши наукову літературу, можна виділити кілька визначень поняття «творчість» як діяльність, спрямована на виготовлення чогось абсолютно нового, відмінна неповторністю, оригінальністю та унікальністю.

Існує низка суджень про творчість. Так, на думку В. Сухомлинського, творчість – надзвичайно важлива сторона активної діяльності вихованця, в якій особливо сильно переживається радість мислення [27].

У довіднику з педагогіки та психології термін «творчість» трактується як вид людської діяльності, що здатний створювати принципово нові матеріальні або духовні цінності, які мають суспільну вагу. Це також явище, що охоплює пізнавальну діяльність і дає змогу по-іншому сприймати певні проблемні ситуації [32, с. 166].

Американський психолог П. Едвардс визначає творчість як здатність знаходити нові рішення проблем або винаходити нові засоби вираження, що

допомагає особистості додати щось нове в життя. Він також підкреслює, що творчість відіграє важливу роль у формуванні позитивної самооцінки та забезпечує саморозвиток індивіда [56].

У дослідженнях Ж. Годфруа, В. Моляко та ін. творчість розглядається в контексті діяльності як процес, що спрямований на створення нових матеріальних та духовних цінностей. Творчість має два основні аспекти: особистісний, який охоплює здібності та мотивацію, і процесуальний, що стосується знань, умінь та навичок. Під час творчого процесу важливу роль відіграють уява, інтуїція, а також несвідомі компоненти мислення і потреба в самореалізації.

Отже, творчість можна узагальнити як процес створення нових ідей або продуктів, що мають соціальну, культурну чи особистісну значущість, а також сприяють інтелектуальному та емоційному розвитку людини.

Індивідуально-психологічні здібності, які є основою творчості та творчої діяльності, привертали увагу мислителів ще з давніх часів. Однією з ключових ідей античної філософії було самопізнання. Платон у своїх творах згадує про сім мудреців Древньої Греції, які у храмі Аполлона в Дельфах написали відому фразу: «Пізнай самого себе!». Ця ідея самоаналізу та пошуку внутрішніх здібностей є фундаментальною для розуміння творчої природи людини.

У процесі дослідження проблеми здібностей виникали різні підходи до їх розуміння. Зокрема, існували погляди, що здібності є вродженими, тобто людина вже народжується з певними схильностями. Інші дослідники вивчали рівень здібностей, не беручи до уваги їх активного розвитку. Окремі теорії визнавали вплив довкілля та виховання як чинників, що можуть або прискорювати, або уповільнювати природний розвиток вроджених талантів. Також існували спроби математично проаналізувати здібності за допомогою маніпуляцій з результатами тестів, як це робили А. Біне, Ч. Спірмен та В. Штерн та ін.

Зокрема, І. Біла зазначає, що існують різні підходи до визначення поняття «здібності», зокрема загальнопсихологічний та диференційно-психологічний. Загальнопсихологічний підхід розглядає здібності як будь-які прояви людських

можливостей, зосереджуючи увагу на тому, як найкраще розвивати потенціал кожної людини, включаючи її знання та вміння. Диференційно-психологічний підхід акцентує на відмінностях у здібностях між людьми, розглядаючи здібності як специфічний психологічний (а точніше психофізіологічний) феномен. У межах цього підходу існують два основних погляди на розуміння здібностей: особистісно-діяльнісний і функціонально-генетичний [3, с. 20].

Учені В. Моляко та О. Музика стверджують, що здібності не є першопричиною успішності людини в діяльності, а радше наслідком розвитку її природних задатків у процесі діяльності. Коли особистість залучається до певної діяльності, вона активізує свої задатки, які в процесі діяльності трансформуються та інтегруються, утворюючи нову якість – здібності [15, с. 37].

Наукове тлумачення здібностей як властивості особистості широко представлено в психології, а точніше, в диференціальній психології (психології індивідуальних відмінностей). Вивчення психологічної літератури показало, що нині не склалося єдиного підходу до визначення поняття «здібності». У ній представлено кілька підходів до розуміння цього терміну: загальнопсихологічний та диференційно-психологічний, особистісно-орієнтований та функціонально-генетичний (рис. 1.1) [28].

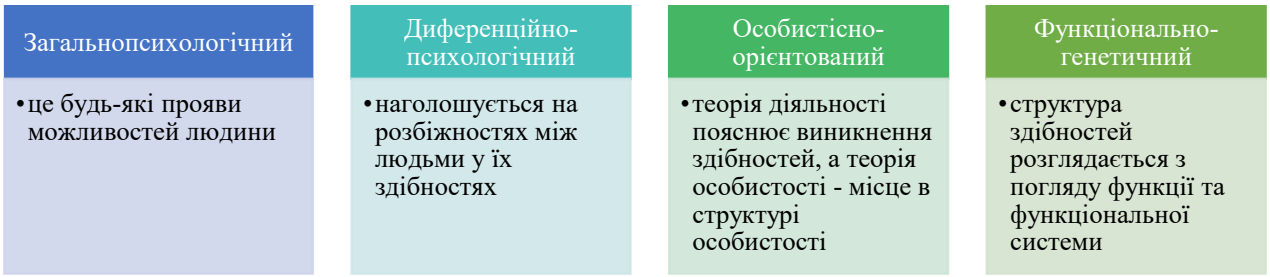


Рисунок. 1.1. Підходи до розгляду поняття «здібності»

На думку С. Гончаренка, здібності можна розділити на загальні, які проявляються у будь-якій сфері діяльності, і спеціальні, що стосуються конкретних видів діяльності (наприклад, математичні, технічні, музичні тощо). Здібність є складною інтегральною характеристикою людини, яка поєднує різні психічні властивості, такі як чутливість, спостережливість, особливості пам’яті,

уяви і мислення [8].

Якщо уважно розглянути поведінку людини, її діяльність у будь-якій галузі, то можна виділити два основні види вчинків. Одні дії людини можна назвати відтворюючими чи репродуктивними. Такий вид діяльності тісно пов’язаний з нашою пам’яттю, а її сутність полягає в тому, що людина відтворює чи повторює вже раніше сформовані прийоми поведінки та дії. Крім репродуктивної діяльності у поведінці людини присутня творча діяльність, результатом якої є не відтворення попереднього досвіду чи дій, а створення нових образів чи дій. В основі цього виду діяльності лежать творчі здібності. Оскільки елемент творчості може бути в будь-якому вигляді людської діяльності, то справедливо говорити не тільки про художні творчі здібності, а й про технічні творчі здібності, про математичні творчі здібності, які сприяють успішному виконанню цих видів діяльності.

Творчі здібності є однією з основних характеристик людської природи. Вони включають уміння демонструвати оригінальність, нестандартне мислення і креативність під час розв’язання проблем, розробки нових ідей, мистецтва чи будь-якої іншої діяльності. Ці здібності дають змогу людині самовиражатися, знаходити інноваційні підходи до різноманітних завдань, створювати щось нове і неповторне. Також вони сприяють розробці унікальних концепцій, які можуть бути як практично корисними, так і мати естетичну цінність.

Закордонний вчений Е. Торренс визначає творчі здібності в своїй ідеї креативності як особливості до загостреного сприймання недоліків [59]. У своєму дослідженні він визначав таку структуру творчої діяльності: сприймання проблеми, пошук вирішення, формулювання гіпотези, практичні дії для перевірки гіпотези, отримання результатів та їх аналіз.

О. Губенко дає своє визначення творчих здібностей як здатність долати стереотипи у процесі розумового синтезу через використання значного запасу асоціацій [11].

На думку Т. Матвійчук, творчі здібності – інтелектуальна активність, яка поєднує в собі мотиваційний та пізнавальний компоненти [23].

За визначенням А. Григор'єва, творчі здібності – це індивідуально-психологічні характеристики особистості, які проявляються в здатності до нестандартного та оригінального сприймання світу, високому рівні інтелекту і визначаються мотивацією, активною пізнавальною діяльністю та гнучкістю психічних процесів [9, с. 64].

На думку С. Сисоєвої, творчі здібності особистості є категорією психології і розглядаються як психологічні риси, що визначають можливість засвоєння знань, умінь та навичок. Ці здібності, а також природні задатки та обдарованість, притаманні кожній людині, виступають лише основою для виникнення і розвитку творчого процесу. Основним завданням як самої особистості, так і колективу є виявлення і розвиток цих здібностей [43].

Як стверджує В. Чорноус, творчі здібності, по-перше, є комплексом властивостей і якостей особистості. По-друге, вони відповідають вимогам конкретної творчої діяльності, що забезпечує їхню ефективність. По-третє, для розвитку творчих здібностей необхідна наявність внутрішньої мотивації. І, по-четверте, творчі здібності формуються в процесі креативної діяльності [51, с. 86].

Закордонні дослідники К. Тейлор та Е. Торренс у своїх працях представили класифікації визначень творчості: творчість як утворення нової єдності; творчість як створення креативного продукту; творчість як самореалізація, як робота розуму у невідомій галузі, не обмежена колишнім досвідом; творчість як процес спільної діяльності психічних структур особистості, визначається в термінах психоаналітичної школи («Я», «Воно», «Над-Я»); творчість як мислення, спрямоване на рішення, де творчим є саме процес мислення [59].

Творчі здібності мають складну структуру. У педагогіці та психології їхній компонентний склад вивчається з різних боків. Це питання досліджувалося у контексті спеціальних творчих здібностей, що впливають на успіх у конкретних видах творчої діяльності, таких як технічна, математична, музична чи образотворча. Також увагу приділяли загальним творчим здібностям, які визначають успішність у різних сферах діяльності.

Еліс Торренс пов’язує творчі здібності з переважанням таких особливостей особистості, як:

- оригінальність – вираження нестандартних ідей та виразне прагнення до інтелектуальної новизни;

- семантична гнучкість – здатність бачити об’єкт під новим кутом зору, розглядати його з нової перспективи та розширювати його функціональне використання;

- образна адаптивна гнучкість – здатність змінювати сприймання об’єкта так, щоб розглядати його з новими прихованими сторонами;

- семантична спонтанна гнучкість – здатність генерувати різноманітні ідеї у невизначеній ситуації, зокрема, там, де відсутні чіткі орієнтири для цих ідей [60].

Американський психолог Д. Гілфорд, вивчаючи людський інтелект, визначив, що творчі особистості володіють таким видом мислення, який відомий, як «дивергентне мислення». При розв’язанні завдань вони не обмежуються пошуком єдиного правильного рішення, а намагаються розглядати проблему з різних поглядів, щоб виявити якнайбільше можливих варіантів. Такі особистості вміють творити нові комбінації з відомих елементів, які інші можуть використовувати лише у визначений спосіб, або встановлювати зв’язки між елементами, які на перший погляд не мають спільного. Дивергентне мислення, яке лежить в основі творчого мислення, характеризується такими ключовими особливостями:

- швидкість – здатність швидко висловлювати максимальну кількість ідей (важлива не якість ідей, а їхня кількість);

- гнучкість: здатність висловлювати різноманіття ідей;

- оригінальність: здатність генерувати нові та нестандартні ідеї (які можуть відрізнятися від загальноприйнятих);

- закінченість: здатність вдосконалювати свій «продукт» і надавати йому завершений вигляд [57; 58].

Будь-яке втілення ідеї, виконана робота стане творчою тільки в тому

випадку, якщо людина в найтонших, непомітних елементах, у її результатах помічає щось своє, особливе, що відрізняє її роботу від інших.

Нам імпонує думка В. Моляко та Л. Музики, що для розвитку здібностей, зокрема, творчих, важливим є усвідомлення індивідом своїх умінь (діяльнісний компонент), дій та операцій (операційно-когнітивний компонент), а також розуміння цінності власної діяльності, яке формується через оцінку значущих для нього осіб (референтний компонент) [29, с. 50].

З погляду І. Середи, для розвитку творчих здібностей та вивчення їх динаміки важливо орієнтуватися на показники креативності особистості. До таких показників, на його думку, належать:

- новизна, продуктивність і гнучкість мислення, оригінальність думок;

- здатність порівнювати предмети або їхні властивості, оцінювати ставлення людини до чогось;

- готовність діяти певним чином;

- фантазійність;

- мотиви, творча самостійність, стійка потреба в застосуванні творчих здібностей у діяльності;

- прагнення до самовдосконалення та розвитку власних творчих здібностей. Також важливими є динаміка засвоєння нових рухів, точність їх виконання, пластичність, раціональність, економічність, доцільність і своєчасність, що в комплексі оцінюють виконання рухових дій [42, с. 113].

Творчий процес має декілька етапів. Жуль Анрі Пуанкаре виділив чотири основні етапи:

- підготовка – на цьому етапі людина занурюється у проблему, збирає та аналізує інформацію, формулює завдання та з’ясовує, які підходи можуть бути застосовані для розв’язання проблеми;

- інкубація – наступний етап, коли проблема залишається поза свідомим мисленням, але підсвідомість продовжує працювати над нею. Важливо дати собі час на відпочинок, оскільки інтуїція в цей період може пропонувати нові варіанти вирішення;

- осяяння (інсайт) – це момент, коли відповідь несподівано з'являється. Часто це відбувається, коли людина не активно займається проблемою, але її підсвідомість робить вирішальний прорив;

- верифікація – останній етап, на якому ідея аналізується з погляду логіки та організованості. Ж. Пуанкаре вважав, що логіка допомагає упорядкувати інтуїтивні результати, які можуть бути неструктурованими спочатку. Отже, Пуанкаре акцентував на тому, що інтуїція та логіка тісно пов'язані у творчому процесі, і кожен з цих етапів важливий для досягнення результату [13].

За О. Нікітюком і О. Євсюковим, людина бере участь у створенні різноманітних цінностей у різних сферах діяльності. Розвиток творчих здібностей, на думку авторів, є багатогранним процесом, що має декілька етапів. Спочатку зароджується ідея, яка втілюється в творчому акті. Далі відбувається концентрація та накопичення знань, як прямих, так і опосередкованих, які стосуються цієї ідеї. Згодом здійснюється свідома й несвідома робота над цими матеріалами, що включає їх об'єднання та вибір найвдаліших варіантів реалізації задуму [30, с. 2-3].

Отже, творчі здібності – це індивідуальні особливості особистості, які визначають успішність виконання різноманітних творчих завдань. Основні складові цих здібностей включають формулювання проблем, пошук необхідної інформації, перенесення та застосування її згідно із завданням, генерацію ідей та формулювання гіпотез, висловлення оціночних суджень, узагальнення та скорочення розумових операцій, трансформацію завдань, широке використання знань та вмінь. Аналізуючи різноманітні погляди на творчість та її компоненти, можна визначити, що творча уява та якість творчого мислення визнаються дослідниками як необхідні елементи творчих здібностей, з огляду на різницю в підходах до їх визначення.

1.2. Особливості розвитку творчих здібностей в молодшому шкільному віці

Молодший шкільний вік є періодом активного накопичення знань та формування інтелектуальних навичок. Саме на початковому етапі навчання відбувається закладання основ мисленнєвих прийомів, розвиток розумових операцій, що робить цей період надзвичайно важливим для формування творчого мислення. Ефективне навчання в умовах сучасного освітнього процесу досягається насамперед шляхом стимулювання навчально-пізнавальної діяльності учнів. Концепція НУШ передбачає, що учень має не просто отримувати знання від учителя, а активно здобувати та осмислювати їх у процесі самостійної роботи. Такий підхід забезпечує глибоке і довготривале запам’ятовування знань порівняно з механічним заучуванням.

Молодший шкільний вік є періодом інтенсивного розвитку дитини, який супроводжується якісними змінами в кількох аспектах її особистості. У цей час відбувається глобальна перебудова психіки та розвиток особистісних характеристик, що створює оптимальні умови для формування творчих здібностей, психологічних якостей і поведінки. Саме тому особлива увага приділяється творчій діяльності молодших школярів [38].

У початковій школі діти мають можливість проявляти себе нестандартно, творчо і непередбачувано. Вступ до школи змінює звичний спосіб життя дитини: змінюється її соціальне оточення, а провідною діяльністю стає навчання, яке поступово витісняє ігрову активність, не замінюючи її повністю, а доповнюючи функцією мислення.

Навчальна діяльність приносить із собою нові обов’язки та необхідність оцінювання результатів своєї праці. Цей процес спрямований на творче освоєння культурних цінностей і досягнень людства, накопичених попередніми поколіннями. На відміну від гри, навчання є цілеспрямованим, результативним, обов’язковим і вимагає свідомого зусилля [45].

Для того, щоб пізнавальна діяльність молодших школярів активно

розвивалася, необхідне емоційне залучення до подій нового способу життя, емпатія і співпереживання. Наприклад, ілюстрована книга, наочний посібник, жарт вчителя чи довірлива бесіда можуть викликати миттєву і глибоку реакцію в дитини, сприяючи її розвитку.

Науковці Т. Турбар та Т. Пасько зазначають, що у цьому віці формується психологічна основа для всіх видів діяльності: розвиваються уява, фантазія, творче мислення, допитливість, а також уміння спостерігати, аналізувати, порівнювати, узагальнювати та робити висновки. Дитина вчиться оцінювати власну діяльність, проявляти активність і ініціативу. Починають формуватися інтереси, схильності та потреби, які є основою для розвитку творчого потенціалу [48, с. 106]. Тому молодший шкільний вік можна вважати сенситивним для розвитку творчих здібностей. Діти цього віку вже здатні створювати оригінальні розповіді, макети, образи, наповнені новизною та варіативністю. Вони проявляють прагнення зайняти дорослу соціальну позицію, виконувати значущу для них діяльність, що розвиває їх відповідальність і розуміння навчання як важливої практики.

Характерними для учнів початкових класів є активність, цікавість, бажання ставити питання, коментування процесу та результатів власної діяльності, мотивація, розвинена уява та наполегливість. Ще однією віковою особливістю молодших школярів є їхня ініціативність, пов’язана з допитливістю та вмінням знаходити рішення проблем, здатністю до вольової регуляції поведінки та подолання перешкод.

На перших етапах навчання мислення молодших школярів має багато спільного з мисленням дітей дошкільного віку. Їм характерний яскравий конкретно-образний спосіб мислення, коли для розв’язання задач вони спираються на реальні предмети або їхні зображення. Висновки та узагальнення будуються на основі конкретних фактів і безпосереднього досвіду. Це впливає і на засвоєння навчального матеріалу: в разі труднощів дитина намагається їх подолати через практичні дії. Однак навіть на цьому етапі учні здатні розв’язувати окремі завдання подумки, уявляючи ситуації і виконуючи дії у своїй

свідомості [21].

Такий спосіб мислення, коли завдання вирішуються через внутрішні операції з образами, називається наочно-образним і є провідним для молодших школярів. У перші два роки навчання діти зазвичай розв’язують більшість задач за допомогою наочних прикладів, що відповідає їхньому рівню розвитку. Проте з часом цей підхід поступово змінюється, і кількість таких завдань у наступних класах зменшується. Образна основа мислення поступово поступається місцем більш абстрактним формам, що дає змогу учням 2-4 класів застосовувати теоретичні міркування і глибоко аналізувати довкілля.

Слід підкреслити, що особливості розвитку творчих здібностей дитини безпосередньо впливають на індивідуальний характер прояву її творчої уяви. Ці індивідуальні відмінності відіграють ключову роль у процесі розвитку уяви, оскільки кожна дитина має свої унікальні здібності та схильності, які визначають, як саме вона створює і перетворює образи. У зв’язку з цим, під час роботи з дитиною важливо враховувати не лише загальні закономірності розвитку уяви, але й особистісні особливості кожної дитини. Це дозволить створити оптимальні умови для формування її творчого потенціалу, забезпечивши індивідуальний підхід до навчання.

Такі риси уяви молодшого школяра, як яскравість і жвавість образів, мають фізіологічне підґрунтя, яке пояснюється домінуванням першої сигнальної системи в нервовій діяльності дитини. Нездатність чітко розрізняти уявне від реального пов’язана з незрілістю процесів коркового гальмування та недостатньо розвиненою регуляторною функцією другої сигнальної системи [39]. Основна тенденція розвитку уяви в цьому віці полягає в переході від переважно відтворювальних форм до творчого перетворення уявлень, від простого комбінування до логічної побудови нових образів.

Дослідниця Н. Медведєва зазначає, що молодший шкільний вік характеризується надмірною уявою та допитливістю, а дитині властива активна позиція в пізнанні довкілля. Це робить цей період сприятливим для гармонійного творчого розвитку [25, с. 76].

Як зазначають М. Савчин та Л. Василенко, в усіх новоутвореннях молодшого шкільного віку (таких як довільність психічних процесів, внутрішній план дій, уміння організувати навчальну діяльність) важливу роль відіграє творча уява. Вона сприяє створенню образу майбутнього, варіантів дій і можливості побачити себе з боку [38, с. 173-174].

Молодші школярі зазвичай володіють розвиненою фантазією, яка активно підтримує їхнє творчо-образне мислення. Стимулювання уяви через вправи з літератури та мистецтва допомагає їм глибше розвивати творчий потенціал. У цьому віці діти починають усвідомлювати символічне значення предметів і явищ, що відкриває їм можливість розуміння абстрактних ідей та створення нових концепцій на основі вже відомого. Вони охоче вигадують власні історії та малюють уявні світи, що сприяє вираженню їхніх ідей і творчому зростанню.

Учні молодшого віку часто експериментують із різними ідеями та концепціями, втілюючи їх у творчі проєкти та ігри. Їхня уява наповнена яскравими й живими образами, і вони легко уявляють ситуації, героїв, події, що значно підсилює їхній творчий потенціал. Гра виступає ключовим засобом розвитку уяви – під час ігор, драматичних постановок та імпровізацій діти розгортають свої фантазії, створюють нові історії та світоглядні уявлення. Окрім того, уява допомагає їм знаходити нестандартні, творчі рішення у щоденному житті, що підтримує їхню здатність до креативності та самовираження.

Дослідниця Л. Яременко зазначає, що в початковій школі формується так звана «культурна» креативність: на зміну дитячій, спонтанній креативності приходить новий, складніший тип творчості, який гармонійно поєднує індивідуальні особливості особистості з особливостями пізнавальних потреб і когнітивної активності [55].

Як зауважує В. Павленко, розвиток креативного мислення тісно пов’язаний із навчальним процесом. Формування базових креативних навичок, за сприятливих умов, можна ефективно розпочинати ще в переддошкільному та молодшому шкільному віці. Формування креативних умінь як частини інтелектуальної культури має бути цілеспрямованим і безперервним,

інтегрованим у процес вивчення шкільних предметів на всіх етапах. Для успішного розвитку креативного мислення в учнів важливо враховувати вікові особливості психічного розвитку дітей [34].

У своїх наукових розвідках В. Григор'єва виділяє ключові чинники, що визначають рівень розвитку творчих здібностей у молодших школярів. Серед них – інтерес до художніх навчальних дисциплін, потреба в самовираженні через творчість, наявність творчих стимулів, емоційна включеність, мотивація на отримання позитивної оцінки, здатність до усвідомленого опанування мисленнєвих прийомів, уміння виконувати навчальні завдання та застосовувати набутий досвід у творчих проєктах. Важливе значення мають також темп і інтенсивність діяльності, ініціативність у розв'язанні творчих завдань, прояв розумових якостей (таких як самостійність, швидкість та точність), рівень рефлексії (самооцінка та самоконтроль), а також продуктивність і розвиненість «почуття новизни» (гнучкість і оригінальність мислення) [10].

Отже, молодший шкільний вік це відповідальний етап, фундамент розвитку творчих здібностей. Оскільки провідним видом діяльності у молодшому шкільному віці є навчальна, дитина цікавиться всім. Завдяки пізнавальній діяльності та бажанню фантазувати, дитина молодшого шкільного віку здатна мислити нешаблонно, висувати оригінальні, нестандартні та несподівані ідеї, їй подобається оригінально виконувати своє завдання. Саме в цей час розвивається творче мислення. Діти молодшого шкільного віку прагнуть проявити себе в творчості, показати на що вони здатні, що проявляється у здатності до генерування значної кількості ідей (швидкості мислення).

1.3. Ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів

Одним із ключових засобів розвитку творчих здібностей у молодших школярів є ігрові технології. Вони залишаються особливою формою навчання,

яка робить освітній процес захопливим і привабливим для дітей цього віку. Проблема створення оптимальних педагогічних умов для розвитку творчих здібностей учнів початкових класів за допомогою ігрових методів набуває особливої актуальності в умовах освітніх реформ. Сучасна освітня реформа спрямована на активізацію творчого потенціалу дітей і впровадження інноваційних методик, які здатні надати навчальному процесу більше гнучкості, залученості й інтерактивності. Ігровий підхід до навчання молодших школярів, який став центром уваги численних досліджень у вітчизняній педагогічній науці, відіграє ключову роль у досягненні цих цілей.

Низка науковців (Н. Рудницька, Л. Садурська, І. Синевич та ін.) зазначають, що саме гра може виступати ефективним засобом розвитку таких важливих якостей, як креативність, уява, навички взаємодії та самоорганізації. Вона не лише стимулює пізнавальний інтерес та сприяє закріпленню навчального матеріалу, а й допомагає створити умови для самостійного відкриття нових знань, сприяючи розвитку вміння працювати над завданням із захопленням та ініціативністю. Використання гри, як навчального інструменту, дає змогу вчителю враховувати індивідуальні особливості кожного учня, створюючи позитивне середовище для навчання, де дитина може не боятися помилок і вільно проявляти свої творчі здібності.

Як зазначає О. Хващевська, гра є природною формою діяльності для дитини, що сприяє гуманізації навчання, диференційованому підходу до учнів та залученню кожного здобувача освіти до активної роботи, ураховуючи його інтереси, здібності та рівень підготовки. Дослідниця бачить феномен гри в тому, що вона здатна перетворитися з розваги на засіб навчання і творчості, збагачувати учнів новими враженнями та знімати втому. Вона підкреслює, що ігрова форма уроку потребує дотримання певних правил: попередньої підготовки, використання ігрових атрибутів, обов’язкового фіксування результатів гри, зняття напруги, поваги до особистості дитини, її інтересу до роботи та впевненості у власних можливостях [49, с. 22].

Наукові дослідження підтверджують, що гра, як методика, сприяє розвитку

навичок співпраці, комунікації та командної роботи, що є важливими аспектами формування творчого потенціалу. Так, Н. Бібік зазначає, що спілкування під час гри стимулює пізнавальну активність молодших школярів, заохочує до взаємодії та надає можливість продемонструвати власні знання, життєвий досвід, природні здібності, а також пережити відчуття успіху [46].

Ігрові методи активізують процес творчого самовираження в навчанні, роблять його захопливим і зрозумілим для дітей, сприяють кращому засвоєнню навчального матеріалу. Так, І. Іщенко підкреслює, що гра в початковій школі є засобом пізнання довкілля і себе в ньому, усвідомлення дітьми мети своєї діяльності, матеріалізації абстрактних понять, розвитку творчої уяви та здібностей [16].

Наукові джерела свідчать про вплив ігрових методів на формування особистості дитини, розвиток самостійності, впевненості у власних силах та загального благополуччя. Зокрема, О. Рома вказує на можливість гри дозволяти дитині переживати одночасно три часові виміри: теперішнє (дарує актуальні емоції, задовольняє поточні потреби), минуле (відтворюються минулі ситуації, враження, почуття, поведінка тощо) та майбутнє (моделюються майбутні ситуації, проєктується поведінка). Це свідчить про те, що в площині реального та уявного гра має потужний психоемоційний та психотерапевтичний ресурс для дитини, створюючи безпечне життєве середовище – ігровий освітній простір [37].

Учені Н. Мачинська та М. Оприска, досліджуючи ігрові технології, підкреслюють їхню важливу роль у навчальному процесі, виділяючи такі аспекти:

1) гра є улюбленою формою діяльності для людей будь-якого віку, особливо для молодших школярів;

2) вона виступає засобом активізації, оскільки дозволяє легше долати труднощі та психологічні бар’єри;

3) за своєю природою гра є потужним мотиваційним інструментом, оскільки спонукає учнів проявляти ініціативу, уяву і творчість;

4) гра має багатофункціональний вплив, охоплюючи різні аспекти навчання;

5) це спосіб передачі знань, умінь і навичок на рівні «учень – учню»;

6) гра зазвичай проходить у колективній формі;

7) гра має конкретну мету та спрямована на досягнення певного дидактичного результату [24, с. 230].

Науково-методичні роботи Л. Акпінар присвячені організаційним аспектам створення сприятливого середовища для гри як педагогічної умови впровадження ігрових методів у навчальний процес початкової школи. Основні етапи, на яких зосереджено увагу, включають:

- підготовчий етап, який передбачає визначення мети, цілей та завдань використання інтерактивних технологій навчання;

- підбір необхідних інтерактивних методик, відбір інформаційного матеріалу, моделювання ситуацій, планування ігрових завдань та розробку необхідних інструментів;

- рефлексію щодо ролі вчителя у процесі гри;

- мотивацію учнів до участі в грі;

- безпосереднє проведення ігрового процесу;

- завершення гри та вихід з неї;

- рефлексивний етап з аналізом і обговоренням отриманих результатів [1].

Л. Акпінар дійшов висновку про важливість інтеграції інтерактивних ігор у навчальний процес початкової школи, підкреслюючи, що вони:

- сприяють ефективному засвоєнню навчального матеріалу на практиці;

- розвивають уяву дітей;

- стимулюють внутрішню мотивацію до навчання;

- активно залучають дітей до процесу пізнання;

- передають соціальний досвід, допомагають засвоювати правила і норми поведінки;

- розвивають творчий потенціал;

- згуртовують дитячі колективи;

- виконують діагностичну функцію;

- сприяють розвитку мислення, формуванню активної життєвої позиції та рішучості у досягненні поставлених цілей [1].

Організація інтерактивних ігор потребує від учителя ретельної підготовки та особистого досвіду інтерактивної взаємодії. О. Січкарук підкреслює, що успішне навчання через гру вимагає дотримання певних організаційних принципів:

- поетапне впровадження ігор у навчальний процес;

- поєднання їх з іншими методами і прийомами пізнавальної діяльності;

- акцент на актуальності знань та їх значущості для учнів;

- створення партнерських взаємин між усіма учасниками освітнього процесу [44, с. 12].

При впровадженні інтерактивних ігор, на думку В. Гончарової та Л. Шульги, доцільно створювати умови для взаємодії учнів не лише з предметом навчання, а й з фізичним і соціальним середовищем. Це сприяє розвитку творчих здібностей та забезпечує учням простір для вільного обміну думками, переміщення по класу, активної роботи в командах і парах. Важливо облаштувати навчальне середовище таким чином, щоб учні мали можливість самостійно здобувати інформацію, генерувати ідеї, висувати пропозиції та реалізовувати проєкти. Залежно від кількості учасників у групах необхідно продумати оптимальні варіанти розташування ігрових та творчих зон для ефективної діяльності [54, с. 93].

Отже, інтеграція інтерактивних ігор у навчальний процес початкової школи надає вчителю змогу формувати особистісні якості учнів, розвивати їх практичні навички, уяву та творчий потенціал. Для досягнення гармонії між діловими та соціально-психологічними аспектами навчання слід створити атмосферу комфорту та безпеки, що сприятиме активному залученню учнів.

Систематичне використання ігрових елементів на уроках сприяє розвитку у дітей таких якостей, як стриманість, наполегливість, відповідальне ставлення до оточуючих і до себе, а також підвищує їхню зацікавленість та мотивацію до

навчання. Це також сприяє формуванню навичок самостійного здобуття знань та їхнього практичного застосування. Під час уроку створюється позитивний морально-психологічний клімат, поліпшуються комунікативні навички дітей і розвивається спостережливість. Часто, готуючись до ігрової діяльності, школярі залучаються до різних додаткових пізнавальних заходів. Ігрові технології допомагають у вирішенні проблемних комплексних завдань, засвоєнні та узагальненні матеріалу, розкритті творчих здібностей і формуванні загальнонавчальної компетентності [52].

Ігри можна проводити на будь-якому етапі уроку. На початку уроку вони допомагають активізувати пізнавальну діяльність учнів; під час вивчення нового матеріалу гра сприяє кращому засвоєнню теми та може включати пошукові завдання; на підсумковому етапі ігри допомагають підвести підсумки, висувати гіпотези, формувати судження та навчати учнів застосовувати отримані знання і компетентності для розв’язання нових задач [50].

Для того, щоб ігрова діяльність на уроці була ефективною та досягала очікуваних результатів, важливо правильно її організувати, дотримуючись наступних вимог:

- підготовленість учнів до гри – кожен учень має знати правила гри, розуміти її мету, очікуваний результат, послідовність дій і мати необхідний обсяг знань для участі;

- забезпечення учнів потрібними дидактичними матеріалами;

- чітке формулювання завдань гри з доступним і зрозумілим поясненням;

- для складних ігор слід проводити їх поетапно, дозволяючи учням засвоїти окремі дії, після чого можна переходити до всієї гри або пропонувати її варіації;

- контроль за діями учнів із своєчасним коригуванням, спрямуванням та оцінюванням;

- уникати приниження гідності дітей під час гри;

- доцільно розсаджувати учнів так, щоб поруч сиділи учні з різними рівнями підготовки: один більш досвідчений, а інший – слабший. Це дає змогу ефективніше контролювати ігри між сусідами по парті, забезпечуючи допомогу

один одному. При цьому рівень знань у кожному ряді повинен бути подібним, щоб усі учні мали рівні шанси на перемогу;

- гра на уроці повинна бути організованою та цілеспрямованою, а не стихійною. Учні повинні добре знати правила гри, а її зміст і форма мають бути зрозумілими та доступними для них [52, с. 8].

Для стимулювання творчого мислення та уяви учнів початкових класів, на думку Т. Білик, доцільно пропонувати ігрові завдання, які розвивають здатність до аналізу, уявлення і пошуку незвичних рішень. Серед таких завдань можна виділити:

- класифікацію об’єктів, ситуацій, явищ за різними ознаками, що допомагає дітям розвивати здатність бачити багатогранність предметів і явищ;

- встановлення причинно-наслідкових зв’язків, що привчає до логічного мислення та аналізу;

- виявлення зв’язків та відкриття нових взаємозалежностей між різними системами, що допомагає розширювати світогляд і шукати неочевидні зв’язки;

- розгляд системи у динаміці та розвитку, що формує розуміння процесів змін і перетворень;

- виокремлення протилежних характеристик об’єкта, що розвиває навички контрастного мислення і виявлення ключових ознак;

- уявне представлення об’єктів у просторі, що сприяє розвитку просторової уяви та здатності до моделювання [4, с. 317-318]. Ці завдання спрямовані на активізацію креативних і когнітивних навичок, дозволяють учням розвивати здатність до прогнозування, формування абстрактного і просторового мислення, що є фундаментом для їхнього інтелектуального і творчого розвитку.

Дидактична гра відкриває значні можливості для розвитку творчих здібностей молодших школярів. Вона є потужним інструментом навчання, виховання і розвитку, який сприяє формуванню спостережливості, уваги, пам’яті, мислення, мовлення, сенсорної орієнтації, кмітливості та винахідливості, і тому може бути використана на уроках з будь-якого предмета в початковій школі [7, с. 10].

Підготовка дітей до дидактичної гри включає демонстрацію предметів, ілюстрацій, проведення коротких бесід для уточнення знань і уявлень. Вчитель, пояснюючи правила гри, повинен спрямовувати учнів на їх дотримання та разом із ними обговорити найефективніші способи досягнення бажаного результату. Участь учителя в процесі гри залежить від віку учнів, рівня їхньої підготовки, складності завдання та правил гри. Основне завдання педагога – спрямувати дії учнів за допомогою порад, запитань чи нагадувань, щоб підтримати їхню мотивацію та досягнення результату [31, с. 5].

Отже, ігрові технології є ефективним засобом розвитку творчих здібностей молодших школярів, оскільки вони створюють сприятливе середовище для розкриття потенціалу дитини. Ігри не лише захоплюють і мотивують учнів, але й стимулюють їхню уяву, розвивають критичне та креативне мислення, допомагають навчитися вирішувати проблеми, проявляти ініціативу та самостійність. Використання ігрових технологій в освітньому процесі дає змогу вчителям створити комфортну атмосферу для навчання, яка сприяє формуванню ключових навичок, необхідних для подальшого особистісного і навчального зростання учнів.

РОЗДІЛ 2
ДОСЛІДНО-ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА РОБОТА З РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

2.1. Стан сформованості творчих здібностей молодших школярів

Творчі здібності є важливою складовою всебічного розвитку особистості дитини, адже саме в молодшому шкільному віці закладаються основи самостійного мислення, креативності та оригінальності. Сформованість творчих здібностей на початкових етапах навчання визначає можливості для успішної адаптації дитини до нових навчальних викликів і розкриття її індивідуального потенціалу. Однак цей процес є багатогранним і залежить не лише від природних задатків дитини, а й від умов навчання, педагогічних методів та наявності стимулів до творчої діяльності. Для розвитку творчих здібностей необхідно визначити рівень сформованості творчих здібностей здобувачів початкової освіти, які визначають тенденції та перспективи подальшого розвитку творчих якостей молодших школярів.

Дослідно-експериментальна робота, спрямована на розвиток творчих здібностей молодших школярів, була реалізована в три етапи, кожен з яких мав свою мету і завдання. На першому, констатувальному етапі, було проведено ретельну діагностику рівня сформованості творчих здібностей у здобувачів початкової освіти. Другий, формувальний етап, полягав у розробці та впровадженні спеціально підібраних педагогічних умов, які сприяли б розвитку творчих здібностей молодших школярів із застосуванням ігрових технологій. Ігрові технології використовувалися для формування в учнів здатності генерувати нові ідеї, креативно підходити до виконання завдань, а також проявляти індивідуальність у творчій діяльності. Для цього було розроблено

низку ігрових завдань, які передбачали участь дітей у різноманітних рольових і сюжетних іграх, творчих вправах.

Крім того, на формувальному етапі передбачалося поступове ускладнення завдань, що давало змогу учням розвивати свої творчі здібності через подолання нових викликів і перешкод. Це сприяло формуванню таких якостей, як самостійність, впевненість у своїх силах, готовність до пошуку нових рішень, здатність до критичного аналізу та самооцінки результатів своєї діяльності. Уся діяльність була спрямована на розвиток не лише творчого потенціалу учнів, а й їхніх особистісних якостей, необхідних для подальшого успішного навчання та соціалізації.

На третьому, контрольному етапі, здійснювався аналіз ефективності впроваджених педагогічних умов. У межах цього етапу проводилися контрольні зрізи з визначення стану сформованості творчих здібностей учнів, результати яких порівнювалися з початковими показниками. Це дозволило об’єктивно оцінити дієвість обраних методів.

Дослідно-експериментальну роботу було проведено на базі Запорізького ліцею №71 Запорізької міської ради. У дослідженні брали участь учні 2 класу в кількості 30 осіб, які було розділено на експериментальну і контрольну групи по 15 дітей у кожній.

Мета констатувального етапу дослідження – визначення стану сформованості творчих здібностей молодших школярів.

Для досягнення мети було визначено наступні завдання дослідження:

- визначити та обґрунтувати критерії, показники та рівні сформованості творчих здібностей у молодших школярів;

- дібрати методики для визначення сформованості творчих здібностей у молодших школярів з урахуванням визначених критеріїв та показників;

- провести діагностику сформованості творчих здібностей молодших школярів;

- проаналізувати результати констатувального етапу дослідження та визначити рівні сформованості творчих здібностей молодших школярів.

При оцінці результатів сформованості творчих здібностей у дітей молодшого шкільного віку спиралися на такі ключові критерії:

- оригінальність мислення – це здатність генерувати нові, незвичайні та неочікувані ідеї, які відрізняються від загальноприйнятих або традиційних. Оригінальність проявляється у креативності мислення дитини та її схильності виходити за межі стандартного. У творчій діяльності це можна помітити через самобутність ідей та особливість тематики малюнків, аплікацій, виробів чи інших робіт, що відображають індивідуальний погляд дитини на світ;

- гнучкість мислення – ця здатність передбачає легкість та оперативність у зміні підходів і стратегій для розв'язання різних проблем. Вона виявляється в умінні швидко адаптуватися, знаходити альтернативні рішення та здатності змінювати напрям міркувань у процесі роботи над завданням. Гнучкість є важливим показником того, як діти реагують на нові або непередбачувані обставини та чи здатні вони самостійно шукати нові шляхи для досягнення мети;

- продуктивність мислення – це здатність генерувати значну кількість різноманітних ідей протягом певного періоду. Продуктивність може оцінюватися за кількістю запропонованих варіантів розв'язання тієї чи іншої задачі або за обсягом створених творчих продуктів. Високий рівень продуктивності вказує на активність уяви дитини, її вміння переходити від однієї ідеї до іншої, а також на бажання проявити себе у творчому процесі;

- розробленість ідеї – це здатність детально опрацьовувати вже наявні ідеї, додаючи їм оригінальності та глибини. Цей критерій виявляється у здатності дитини продумувати деталі й елементи власних творчих робіт, що додає їм завершеності та змістовності. Розробленість ідеї можна спостерігати в тому, наскільки уважно дитина відтворює певні образи, доповнюючи їх деталями, і як ретельно підходить до виконання своєї роботи.

З урахуванням визначених критеріїв та показників ми виділили чотири рівні розвитку творчих здібностей у молодших школярів (табл. 2.1). Ці рівні дали змогу оцінити загальну сформованість творчих здібностей учнів, виявити потенційні напрями для розвитку та адаптувати освітні стратегії.

Таблиця 2.1

Рівні сформованості творчих здібностей молодших школярів

Рівні	Характеристика
Високий	учень демонструє стабільно високий рівень творчої активності. Він генерує численні, оригінальні та креативні ідеї, які відрізняються від загальноприйнятих, а його роботи вирізняються самобутністю та індивідуальністю. Дитина швидко адаптується до нових завдань, легко змінює стратегії для розв'язання проблем і пропонує нестандартні рішення, не боїться експериментувати. Роботи учня відзначаються ретельною опрацьованістю та наявністю детальних елементів, що свідчить про здатність продумувати свої ідеї до дрібниць і вдосконалювати їх
Достатній	учень здатний продукувати нові ідеї, хоча вони можуть містити деякі типові елементи. Загалом, його роботи мають індивідуальні риси, проте іноді обмежуються загальноприйнятими темами чи підходами. Дитина здатна адаптувати свої стратегії, знаходячи альтернативні рішення, хоча інколи їй потрібен додатковий час для цього. Творчі роботи учня мають достатній рівень деталізації, що вказує на здатність опрацьовувати ідеї, але іноді може бракувати глибокого опрацювання деталей
Середній	учень демонструє середній рівень творчої активності, генерує обмежену кількість ідей і схильний до використання шаблонних підходів. У роботах можуть бути присутні деякі елементи креативності, але вони часто повторюють загальні або популярні теми. Дитині нелегко змінювати стратегії при виконанні нових завдань, а адаптація до нових обставин потребує зовнішньої допомоги.

Продовження таблиці 2.1

Низький	учень рідко проявляє творчу ініціативу і зазвичай обмежується відтворенням загальноприйнятих ідей без значної оригінальності. Роботи практично позбавлені індивідуальності, мають шаблонний характер і не демонструють унікальних рис чи нових рішень. Дитина важко адаптується до нових завдань і не змінює підхід, навіть якщо завдання вимагає іншого підходу. Роботи мінімально опрацьовані, позбавлені деталей і завершеності, що свідчить про недостатній рівень зацікавленості та глибини у виконанні завдань

Для проведення експериментального дослідження нами було ретельно підібрано методики, які відповідають віковим особливостям і психофізіологічному розвитку дітей молодшого шкільного віку. Враховуючи специфіку даного вікового етапу, ми зосередилися на методах, що сприяють природному виявленню творчих здібностей у школярів та дозволяють об’єктивно оцінити рівень сформованості креативного мислення, гнучкості, продуктивності та здатності до розробленості ідеї.

Обрані методики містили вправи, які стимулюють уяву, залучають дітей до творчого пошуку рішень і заохочують висловлювати індивідуальні ідеї в різних формах. Також були враховані умови для забезпечення мотивації та інтересу, що є важливими для підтримки активної участі дітей у процесі виконання завдань. Додатково були враховані можливості поступового ускладнення завдань, що дає змогу адаптуватися до зростаючих інтелектуальних можливостей школярів і стимулювати їх до подальшого розвитку творчих здібностей.

Методика Е. Торренса «Неповні фігури». Метою цієї методики є дослідження здатності молодших школярів перетворювати абстрактні, незавершені образи у завершені та осмислені зображення. Завдяки цій вправі виявляються навички дітей перетворювати «нереальні» зображення на

«реальні», усуваючи невідповідності та додаючи їм змісту. Методика дозволяє оцінити, наскільки в учнів розвинені навички креативного мислення, а також їхню здатність до генерування та розробки унікальних ідей.

Дітям було запропоновано таку інструкцію: «Сьогодні ми будемо малювати цікаві картинки. Подивись на свою фігуру і спробуй створити на її основі завершене зображення» (додаток А). Ваша мета – створити щось абсолютно унікальне та неповторне. Для кожного зображення придумайте оригінальну назву, яка розкриватиме його зміст або історію, і підпишіть її під малюнком. Кожному учню видавався аркуш паперу з намальованою в центрі простою фігурою. Для виконання завдання використовували кольорові олівці, що додавало варіативності та стимулювало учнів до більш творчого підходу.

На завдання відводилося 10-12 хвилин. За цей час учні мали можливість завершити малюнок, доповнюючи фігуру новими елементами, що створюють цілісне зображення. Завдання складалося з трьох субтестів:

Субтест 1. «Намалюйте картинку» – учням пропонували перетворити фігуру на самостійне зображення, наприклад, на малюнок тварини або предмета, використовуючи всі елементи на аркуші.

Субтест 2. «Завершення фігури» – учні доповнювали фігуру такими елементами, які роблять її завершеною і несуть певний зміст.

Субтест 3. «Лінії, що повторюються» – передбачав додавання нових ліній або елементів, що повторюються, і водночас збагачують зображення деталями.

При оцінці виконання завдань аналізувалися такі показники:

- продуктивність (швидкість) – уміння продукувати значну кількість ідей за короткий час. Чим більше ідей генерує дитина, тим більше можливостей для вибору найбільш оригінальних та цікавих варіантів. Продуктивність вказує на активність уяви та бажання експериментувати;

- гнучкість мислення – здатність дитини легко змінювати напрям думок і переходити від одних категорій до інших, особливо в процесі роботи над завданням. Висока гнучкість свідчить про те, що учень здатен адаптуватися, змінювати стратегії пошуку рішень та знаходити несподівані, цікаві варіанти;

- оригінальність мислення – уміння висувати нові та незвичайні ідеї, що вирізняються своєю неповторністю та унікальністю. Оригінальність є одним з головних показників творчості, адже відображає здатність дитини думати поза межами стандартів і стереотипів;

- розробленість – глибина опрацювання ідеї, її деталізація. Це уміння творчо опрацьовувати запропоновані ідеї, додаючи їм завершеності та оригінальних деталей. Розробленість свідчить про увагу до деталей та бажання вдосконалювати власні ідеї.

Виникає певна складність в оцінюванні оригінальності відповідей, коли досліджуваний об'єднує декілька початкових фігур в єдину композицію. Е. Торренс вбачає у таких відповідях прояв високого рівня творчих здібностей, адже подібні рішення є рідкісними і свідчать про нетрадиційне мислення. Інструкція тесту та окреме розташування фігур не передбачають, але й не забороняють подібні об'єднання. Е. Торренс вважає, що такі відповіді заслуговують на додаткові бали за оригінальність:

- об'єднання двох малюнків оцінюється у 2 бали;

- об'єднання трьох-п'яти малюнків – у 5 балів;

- об'єднання шести-десяти малюнків – у 10 балів. Ці додаткові бали додаються до загальної оцінки за оригінальність виконаного завдання.

При оцінюванні розробленості відповіді враховуються всі значущі деталі, що доповнюють вихідну фігуру як всередині її контурів, так і поза ними. Однак, основна відповідь повинна бути змістовною, інакше її деталізація не враховується. Загальна оцінка розробленості визначається сумою балів за всі деталі, представлені у відповіді. Один бал нараховується за:

- кожну значущу деталь загальної відповіді, при цьому кожен тип деталей враховується одноразово, уникаючи повторень (кожну додаткову деталь позначають точкою чи хрестиком);

- використання кольору, який підсилює основну ідею відповіді;

- особливе штрихування (не за кожну лінію, а за загальну концепцію) – тіні, об'єм, кольорове рішення;

- декоративні елементи, які мають смислове навантаження;

- унікальні варіації оформлення, значущі для основної ідеї (наприклад, однакові предмети різних розмірів можуть передавати ідею глибини простору);

- незвичні ракурси, поворот малюнка на 90° і більше, або вихід основної частини зображення за межі звичних рамок;

- додаткові креативні елементи у назві малюнка. Ці критерії дозволяють детально оцінити кожну роботу, підкреслюючи унікальність творчого підходу учнів та їхній внесок у формування і розробку ідеї.

Отримані нами сирі бали за методикою Е. Торренса були переведені у стандартну Т-шкалу. Результати представлені в табл. 2.2.

Таблиця 2.2

Рівні сформованості творчих здібностей у молодших школярів за методикою креативності Е. Торренса, %

Критерій	**Рівні сформованості креативності**							
	Високий		**Достатній**		**Середній**		**Низький**	
	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ
Швидкість	6,7	6,7	6,7	6,7	60,0	53,3	33,3	40,0
Гнучкість	6,7	6,7	6,7	13,3	53,3	40,0	40,0	40,0
Оригінальність	-	6,7	6,7	13,3	53,3	40,0	40,0	40,0
Розробленість	-	-	13,3	13,3	40,0	46,7	46,7	40,0

За критерієм «швидкість» високий і достатній рівень продемонстрували 6,7% досліджуваних як у КГ, так і в ЕГ. 60% в ЕГ та 53,3% у КГ продемонстрували середні результати. Низький рівень виявлено у 33,3% осіб ЕГ та 40% у КГ.

За критерієм «гнучкість» високий рівень продемонстрували 6,7% досліджуваних як у КГ, так і в ЕГ. Достатній рівень мають 6,7% в ЕГ та 13,3% в КГ. 53,3% в ЕГ та 40% у КГ продемонстрували середні результати. Низький рівень виявлено у 40% осіб як в ЕГ, так і в КГ.

За критерієм «оригінальність» високий рівень продемонстрували 6,7%

досліджуваних у КГ і 0% в ЕГ. Достатній рівень мають 6,7% в ЕГ та 13,3% в КГ. 53,3% в ЕГ та 40% у КГ продемонстрували середні результати. Низький рівень виявлено у 40% осіб як в ЕГ, так і в КГ.

За критерієм «розробленість» високий рівень не було виявлено в жодного респондента. Достатній рівень мають 13,3% як в ЕГ, так і в КГ. 40% в ЕГ та 46,7% у КГ продемонстрували середні результати. Низький рівень виявлено у 46,7% в ЕГ та 40% у КГ. Наочно результати діагностики за цією методикою представлені за допомогою діаграми (рис. 2.1).

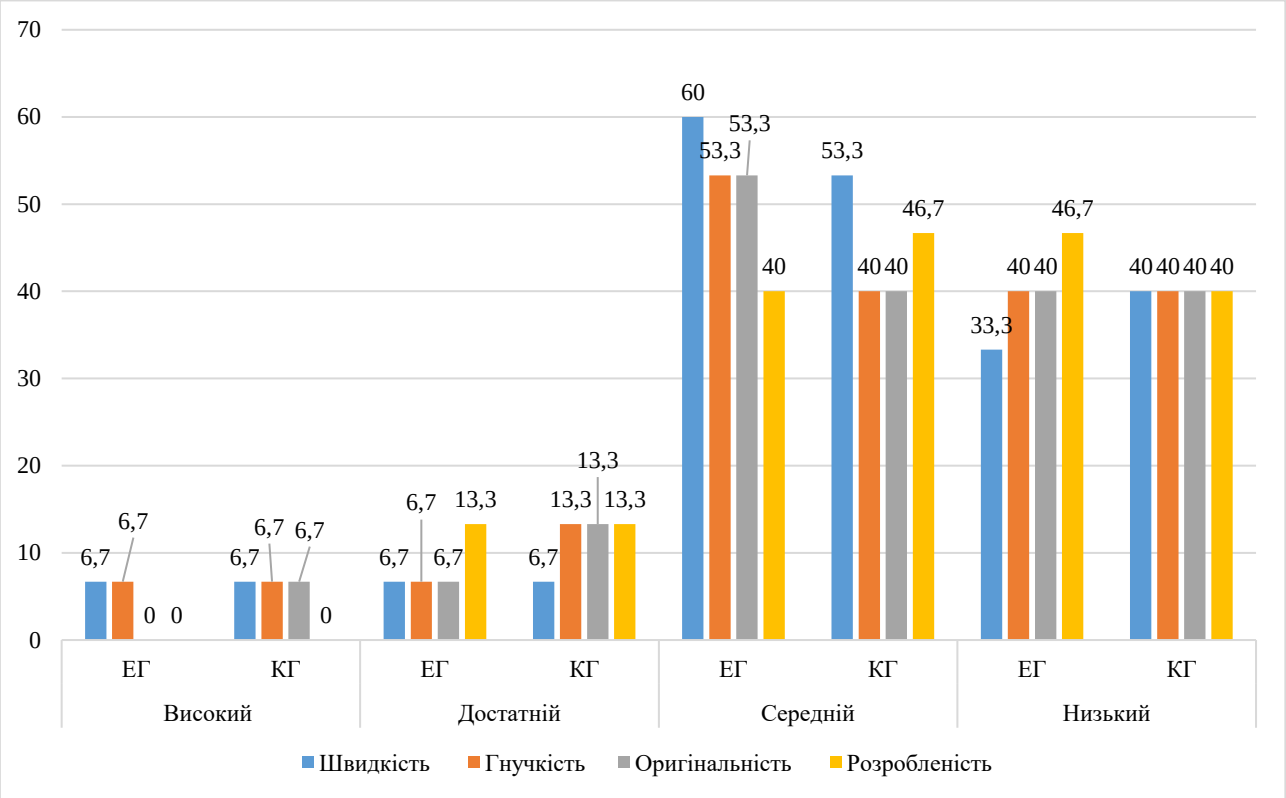


Рисунок 2.1. Рівні сформованості творчих здібностей у молодших школярів за методикою креативності Е. Торренса, %

Також для визначення рівня розвитку творчих здібностей було використано тест Дж. Гілфорда на вивчення творчого мислення (модифікований). Дж. Гілфорд розробив тести, що складаються з 14 субтестів, до яких увійшли 10 тестів на вербальну креативність і 4 на невербальну. Під ці тести вчений визначив показники, за якими діагностувалася креативність. До них вчений відніс: вміння визначати проблему, генерування значної кількості ідей,

продукування різноманітних ідей, нестандартні ідеї, вміння удосконалювати об’єкт, додаючи деталі, вміння розв’язувати проблеми, вміння здійснювати аналіз та синтез.

Досліджувані критерії творчості:

- продуктивність – кількість ідей, які досліджуваний здатний генерувати за короткий час, характеризує легкість його мислення;

- гнучкість – здатність до швидкого переходу між різними групами ідей; вимірюється кількістю категорій, до яких належать відповіді;

- оригінальність – здатність до створення незвичайних ідей та унікальних підходів; оцінюється на основі новизни відповідей;

- точність – логічність і структурованість мислення, здатність пропонувати адекватні рішення, що відповідають меті завдання.

Субтест 1. Використання предметів (варіанти вживання). Досліджуваний має навести якомога більше нестандартних способів використання предмета, наприклад, газети. Тривалість – 3 хвилини. Цей субтест допомагає оцінити продуктивність і оригінальність.

Субтест 2. Наслідки ситуації. Учень описує наслідки уявної ситуації (наприклад, якщо тварини зможуть говорити людською мовою). Завдання оцінює гнучкість мислення. Час – 3 хвилини.

Субтест 3. Фрази. Завдання – придумати речення з чотирьох слів, де кожне слово починається із заданої літери. Приклад: літери У, М, З, Д. Завдання розвиває гнучкість, продуктивність і точність мислення. Час – 5 хвилин.

Субтест 4. Словесна асоціація. Досліджуваний надає якомога більше визначень для загальновживаних слів, наприклад, «книга». Це завдання спрямоване на розвиток оригінальності і гнучкості. Час – 3 хвилини.

Субтест 5: Складання зображень. Досліджуваний створює різні зображення, використовуючи обмежений набір фігур (коло, прямокутник, трикутник, півколо). Завдання допомагає оцінювати точність, оригінальність і гнучкість. Час – 8 хвилин.

Субтест 6. Ескізи. На аркуші з 20 однаковими колами досліджуваний додає

деталі, щоб отримати різні малюнки, які він також називає. Завдання оцінює розвиток оригінальності та продуктивності. Час – 10 хвилин.

Субтест 7. Захована форма. У цьому завданні досліджуваний має знайти різні фігури, приховані у складному малоструктурованому зображенні. Субтест оцінює точність і продуктивність. Час – 3 хвилини.

Кожен субтест дозволяє вимірювати продуктивність, гнучкість, оригінальність та точність мислення відповідно до кількості відповідей, їхньої різноманітності, новизни і адекватності.

Рівні сформованості творчого мислення за методикою Дж. Гілфорда представлено в табл. 2.3.

Таблиця 2.3

Рівні сформованості творчого мислення у молодших школярів за методикою Дж. Гілфорда, %

Критерій	**Рівні сформованості креативності**							
	Високий		**Достатній**		**Середній**		**Низький**	
	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ
Продуктивність	6,7	6,7	6,7	6,7	60,0	53,3	33,3	40,0
Гнучкість	6,7	6,7	6,7	13,3	53,3	40,0	40,0	40,0
Оригінальність	-	6,7	6,7	13,3	53,3	40,0	40,0	40,0
Точність	6,7	6,7	6,7	13,3	53,3	40,0	40,0	40,0

За критерієм «продуктивність» високий і достатній рівень продемонстрували 6,7% досліджуваних як у КГ, так і в ЕГ. 60% в ЕГ та 53,3% у КГ продемонстрували середні результати. Низький рівень виявлено у 33,3% осіб ЕГ та 40% у КГ.

За критерієм «гнучкість» високий рівень продемонстрували 6,7% досліджуваних як у КГ, так і в ЕГ. Достатній рівень мають 6,7% в ЕГ та 13,3% в КГ. 53,3% в ЕГ та 40% у КГ продемонстрували середні результати. Низький рівень виявлено у 40% осіб як в ЕГ, так і в КГ.

За критерієм «оригінальність» високий рівень продемонстрували 6,7%

досліджуваних у КГ і 0% в ЕГ. Достатній рівень мають 6,7% в ЕГ та 13,3% в КГ. 53,3% в ЕГ та 40% у КГ продемонстрували середні результати. Низький рівень виявлено у 40% осіб як в ЕГ, так і в КГ.

За критерієм «точність» високий рівень продемонстрували 6,7% досліджуваних як у КГ, так і в ЕГ. Достатній рівень мають 6,7% в ЕГ та 13,3% в КГ. 53,3% в ЕГ та 40% у КГ продемонстрували середні результати. Низький рівень виявлено у 40% осіб як в ЕГ, так і в КГ. Наочно результати діагностики за цією методикою представлені за допомогою діаграми (рис. 2.2).

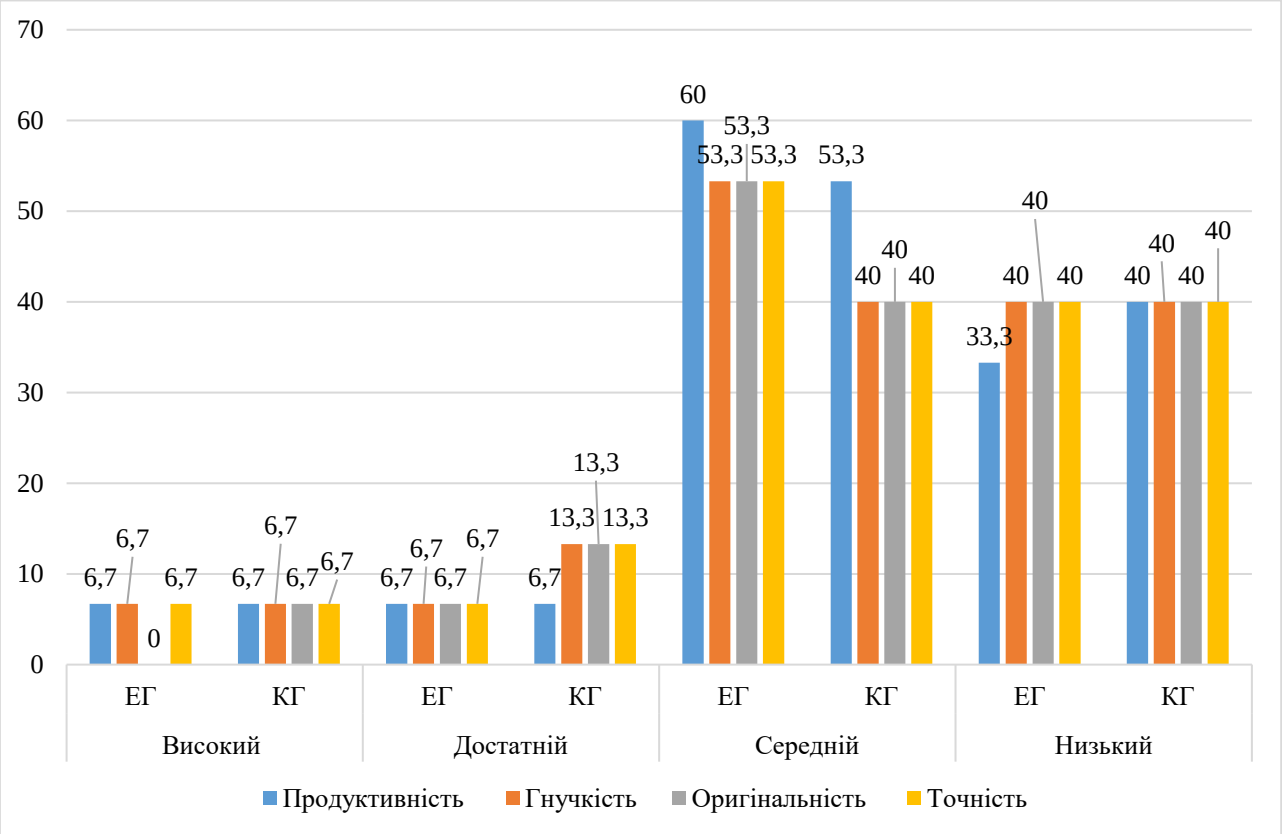


Рисунок 2.2. Рівні сформованості творчого мислення у молодших школярів за методикою Дж. Гілфорда, %

На основі проведених діагностичних методик було визначено загальний рівень сформованості творчих здібностей у молодших школярів (рис. 2.3). Високий рівень сформованості творчих здібностей у обох групах є дуже низьким і становить лише 6,7% для ЕГ і КГ. Достатній рівень сформованості є вищим у контрольній групі (13,3%) порівняно з експериментальною групою (6,7%).

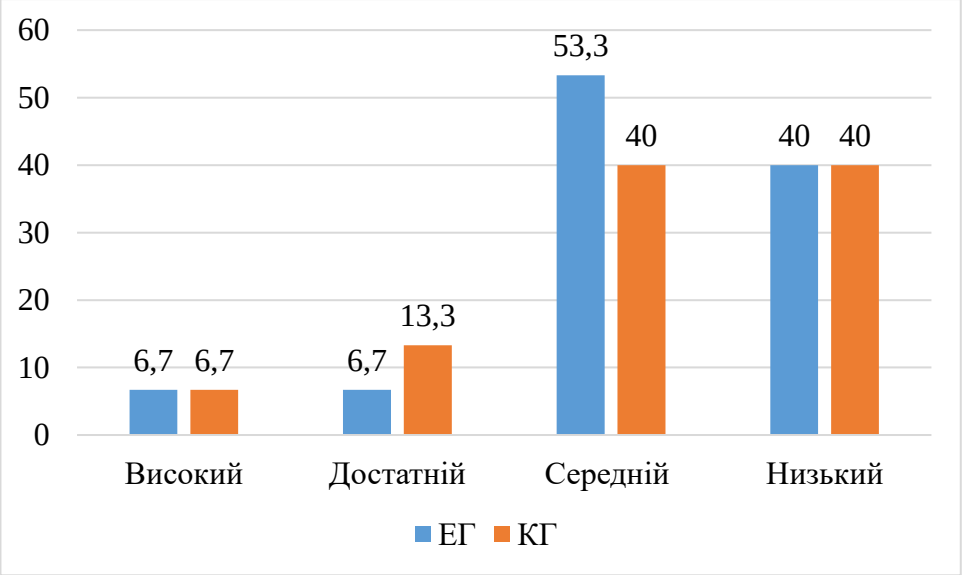


Рисунок 2.3. Загальні рівні сформованості творчих здібностей у молодших школярів, %

Середній рівень сформованості творчих здібностей домінує в експериментальній групі, де становить 53,3%, порівняно з 40% у контрольній групі. Низький рівень сформованості творчих здібностей є однаковим для обох груп – 40%.

Отже, за результатами констатувального етапу дослідження можна зробити висновок, що в дітей молодшого шкільного віку переважає середній та низький рівень сформованості творчих здібностей як в експериментальній, так і в контрольній групі, що вказує на необхідність їх розвитку.

2.2. Педагогічні умови розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій

Результати констатувального етапу дослідження підтвердили необхідність проведення наступного етапу – формувального експерименту. Виявлено, що рівень розвитку творчих здібностей у більшості учнів є недостатнім, що свідчить про потребу в систематичній і цілеспрямованій роботі для їх вдосконалення.

Мета формувального етапу дослідження – визначення та впровадження

педагогічних умов з розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій.

Для досягнення поставленої мети необхідно розв’язати наступні завдання:

- визначити педагогічні умови, які сприятимуть розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій;

- впровадити систему педагогічних умов, які сприятимуть розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій;

- вибір та адаптація ігрових технологій відповідно до вікових особливостей учнів, які сприятимуть розвитку уяви, фантазії та здатності до нестандартного мислення;

- організація навчальних занять на основі ігрових методів, які забезпечують активне включення учнів до творчого процесу.

Розвиток творчих здібностей через гру передбачає впровадження спеціально підібраних педагогічних умов, які сприяють активній участі учнів у навчальному процесі, стимулюють їхню уяву, підвищують здатність до нестандартного мислення та розвивають навички самостійного розв’язання задач. Ігрові технології дозволяють дітям досліджувати світ, створювати нові образи, ситуації та рішення, що сприяє формуванню навичок креативності та здатності виходити за межі стандартного мислення. Крім того, гра допомагає учням долати можливі психологічні бар’єри, такі як страх перед помилкою або невпевненість у власних силах, що є особливо важливим для розвитку творчого потенціалу. У зв’язку з цим було визначено такі педагогічні умови розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій:

1) створення сприятливого середовища для ігрової діяльності, яке передбачає організацію простору для творчості та рефлексії над власною діяльністю, результатами та можливостями подальшого використання здобутих знань, навичок і цінностей;

2) використання різноманітних видів ігор, зокрема ігор з правилами, творчих та інтерактивних ігор;

3) роль учителя як фасилітатора творчої діяльності учнів у процесі гри, що

включає надання учням можливості вибору творчих завдань, заохочення до самостійності, ініціативи та творчого самовираження;

4) урахування вікових та індивідуальних особливостей молодших школярів.

Такий підхід забезпечить системність та цілеспрямованість у роботі з розвитку творчих здібностей молодших школярів. Розглянемо детальніше особливості реалізації кожної педагогічної умови.

Перша педагогічна умова розвитку творчих здібностей молодших школярів полягає у створенні сприятливого середовища для ігрової діяльності, яке передбачає організацію простору для творчості та рефлексії над власною діяльністю, результатами та можливостями подальшого використання здобутих знань, навичок і цінностей.

Основні аспекти організації сприятливого середовища для ігрової діяльності:

1) організація простору для творчості:

- гнучкий та адаптивний простір. У класі повинно бути достатньо вільного місця для різних видів діяльності, включаючи активні рухові ігри, творчі вправи та групові завдання. Меблі мають бути мобільними, що дозволить швидко змінювати конфігурацію простору для індивідуальної, парної чи групової роботи;

- зони для творчих занять. Організація спеціальних зон, де діти можуть малювати, конструювати, грати з різноманітними матеріалами, сприяє розвитку уяви та креативного мислення. Наприклад, куточок для малювання, осередок для ігор з конструюванням або «театр» для рольових ігор;

- використання наочних матеріалів і ресурсів. Важливою складовою є доступність матеріалів, що стимулюють творчу активність – набори для малювання, будівельні конструктори, ляльки, костюми, об’єкти для інтерактивних експериментів. Це дозволяє дітям вільно обирати інструменти для самовираження та розвивати свої творчі ідеї;

2) створення атмосфери підтримки та заохочення:

- психологічна безпека. Діти повинні почуватися впевнено, щоб експериментувати, не боятися помилок і проявляти ініціативу. Учитель має заохочувати будь-які креативні ідеї, навіть якщо вони здаються незвичними чи непрактичними, і підтримувати інтерес до пошуку нових рішень;

- заохочення до спільної діяльності. Ігрове середовище має включати можливості для колективної творчості. Групова робота дозволяє дітям обмінюватися ідеями, вчитися спільного розв'язання завдань, що стимулює уяву та здатність до співпраці;

- ненав'язлива підтримка вчителя. Учитель має не домінувати в процесі, а виступати як фасилітатор, підтримуючи дітей і лише направляючи їхні зусилля, коли це необхідно;

3) рефлексія над власною діяльністю:

- роздуми про досягнення і труднощі. Наприкінці кожного уроку важливо виділити час для обговорення того, що діти створили, з якими труднощами вони стикнулися і як їх подолали. Це дасть змогу учням краще зрозуміти свої сильні сторони та зони для розвитку, а також вчить їх самостійно оцінювати свою діяльність;

- обговорення можливостей подальшого використання знань і навичок. Після завершення ігрового заняття можна обговорити, як здобуті навички можуть бути використані в інших ситуаціях. Наприклад, навички командної роботи, отримані під час гри, можуть знадобитися для виконання навчальних проєктів;

4) формування навичок самооцінки та цінності здобутих знань:

- заохочення до самостійної оцінки своїх робіт. Учитель може заохочувати дітей до формування навичок самооцінки, запитуючи їх, що саме їм вдалося в роботі, що вони хотіли б змінити або покращити. Такий підхід допомагає учням усвідомлювати власний прогрес та бути більш відповідальними за свої результати;

- стимулювання до подальшого застосування навичок. Учитель може пропонувати дітям подумати про те, як їхні нові вміння та знання можна

застосувати у щоденному житті або в інших навчальних завданнях.

Створення сприятливого середовища для ігрової діяльності є ключовим чинником у розвитку творчих здібностей молодших школярів. Такий підхід забезпечує дітям свободу творчого вираження, підтримує їхнє прагнення до дослідження і самовираження, а також формує навички самооцінки і рефлексії. Це середовище дає змогу учням не лише розвивати свої креативні здібності, а й краще усвідомлювати цінність отриманих знань і навичок, що створює основу для подальшого навчання та особистісного зростання.

Друга педагогічна умова розвитку творчих здібностей – використання різноманітних видів ігор, зокрема з правилами, творчих та інтерактивних ігор . Гра як форма діяльності дозволяє дітям вільно самовиражатися, експериментувати з новими ідеями та підходами, розвивати креативність, уяву і здатність до нестандартного мислення. Розглянемо детальніше ігри, які було використано на уроках математики, української мови та літературного читання для розвитку творчих здібностей дітей.

На уроках математики під час вивчення теми «Таблиця ділення числа 6» було використано такі ігри.

Гра «Чарівні кубики». Мета гри – закріпити навички ділення числа 6 та розвинути уяву і логічне мислення.

Матеріали: кольорові кубики або картки з числами.

Правила: учитель роздає кожному учню 12 кубиків (або картки) і просить їх скласти різні групи, щоб дізнатися, скільки об’єктів буде в кожній групі при діленні на 6. Наприклад, якщо учень розділяє 12 кубиків на 2 групи по 6, то отримує 6. Учні експериментують з різними способами поділу, спостерігаючи, які результати вони отримують.

Варіації: учитель може запропонувати дітям об’єднати кубики у групи по 6 різними способами і записати приклади, які виходять. Можна запропонувати учням придумати історію про кубики: як вони «розподіляються» між друзями або, як перетворюються на різні об’єкти.

Гра «Математичне доміно». Мета гри – розвинути навички ділення числа

6 та закріпити знання таблиці ділення.

Матеріали: доміно, на кожній плитці якого записані математичні приклади або відповіді з таблиці ділення на 6.

Правила: кожен учень отримує набір плиток з прикладами на ділення числа 6 (наприклад, 12 ÷ 6 = 2) або з числами, які є результатами ділення. Учні по черзі додають плитки, підбираючи їх так, щоб приклад з одного боку плитки відповідав числу з іншого боку сусідньої плитки.

Варіації: учні можуть створити власні плитки доміно, малюючи приклади та відповіді, що розвиває творчість і дозволяє глибше засвоїти матеріал.

Під час вивчення теми «Таблиця множення числа 7» було використано ігри «Множення-розфарбовування» та «Множення-лабіринт».

Гра «Множення-розфарбовування». Мета гри – поглибити розуміння таблиці множення числа 7 та розвинути креативність.

Матеріали: розмальовки з числами або геометричними фігурами, кожна з яких відповідає прикладу з множенням на 7.

Правила: кожен учень отримує розмальовку, де кожна область позначена прикладом на множення на 7 (наприклад, 7 × 3). Учні повинні порахувати і розфарбувати кожну область згідно із результатом, використовуючи певний колір для кожної відповіді.

Варіації: можна ускладнити завдання, додавши приклади на множення інших чисел.

Гра «Множення-лабіринт». Мета гри – закріпити множення числа 7 та розвинути навички прийняття рішень.

Матеріали: аркуш паперу з лабіринтом, де кожна доріжка має числа, що є відповідями прикладів з множення на 7.

Правила: учні повинні пройти лабіринт, рухаючись лише тими шляхами, де є правильні відповіді множення на 7. Наприклад, якщо є шлях з числом 35 (відповідь на 7 × 5), учень може обрати цей напрям. Мета – дійти до кінця лабіринту, розв’язуючи приклади.

Варіації: можна створити складніший лабіринт, додавши інші числа, щоб

учні уважно аналізували кожний крок. Діти можуть працювати в парах, допомагаючи один одному у проходженні лабіринту.

На уроках української мови від час вивчення теми «Велика буква у кличках тварин» було використано ігри «Тварини-казкарі» та «Назви друзів для тварин», а під час вивчення теми «Слова – назви ознак. Добір прикметників» – «Ланцюжок» та «Казкова країна прикметників».

«Тварини-казкарі». Мета гри – розвинути творче мислення, уміння придумувати історії та правильно використовувати велику букву в кличках.

Матеріали – картки з кличками тварин або малюнки тварин, яким потрібно придумати імена.

Правила: кожен учень вибирає собі тваринку і дає їй кличку з великої букви (наприклад, «Рижик» для котика). Потім учень має придумати коротку історію про свою тварину. Наприклад, «Рижик вирішив подорожувати лісом і знайшов там нових друзів … ».

Варіації: учні можуть працювати в парах або групах, придумуючи спільну історію про декількох тваринок з різними кличками. Учні можуть зробити малюнок або комікс, який доповнює їхню історію.

Гра «Назви друзів для тварин». Мета гри – розвинути уяву, уміння використовувати велику букву в написанні кличок і комунікативні навички.

Матеріали: ілюстрації з різними тваринами та порожні картки.

Правила: учитель показує картинку з однією твариною, наприклад, собакою, яку звати Бровко. Учні мають придумати імена для друзів Бровка, записуючи їх з великої букви. Наприклад, Мурчик, Тузик, Вухань. Після того, як усі учні придумали клички, учитель може попросити кількох дітей розповісти історію про дружбу цих тварин.

Варіації: додатково можна придумати характери для кожної тварини, що допоможе учням краще запам’ятати клички.

Гра «Прикметниковий ланцюжок». Мета гри – розвинути асоціативне мислення і вміння швидко підбирати прикметники.

Правила: учитель або учень називає слово, яке потрібно описати,

наприклад, «сонце». Учні по черзі називають прикметник, який описує сонце (наприклад, «яскраве»), і передають хід наступному учаснику. Ланцюжок продовжується, поки учні не закінчать всі варіанти або не вичерпають усі можливі прикметники.

Варіації: щоб ускладнити гру, учитель може встановити обмеження, наприклад, прикметники лише на певну літеру.

Гра «Казкова країна прикметників». Мета гри – розвинути уяву та вміння підбирати прикметники для опису казкових персонажів і подій.

Матеріали: картки з назвами казкових персонажів (наприклад, «чарівник», «принцеса», «дракон»).

Правила: кожен учень витягує картку з персонажем і підбирає прикметники, що описують його. Наприклад, якщо на картці «принцеса», учень може описати її як «добра», «розумна», «красива». Після цього учні можуть створити коротку історію з використанням цих прикметників.

Варіації: учитель може запропонувати учням описати казковий пейзаж, наприклад, «чарівний ліс» або «великий замок». Учні можуть працювати в парах і по черзі додавати прикметники до опису одного і того ж персонажа або пейзажу.

На уроці літературного читання за темою «Образи весни в поезії. І. Франко «Надійшла весна прекрасна» використали гру «Малюємо весну».

Гра «Малюємо весну». Мета гри – стимулювати візуальне сприймання та розвинути здатність до творчого самовираження через малюнок.

Матеріали: аркуші паперу, олівці, фарби або крейди.

Правила: учні слухають вірш І. Франка «Надійшла весна прекрасна» і намагаються уявити образи, які описуються. Потім вони малюють, що уявили, слухаючи вірш. Це можуть бути дерева, птахи, річка або інші образи весни. Після закінчення учні показують свої малюнки і пояснюють, чому саме такі образи вони обрали.

Варіації: учитель може читати окремі рядки вірша і просити учнів малювати те, що вони уявляють за цими рядками. Можна створити спільну

виставку «Весна очима дітей», де будуть розміщені всі малюнки.

Крім того, було використано і такі інтерактивні ігри, як «Чарівний художник», «Історії з капелюха», «Картинна галерея емоцій», «Моя країна фантазії», «Історія в картинках», «Що було б, якби...».

Гра «Чарівний художник». Мета: розвиток уяви, образного мислення та творчої свободи.

Опис: учням роздають аркуші з незвичайними формами (наприклад, коло, зигзаг, хмара) або невеликими незакінченими малюнками. Завдання для дітей – додати деталі та створити повноцінний малюнок, уявивши, що це може бути.

Варіанти: діти можуть придумати історію про свій малюнок і представити її класу.

Гра «Історії з капелюха». Мета – розвиток креативного мислення та навичок усного мовлення.

Опис: учні витягують з капелюха кілька карток, на яких написані різні слова або зображення (наприклад, «космос», «робот», «крила»). Їм потрібно придумати коротку історію, використовуючи ці елементи.

Варіанти: діти можуть об’єднатися в пари або групи й створювати історії разом.

Гра «Картинна галерея емоцій». Мета – розвиток емоційного інтелекту та образного мислення.

Опис: вчитель показує дітям малюнки або фотографії з різними емоціями чи ситуаціями. Учні мають придумати, що могло статися з персонажем, щоб він відчув такі емоції.

Варіанти: діти можуть розіграти міні-сценки, зобразивши певні емоції і придумавши ситуації.

Гра «Моя країна фантазії». Мета – розвиток просторового мислення та уяви.

Опис: діти створюють «країну фантазії», придумуючи її назву, географічні особливості (наприклад, річки, гори, міста) та головних персонажів, які там живуть. Вчитель може надати шаблони карти, а діти заповнюють їх деталями.

Варіанти: учні можуть презентувати свої країни перед класом або об’єднати їх у загальну «мапу уяви».

Гра «Історія в картинках». Мета – розвиток послідовного мислення та креативного самовираження.

Опис: учням дають набір карток із зображеннями різних предметів або дій. Завдання – скласти ці картки в певному порядку та придумати історію, яка пояснює, що сталося. Кожен учень має свій набір карток, тому історії виходять різними.

Варіанти: діти можуть у групах створювати спільну історію, де кожен додає деталі.

Гра «Що було б, якби...». Мета – стимулювання критичного мислення та розвитку фантазії.

Опис: вчитель пропонує дітям фантастичні запитання, наприклад: «Що було б, якби тварини вміли говорити?» або «Що було б, якби люди жили під водою?». Учні повинні придумати відповіді або сценарії.

Варіанти: можна створити тематичні зошити, де учні записуватимуть свої фантастичні ідеї та малюватимуть.

Гра «Театр імпровізації». Мета – розвиток акторських і комунікативних навичок.

Опис: вчитель роздає дітям картки із завданнями (наприклад, «ти – супергерой, який намагається знайти скарб» або «ти – детектив, який шукає підказки»). Учні повинні виконати роль, придумуючи на ходу деталі та історії.

Варіанти: гра може відбуватися як індивідуально, так і в командах, де кожен додає свої деталі до загальної історії.

Гра «Вгадай, що це?». Мета – розвиток логічного мислення та уяви.

Опис: вчитель надає дітям незвичні або абстрактні малюнки (наприклад, фрагменти речей, невпізнанні об’єкти) та просить їх здогадатися, що це може бути. Учні придумують варіанти, а потім разом обговорюють.

Варіанти: діти можуть малювати власні «таємничі» малюнки, а інші учні вгадуватимуть, що це.

Ці ігри спрямовані на розвиток уяви, фантазії, креативного мислення і комунікативних навичок, сприяючи активній і творчій діяльності молодших школярів.

Також було використано середовище Just Class, яке дозволяє вчителям безкоштовно задавати домашні завдання онлайн. Педагоги можуть обирати завдання з бази, що містить понад 1500 інтерактивних ігрових вправ та надсилати учням згенеровані посилання для їх виконання. Розглянемо деякі, які були використані під час формувального етапу експерименту.

Завдання під назвою «Віднови діалог» пропонує учням відновити пропущені частини тексту діалогу між двома персонажами – Іваном та Марією (рис. 2.4). У завданні вже наведено частини діалогу, де деякі репліки відсутні, і учням потрібно вписати правильні відповіді в пропуски, щоб діалог став логічним і завершеним. Завдання спрямоване на розвиток навичок розуміння тексту, вміння підтримувати розмову, логічно впорядковувати фрази, а також на вдосконалення мовленнєвих навичок та розвиток творчої уяви.

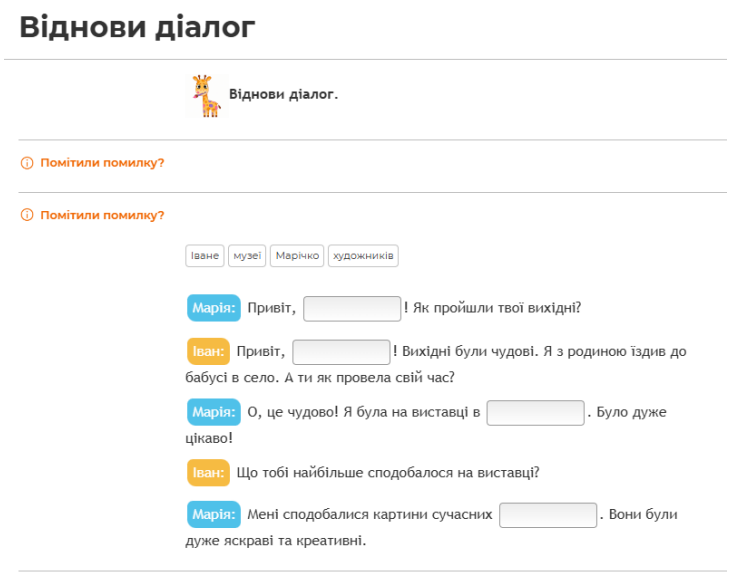


Рисунок 2.4. Зразок використання інтерактивного ігрового завдання «Віднови діалог» в середовищі Just Class

Завдання під назвою «Відгадай ребус» пропонує учням розгадати ребус, що складається із зображень (рис. 2.5). На зображенні присутні малюнки коня та

чашки, а також лапки (лапки означають видалення або зміщення букв). Учні мають уважно проаналізувати комбінацію зображень та визначити, яке слово зашифроване у ребусі, після чого вписати відповідь у відповідне поле.

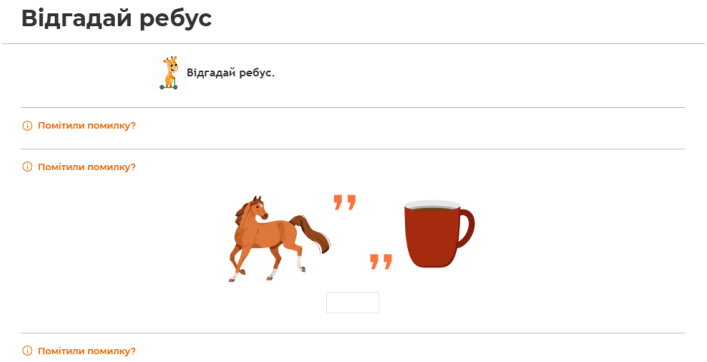


Рисунок 2.5. Зразок використання інтерактивного ігрового завдання «Відгадай ребус» в середовищі Just Class

Завдання під назвою «З’єднай геометричне тіло зі схожим за формою предметом» призначене для розвитку уяви та навичок співставлення у дітей (рис. 2.6). У ньому представлені зображення геометричних фігур (наприклад, коло) та об’єктів, що мають подібну форму (дзеркало, кавун, обручка тощо). Учням потрібно знайти відповідності між фігурами та предметами, які схожі за формою, і з’єднати їх.

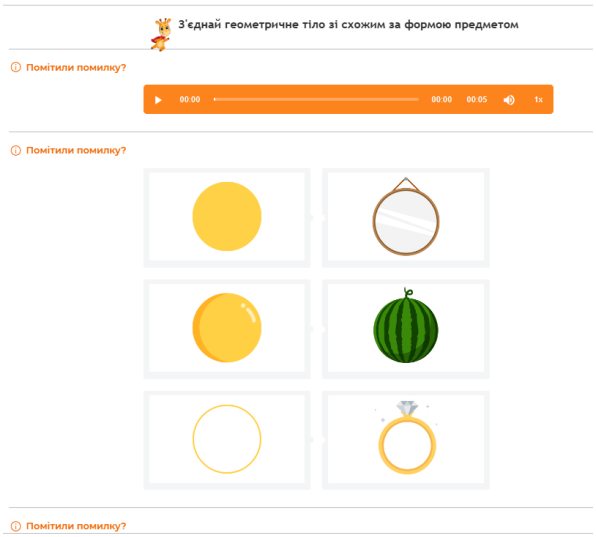


Рисунок 2.6. Зразок використання інтерактивного ігрового завдання «З’єднай геометричне тіло зі схожим за формою предметом» в середовищі

Just Class

Отже, використання різноманітних ігор є важливою педагогічною умовою для розвитку творчих здібностей учнів 2 класу. Гра дозволяє дітям вільно виражати себе, розвивати креативне мислення, уяву та здатність знаходити нестандартні рішення. Під час освітнього процесу було впроваджено різні ігри на уроках математики, української мови та літературного читання, що сприяло глибшому розумінню матеріалу та стимулювало розвиток творчих здібностей учнів.

Третя педагогічна умова розвитку творчих здібностей молодших школярів – роль учителя як фасилітатора творчої діяльності учнів у процесі гри, що включає надання учням можливості вибору творчих завдань, заохочення до самостійності, ініціативи та творчого самовираження.

У процесі гри учитель, виступаючи як фасилітатор, не лише контролює освітній процес, а й створює умови для самостійного творчого пошуку учнів, підтримуючи їх ініціативу та заохочуючи самовираження. Це сприяє розвитку у дітей впевненості в собі, здатності до нестандартного мислення та вміння працювати самостійно.

Основні аспекти ролі вчителя як фасилітатора у процесі творчої діяльності учнів охоплюють:

1) надання учням можливості вибору творчих завдань:

- свобода вибору. Учитель пропонує учням кілька варіантів завдань, що відрізняються за складністю, тематикою або підходом до виконання. Наприклад, на уроках математики, вчитель може запропонувати обрати спосіб розв’язання задачі, малювання графічного зображення чи конструювання моделей на задану тему;

- підтримання інтересів і здібностей. Вибір завдань дозволяє врахувати індивідуальні інтереси учнів та адаптувати освітній процес до їхніх здібностей. Учитель може надавати творчі завдання, що відповідають конкретним схильностям кожної дитини, стимулюючи таким чином їхнє бажання працювати над розвитком власного потенціалу;

- залучення до процесу постановки завдань. Учні можуть також долучатися до формулювання завдань, висловлюючи свої пропозиції або доповнюючи запропоновані теми. Це розвиває їхню відповідальність за навчання і сприяє активній участі в освітній діяльності;

2) заохочення до самостійності та ініціативи:

- підтримка самостійного розв'язання задач. Учитель мотивує дітей працювати самостійно, допомагаючи їм подолати невпевненість та страх помилок. Наприклад, під час творчих завдань, де потрібно створити історію або малюнок, учитель надає підтримку, проте не втручається у вибір учня, дозволяючи йому самостійно приймати рішення;

- підтримка ініціативи та нестандартних рішень. Учитель заохочує учнів висловлювати свої ідеї, навіть якщо вони відрізняються від традиційних підходів. Наприклад, якщо учень пропонує новий спосіб розв'язання задачі або цікаву ідею для творчого проєкту, учитель підтримує таку ініціативу, стимулюючи інтерес до навчання та новаторське мислення;

- розвиток навичок планування. Учитель допомагає учням організувати свої дії під час виконання творчих завдань, даючи їм можливість самостійно спланувати етапи роботи та визначити необхідні ресурси. Це сприяє розвитку навичок планування, які є важливими для досягнення успіху в будь-якій діяльності;

3) створення атмосфери, сприятливої для творчого самовираження:

- позитивний емоційний клімат. Учитель створює сприятливу атмосферу, де учні відчувають себе комфортно і впевнено. Він не критикує помилки, а навпаки, заохочує вчитися на них, що дає змогу учням відчувати себе вільніше та проявляти креативність;

- визнання та підтримка досягнень. Учитель регулярно відзначає навіть найменші досягнення, підкреслюючи їхню значущість. Це підвищує самооцінку учнів, підтримує їхню мотивацію та готовність експериментувати.

На практиці роль учителя як фасилітатора може реалізовуватися через такі підходи:

- «Творча майстерня». Учитель створює куточок або зону для творчості, де учні можуть обирати завдання або матеріали, які їм до вподоби, і працювати в своєму темпі. Вчитель підходить, дає поради та підтримує процес, але не втручається у творчий пошук учнів;

- «Ігрові проєкти». Під час виконання тривалих творчих проєктів, таких як створення казок, коміксів або колажів, учитель надає загальні рекомендації, але дозволяє учням обирати напрям роботи, формувати сюжет та розподіляти ролі. Учитель тут виступає радником і підтримує учнів, якщо виникають питання чи труднощі;

- «Самостійне оцінювання». Після завершення гри або творчого завдання учні оцінюють свою роботу за певними критеріями, розробленими разом з учителем. Це може бути як усна рефлексія, так і коротка письмова оцінка, що допомагає учням осмислити власні досягнення та знайти шляхи для покращення результату.

Роль учителя як фасилітатора полягає в тому, щоб створити середовище, в якому учні можуть розвивати свої творчі здібності, відчуваючи свободу дій, підтримку і можливість реалізовувати власні ідеї. Учитель сприяє творчій активності дітей, створюючи умови для їхньої самостійності, ініціативи та творчого самовираження, що формує у них впевненість у своїх силах, інтерес до навчання і здатність до самостійного пошуку.

Четверта педагогічна умова розвитку творчих здібностей молодших школярів – урахування вікових та індивідуальних особливостей молодших школярів.

Діти молодшого шкільного віку мають певні психологічні, когнітивні та емоційні особливості, які впливають на сприймання навчального матеріалу та розвиток творчого потенціалу. Вчителю важливо враховувати як загальні закономірності розвитку учнів цього віку, так і індивідуальні відмінності, щоб створити оптимальні умови для творчої діяльності.

У дітей цього віку мислення конкретне, образне, вони легко сприймають інформацію у формі малюнків, наочних прикладів та ігрових ситуацій. У зв’язку

з цим, для розвитку творчих здібностей використовувалися завдання, що передбачають зорові образи, моделювання ситуацій, казкові сюжети.

Діти молодшого шкільного віку дуже емоційні та реагують на все нове і незвичне. Важливо, щоб завдання для розвитку творчості викликали позитивні емоції, зацікавленість і бажання досліджувати. Це може бути досягнуто через гру, казкові мотиви, гумор або рольові моделі.

Молодші школярі потребують уваги та схвалення від дорослих. Учитель має заохочувати їх навіть за незначні досягнення у творчій діяльності, акцентуючи увагу на позитивних моментах і прогресі, що стимулює мотивацію до подальшої діяльності.

Кожна дитина розвивається в своєму темпі, і вчителю важливо враховувати, що не всі учні однаково швидко опановують нові навички. Деякі учні можуть потребувати більше часу для виконання творчого завдання. У таких випадках учитель може надавати додаткову підтримку або поділити завдання на етапи.

Учитель повинен враховувати, що деякі учні більш схильні до творчих проявів, мають яскраву уяву, а інші можуть бути більш стриманими або сором’язливими. Завдання можна адаптувати, наприклад, запропонувати творчі ідеї у групах для тих, хто потребує більше впевненості, і надавати складніші завдання учням з високим рівнем творчих здібностей.

Молодші школярі мають багату уяву і легко фантазують. Завдання, що вимагають придумати історію, змалювати казковий світ або знайти несподіване застосування предметам, допомагають розвинути творчу уяву. Дітям потрібно поступово збільшувати складність завдань. Наприклад, спочатку можна дати завдання на опис предмета, а згодом попросити придумати історію про нього. Це дозволяє плавно розвивати творчі здібності без створення стресових ситуацій.

Оцінювання творчих робіт молодших школярів має бути гнучким та індивідуальним, враховуючи зусилля, старанність і прогрес кожного учня. Учитель повинен підкреслювати позитивні сторони робіт, а також надавати рекомендації для подальшого вдосконалення.

Молодші школярі можуть боятися зробити помилку, що стримує їхню креативність. Учитель має пояснювати, що помилки є частиною творчого процесу і можуть допомагати в навчанні, а також підкреслювати цінність нових ідей незалежно від їхньої досконалості.

Робота над розвитком творчих здібностей проводилася згідно з кількома основними принципами навчання, які забезпечили її ефективність:

- принцип індивідуалізації. Кожна дитина має свої унікальні риси, темп розвитку та схильності до певних видів діяльності. Урахування індивідуальних особливостей учнів допомагає вчителю створити умови, в яких кожен учень може проявити свій творчий потенціал. Цей принцип передбачає диференційований підхід до завдань і можливість для дітей обирати способи творчого самовираження;

- принцип діяльнісного підходу. Творчість розвивається в процесі активної діяльності. Учні краще засвоюють і розвивають свої здібності через виконання практичних, ігрових, дослідницьких завдань. Залучення учнів до активної діяльності сприяє розвитку вміння експериментувати, знаходити нестандартні рішення та працювати з новими ідеями;

- принцип емоційного залучення. Позитивний емоційний фон стимулює творчу активність дітей. Завдання, які викликають у дітей цікавість, радість або здивування, сприяють глибшому зануренню в процес та стимулюють творче мислення;

- принцип свободи і самостійності. Творчий розвиток потребує свободи дій, можливості для дітей самостійно обирати шляхи розв’язання завдань, експериментувати і робити помилки;

- принцип поетапного ускладнення. Творчі завдання мають поступово ставати складнішими, щоб забезпечити розвиток навичок та вмінь. Починаючи з простих завдань, учитель поступово вводить нові, складніші форми роботи. Це дозволяє дітям відчувати впевненість у своїх можливостях та одночасно розвивати їхні здібності.

- принцип цілісності та системності. Творчі здібності розвиваються в

умовах систематичної та послідовної роботи. Для досягнення результатів важливо, щоб завдання на розвиток творчих здібностей були постійно інтегровані у навчальний процес і повторювалися з певною регулярністю.

- принцип партнерства та співпраці. Творчість часто розвивається в умовах колективної діяльності, де учні обмінюються ідеями, працюють у парах чи групах, вчаться спілкуватися та взаємодіяти. Партнерська взаємодія сприяє формуванню соціальних навичок та здатності спільно виконувати завдання, що позитивно впливає на розвиток творчих здібностей.

- принцип наочності та варіативності. Використання наочних матеріалів і різноманітних форм подання інформації дозволяє враховувати різні типи сприймання і стимулювати творче мислення. Варіативні завдання (малювання, моделювання, складання історій) з різними підходами до виконання допомагають дітям розвивати уяву, асоціативне та логічне мислення.

Упровадження цих принципів у навчальний процес допомогло створити оптимальні умови для розвитку творчих здібностей молодших школярів. Використання індивідуалізованого підходу, підтримка самостійності, формування позитивного емоційного фону та інтеграція знань із різних сфер сприяють формуванню у дітей стійкої мотивації до творчості, підвищують їхню впевненість у власних можливостях і стимулюють подальше інтелектуальне зростання.

Отже, визначені нами педагогічні умови, що спрямовані на розвиток творчих здібностей засобами ігрових технологій, передбачають створення сприятливого середовища для ігрової діяльності; використання різноманітних видів ігор в освітньому процесі; провідна роль учителя як фасилітатора творчої діяльності учнів у процесі гри; урахування вікових та індивідуальних особливостей молодших школярів.

2.3. Результати дослідно-експериментальної роботи

Для визначення ефективності проведеної роботи з розвитку творчих здібностей молодших школярів було визначено необхідність проведення контрольного етапу дослідження.

Мета контрольного етапу дослідження – проведення повторної діагностики та визначення ефективності проведеної роботи з розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій.

Для досягнення поставленої мети було визначено необхідність розв'язання таких завдань:

- проведення повторної діагностики з визначення рівня сформованості творчих здібносте молодших школярів;

- аналіз результатів діагностики з визначення рівня сформованості творчих здібносте молодших школярів;

- визначення динаміки рівнів сформованості творчих здібносте молодших школярів.

Для проведення повторної діагностики було використано діагностичні завдання з констатувального етапу дослідження.

У таблиці 2.4 представлено динаміку рівнів сформованості творчих здібностей у молодших школярів експериментальної групи за методикою креативності Е. Торренса.

За критерієм «швидкість» в експериментальній групі високий рівень зріс на 13,3%, достатній зріс на 13,3%, середній знизився на 20%, низький знизився на 13,3%. За критерієм «гнучність» високий рівень зріс на 13,3%, достатній зріс на 13,3%, середній знизився на 20%, низький знизився на 13,3%. За критерієм «оригінальність» високий рівень зріс на 13,3%, достатній зріс на 13,3%, середній знизився на 6,7%, низький знизився на 20%. За критерієм «розробленість» високий рівень зріс на 13,3%, достатній зріс на 13,3%, середній залишився без змін, низький знизився на 26,7%.

Таблиця 2.4

Динаміка рівнів сформованості творчих здібностей у молодших школярів ЕГ за методикою креативності Е. Торренса, %

Критерій	Рівні сформованості креативності											
	Високий		Динаміка	Достатній		Динаміка	Середній		Динаміка	Низький		Динаміка
	ЕГ ДО	ЕГ ПІСЛЯ		ЕГ ДО	ЕГ ПІСЛЯ		ЕГ ДО	ЕГ ПІСЛЯ		ЕГ ДО	ЕГ ПІСЛЯ	
Швидкість	6,7	20,0	+13,3	6,7	20,0	+13,3	60,0	40,0	-20,0	33,3	20,0	-13,3
Гнучкість	6,7	20,0	+13,3	6,7	20,0	+13,3	53,3	33,3	-20,0	40,0	26,7	-13,3
Оригінальність	-	13,3	+13,3	6,7	20,0	+13,3	53,3	46,7	-6,7	40,0	20,0	-20,0
Розробленість	-	13,3	+13,3	13,3	26,7	+13,3	40,0	40,0	-	46,7	20,0	-26,7

Більш наочно динаміку рівнів сформованості творчих здібностей у молодших школярів експериментальної групи за методикою креативності Е. Торренса представлено на рис. 2.7.

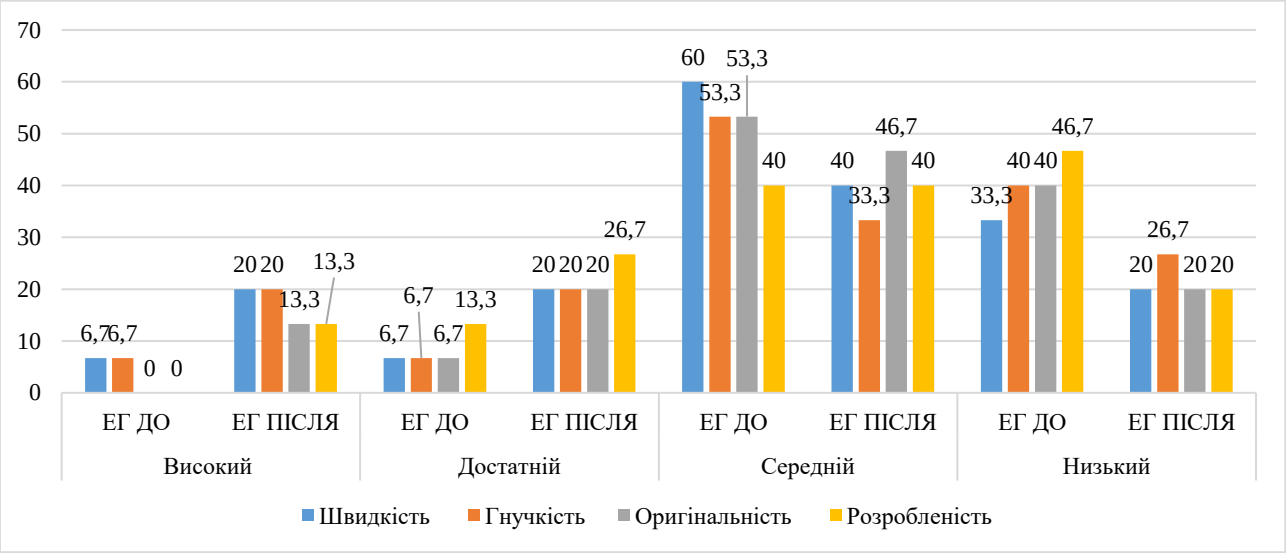


Рисунок 2.7. Динаміка рівнів сформованості творчих здібностей у молодших школярів ЕГ за методикою креативності Е. Торренса, %

У таблиці 2.5 представлено динаміку рівнів сформованості творчих здібностей у молодших школярів контрольної групи за методикою креативності

Е. Торренса.

Таблиця 2.5

Динаміка рівнів сформованості творчих здібностей у молодших школярів КГ за методикою креативності Е. Торренса, %

Критерій	Рівні сформованості креативності											
	Високий		Динаміка	Достатній		Динаміка	Середній		Динаміка	Низький		Динаміка
	КГ ДО	КГ ПІСЛЯ		КГ ДО	КГ ПІСЛЯ		КГ ДО	КГ ПІСЛЯ		КГ ДО	КГ ПІСЛЯ	
Швидкість	6,7	6,7	-	6,7	13,3	+6,6	53,3	46,7	-6,7	40,0	40,0	-
Гнучкість	6,7	6,7	-	13,3	13,3	-	40,0	46,7	+6,7	40,0	33,3	-6,7
Оригінальність	6,7	6,7	-	13,3	13,3	-	40,0	46,7	+6,7	40,0	33,3	-6,7
Розробленість	-	-	-	13,3	13,3	-	46,7	53,3	+6,7	40,0	33,3	-6,7

Як видно з табл. 2.5, в контрольній групі відбулися незначні позитивні зрушення: за критерієм «швидкість» на 6,6% зріс достатній рівень, а за критеріями «гнучкість», «оригінальність» та «розробленість» зріс середній рівень. Більш наочно динаміку рівнів сформованості творчих здібностей у молодших школярів контрольної групи за цією методикою представлено на рис. 2.8.

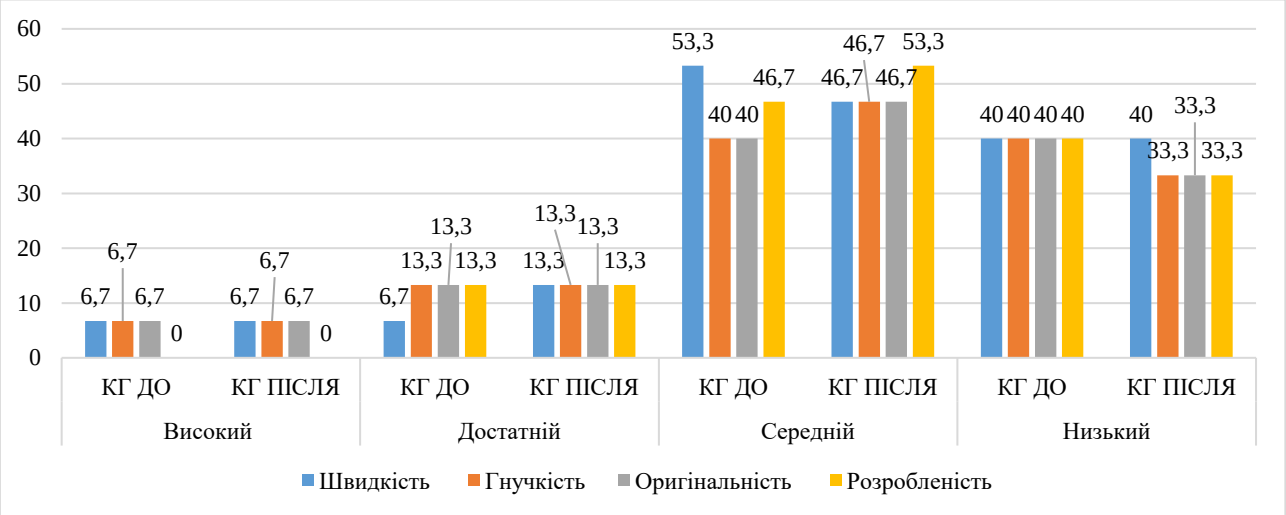


Рисунок 2.8. Динаміка рівнів сформованості творчих здібностей у молодших школярів КГ за методикою креативності Е. Торренса, %

Динаміку рівнів сформованості творчого мислення молодших школярів експериментальної групи за методикою Дж. Гілфорда представлено в табл. 2.6.

Таблиця 2.6

Динаміка рівнів сформованості творчого мислення молодших школярів експериментальної групи за методикою Дж. Гілфорда, %

Критерій	Рівні сформованості креативності											
	Високий		Динаміка	Достатній		Динаміка	Середній		Динаміка	Низький		Динаміка
	ЕГ ДО	ЕГ ПІСЛЯ		ЕГ ДО	ЕГ ПІСЛЯ		ЕГ ДО	ЕГ ПІСЛЯ		ЕГ ДО	ЕГ ПІСЛЯ	
Швидкість	6,7	20,0	+13,3	6,7	20,0	+13,3	60,0	40,0	-20,0	33,3	20,0	-13,3
Гнучкість	6,7	20,0	+13,3	6,7	20,0	+13,3	53,3	33,3	-20,0	40,0	26,7	-13,3
Оригінальність	-	13,3	+13,3	6,7	20,0	+13,3	53,3	46,7	-6,7	40,0	20,0	-20.0
Точність	6,7	20,0	+13,3	6,7	20,0	+13,3	53,3	40,0	-13,3	40,0	20,0	-20,0

За критерієм «швидкість» в експериментальній групі високий рівень зріс на 13,3%, достатній зріс на 13,3%, середній знизився на 20%, низький знизився на 13,3%. За критерієм «гнучність» високий рівень зріс на 13,3%, достатній зріс на 13,3%, середній знизився на 20%, низький знизився на 13,3%. За критерієм «оригінальність» високий рівень зріс на 13,3%, достатній зріс на 13,3%, середній знизився на 6,7%, низький знизився на 20%. За критерієм «точність» високий рівень зріс на 13,3%, достатній зріс на 13,3%, середній знизився на 13,3%, низький знизився на 20%. Отже, в експериментальній групі відбулися значні позитивні зрушення в розвитку творчих здібностей.

Більш наочно динаміку рівнів сформованості творчих здібностей у молодших школярів експериментальної групи за методикою Дж. Гілфорда представлено на рис. 2.9.

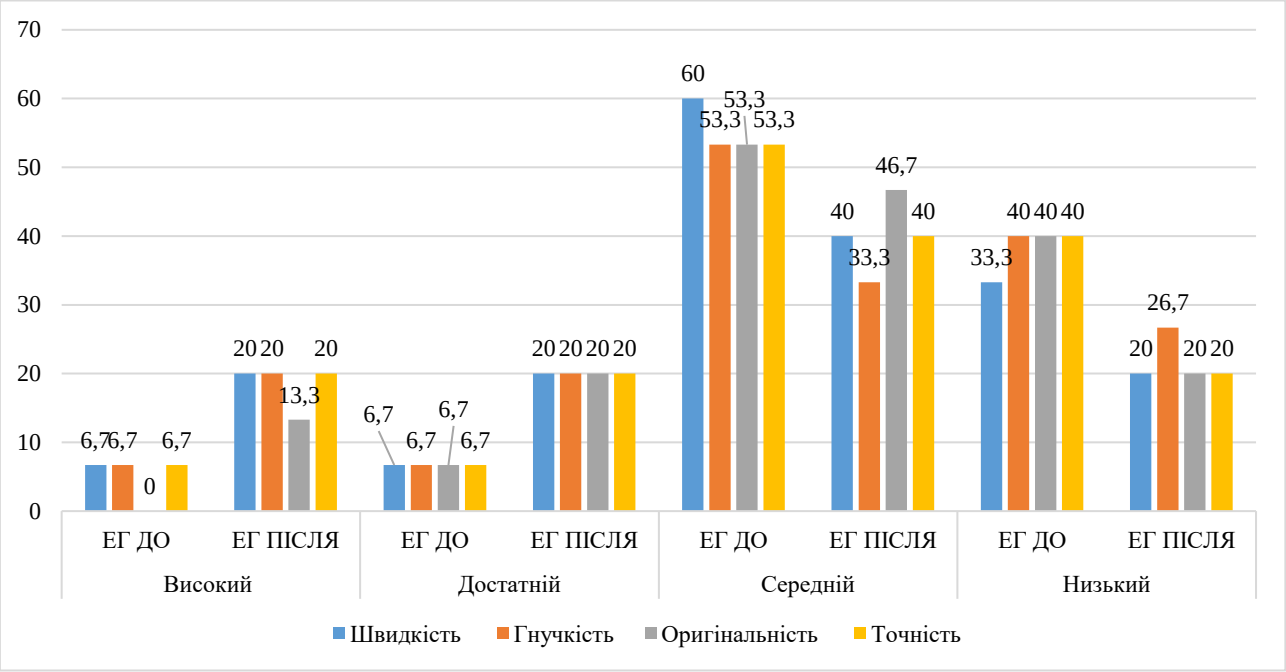


Рисунок 2.9. Динаміка рівнів сформованості творчого мислення молодших школярів експериментальної групи за методикою Дж. Гілфорда, %

Динаміку рівнів сформованості творчого мислення молодших школярів контролньої групи за методикою Дж. Гілфорда представлено в табл. 2.7.

Таблиця 2.7

Динаміка рівнів сформованості творчого мислення молодших школярів контрольної групи за методикою Дж. Гілфорда, %

Критерій	Рівні сформованості креативності											
	Високий		Динаміка	Достатній		Динаміка	Середній		Динаміка	Низький		Динаміка
	КГ ДО	КГ ПІСЛЯ		КГ ДО	КГ ПІСЛЯ		КГ ДО	КГ ПІСЛЯ		КГ ДО	КГ ПІСЛЯ	
Швидкість	6,7	6,7	-	6,7	13,3	+6,6	53,3	46,7	-6,7	40,0	40,0	-
Гнучкість	6,7	6,7	-	13,3	13,3	-	40,0	46,7	+6,7	40,0	33,3	-6,7
Оригінальність	6,7	6,7	-	13,3	13,3	-	40,0	46,7	+6,7	40,0	33,3	-6,7
Точність	6,7	6,7	-	13,3	13,3	-	40,0	46,7	+6,7	40,0	33,3	-6,7

Як видно з табл. 2.7, в контрольній групі відбулися незначні позитивні зрушення: за критерієм «швидкість» на 6,6% зріс достатній рівень, а за критеріями «гнучкість», «оригінальність» та «розробленість» зріс середній рівень. Більш наочно динаміку рівнів сформованості творчих здібностей у молодших школярів контрольної групи за цією методикою представлено на рис. 2.10.

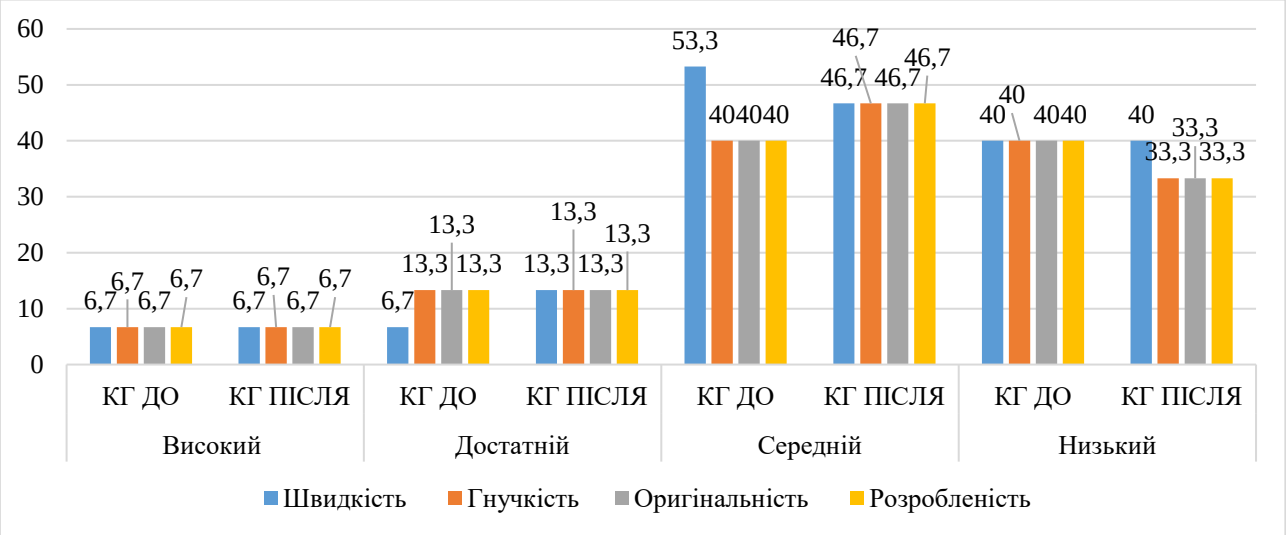


Рисунок 2.10. Динаміка рівнів сформованості творчого мислення молодших школярів контрольної групи за методикою Дж. Гілфорда, %

Динаміку загального рівня сформованості творчих здібностей у молодших школярів представлено в табл. 2.8.

Таблиця 2.8

Динаміка загального рівня сформованості творчих здібностей у молодших школярів, %

	ЕГ ДО	ЕГ ПІСЛЯ	Динаміка	КГ ДО	КГ ПІСЛЯ	Динаміка
Високий	6,7	20,0	+13,3	6,7	6,7	-
Достатній	6,7	20,0	+13,3	13,3	13,3	-
Середній	53,3	40,0	-13,3	40,0	46,7	+6,7
Низький	40,0	20,0	-20,0	40,0	33,3	-6,7

Як видно з таблиці 2.8, в експериментальній групі відбулися значні позитивні зрушення у рівнях сформованості творчих здібностей: високий і достатній рівень зріс на 20%, середній рівень знизився на 13,3%, низький рівень знизився на 20%. У контрольній групі зміни відбулися незначні. На рис. 2.11 наочно представлено динаміку змін в обох групах.

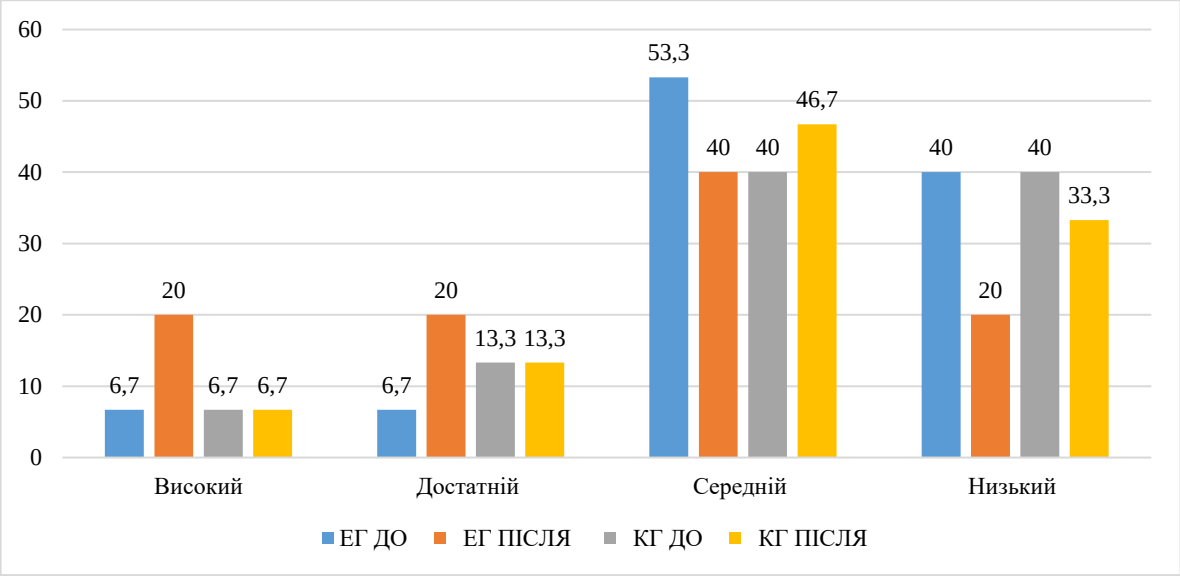


Рисунок 2.11. Динаміка загального рівня сформованості творчих здібностей у молодших школярів, %

Отже, результати контрольного етапу дослідження показали, що рівень сформованості творчих здібностей молодших школярів експериментальної групи значно зріз завдяки використанню ігрових технологій. Учні цієї групи продемонстрували покращення в таких важливих аспектах творчого розвитку, як здатність до генерування нових ідей, гнучкість мислення та вміння вирішувати нестандартні завдання.

Ігрові технології виявилися не лише засобом підвищення інтересу до навчання, а й потужним ресурсом для розвитку самостійності, ініціативності та здатності до експериментування в учнів. Результати дослідження підтверджують важливу роль ігрових технологій у формуванні творчих здібностей молодших школярів, що свідчить про необхідність їх широкого впровадження в освітню практику на початковому етапі навчання.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі теоретично обґрунтовано та експериментально досліджено особливості розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій. Результати дослідження засвідчили досягнення мети, розв'язання поставлених завдань, що стало основою для формулювання наступних висновків.

1. На основі аналізу наукової літератури з проблеми дослідження встановлено, що творчі здібності – це індивідуальні особливості особистості, які визначають успішність виконання різноманітних творчих завдань. Основні компоненти цих здібностей включають уміння формулювати проблеми, знаходити необхідну інформацію та адаптувати її до поставлених завдань, генерувати ідеї, створювати гіпотези, висловлювати оціночні судження, узагальнювати та спрощувати розумові процеси, а також трансформувати завдання та активно використовувати наявні знання та навички. Дослідження різних підходів до творчості та її складових дає змогу дійти висновку, що творча уява та якість мислення є ключовими елементами творчих здібностей, хоча існують різні трактування їх значення.

Молодший шкільний вік – це важливий етап, який закладає основу для розвитку творчих здібностей дитини. Навчальна діяльність, що стає провідною у цьому віці, розвиває у дітей інтерес до довкілля, стимулюючи їх до нешаблонного мислення та генерації оригінальних ідей. Завдяки пізнавальній активності та схильності до фантазування, молодші школярі здатні підходити до завдань нестандартно і творчо, що сприяє формуванню їхнього творчого мислення та вміння швидко генерувати ідеї.

2. Ігрові технології є потужним інструментом для розвитку творчих здібностей молодших школярів, адже вони забезпечують сприятливі умови для розкриття потенціалу кожної дитини. Ігровий формат занять не лише захоплює дітей і викликає у них інтерес до навчання, але й активно стимулює їхню уяву,

розвиває креативне та критичне мислення. Участь в ігрових ситуаціях допомагає учням навчитися вирішувати проблеми самостійно, проявляти ініціативу та розвивати впевненість у власних силах. Завдяки ігровим технологіям, вчитель може створити комфортну атмосферу, де кожен учень почувається вільно та впевнено, що сприяє формуванню важливих навичок, таких як комунікація, самостійність, гнучкість мислення та здатність працювати в команді. Ці технології допомагають не лише урізноманітнити навчальний процес, але й закладають основи для особистісного та навчального розвитку, забезпечуючи дітям необхідний багаж навичок і вмінь для подальшого навчання.

3. Дослідно-експериментальну роботу було проведено на базі Запорізького ліцею №71 Запорізької міської ради. У дослідженні брали участь учні 2 класу в кількості 30 осіб, які було розділено на експериментальну і контрольну групи по 15 дітей у кожній. При оцінці результатів сформованості творчих здібностей у дітей молодшого шкільного віку спиралися на такі ключові критерії: оригінальність мислення, гнучкість, продуктивність, розробленість ідеї. На констатувальному етапі експерименту високий рівень сформованості творчих здібностей було виявлено у 6,7% досліджуваних як у КГ, так і в ЕГ, достатній рівень мають 6,7% досліджуваних в ЕГ та 13,3% у КГ, середній рівень – 53,3% в ЕГ та 40% у КГ, низький рівень – 40% як у КГ, так і в ЕГ. Встановлено, що у дітей молодшого шкільного віку переважає середній та низький рівень сформованості творчих здібностей як в експериментальній, так і в контрольній групі, що вказує на необхідність їх розвитку.

4. Обґрунтовано та експериментально перевірено педагогічні умови розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій: створення сприятливого середовища для ігрової діяльності; використання різноманітних видів ігор; роль учителя як фасилітатора творчої діяльності учнів у процесі гри; урахування вікових та індивідуальних особливостей молодших школярів. Зокрема, на уроках математики ігри «Чарівні кубики», «Математичне доміно», «Множення-розфарбовування» та «Множення-лабіринт» допомогли дітям краще засвоїти таблиці ділення та множення. На уроках української мови

ігри «Тварини-казкарі», «Назви друзів для тварин», «Прикметниковий ланцюжок» та «Казкова країна прикметників» сприяли кращому запам’ятовуванню мовних правил і розвитку уяви, а також підвищили інтерес учнів до вивчення прикметників. На уроках літературного читання гра «Малюємо весну», проведена під час опрацювання поезії І. Франка, допомогла учням відчути настрій вірша та відтворити образи весни через малюнки, що значно підвищило їх емоційне сприймання.

Результати контрольних зрізів, що проводили в експериментальній та контрольній групах, засвідчили позитивні зміни в рівнях сформованості творчих здібностей молодших школярів. В експериментальній групі відбулися значні позитивні зрушення у рівнях сформованості творчих здібностей: високий і достатній рівень зріс на 20%, середній рівень знизився на 13,3%, низький рівень знизився на 20%. У контрольній групі зміни відбулися незначні.

Отже, доведено ефективність розроблених і реалізованих педагогічних умов розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Акпінар Л. Е. Інтерактивні технології навчання в початковій школі. Київ : Слово, 2014. 285 с.

2. Бібік Н. М. Нова українська школа: порадник для вчителя. Київ : Літера ЛТД, 2018. 160 с.

3. Біла І. М. Психологія дитячої творчості. Київ : Фенікс, 2014. 137 с.

4. Білик Т. С. Розвиток творчих здібностей молодших школярів засобами ігрових технологій. *Актуальні проблеми формування творчої особистості педагога в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* : збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Вінниця, 10-11 листопада 2015 р.). Вінниця : ТОВ «Нілан - ЛТД» 2015. С. 316-320.

5. Будій Н. Д. Психолого-педагогічна підтримка креативності учнів на уроках української мови у ході виконання творчих завдань. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2014. № 1. С. 46-49.

6. Войтенко С. І., Декунова З. В., Лавська А. М., Ягупа І. Д. Нова українська школа: навчання через гру. LEGO-технологія в освітньому процесі : методичний посібник. Суми : НВВ КЗ СОІППО, 2019. 112 с.

7. Воронюк І. В. Психологічні особливості реалізації творчого потенціалу молодших школярів : автореф дис. … канд. психолог. наук : 19.00.07. Київ : Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова, 2003. 20 с.

8. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ : Либідь, 1997. 373 с.

9. Григор’єва А. А. Творчі здібності та їх розвиток у студентської молоді. *Педагогічний дискурс*. 2009. № 5. С. 61-64.

10. Григор’єва В. В. Діагностика рівня сформованості компонентів творчого мислення учнів початкової школи в процесі мистецької діяльності. *Збірник наукових праць Бердянського державного педагогічного університету*.

2008. № 4. С. 164-175.

11. Губенко О. В. Теоретико-методологічні основи дослідження психологічних механізмів творчої діяльності (інтегративний підхід) : монографія. Київ : [б. в.], 2019. 400 с.

12. Довідник з педагогіки і психології : навчальний посібник для викладачів, аспірантів та студентів педагогічних навчальних закладів / уклад. О. В. Скрипченко, Т. М. Лисянська, Л. О. Скрипченко. Київ : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2002. 216 с.

13. Жуль Анрі Пуанкаре: творчий процес у 4 етапи. URL: https://www.creativosonline.org/uk/%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B8%D0%B9-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%86%D0%B5%D1%81-%D1%83-4-%D0%BA%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%B8.html (дата звернення: 10.09.2024).

14. Заярна Л. І. Активізація діяльності молодших школярів у процесі оволодіння знаннями через гру. *Таврійський вісник освіти*. 2014. № 2. С. 221-228.

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

16. 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 (дата звернення: 12.09.2024).

17. Кельнер С. С. Шляхи розвитку творчих здібностей учнів. *Шкільному психологу. Усе для роботи*. 2013. № 12. С. 2-19.

18. Киштимова І. М. Креативність: зміст, розвиток, діагностика : науковий посібник. Київ : Арком, 2002. 529 с.

19. Ковальова В. І. Творча майстерня. Становлення та розвиток творчої особистості молодшого шко-ляра : навчальний посібник. Харків : Основа, 2010. 191 с.

20. Лук'янчук М. Я. Розвиток творчих здібностей молодших школярів: психолого-педагогічний контекст. *Педагогічний часопис Волині*. 2016. № 2. С. 82-87.

21. Малішевська О., Лоюк О. Особливості мисленнєвої діяльності молодших школярів. URL: https://sno.udpu.edu.ua/index.php/naukovo-metodychna-robota/103-osvitniy-protses-pochatkovoyi-shkoly-dosvid-problemy-perspektyvy-15-16-kvitnia-2021-roku/688-osoblivosti-mislennevoji-diyalnosti-molodshikh-shkolyariv (дата звернення: 21.09.2024).

22. Мамчук Л. П., Ямницький В. М. Творчість та творчі здібності особистості у сучасній психології. *Психологія: реальність і перспективи*. 2014. № 3. С. 96-100.

23. Матвійчук Т. В. Основні напрямки дослідження творчих здібностей у психології та педагогіці. *Збірник наукових праць Хмельницького інституту соціальних технологій університету «Україна»*. 2013. № 1 (17). С. 145-150.

24. Мачинська Н. І., Оприска М. А. Теоретичні аспекти використання ігрових технологій на уроках у початковій школі. *Молодий вчений*. 2019. № 10 (74). С. 229-233.

25. Медведєва Н. В. Проблема творчого художнього сприймання. *Актуальні проблеми психології: проблеми психології творчості* : збірник наукових праць Інституту психології ім. Г. С. Костюка АПН України. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2008. Т. 12. Вип. 5. Ч. І. С. 68-77.

26. Міненок А. О. Дослідження актуальних питань розвитку творчих здібностей молодших школярів в педагогічній діяльності учителя початкової школи. *Наука і освіта*. 2014. № 8. С. 119-123.

27. Моляко В. О. Психологічна теорія творчості. *Обдарована дитина*. 2004. № 6. С. 2-9.

28. Моляко В. О. Стратегії творчої діяльності. Київ : «Освіта України», 2008. 702 с.

29. Моляко В. О., Музика О. Л. Здібності, творчість, обдарованість: теорія, методика, результати досліджень. Житомир : Видавництво ПП «Рута»,

2007. 319 с.

30. Нікітюк О. Б., Євсюков О. Ф. Креативність як невід'ємний компонент інтелектуального розвитку творчої особистості в процесі навчання у вищих навчальних закладах. *Збірник наукових праць Харківського університету Повітряних Сил*. 2010. Вип. 4 (26). С. 237-241.

31. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти : навчально-методичний посібник / за ред. Г. С. Тарасенко. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.

32. Осадченко І. Характеристика поняття «творчі здібності учнів ліцеїв». *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2013. № 8 (2). С. 83-90.

33. Остапйовська І., Свистун Н. Розвиток творчих здібностей молодших школярів на уроках математики. *Педагогічний часопис Волині*. 2017. № 3 (6). С. 12-18.

34. Павленко В. В. Розвиток креативності молодших школярів : монографія. Житомир, 2017. 158 с.

35. Попова О. І., Попова Л. П. Ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей молодших школярів. *Мистецтво та мистецька освіта в сучасному соціокультурному просторі* : матеріали І Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Полтава, 3-4 червня 2021 р.). Полтава : Сімон, 2021. С. 128-132.

36. Психологія творчості : навч. посібник / за ред. Н. А. Карпенко. Львів : ЛьаДУВС, 2016. 156 с.

37. Рома О. Ю. Підготовка вчителів початкової школи в системі післядипломної освіти до реалізації ігрових методів навчання засобами LEGO: науково-методичний аспект : монографія. Запоріжжя : СТАТУС, 2021. 192 с.

38. Савчин М. В., Василенко Л. П. Вікова психологія. Київ, 2011. 384 с.

39. Савчин М. М., Гірний О. І. Творчість як педагогічна проблема: тренінг творчості. *Педагогіка і психологія. Вісник НАПН України*. 2013. № 3 (80). С. 43-51.

40. Садурська Л. М. Ігрові технології як засіб розвитку творчих здібностей учнів на уроках в початковій школі. *Інноваційні процеси в дошкільній*

освіті: теорія, практика, перспективи : збірник наукових праць. 2024. Вип. 10. С. 220-224.

41. Сакалюк О., Глущак С. Розвиток творчих здібностей учнів початкової школи за допомогою нетрадиційних технік творчості. *Молодий вчений*. 2020. № 4 (80). С. 613-618.

42. Середа І. О. Творчі здібності людини: визначення, сутність, структура. *Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту*. 2009. № 4. С. 110-113.

43. Сисоєва С. О. Основи педагогічної творчості : підруч. Київ : Міленіум, 2006. 344 с.

44. Січкарук О. І. Інтерактивні методи навчання у вищій школі : навчально-методичний посібник. Київ : Таксон, 2008. 88 с.

45. Скрипниченко О. Загальна психологія: навч. посіб. Київ : АПН, 2001. 512 с.

46. Тарасенко Г. С., Гавриш Н. В., Кудикіна Н. В., Лисенко Н. В., Калмикова Л. О. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти : навч.-метод. посіб. Київ : Слово, 2010. 318 с.

47. Турбар Т. В., Зубцова Ю. Є., Денисова К. В. Розвиток творчого мислення молодших школярів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобами ігрових методів навчання. *Педагогічні науки: теорія та практика*. 2023. № 4. С. 21-28.

48. Турбар Т. В., Пасько Т. Ю. Особливості розвитку творчих здібностей молодших школярів. *Педагогічні науки: теорія та практика*. 2023. № 3. С. 103-108.

49. Хващевська О. О. Сучасні педагогічні технології в навчанні молодших школярів. *Молодий вчений*. 2017. № 9.2 (49.2). С. 20-24.

50. Чиженко Т. В. Розвиток творчих здібностей учнів початкових класів. *Психолого-педагогічні засади діяльності фахівця: історія, теорія, практика* : збірник матеріалів Міжнародної науково-практичної вебконференції, (м. Херсон, 15–16 травня 2013 р.). Херсон : Освіта, 2013. С. 265-270.

51. Чорноус В. Творчі здібності особистості: визначення, сутність, структура. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*. 2012. № 5 (1). С. 82-87.

52. Шевельова В. В. Методика організації ігрової діяльності в початкових класах. *Початкове навчання та виховання*. 2016. № 4/5. С. 6-9.

53. Шевчук М. В. Роль педагога у розвитку творчих здібностей молодших школярів у процесі застосування навчальної гри. *Андрагогічний вісник*. 2019. Вип. 10. С. 153-157.

54. Шульга Л., Гончарова В. Педагогічні умови розвитку творчих здібностей учнів початкової школи засобами гри. *Молодий вчений*. 2023. № 11 (123). С. 91-95.

55. Яременко Л. А. Вікові особливості формування творчих здібностей особистості. *Вісник Інституту розвитку дитини* : зб. наук. пр. Вип. 15. Київ : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2011. С. 137-145.

56. Edward P. Participatory Creativity. USA, 2016. 218 p.

57. Guilford J. P. Creativity. *American Psychologist.* 1950. № 5. P. 444-454.

58. Guilford J. P. The nature of humane intelligence. New York, 1967. 538 p.

59. Torrance E. P. Guiding creative talent. Englewood Cloffs. New York : Prentice-Hall, 1962. 278 p.

60. Torrance E. P. The natyre of creativity as manifest in its testing. The blazing drive: the creative perconality. Buffalo : Bearly Limited, 1987. 123 p.

ДОДАТКИ

Додаток А

Методика Е. Торренса «Неповні фігури»

