

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Навчально-науковий інститут «Українська інженерно-педагогічна академія»
Кафедра педагогіки, методики та менеджменту освіти

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

бакалавра

на тему

Розвиток творчих здібностей молодших школярів засобами ігор

(тема кваліфікаційної роботи)

Виконав: студент 3 курсу, групи ДМП-ОПН 22
спеціальності: 011 Освітні, педагогічні науки

(код і найменування спеціальності)

_____ / Олег ТОПОРІН

(підпис)

(ім'я та прізвище)

Керівник _____ / Олександр РАДКЕВИЧ

(підпис)

(ім'я та прізвище)

Рецензент _____ / Геннадій ЗЕЛЕНІН

(підпис)

(ім'я та прізвище)

«До захисту допущено»

В.о.завідувач кафедри _____ / Наталія БРЮХАНОВА

(підпис)

(ім'я та прізвище)

Нормоконтроль _____ / Наталія БОЖКО

(підпис)

(ім'я та прізвище)

Секретар ЕК _____ / Ольга ЛИТВИН

(підпис)

(ім'я та прізвище)

Харків – 2025 рік

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна

Навчально-науковий інститут «Українська інженерно-педагогічна академія»
Кафедра педагогіки, методики та менеджменту освіти
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)
Спеціальність 011 Освітні, педагогічні науки
Освітньо-професійна програма «Освітні, педагогічні науки»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри
_____Наталія БРЮХАНОВА
(підпис, ініціали, прізвище)

“16” червня 2025 року

ЗАВДАННЯ
на кваліфікаційну роботу
другого (магістерського) рівня вищої освіти

студенту Олегу Петровичу Топоріну

1. Тема: «Розвиток творчих здібностей молодших школярів засобами ігор». затверджена наказом по академії № 4801-5/925 від “11” квітня 2025 року
2. Термін здачі закінченої роботи «16» червня 2025 р.
3. Вихідні дані до роботи/проєкту: мета дослідження – теоретично обґрунтувати й розробити методику розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор; об'єкт дослідження: процес розвитку молодших школярів у педагогічному процесі початкової школи; предмет дослідження: методика розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор; завдання дослідження: здійснити науковий аналіз теоретичних і практичних основ формування творчої активності молодших школярів; розробити методику розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор; провести експериментальну перевірку розробленої методики розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор; розробити методичні рекомендації щодо розвитку творчої активності учнів засобами ігрової діяльності.
4. Зміст роботи/проєкту (перелік питань, які належить розробити): результати аналізу теоретичних і практичних основ формування творчої активності молодших школярів; методика розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор; методичні рекомендації щодо розвитку творчої активності учнів засобами ігрової діяльності.
5. Перелік графічного матеріалу (презентаційний матеріал): презентація доповіді за результатами дослідження з використанням комп'ютерної презентаційної програми Power point

6. Дата видачі завдання «28» квітня 2025 р.

Керівник

(підпис)

Олександр РАДКЕВИЧ

(ім'я, прізвище)

Завдання прийняв до виконання

(підпис)

Олег ТОПОРІН

(ім'я, прізвище)

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН-ГРАФІК
виконання кваліфікаційної роботи**

№ з/п	Назва етапів роботи та питань, які мають бути розроблені відповідно до завдання	Термін виконання	Поз. про вик. завдань
1	Здійснення наукового аналізу теоретичних і практичних основ формування творчої активності молодших школярів.	05.05.2025	
2	Розробка методики розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор.	15.05.2025	
3	Здійснення експериментальної перевірки розробленої методики розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор.	25.05.2025	
4	Розробка методичних рекомендацій щодо розвитку творчої активності учнів засобами ігрової діяльності.	05.06.2025	

Студент

(підпис)

Олег ТОПОРІН

(ім'я, прізвище)

Нормоконтроль

(підпис)

Наталія БОЖКО

(ім'я, прізвище)

РЕФЕРАТ

Тема бакалаврської роботи: «Розвиток творчих здібностей молодших школярів засобами ігор».

Робота складається зі вступу, двох розділів, списку використаних джерел, проміжних та загальних висновків.

Робота присвячена проблемі сучасної педагогіки – підвищенню ефективності розвитку творчих здібностей молодших школярів.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати й розробити методику розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор.

Об'єкт дослідження: процес розвитку молодших школярів у педагогічному процесі початкової школи.

Предмет дослідження: методика розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор.

В роботі проаналізовано теоретичні і практичні основи формування творчої активності молодших школярів; розроблено методику розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор; здійснено експериментальну перевірку розробленої методики розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор; розроблено методичні рекомендації щодо розвитку творчої активності учнів засобами ігрової діяльності.

Ключові слова: молодші школяри, творчі здібності, методика розвитку творчих здібностей, ігри.

ABSTRACT

Title of the Bachelor's Thesis: "Development of Creative Abilities in Primary School Children through Games"

The thesis consists of an introduction, two chapters, a list of references, intermediate and general conclusions.

The work is devoted to a relevant issue in modern pedagogy – improving the effectiveness of developing creative abilities in primary school children.

The aim of the research is to theoretically substantiate and develop a methodology for the development of creative abilities in primary school children through games.

The object of the research is the process of development of primary school children in the educational process of elementary school.

The subject of the research is the methodology for developing creative abilities in primary school children through games.

The thesis analyzes the theoretical and practical foundations of fostering creative activity in young learners; a methodology for developing creative abilities through games has been developed; an experimental verification of the proposed methodology was carried out; methodological recommendations were created for enhancing pupils' creative activity through play-based learning.

Keywords: primary school children, creative abilities, methodology of developing creative abilities, games.

ЗМІСТ

	стор.
ВСТУП.....	7
РОЗДІЛ I. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ТА ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ ПРОБЛЕМИ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В ІГРОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ.....	11
1.1. Стан дослідження творчої діяльності, творчих здібностей і творчого мислення в педагогіці і психології.....	11
1.2. Характеристика ігрової діяльності молодшого шкільного віку...	39
Висновки до розділу 1.....	54
РОЗДІЛ II. МЕТОДИКА РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІГОР.....	58
2.1. Особливості змісту та методичного забезпечення дидактичних ігор у розвитку творчих здібностей молодших школярів.....	58
2.2. Результати експериментального дослідження щодо вивчення впливу спеціальної комплексної програми дидактичних ігор-РТУ на ефективність розвитку творчих здібностей молодших школярів.....	78
Висновки до розділу 2.....	95
ВИСНОВКИ.....	100
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	103
ДОДАТКИ.....	108

ВСТУП

В епоху стрімких змін, глобалізації, інтенсивного розвитку засобів комунікації, які трансформують спосіб життя, спілкування, мислення та шляхи досягнення добробуту, інтелект людини, її здатність до перетворювальної та творчої діяльності стають головним капіталом суспільства.

Перетворення, що відбулися в суспільстві, його переорієнтація на гуманістичні, особистісно орієнтовані технології, суттєво змінили ставлення до учнів. Особистість розглядається як людський капітал, що уособлює внесок інтелектуального й творчого потенціалу в розвиток країни й суспільства.

Сучасна парадигма української школи ґрунтується на трьох основних пріоритетах: світогляд, творчість, компетентність. Пріоритет «творчість» передбачає поступовий перехід у змісті освіти від засвоєння знань, умінь і навичок до формування здатності до аналізу, синтезу та логічного мислення - тобто від пріоритету «компетентність» до пріоритету «творчість».

Розвиток закладених у людині здібностей, підтримка їх реалізації - це шлях до зміцнення духовних сил особистості, спосіб допомогти їй пізнати себе. Адже людина - не лише творіння, а й творець. Вона повинна шукати шлях до своєї сутності, а освіта - надати їй для цього духовну опору.

Сьогодні в суспільстві існує гостра потреба у творчості та творчих особистостях. Подальший розвиток неможливий без фахівців високого рівня, які поєднують професійну компетентність з активним творчим потенціалом.

Тому розвиток творчого й продуктивного мислення в учнів - одне з головних завдань сучасної школи. Прагнення до самореалізації, прояву власних можливостей - це фундаментальна рушійна сила, що виявляється в усіх сферах життя людини: у прагненні до розвитку, вдосконалення, досягнення зрілості, самовираження.

Одним із ключових напрямів у розв'язанні цього завдання є створення

в початкових класах умов для повноцінного розумового розвитку дітей, формування в них стійкого пізнавального інтересу, навичок мислення, розумових якостей та творчої ініціативи.

Проблема розвитку творчих здібностей учнів уже багато років привертає увагу представників різних наукових галузей: філософії, педагогіки, психології, лінгвістики тощо. Це пояснюється постійно зростаючими вимогами сучасного суспільства до особистостей, здатних ставити нові завдання, знаходити нестандартні рішення в умовах невизначеності, багатоваріантності вибору, постійного оновлення знань. Адже «сьогодні талант і творча обдарованість - це запорука економічного процвітання та засіб національного престижу».

Значний внесок у розробку педагогічних проблем розвитку творчої особистості - особливо дитини та підлітка - зробили видатні педагоги: П.П. Блонський, С.Т. Шацький, Б.Л. Яворський, Н.Я. Брюсова. Спираючись на їхній досвід, збагачений півстоліттям розвитку науки про навчання й виховання дітей, цю справу продовжували й розвивали Г. Гілфорд, К. Торранс, В.М. Шацька, Н.Л. Гродненська, М.А. Румер, Г.Л. Рошаль, Н.І. Сац.

У сучасній психолого-педагогічній літературі (Г.С. Альтшуллер, Н.Ю. Венгер, Л.С. Виготський, В.М. Дружинін, М.С. Гафітулін, В.А. Моляко, А.М. Лук та ін.) [1,14,16,22,30,46] розглядаються питання організації творчої діяльності учнів через створення проблемних ситуацій, розвиток методологічної культури школярів у процесі виконання творчих завдань.

Сьогодні одним з основних принципів оновлення змісту освіти є особистісна орієнтація, яка передбачає розвиток креативних здібностей учнів, індивідуалізацію навчання з урахуванням їхніх інтересів і нахилів до творчості. Стратегія сучасної освіти спрямована на забезпечення умов для самореалізації кожного учня, виявлення його талантів і повного творчого потенціалу. Ці положення відповідають гуманістичним тенденціям розвитку вітчизняної школи, орієнтованої на особистісні можливості дитини та їхнє безперервне зростання.

Все вищесказане дозволило визначити такі суперечності, які обумовлюють проблему дослідження:

- між реальною творчою активністю в суспільстві та потребою в такому її рівні, який сприяв би прогресу науки й культури;
- між фактичним рівнем розвитку творчих якостей особистості та ступенем їх теоретичного осмислення;
- між прагненням індивіда до самореалізації як творчої особистості та недостатнім рівнем умов для розвитку креативності;
- між потребою у розвитку творчих здібностей і недостатньою розробленістю цієї проблеми в педагогіці початкової школи.

Актуальність проблеми зумовила вибір теми дослідження: «Розвиток творчих здібностей молодших школярів засобами ігор».

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати й розробити методику розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор.

Об'єкт дослідження - процес розвитку молодших школярів у педагогічному процесі початкової школи.

Предмет дослідження - методика розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор.

Гіпотеза дослідження: розвиток творчих здібностей учнів буде ефективним за умови організації спеціальних дидактичних ігор типу РТУ (розвиток творчої уяви), спрямованих на формування уяви, продуктивності та оригінальності мислення молодших школярів.

Завдання дослідження:

1. Здійснити науковий аналіз теоретичних і практичних основ формування творчої активності молодших школярів.
2. Розробити методику розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор.
3. Провести експериментальну перевірку розробленої методики розвитку творчих здібностей молодших школярів засобами ігор.

4. Розробити методичні рекомендації щодо розвитку творчої активності учнів засобами ігрової діяльності.

Методологічна основа дослідження - теорія діяльності, теорія творчості, концепція цілісного педагогічного процесу.

Методи дослідження - аналіз літератури, педагогічний експеримент, спостереження, аналіз продуктів діяльності, бесіда, анкетування, тестування.

Теоретична значущість полягає в конкретизації завдань розвитку творчої активності, виявленні готовності учнів і вчителів до реалізації творчих цілей, у визначенні змісту й методики організації дидактичної гри в початковій школі.

Практична значущість полягає в розробці методичних рекомендацій, що сприяють ефективному розвитку творчої активності молодших школярів у процесі ігрової діяльності.

РОЗДІЛ І

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ТА ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ ПРОБЛЕМИ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ В ІГРОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

1.1. Стан дослідження творчої діяльності, творчих здібностей і творчого мислення в педагогіці і психології

Питання творчості, творчих здібностей дітей (інтелектуальних, літературних, художніх, музичних), їхньої творчої активності, обдарованості розглядаються і у вітчизняних дослідженнях Л.С. Виготським, В.В. Давидовим, З.М. Новлянською, В.Е. Чудновським, Л.В. Занковим, А.В. Хутірським та багатьма іншими.

Поняття "творчість" включає два взаємопов'язані аспекти. По-перше, творчість - це діяльність зі створення продукту, отримання нового результату (Т.В. Кудрявцев, С.Л. Рубінштейн, М.Г. Ярошевський та ін.), по-друге, це процес досягнення результату (Л.С. Виготський), в якому реалізуються потреби та здібності, відбувається саморозвиток особистості.

Розглядати творчість можна у двох аспектах: у філософському та психологічному.

Філософський розгляд творчості передбачає відповідь на питання, як взагалі можлива творчість як породження нового, яким є онтологічний зміст акту творчості.

Творчість - це процес постійно здійснюваного діалектичного протиріччя, "рух, що знімає теперішній стан" (С.Л. Рубінштейн) [73]. У філософському плані творчість - це найбільш розвинена форма розвитку. Це - спосіб буття людини в умовах, де вона "зроблена принципом" (Л.С. Виготський) [16].

Творчість - це діяльність, що породжує щось нове на основі реорганізації наявного досвіду та формування нових комбінацій знань, умінь,

продуктів (Лук А.М.) [46].

Творчість - діяльність людини, що створює нові матеріальні та духовні цінності, що мають суспільну значущість [75].

Відповідно до аксіологічного підходу, людина сприймається як найвища цінність нашого суспільства та самоціль соціального розвитку.

Гуманістична ціннісна орієнтація, образно кажучи, "аксіологічна пружина", що надає активність усім іншим ланкам системи цінностей. Вона виступає логічним центром ціннісно-світоглядної системи, внаслідок чого є основою оціночно-аналітичної та творчо-пошукової роботи свідомості. Ідея гармонійно розвиненої особистості, пов'язана з ідеєю справедливого суспільства, яке здатне реально забезпечити кожній людині умови для максимальної реалізації закладених у ній можливостей, є основою ціннісно-світоглядної системи гуманістичного типу.

Будь-який вид творчості - це не тільки прояв актуалізованої (творчої самої себе) особистості в конкретній галузі науки, мистецтва, в суспільному житті, а й становлення особистісної позиції, що визначає властиву саме цій людині лінію моральної поведінки. Трансляція безособових, суто об'єктивних знань чи способів діяльності призводить до того, що учень не спроможний проявляти себе у відповідних галузях культури та розвивається як творча особистість. Якщо ж він, освоюючи культуру, робить відкриття в собі, у своєму переживає пробудження нових розумових і душевних сил, то відповідна область культури стає "його світом", простором можливої самореалізації, а оволодіння ним отримує таку мотивацію, яку зміст традиційної освіти забезпечити не спроможний. Воно має дозволяти сприймати явище культури не тільки як об'єктивацію думки, творчого потенціалу, морального вибору інших, а й водночас "впізнавати себе" у вже створеному і розвиватися як "культурно-історичний" суб'єкт, для якого минуле і майбутнє культури - це його минуле і майбутнє [76].

Існує кілька підходів, кожен з яких висвітлює якийсь бік творчості. Відповідно до цих підходів творчість можна розглядати як спілкування, як

пізнання, як діяльність.

Діяльність є творчістю тією мірою, якою її результат є новим.

При "творчості життя" прагнення до нового іноді проявляється у дрібницях, наприклад, з двох доріг пішохід вибирає ту, якою не ходив раніше. Але вибір ситуації шляху може стосуватися не тільки ситуації прогулянки. У науковій творчості новаторство проявляється в роботі з новими проблемами, новими групами методів або ж у розгляді відомого предмета у новому контексті.

У вузькому значенні творчість - це створення продуктів культури (науки, мистецтва, техніки тощо).

Очевидно, що поняття, яке ми розглядаємо, тісно пов'язане з поняттями "творчість", "творча діяльність". Під творчою діяльністю ми розуміємо таку діяльність людини, в результаті якої створюється щось нове - чи це предмет зовнішнього світу, чи побудова мислення, що призводить до нових знань про світ, чи почуття, що відображає нове ставлення до дійсності.

Якщо уважно розглянути поведінку людини, її діяльність у будь-якій галузі, то можна виділити два основні види вчинків. Одні дії людини можна назвати репродуктивними або відтворюючими. Такий вид діяльності тісно пов'язаний з нашою пам'яттю, і її сутність полягає в тому, що людина відтворює або повторює вже раніше створені та вироблені прийоми поведінки та дії.

Окрім репродуктивної діяльності, в поведінці людини присутня творча діяльність, результатом якої є не відтворення вражень або дій, що були в її досвіді, а створення нових образів або дій. В основі цього виду діяльності лежать творчі здібності.

Творчість - у широкому сенсі - є творенням нового. У такому значенні це слово могло бути застосоване до всіх процесів органічного та неорганічного життя, бо життя - низка безперервних змін, і все, що оновлюється і все, що зароджується в природі, є продукт творчих сил. Поняття творчості передбачає особисте начало, і відповідне йому слово

вживається переважно у застосуванні до діяльності.

Творчість полягає не в тій діяльності, кожна ланка якої повністю регламентована заздалегідь цими правилами, а в тій, попередня регламентація якої містить у собі відомий ступінь невизначеності, у діяльності, яка приносить нову інформацію, що передбачає самоорганізацію.

Творчість є життям несвідомого. Її механізм - взаємодія активного домінуючого несвідомого з пасивною (рецептивною), субдомінантною свідомістю [82].

Існують різні переліки таких ознак творчої та активної особистості. Одні автори виділяють здатність особистості помічати і формулювати альтернативи, ставити під сумнів на перший погляд очевидне, уникати поверхових формулювань; вміння вникнути у проблему і водночас відірватися від реальності, бачити перспективи; здатність відмовитися від орієнтації на авторитети; вміння побачити новий об'єкт із зовсім нового боку, у новому контексті; готовність відмовитися від теоретичних суджень, поділу на чорне та біле, відійти від звичного життєвого рівноваги та стійкості заради невизначеності та пошуку.

Інші (Я. А. Пономарьов, Г. Айзенк, Л.С. Виготський) відносять до ознак творчої особистості легкість асоціювання (здатність до швидкого та вільного перемикавання думок, здатність викликати у свідомості образи та створювати з них нові комбінації); здатність до оціночних міркувань та критичність мислення (уміння вибрати одну з багатьох альтернатив до її перевірки, здатність до перенесення рішень); готовність пам'яті (оволодіння досить великим обсягом систематизованих знань, упорядкованість та динамічність знань) та здатність до узагальнення та відкидання несуттєвого.

Треті автори (Р. Стернберг, Дж. Гілфорд, В.Н. Дружинін) вважають особистість творчою, якщо в її характеристиці присутня креативність, тобто здатність перетворювати діяльність на творчий процес.

З. Фрейд вважав творчу активність результатом сублімації статевого потягу в іншу сферу діяльності: у творчому продукті опредмечується в

соціально-прийнятній формі сексуальна фантазія.

А. Адлер вважав творчість способом компенсації комплексу неповноцінності. Найбільшу увагу феномену творчості приділив К. Юнг, який бачив у ньому прояв колективного несвідомого. Р. Ассаджіолі вважав творчість процесом сходження особистості до "ідеального Я", способом її саморозкриття. Психологи гуманістичного спрямування (Г. Олпорт та А. Маслоу) вважали, що початкове джерело творчості - мотивація особистісного зростання, що не підкоряється гомеостатичному принципу задоволення; за Маслоу - це потреба у самоактуалізації, повної та вільної реалізації своїх здібностей та життєвих можливостей. Однак більшість авторів все ж таки переконані в тому, що наявність будь-якої мотивації та особистісної захопленості є головною ознакою творчої особистості. До цього часто додають такі особливості, як незалежність та переконаність. Незалежність, орієнтація на особисті цінності, а не на зовнішні оцінки, мабуть, можна вважати головною особистісною якістю креативу. Творчим людям притаманні такі особистісні риси:

- незалежність - особистісні стандарти важливіші за стандарти групи, неконформність оцінок і суджень;
- відкритість розуму - готовність повірити своїм та чужим фантазіям, сприйнятливість до нового та незвичайного;
- висока толерантність до невизначених та нерозв'язних ситуацій, конструктивна активність у цих ситуаціях;
- розвинене естетичне почуття, прагнення краси.

Часто в цьому ряду згадують особливості "Я"-концепції, що характеризується впевненістю у своїх здібностях і силою характеру, та змішані риси жіночності та мужності у поведінці. /28, с.69/

Хоча гуманістичні психологи і стверджують, що творчі люди характеризуються емоційною та соціальною зрілістю, високою адаптивністю, врівноваженістю, оптимізмом тощо, але більшість експериментальних

результатів суперечать цьому.

Творчість є виходом за межі заданого (пастернаківське "поверх бар'єрів"). Це лише негативне визначення творчості, але перше, що впадає в око, - подібність поведінки творчої особистості та людини з психічними порушеннями. Поведінка того й іншого відхиляється від стереотипного, загальноприйнятого.

Є дві протилежні точки зору: талант - це максимальний ступінь здоров'я, талант - це хвороба.

Якщо виходити з того, що творчість - це процес, то геній - це людина, яка творить на основі несвідомої активності, здатна переживати найширший діапазон станів через те, що несвідомий творчий суб'єкт виходить з-під контролю раціонального начала та саморегуляції.

Головну відмінність творчої особистості представники глибинної психології та психоаналізу (тут їх позиції сходяться) бачать у специфічній мотивації. Зупинимося лише коротко на позиціях ряду авторів, оскільки ці позиції відображені у численних джерелах.

Л.С. Виготський творчою діяльністю називає таку діяльність людини, яка створює щось нове, чи буде це, створене творчою діяльністю, якоюсь річчю зовнішнього світу, чи відомою побудовою розуму, чи почуттям, що живе і виявляється тільки в самій людині. Якщо ми поглянемо на поведінку людини, на всю її діяльність, ми легко побачимо, що в цій діяльності можна розрізнити два основні види вчинків. Один вид діяльності можна назвати відтворюючим, або репродуктивним: він буває пов'язаний найтіснішим чином з нашою пам'яттю, його сутність полягає в тому, що людина відтворює або повторює раніше створені або вироблені прийоми поведінки або воскрешає сліди від колишніх вражень [16].

Крім відтворювальної діяльності, легко в поведінці людини помітити й інший рід цієї діяльності, а саме діяльність, що комбінує або творчу.

Л.С. Виготський стверджує, що будь-яка така діяльність людини, результатом якої є не відтворення вражень або дій, що були в її досвіді, а

створення нових образів або дій, і належатиме до цього другого роду творчої або комбінуючої поведінки. Мозок є не тільки орган, що зберігає і відтворює нам колишній досвід, але є також орган, що комбінує, творчо переробляє і створює з елементів цього попереднього досвіду нові положення та нову поведінку. Якби діяльність людини обмежувалася б одним відтворенням старого, то людина була б істотою, зверненою тільки до минулого, і вміла б пристосовуватися до майбутнього лише остільки, оскільки вона відтворює минуле. Саме творча діяльність людини робить її істотою, зверненою до майбутнього, творить її і видозмінює своє сьогодення.

Таким чином, творча діяльність неможлива без оволодіння репродуктивною діяльністю.

Творча діяльність - це найвищий ступінь пізнавальної діяльності, що веде за собою розвиток особистості молодшого школяра. Ми припускаємо наявність 3 рівнів розвитку творчої діяльності молодших школярів під час уроків української мови:

Високий (творчий) рівень - передбачає високу розвиненість пізнавальних процесів, вербальної уяви, творчої уяви, творчого мислення, високу самостійність під час вирішення вправ.

Середній (репродуктивно-творчий) рівень - пізнавальні процеси в межах середніх показників, вербальна та творча уява на низькому рівні, самостійність проявляється у знайомих ситуаціях.

Низький (репродуктивний) рівень - пізнавальна діяльність на низькому та середньому рівні, не прагне виявляти самостійність, у більшості випадків слідує вказівкам вчителя.

Розвиток творчої діяльності передбачає розвиток творчого мислення. Більшість вчених виділяють такі критерії творчого мислення:

Продуктивність мислення - здатність виробляти максимально велику кількість ідей у відповідь на проблемну ситуацію. Наприклад, ми пропонуємо дитині придумати та намалювати якнайбільше сюжетів на одну тему; прикрасити по-різному вітрила однакових яхт; знайти схожість між

предметами тощо. - чим більше ідей здатна виробити дитина, тим вище продуктивність її мислення.

Оригінальність мислення - здатність висувати нові несподівані ідеї, що відрізняються від широко відомих, банальних. Більшість фахівців у галузі психології творчості вважають цю характеристику основним індикатором творчих здібностей. У процесі вирішення слід підтримувати та заохочувати незвичайні, оригінальні ідеї.

Гнучкість мислення - здатність швидко і легко знаходити нові стратегії рішення, встановлювати незвичайні асоціативні зв'язки, переходити у мисленні та поведінці від явищ одного класу до інших, часто далеких за змістом. Візьмемо як одну з ілюстрацій завдання намалювати хмари над замком доброго чарівника. Максимально висока гнучкість мислення спостерігатиметься у ситуації, коли всі силуети цих хмар нагадують предмети з різних галузей. Наприклад: одна хмара нагадує тварину; інша - рослину; третя - людину; четверта - птицю; п'ята - рибу; шоста - крісло; сьома - портфель і т.д.

Здатність розробляти ідею - успіху в творчості досягають як ті, хто вміє створювати нові ідеї, а й той, хто здатний творчо розробляти вже існуючі. Ця здатність яскраво проявляється в деталізації виконаного малюнка, в умінні наповнити вигадане, власне оповідання цікавими деталями та подробицями, у ступені глибини проникнення у вирішувану проблему. Ця якість зазвичай свідчить про високий рівень загального розумового розвитку.

Розвиток творчої діяльності насамперед залежить від чуйного, тактовного вчителя, від його творчого потенціалу. Проблема творчості займає велике місце у педагогічній діяльності. Передовий вчитель, розвиваючи творчі можливості учнів, у пошуках найбільш адекватних методів навчання та виховання сам є творцем та новатором. Творчість вчителя охоплює різні сторони його діяльності - побудову уроку, бесіди, роботу над організацією колективу учнів відповідно до їх вікових та індивідуальних особливостей, проектування особистості учнів, вироблення

стратегії та тактики педагогічної діяльності з метою оптимального вирішення завдань всебічного розвитку дитини. Завдання кожного вчителя у тому, щоб сформувати пізнавальну діяльність в усіх учнів, помічати будь-які творчі прояви учнів, створювати умови для розвитку творчих здібностей під час уроків і позакласної роботи.

Таким чином, аналіз психолого-педагогічної літератури дозволив нам розглядати творчу діяльність школяра як найвищий ступінь пізнавальної діяльності, що має деякі особливості: суб'єктивний характер, залежність від ступеня розвитку репродуктивної діяльності.

Оскільки елемент творчості може бути в будь-якому виді людської діяльності, то справедливо говорити як про художні творчі здібності, так і про технічні творчі здібності, про математичні творчі здібності тощо.

В.А. Моляко виділяє такі основні типи творчої діяльності: науково-логічний; техніко-конструктивний; образно-мистецький; вербально-поетичний; музично-руховий; практико-технологічний; ситуативний (спонтанний та розважливий) [50].

Прояв творчого пошуку психолог репрезентує за такими ознаками: реконструктивна творчість; комбінаторна творчість; творчість через аналогію.

Прояв інтелекту можливо фіксувати за: розумінням та структуруванням вихідної інформації; постановкою задачі; пошуком та конструюванням рішень; прогнозуванням рішень (розробкою задумів рішення), гіпотез.

Як видається досліднику, динаміку рішення та творчої діяльності в цілому найбільш вичерпно визначатимуть такі основні типи: повільний; швидкий; надшвидкий.

Рівні досягнень можна визначити за завданнями, які ставить перед собою суб'єкт, або ж за досягнутими успіхами, тут В.А. Моляко виділяє три умови: бажання перевершити існуючі досягнення (зробити краще, ніж є); досягти результату найвищого класу; реалізувати надзавдання (програму-

максимум) – на межі фантастики.

У плані емоційного реагування на виконання діяльності, захопленості автор виділяє три типи: натхненний (іноді ейфористичний); впевнений; той, що сумнівається.

Отже, В.А. Моляко пропонує структуру, яка досить різноманітно описує різні типи обдарованості, їх домінуючі характеристики, своєрідність поєднань найважливіших якостей. Неважко зрозуміти, що все те, що відноситься до загальної творчої обдарованості, має безпосереднє відношення і до різних видів спеціальної обдарованості – наукової, технічної, художньої тощо; Очевидно, що ми маємо справу з проявом певних домінантних якостей, особливостей, що характеризують специфіку творчості у сфері людської діяльності.

Таким чином, у філософській та психологічній науках творчість розглядається як акт несвідомого, де вирішальна роль відводиться інтуїції, та як діяльність. Дотримуючись другої точки зору, ми вважаємо, що творчість - це насамперед діяльність, яка у свою чергу може бути соціальною, трудовою, творчою тощо.

У розвитку творчої діяльності величезну роль відіграє уява. Про це говорив Л.С. Виготський у роботі "Уява і творчість у дитячому віці": "Основний напрямок у розвитку дитячої уяви - це перехід до все більш правильного і повного відображення дійсності на підставі відповідних знань і розвитком критичності мислення. Характерною особливістю уяви молодшого школяра є її опора на конкретні предмети. Створення образів уяви. Так само при читанні і розповіді дитиною спирається на картинку, на конкретний образ".

У цьому випадку ми маємо справу з творчим процесом, заснованим на здогадці, інтуїції, самостійному мисленні учня. Тут важливим є сам психологічний механізм діяльності, в якій формується вміння вирішувати нешаблонні, нестандартні математичні завдання.

Успішне формування у молодших школярів творчого мислення

можливе лише з урахуванням педагогом основних особливостей дитячої творчості та розв'язання центральних завдань у розвитку творчого мислення.

В.А. Левін точно помітив основні відмінні риси дитячої творчості: дитячий вигадка не завжди досконала, і дитина не критично ставиться до неї; дитина залежна від своєї бідної фантазії. Головним фактором, що визначає творче мислення дитини, є її досвід: творча діяльність уяви перебуває у прямій залежності від багатства та різноманітності минулого досвіду людини. Як було зазначено вище, тут найважливіше завдання формування творчого мислення. Щоб сформувати в учнів вміння творчо вирішувати математичні завдання, необхідно, передусім, подбати про розвиток у них математичного кругозору, про створення реальної чуттєвої основи уяви [41].

Особливістю творчого мислення школярів є те, що дитина не критично ставиться до свого продукту творчості. Дитячий задум не спрямовується ніякими ідеями, критеріями, вимогами, тому суб'єктивний.

Розвиток творчого мислення невіддільне від формування виконавських умінь та навичок. Чим різнобічніші та досконаліші вміння та навички учнів, тим багатша їхня фантазія, реальніші їхні задуми.

Вище перелічені пізнавальні процеси відіграють величезну роль у розвитку творчої діяльності молодших школярів. Отже, щоб продуктивно розвивати творчу діяльність молодшого школяра, необхідно розвивати його пізнавальні процеси.

Про особливості розвитку творчості та творчої діяльності пише вчений-педагог С.А. Смирнов.

Багаторазовий прояв творчості дитини в різних ситуаціях призводить до накопичення досвіду творчої діяльності. Він покликаний забезпечити готовність дитини до пошуку вирішення нових проблем, творчого перетворення дійсності. Конкретний зміст досвіду творчої діяльності та її основні риси полягають у наступному:

- самотійне перенесення знань та умінь у нову ситуацію;
- бачення нової проблеми у знайомій ситуації;

- бачення структури об'єкта та його нових функцій;
- самостійне комбінування відомих способів діяльності у новий;
- знаходження різних способів вирішення проблеми та альтернативних доказів;
- побудова принципово нового способу вирішення проблеми, що є комбінацією відомих [81].

Показниками ж творчості школяра вважатимуться ті, що виділені у характеристики творчості психологією: новизна, оригінальність, усунення, ухилення від шаблону, ламання традицій, несподіванка, доцільність, цінність.

Відмінна ознака творчої діяльності дітей - суб'єктивна новизна продукту діяльності. За своїм об'єктивним значенням "відкриття" дитини може бути і новим, незвичайним, але в той же час виконуватися за вказівкою вчителя, за його задумом, з його допомогою, а тому не бути творчістю. І в той же час дитина може запропонувати таке рішення, яке вже відоме, використовувалося на практиці, але дійшла до нього самостійно, не копіюючи відоме.

Досвід творчої діяльності молодших школярів ми розглядаємо у двоединій якості: як процес і як результат діяльності, що забезпечує включення учнів у створення суб'єктивно нового на основі застосування засвоєних знань, практичних умінь та актуалізації особистісних функцій у різних ситуаціях. При цьому наше дослідження обмежується вивченням літературної творчої діяльності та визначенням педагогічних умов для розвитку особистості молодших школярів.

У роботі ми спиралися на ідеї Пономарьова Я. А.: "Творча натура дитини завжди знайде вихід самовираження. Вчителю залишається лише передбачити і забезпечити ті педагогічні умови, у яких найповніше реалізується творчий дар учня" [65].

Є всі передумови для залучення молодшого школяра до літературної

творчості. По-перше, у нього розвинена сюжетно-рольова гра та гра-драматизація, в якій він і автор, і герой, і актор. І коли до цієї роботи долучається глядач, то автор починає орієнтуватися на нього. Завдання гри почнуть змінюватись на художньо-комунікативні. По-друге, молодший школяр ще багато в чому "першовідкривач", йому притаманне почуття новизни та подиву щодо навколишнього світу.

Дотримуючись цілей та завдань нашої дипломної роботи, ми розглянемо також погляди різних авторів на поняття "творче мислення", на показники, які характеризують це мислення.

"Творче мислення - це мислення, засноване на уяві. Воно створює нові ідеї, новий погляд на речі. Воно пов'язує певні предмети чи образи так, як їх раніше не пов'язували. Воно нескінченно та різноманітно." Гін А.А. [24].

"Творче мислення - процес створення чогось нового, що становить інтерес для індивідуумів, групи, організації чи суспільства" Сидорчук А.А. [78].

"Творче мислення - здатність поглянути на проблему збоку. Творча думка - це проникливість, прозріння, мить натхнення, що відкриває вірне рішення" Дж. Гілфорд. [26].

"Творче мислення - творення нового, що не існувало раніше" Левін В.А. [41].

"Творче мислення - вміння поглянути на світ способом, відмінним від того, як на світ дивляться інші. Уміння висловити і передати цим іншим своє сприйняття навколишнього світу" Годфруа Ж. [27].

"Творче мислення - дивитися на те саме, що знаходиться перед очима всіх інших людей, але думати при цьому трохи інакше" Волков В. П. [17].

"Творче мислення - пізнання чогось нового. Складова частина інтелекту" Б. Богоявленської. [6]

"Творче мислення - здатність знаходити принципово нові, унікальні рішення. Іноді творче рішення є результатом реорганізації давно відомих фактів у нову схему, а іноді є абсолютно новою думкою" Виготський Л.С.

[16].

Уява як необхідна складова частина мислення давно привертала увагу дослідників. Перші та найбільш значні дослідження в цій галузі були зроблені наприкінці дев'ятнадцятого століття французьким психологом, родоначальником експериментальних досліджень вищих психічних процесів Теодюлем Рібо. Його робота "Досвід дослідження творчої уяви" поклала початок у розумінні та значенні ролі уяви у загальній психології мислення. Надалі ця тема була розвинена багатьма вітчизняними та зарубіжними психологами. Однак актуальність цього питання постійно зростає, тому що в сучасному суспільстві від індивідуума потрібне не просто звичайне "правильне" мислення, а творче мислення, при якому найбільшою мірою задіюється здатність вирішувати відому задачу невідомими раніше способами. Але творчий спосіб мислення не можливий без розвиненої уяви, без здатності отримувати інформацію шляхом уявної побудови об'єктів і подій, яких бракує. Тому сьогодні, як ніколи, розвинена уява є першою і найнеобхіднішою умовою для формування ефективного мислення сучасної людини. Важливе значення та роль уяви у задоволенні первинних потреб людини.

Надання дитині допомоги у розвитку її здібностей до уяви (домислювання) є основою успішного формування в неї в майбутньому творчого стилю мислення, з яким вона увійде у доросле життя. І навпаки, - якщо дитині не допомагати розвивати уяву, може виникнути ймовірність того, що в неї сформується і закріпиться стереотипне, боязке, і нетворче мислення, що обмежить її дії в подальшому самостійному житті. Звідси випливає, наприклад, що на запитання дитини не бажано давати повні та вичерпні відповіді. Коли їй стає все ясно і зрозуміло, вона не задіює свою уяву і тому не розвиває творче мислення, настільки необхідне в дорослому житті. Саме тому набагато корисніше читати книгу, ніж дивитися той самий сюжет по відеофільму. У першому випадку необхідно включати свою уяву, щоб представити героїв сюжету, у другому випадку ця робота відсутня.

Інформація дитині повинна даватися в такому вигляді, щоб у ній були якісь прогалини та недомовки. Це дає їй можливість домислювати самій і тим самим підтримувати та розвивати уяву. Звичайно, такий метод навчання має бути методично грамотним і мати свої рівні складності та спеціальні прийоми.

Ймовірно, причина та ж - маючи яскраві природні дані в якійсь одній формі діяльності для свого успіху в шкільні роки, вони не потребували розвитку уяви. Однак у міру дорослішання кількість необхідних форм діяльності неминуче збільшувалася, і в багатьох з них була потрібна неабияка частка уяви, яка, на жаль, була відсутня.

З вищевикладеного ясно, що уяву необхідно не тільки для повного і успішного задоволення первинних потреб людини, але вона є основою формування ефективного, творчого мислення, яке визначає якість життя. При цьому якість життя зростає з формування більш високого типу уяви.

Типи уяви.

Дослідження сучасних вчених виявили такі типи уяви:

- Відтворювальна (репродуктивна).
- Комбінуюча.
- Творча.

Відтворювальна уява використовує, переважно, пам'ять чи минулий досвід людини. Цей тип уяви дозволяє за частиною об'єкта або за одним фрагментом події відновити в пам'яті весь об'єкт чи всю подію цілком, у якій людина брала участь або про яку має достатню інформацію.

При цьому велику роль у цьому типі уяви відіграє асоціація, тобто зв'язок між окремими уявленнями, коли одне з уявлень викликає інше.

Відтворювальний тип уяви є досить поширеним і ним користується переважна більшість людей. Найбільший розвиток цієї уяви спостерігається в людей мистецтва - артистів, художників, музикантів, яким для побудови художнього образу необхідно постійно викликати зі своєї пам'яті відповідний сюжет чи об'єкт.

Комбінуюча уява - пов'язана зі здатністю людини об'єднувати в одне ціле раніше відомі, але різні за призначенням, об'єкти або події, отримуючи при цьому новий результат, не притаманний окремим об'єктам. Наприклад, подумки з'єднавши сани та повітряний гвинт літака, отримуємо аеросани - транспортний засіб, який переміщається по земній поверхні, спираючись на повітря. Поєднавши в єдине ціле ранкову зорю і бутон троянди, що розпустився, художник наповнює свою картину високим сенсом життя і любові.

Цей тип уяви найбільше властивий вченим-експериментаторам, які, одержуючи різні дані, змушені об'єднувати їх для розуміння і пояснення досліджуваної події. Цей же тип уяви використовують інженери, розробники нових технологій та технічних систем, найвидатніші літератори, поети та музиканти.

У розумінні проблемних ситуацій комбінуюча уява ефективніша, ніж відтворювальна, оскільки вона дозволяє системно та у взаємозв'язку проаналізувати існуючі та майбутні події для прийняття правильного рішення.

Творчий тип уяви, що вимагає найвищого рівня фантазії. На відміну від двох попередніх, де використовуються одиничні готові знання або об'єднання кількох відомих знань, творчий тип уяви сам створює знання. Це найвищий і найскладніший тип уяви, за допомогою якого генерується (створюється) новий, невідомий раніше об'єкт з невідомими раніше властивостями і який не має прототипу [73].

Наприклад, створення фотоапарата вимагало свого часу найбільшої уяви, оскільки не було відомо жодного предмета чи об'єкта, який виконував функцію фіксування світлового променя із закріпленням зображення. Це ж стосується винаходу пристрою для запису та відтворення звуку (магнітофон), пристрою для передачі зображення (телевізор), літака, ракети, лазера та багатьох інших об'єктів.

Творчий тип уяви притаманний видатним ученим, винахідникам і

фантастам. Типовими володарями третього типу уяви можна назвати фантастів Жюль Верна, Герберта Уельса, Олександра Беляєва, Станіслава Лема та багатьох інших. Саме вони першими, використовуючи свою уяву, висунули ідеї управління думками на відстані, машини часу, штучного отримання алмазів, телевізора, штучних м'язів, пересадки органів, підводного човна, вертольота та багато іншого. Сьогодні ми бачимо, що більшість цих ідей стали реальністю, новими знаннями, але на момент їх створення нічого подібного не було - все це було лише плодом уяви.

Слід зазначити, що з підвищенням рівня уяви підвищується рівень мислення, що стає ефективнішим, результативнішим і творчим. Крім того, розвинена уява допомагає розвивати та підтримувати органи чуттів - слух, зір, нюх, дотик, смак. Наприклад, деякі композитори, втративши слух, продовжували писати музику, яка звучала в їхній уяві. Скульптори, втративши зір, продовжували створювати статуї, що вражають досконалістю форми і застиглою пластикою витончених рухів. Все це стало можливим лише тому, що у цих людей був найвищий рівень уяви, що поєднує в собі всі його типи.

Зі сказаного ясно, наскільки важливо розвивати в дітях уяву, яка є необхідною умовою для задоволення їх первинних потреб та створення передумов для щасливого життя.

Важливим етапом у психодіагностиці творчих можливостей людини послужили роботи американського психолога Дж. Гілфорда, який виділив два типи мислення: конвергентне (послідовне, логічне, односпрямоване) та дивергентне (альтернативне, що відступає від логіки). Більшість психодіагностичних тестів креативності спрямовано на виявлення здібностей до дивергентного мислення. Ці тести не передбачають певної кількості відповідей. Вони не мають правильних і неправильних рішень, оцінюється рівень їх відповідності ідеї, заохочується і стимулюється пошук нетривіальних, незвичайних і несподіваних рішень.

У зарубіжній психології дивергентне творче мислення найчастіше

пов'язують із терміном "креативність". У 60-х роках ХХ ст. поштовхом до виділення цього типу мислення послужили відомості про відсутність зв'язку між інтелектом та успішністю вирішення проблемних ситуацій. Було встановлено, що остання залежить від здатності по-різному використовувати це завдання, у швидкому темпі. Такий тип мислення Дж. Гілфорд, Н. Марш, Ф. Хеддон, Л. Кронбах, Є.П. Торренс назвали креативністю і почали вивчати її незалежно від інтелекту - як мислення, пов'язане зі створенням чи відкриттям чогось нового.

Для визначення рівня креативності Дж. Гілфорд виділив 16 інтелектуальних гіпотетичних здібностей, що характеризують креативність. Серед них:

- швидкість думки - кількість ідей, що виникають в одиницю часу;
- гнучкість думки - здатність перемикається з однієї ідеї на іншу;
- оригінальність - здатність виробляти ідеї, відмінні від загальноприйнятих поглядів;
- допитливість - чутливість до проблем у навколишньому світі;
- здатність до розробки гіпотези;
- ірреальність - логічна незалежність реакції від стимулу;
- фантастичність - повна відірваність відповіді від реальності за наявності логічного зв'язку між стимулом та реакцією;
- здатність вирішувати проблеми, тобто здатність до аналізу та синтезу;
- здатність удосконалити об'єкт, додаючи деталі [26].

Серед творців теорій та тестів креативності для дітей найбільш відомим є інший американський психолог, який присвятив цій проблемі все своє життя. Це Поль Торренс. Дослідження креативності були розпочаті ним у 1958 році, але вже задовго до цього були підготовлені його практичною роботою як педагога та психолога з обдарованими дітьми та дорослими.

Креативність визначалася Є.П. Торренсом як процес появи чутливості

до проблем, дефіциту знань, їхньої дисгармонії, невідповідності тощо: фіксації цих проблем; пошуку їх рішень, висування гіпотез; перевірок, змін та повторних перевірок гіпотез; і, нарешті, формулювання та повідомлення результату рішення (1974 р.). Для того, щоб точніше визначити, що таке креативність, Торренс розглянув щонайменше близько півсотні формулювань.

В результаті він зупинився на визначенні креативності як природного процесу, що породжується сильною потребою людини у знятті напруги, що виникає у ситуації невизначеності чи незавершеності. Розгляд креативності як процесу дає можливість виявляти як здібності до творчості, так і умови, що сприяють і стимулюють цей процес, а також оцінювати його продукти (результати) [89].

Є.П. Торренс виділяє чотири основні параметри, що характеризують креативність:

- легкість - швидкість виконання тестових завдань;
- гнучкість - кількість перемикачів з одного класу об'єктів на інший під час відповідей;
- оригінальність - мінімальна частота даної відповіді в однорідній групі;
- точність виконання завдань.

Гілфорд розробив батарею тестів для діагностики креативності (10 тестів - на вербальну креативність, 4 - на невербальну). Наведемо приклади деяких завдань на креативність: тест "легкості слововживання" (напишіть якнайбільше слів, що містять букву "о"); тест "швидкості ідей" (напишіть якнайбільше слів, що позначають предмети, явища, які можуть бути білого кольору); тест на "гнучкість ідей, гнучкість використання предметів" (вказіть якнайбільше різних способів використання консервної банки); тест на "складання зображень" (скласти якнайбільше різних зображень, використовуючи набір фігур: трикутник, квадрат, коло, трапеція).

Існують три підходи до проблеми розвитку творчого мислення:

- Генетичний, що відводить основну роль спадковості.
- Середовищний, представники якого вважають вирішальним чинником розвитку зовнішні умови.
- Генотип-середовищної взаємодії, прибічники якого виділяють різні типи адаптації індивіда до середовища залежно від спадкових характеристик.

Ми у своїй роботі дотримуватимемося 3-го підходу, згідно з яким розвиток креативності йде за наступним механізмом: на основі загальної обдарованості під впливом мікросередовища та наслідування формується система мотивів та особистісних властивостей (нонконформізм, незалежність, мотивація самоактуалізації), і загальна обдарованість перетворюється на актуальну креативність.

Проте й у цьому підході є кілька напрямів. В.М. Дружинін, В.І. Тютюніна та інші вважають за необхідне для розвитку творчого мислення: відсутність регламентації предметної активності, точніше - відсутність зразка, регламентованої поведінки; наявність позитивного зразка творчої поведінки; створення умов для наслідування творчої поведінки та запобігання проявам агресивної та деструктивної поведінки; соціальне придушення творчої поведінки [30].

Вони виділяють зв'язок між умовами та повсякденним життям індивіда і досягнутим ним рівнем творчого мислення. Ідея полягає в тому, що розвитку творчого мислення сприяють ті ж аспекти ситуації, що призводять до навчання: повторення та підкріплення. А етап імітації є необхідною ланкою розвитку творчої особистості.

Е. Де Боно розвиток творчого мислення не зводить до накопичення досвіду, а представляє як структурну зміну операційного складу. Розвиток (в рамках теорії Ж. Піаже) сприймається як виникнення врівноваженої структури або врівноваження (виникнення когнітивного конфлікту). Творче мислення розвивається завдяки процесам, подібним до "врівноваження" і

запускається при виникненні когнітивного конфлікту [13].

В.А. Моляко розробив розвиваючий метод, заснований на соціальній взаємодії. Ідея соціального навчання полягає в тому, що ми здатні вчитися, спостерігаючи поведінку інших людей та приймаючи її за зразок. Зразки творчої поведінки можуть передавати певний підхід до вирішення завдань, визначення зони пошуку.

Таким чином, існують два напрямки проблеми розвитку творчого мислення:

- Вплив умов виховання та повсякденного життя.
- Проведення розвиваючого експерименту.

Розвиток відбувається у процесі навчання та виховання. Воно формується в процесі взаємодії зі світом, за допомогою оволодіння у процесі навчання змістом матеріальної та духовної культури, мистецтва. Тому є можливість говорити про спеціальне, цілеспрямоване формування творчого мислення, про системну формуючу дію.

Аналіз проблеми розвитку творчих здібностей багато в чому зумовлюватиметься тим змістом, який ми вкладатимемо у це поняття. Найчастіше у повсякденній свідомості творчі здібності ототожнюються зі здібностями до різних видів художньої діяльності, з умінням красиво малювати, писати вірші, писати музику тощо. Що таке творчі здібності насправді? Багато дослідників зводять проблему людських здібностей до проблеми творчої особистості: немає особливих творчих здібностей, а є особистість, що має певну мотивацію і риси. Справді, якщо інтелектуальна обдарованість не впливає безпосередньо на творчі успіхи людини, якщо в ході розвитку креативності формування певної мотивації та особистісних рис передують творчим проявам, то можна дійти висновку про існування особливого типу особистості - "Людини творчої".

Таким чином, у найзагальнішому вигляді визначення творчих здібностей виглядає так. Творчі здібності - це індивідуальні особливості, якості людини, які визначають успішність виконання ним різноманітної

творчої діяльності.

Існує три основні підходи до проблеми творчих здібностей. Вони можуть бути сформовані таким чином:

Як таких творчих здібностей немає. Інтелектуальна обдарованість виступає як необхідна, але недостатня умова творчої активності особистості. Головну роль у детермінації творчої поведінки відіграють мотивації, цінності, особистісні риси (А. Танненбаум, А. Олох, Д.Б. Богоявленська, А. Маслоу та інші). До основних рис творчої особистості ці дослідники відносять когнітивну обдарованість, чутливість до проблем, незалежність у невизначених і складних ситуаціях.

Головною є концепція Д.Б. Богоявленської, яка запроваджує поняття креативної активності особистості, вважаючи, що вона зумовлена певною психічною структурою, властивою креативному типу особистості. Творчість, з погляду Богоявленської, є ситуативно не стимульованою активністю, що виявляється у прагненні вийти за межі заданої проблеми. Креативний тип особистості притаманний усім новаторам, незалежно від діяльності: льотчикам-випробувачам, художникам, винахідникам.

Творча здатність (креативність) є самостійним фактором, незалежним від інтелекту (Дж. Гілфорд, К. Тейлор, Г. Грубер, Я. А. Пономарьов). У більш "м'якому" варіанті ця теорія свідчить, що між рівнем інтелекту та рівнем креативності є незначна кореляція. Найбільш розвиненою концепцією є "теорія інтелектуального порогу" Е.П. Торренса.

Високий рівень розвитку інтелекту передбачає високий рівень творчих здібностей і навпаки. Творчого процесу як специфічної форми психічної активності немає. Цю думку поділяли і поділяють майже всі фахівці у сфері інтелекту (Д. Векслер, Р. Уайсберг, Р. Айзенк, Л. Термен, Р. Стернберг та інші).

Уайсберг стверджує, що творче мислення діагностується якістю продукту, а не способом його отримання. Будь-який пізнавальний процес, на його думку, спирається на минулі знання і передбачає їх перетворення

відповідно до вимог завдання.

Останнім часом поширення набула концепція Стернберга. Згідно зі Стернбергом, інтелект бере участь і у вирішенні нових завдань, і в автоматизації дій. По відношенню до зовнішнього світу інтелектуальна поведінка може виражатися в адаптації, виборі типу довкілля або його перетворенні.

Творчі здібності людини прямо і безпосередньо не пов'язані з її здатністю до навчання, вони далеко не завжди відображаються в тестах інтелекту. Навпаки, творчість може стимулюватися не так різноманітним наявним знанням, як сприйнятливостю до нових ідей, що ламають усталені стереотипи. Творчі рішення часто приходять у момент релаксації, розсіяної, а не напруженої уваги, хоч і підготовленого попереднім наполегливим пошуком. Прикладом такого "осіяння" є відкриття Д.І. Менделєєвим періодичної системи елементів уві сні після 15-ти років наполегливої та напруженої роботи.

Немов Р.С., розглядаючи проблему здібностей, визначає їх у більш вузькому значенні, кажучи, що здібності - це те, що не зводиться до знань, умінь і навичок, але пояснює (забезпечує) їх швидке придбання, закріплення і використання практично [54].

Одна з теорій здібностей, які ми розглянули в нашій роботі, належить Б.М. Теплову. Він у своїй роботі "Проблеми індивідуальних відмінностей" розглядає здібності насамперед як індивідуально-психологічні відмінності між людьми. Даючи визначення можливостей, Б.М. Теплов вважає, що воно має включати три ознаки. По-перше, під здібностями розуміються індивідуально-психологічні особливості, що відрізняють одну людину від іншої; ніхто не буде говорити про здібності там, де йдеться про властивості, щодо яких усі люди рівні [76].

По-друге, здібностями називають не взагалі індивідуальні особливості, а лише такі, що мають відношення до успішності виконання будь-якої діяльності чи багатьох діяльностей.

По-третє, поняття "здатність" не зводиться до тих знань, навичок чи вмінь, які вже вироблені у даної людини.

Розуміючи під здібностями такі індивідуально-психологічні особливості, які стосуються успішності виконання тієї чи іншої діяльності, Б.М. Теплов ставить питання про те, що успішне виконання будь-якого виду людської діяльності може бути забезпечене не окремою здатністю, а лише своєрідним їх поєднанням, яке характеризує дану особистість. Причому ці окремі можливості, за Б.М. Тепловим, не просто поряд і незалежні одна від одної, а кожна з них може змінюватися, набувати якісно іншого характеру, що залежить від наявності та рівня розвитку інших здібностей.

Б.М. Теплов висуває положення про те, що успішне творче виконання діяльності може бути досягнуто психологічно різними шляхами. "Немає нічого більш нежиттєвого і схоластичного, ніж ідея про те, що існує тільки один спосіб успішного виконання будь-якої діяльності. Ці способи нескінченно різноманітні, так само різноманітні, як різноманітні людські здібності", - наголошує він. Також він додає: "а в людини ці умови мають суспільний характер". Наголошуючи на зв'язку здібностей з деякими властивостями вищої нервової діяльності, він застерігав проти їх ототожнення: "...не можна намагатися звести навіть окремі, найпростіші елементи здібностей до окремих властивостей нервової системи. Здібності людини формуються за специфічними психологічними закономірностями, а не закладені у властивостях нервової системи" [76].

Наведені висловлювання Б.М. Теплова мають значення для розуміння здібностей. Основними з тих, які будуть враховані в нашій роботі, є: положення про роль діяльності у розвитку здібностей (яке, однак, не набуло достатнього розвитку в його роботах); розуміння здібностей як індивідуально-психологічних особливостей, які стосуються успішності виконання будь-якого виду діяльності; думка про якісну відмінність здібностей у різних людей і про відмінність способів, якими можуть користуватися індивіди при виконанні одного й того ж виду діяльності, а

також висновок про те, що не можна безпосередньо переходити від аналізу окремих здібностей до питання можливості успішного виконання даною людиною тієї чи іншої діяльності.

Фундаментальну теоретичну та практичну розробку проблема здібностей отримала у працях С.Л. Рубінштейна, насамперед у плані розвитку, формування здібностей, а пізніше - у плані виявлення їхньої психологічної структури.

У своїх роботах С.Л. Рубінштейн розумів під здібностями придатність до певної діяльності. Він вважав, що головними показниками, які дозволяють судити про здібності, є легкість засвоєння нової діяльності, а також широта перенесення вироблених індивідом способів сприйняття та дії з однієї діяльності на іншу. Здатність, за С.Л. Рубінштейном, є складним синтетичним утворенням особистості [74].

Він вважав, що в основі здібностей лежать "спадково закріплені передумови їхнього розвитку як задатків", під якими розуміються анатомо-фізіологічні особливості нервово-мозкового апарату людини. При цьому він писав, що, "розвиваючись на основі задатків, здібності є все ж таки функцією не задатків самих по собі, а розвитку, в яке задатки входять як вихідний момент, як передумова". У С.Л. Рубінштейна планується більш чітке методологічне розуміння задатків, ніж у Б.М. Теплова.

С.Л. Рубінштейн, як і Б.М. Теплов, вважає, що здібності не зводяться до знань, умінь, навичок. Розбираючи їх взаємовідносини, автор пише про взаємну зумовленість цих понять: з одного боку, здібності - передумова оволодіння знаннями та вміннями, з іншого - у процесі оволодіння відбувається формування здібностей [73]. Для всієї проблеми здібностей особливий інтерес і значимість має положення автора про те, що "у міру того, як людина на матеріалі певної системи знань по-справжньому освоює прийоми узагальнення, умовиводи тощо, у ній не тільки накопичуються певні вміння, але й формуються певні здібності".

Здібності розвиваються на основі різних психофізичних функцій та

психічних процесів. Рубінштейн вже говорить про роль психофізичних функцій. Пізніше, розвиваючи підходи Теплова та Рубінштейна, Шадріков В.Д. використав поняття "функціональна система" для визначення понять "здібності" і "обдарованість" з позиції психофізичних функцій. Рубінштейн кілька разів визначає здібності у різному світлі. Визначаючи здатність у плані розвитку, Рубінштейн намічає двоїстість підходу у визначенні здібностей: "Вона (здатність) - складне синтетичне утворення, куди входять ряд якостей, без яких людина нездатна до будь-якої діяльності, і властивостей, які в процесі певним чином організованої діяльності виробляються".

Отже, на відміну від Б.М. Теплова, С.Л. Рубінштейн, поряд з діяльнісним, звертається і до особистісного підходу у визначенні здібностей, коли особистість розглядається не тільки як така, що формується в процесі діяльності, але і яка визначає характер даної діяльності.

Для С.Л. Рубінштейна діяльність є основою розвитку здібностей. Він вважає, що здібності людини - це "насамперед здатність до праці, до навчання. У праці, навчанні вони і розвиваються".

Більш детальний та послідовний розвиток проблема здібностей отримала в роботі С.Л. Рубінштейна "Буття та свідомість".

Автор, на противагу іншим існуючим точкам зору, пов'язує здібності не з конкретним характером людської діяльності, а з розвитком психічних процесів: мисленням, сприйняттям тощо. Він пише: "...психічний процес переходить у здатність, у міру того як зв'язки, що визначають його протікання, "стереотипуються". В результаті цієї стереотипізації психічний процес, як такий, перестає виступати видимим чином, іде зі свідомості: на місці його залишається, з одного боку, нова "природна здатність" їхнього процесу, який тепер представляється невідомо як із ним пов'язаним продуктом здібності".

Це означає, що природна складова здібності - це не лише вроджені

здатки, а й природні якості чи особливості людини в їх розвитку та вдосконаленні. Вони набувають "вигляду" здібності під впливом належним чином сформованих умов життя та діяльності індивіда. Природний компонент, включаючись до складу здібностей, підлягає подальшому розвитку залежно від соціальних умов.

При цьому Рубінштейн вважає, що природна здатність є "не просто можливість, а реальна здатність", це те, що "здобувається людиною в її спілкуванні зі світом".

Автор говорить далі про здібності як про закріплену в індивіді систему узагальнених психічних діяльностей.

Суспільно вироблені знання та способи впливу впливають на розвиток психічних властивостей індивіда. Проте перетворення цих властивостей на здатність (наприклад, мислення - на розвинену розумову здатність, простого сприйняття - на художню творчість тощо) можливе лише за певних умов діяльності індивіда.

Думка про суспільну зумовленість розвитку здібностей не знімає питання про здібності як природне утворення. С.Л. Рубінштейн писав: "Однак на підставі залежності можливостей людини від освоєваних нею суспільних способів її діяльності ніяк не можна зробити висновок про незалежність його здібностей від однакових у всіх. Вони лише по-різному виражені і по-різному поєднуються між собою".

Психологи виділяють критерії розвитку творчих здібностей, зокрема Симановський А.Е. запропонував у практиці навчання та виховання творчих здібностей у школі спиратися на такі критерії:

- Почуття новизни
- Здатність перетворювати структуру об'єкта
- Спрямованість на творчість
- Критичність

І як показники запропонував, відповідно:

- Уміння та прагнення до пізнання
- Наявність позитивної самооцінки, впевненість у своїх силах та можливостях
- Розвиненість почуття прекрасного, прагнення до реалізації своїх здібностей і можливостей
- Володіння здатністю до рефлексії, оцінки та самооцінки [80].

Аналіз психолого-педагогічної літератури щодо проблеми здібностей, творчих здібностей, розгляд підходів до проблеми розвитку здібностей, творчих здібностей дозволив виділити важливі для нашого дослідження положення.

Ми з'ясували, що сутність здібностей не зводиться до знань, умінь і навичок, але поняття знань, умінь, навичок та здібностей взаємно зумовлені: з одного боку, здібності є передумовою оволодіння знаннями та вміннями, а з іншого - у процесі оволодіння вміннями та знаннями відбувається розвиток здібностей.

Головними показниками, які дозволяють судити про рівень розвитку здібностей, є легкість засвоєння нової діяльності, а також широта перенесення вироблених індивідом способів сприйняття та дії з однієї діяльності на іншу.

Розвиток здібностей відбувається за зростаючою, або, як говорив С.Л. Рубінштейн, "по спіралі": спочатку можливості реалізуються, при цьому можливості представляють здібності одного рівня, в результаті відкриваються можливості її подальшого розвитку, тобто для розвитку здібностей вищого рівня.

Здібності поділяються на загальні та спеціальні. У сучасній вітчизняній психології здібності виділяють з погляду психофізіологічної функціональності, виділяючи розумові, моторні, мнемічні, мовні та творчі.

Творчі здібності відносяться до групи, що поділяється на навчальні та власне творчі здібності. При цьому під творчими здібностями розуміються

такі, що визначають процес створення предметів духовної та матеріальної культури, виробництво нових ідей, відкриттів та винаходів. Іншими словами, творчі здібності визначають процес індивідуальної творчості у різних галузях творчої діяльності.

Зробивши аналіз визначення сутності деяких творчих здібностей, ми дійшли висновку, що творчі здібності справді є складним синтетичним поняттям. Рівень розвитку необхідно визначати загальними критеріями спрямованості творчості, почуттям новизни, критичності і гнучкості мислення (здатність перетворювати структуру об'єкта, здатність до подолання функціональної фіксованості).

1.2. Характеристика ігрової діяльності молодшого шкільного віку

Гра в будь-яку історичну епоху привертала до себе увагу педагогів. У ній закладена реальна можливість виховувати та навчати дитину в радості. Ж.Ж. Руссо, І.Г. Песталоцці намагалися розвинути здібності дітей відповідно до законів природи та на основі діяльності, прагнення до якої притаманне всім дітям. Центром педагогічної системи Ф. Фребеля є теорія гри.

За Фребелем, дитяча гра - "дзеркало життя" та "вільний прояв внутрішнього світу. Гра - місток від внутрішнього світу до природи". Природа уявлялася Фребелю як єдина і різноманітна сфера.

Д. Ушинський схилився до розуміння неосяжних творчих здібностей людини. Він відділяв навчання від гри та вважав його неодмінним обов'язком школяра. "Навчання, засноване тільки на інтересі, не дає зміцнити самовладання і волі учня, тому що не все в навчанні цікаво і буде багато чого, що треба буде взяти силою волі". Однак, погоджуючись з необхідністю вольових зусиль при навчанні, не знижуватимемо і значення гри та інтересу.

Значення гри у розвитку та вихованні особистості унікальне, оскільки гра дозволяє кожній дитині відчувати себе суб'єктом, виявити та розвинути свою особистість. Є підстави говорити про вплив гри на життєве

самовизначення школярів, на становлення комунікативної неповторності особистості, емоційної стабільності, здатності включатись у підвищений рольовий динамізм сучасного суспільства.

В даний час з'явився цілий напрямок в педагогічній науці - ігрова педагогіка, яка вважає гру провідним методом виховання та навчання дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, і тому акцент на гру (ігрову діяльність, ігрові форми, прийоми) - це найважливіший шлях включення дітей у навчальну роботу, спосіб забезпечення емоційного відгуку на виховні впливи та виховний вплив. В останні роки питання теорії та практики дидактичної гри розроблялися та розробляються багатьма дослідниками: А.П. Усовою, Є.І. Радіною, Ф.М. Блехер, Б.І. Хачапулідзе, М. Богуславською, Є.Ф. Іваницькою, А.І. Сорокіною, Є.І. Удальцовою, В.М. Аванесовою, А.К. Бондаренко, Л.А. Угорцем. У всіх дослідженнях утвердився взаємозв'язок навчання та гри, визначилася структура ігрового процесу, основні форми та методи керівництва дидактичними іграми.

Що ж таке "дидактична гра"?

Гра поряд з працею та навчанням - один з основних видів діяльності людини, дивовижний феномен нашого існування.

За визначенням Блонського І.Д., гра - це вид діяльності в умовах ситуацій, спрямованих на відтворення та засвоєння суспільного досвіду, в якому складається та вдосконалюється самоврядування поведінкою [11].

У людській практиці ігрова діяльність виконує такі функції:

розважальну (це основна функція гри - розважити, принести задоволення, надихнути, пробудити інтерес);

комунікативну: освоєння діалектики спілкування;

самореалізації у грі як полігоні людської практики;

ігротерапевтичну: подолання різних труднощів, що виникають в інших видах життєдіяльності;

діагностичну: виявлення відхилень від нормативної поведінки, знань у процесі гри;

функцію корекції: внесення позитивних змін до структури особистісних показників;

міжнаціональної комунікації: засвоєння єдиних для всіх людей соціально-культурних цінностей;

соціалізації: включення до системи суспільних відносин, засвоєння норм людського гуртожитку.

Більшості ігор притаманні чотири основні риси (за С.А. Шмаковим):

вільна діяльність, що розвивається лише за бажанням дитини, заради задоволення від самого процесу діяльності, а не тільки від результату (процедурне задоволення);

творчий, значною мірою імпровізаційний, дуже активний характер цієї діяльності (поле творчості);

емоційна піднесеність діяльності, суперництво, змагальність, конкуренція, атракція тощо (чуттєва природа гри, "емоційна напруга");

наявність прямих чи непрямих правил, що відбивають зміст гри, логічну та часову послідовність її розвитку [86].

У структуру гри як діяльності органічно входить цілепокладання, планування, реалізація мети, а також аналіз результатів, у яких особистість повністю реалізує себе як суб'єкт. Мотивація ігрової діяльності забезпечується її добровільністю, можливостями вибору та елементами змагальності, задоволенням потреб у самоствердженні, самореалізації.

У структуру гри як процесу входять: а) ролі, взяті на себе гравцями; б) ігрові дії як реалізація цих ролей; в) ігрове вживання предметів, тобто заміщення реальних речей ігровими, умовними; г) реальні відносини між гравцями; д) сюжет (зміст) - область дійсності, що умовно відтворюється в грі.

Значення гри неможливо вичерпати та оцінити розважально-рекреативними можливостями. У тому й полягає її феномен, що, будучи розвагою, відпочинком, вона здатна перерости в навчання, творчість, терапію, модель типу людських відносин і проявів у праці.

Гра як метод навчання, передачі досвіду старших поколінь молодшим використовувалася людьми з давніх-давен. Широке застосування гра знаходить у народній педагогіці, у дошкільних та позашкільних закладах. У сучасній школі, що робить ставку на активізацію та інтенсифікацію навчального процесу, ігрова діяльність використовується у таких випадках:

як самостійні технології для освоєння поняття, теми і навіть розділу навчального предмета;

як елементи (іноді дуже суттєві) більш широкої технології;

як урок (заняття) або його частини (введення, пояснення, закріплення, вправи, контроль);

як технології позакласної роботи (ігри типу "Зірниця", "Орлятко", КТД та ін.) [81].

Поняття "ігрові педагогічні технології" включає досить велику групу методів та прийомів організації педагогічного процесу у формі різних педагогічних ігор.

На відміну від ігор взагалі, педагогічна гра має суттєву ознаку - чітко поставлену мету навчання та відповідний їй педагогічний результат, які можуть бути обґрунтовані, виділені у явному вигляді та характеризуються навчально-пізнавальною спрямованістю.

Ігрова форма занять створюється під час уроків за допомогою ігрових прийомів і ситуацій, які виступають як засіб спонукання, стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Реалізація ігрових прийомів та ситуацій при урочній формі занять відбувається за такими основними напрямками: дидактична мета ставиться перед учнями у формі ігрового завдання; навчальна діяльність підпорядковується правилам гри; навчальний матеріал використовується як її засіб; у навчальну діяльність вводиться елемент змагання, який переводить дидактичну задачу в ігрову; успішне виконання дидактичного завдання пов'язують з ігровим результатом.

Місце та роль ігрової технології в навчальному процесі, поєднання

елементів гри та навчання багато в чому залежать від розуміння вчителем функцій та класифікації педагогічних ігор.

Насамперед слід розділити ігри за видом діяльності на фізичні (рухові), інтелектуальні (розумові), трудові, соціальні та психологічні. За характером педагогічного процесу виділяються такі групи ігор:

- а) навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнюючі;
- б) пізнавальні, виховні, розвиваючі;
- в) репродуктивні, продуктивні, творчі;
- г) комунікативні, діагностичні, профорієнтаційні та ін.

Широка типологія педагогічних ігор за характером ігрової методики.

Вкажемо лише найважливіші із застосовуваних типів: предметні, сюжетні, рольові, ділові, імітаційні та ігри-драматизації. За предметною областю виділяються ігри з усіх шкільних дисциплін.

І, нарешті, специфіку ігрової технології значною мірою визначає ігрове середовище: розрізняють ігри з предметами і без предметів, настільні, кімнатні, вуличні, на місцевості, комп'ютерні та з ТЗН, а також з різними засобами пересування.

Гра в навчальному процесі дозволяє вирішувати такі завдання:

Дидактичні: розширення кругозору, пізнавальна діяльність; застосування ЗУН у практичній діяльності; формування певних умінь та навичок, необхідних у практичній діяльності; розвиток загальнонавчальних умінь та навичок; розвиток трудових навичок.

Виховні: виховання самостійності, волі; формування певних підходів, позицій, моральних, естетичних та світоглядних установок; виховання співробітництва, колективізму, товариськості, комунікативності.

Розвиваючі: розвиток уваги, пам'яті, мови, мислення, умінь порівнювати, зіставляти, знаходити аналогії, уяви, фантазії, творчих здібностей, емпатії, рефлексії, уміння знаходити оптимальні рішення; розвиток мотивації навчальної діяльності.

Соціалізуючі: залучення до норм та цінностей суспільства; адаптація до умов середовища; стресовий контроль, саморегуляція; навчання спілкування; психотерапія.

Концептуальні основи ігрових технологій:

Психологічні механізми ігрової діяльності спираються на фундаментальні потреби особистості: самовираження, самоствердження, самовизначення, саморегуляції, самореалізації.

Гра - форма психогенної поведінки, тобто внутрішньо властивого, іманентного особистості (Д.Н. Узнадзе).

Гра - простір "внутрішньої соціалізації" дитини, засіб засвоєння соціальних установок (Л.С. Виготський).

Гра - свобода особистості в уяві, "ілюзорна реалізація нереалізованих інтересів" (А.Н. Леонтьєв).

Здатність включатися у гру пов'язана з віком людини, але в кожному віці гра має особливості.

Зміст дитячих ігор розвивається від ігор, у яких основним змістом є предметна діяльність, до ігор, що відображають відносини між людьми, і, нарешті, до ігор, у яких головним змістом виступає підпорядкування правилам суспільної поведінки та відносин між людьми.

У віковій періодизації дітей (Д.Б. Ельконін) особлива роль відведена провідній діяльності, що має для кожного віку свій зміст. У кожній провідній діяльності виникають та формуються відповідні психічні новоутворення. Гра є провідним видом діяльності для дошкільного віку.

Усі наступні за дошкільним вікові періоди зі своїми провідними видами діяльності (молодший шкільний вік - навчальна діяльність, середній - суспільно корисна, старший шкільний вік - навчально-професійна діяльність) не витісняють гру, а продовжують включати її у процес.

Для молодшого шкільного віку характерні яскравість і безпосередність сприйняття, легкість входження в образи. Діти легко залучаються до будь-якої діяльності, особливо до ігрової, самостійно організовуються в групову

гру, продовжують ігри з предметами, іграшками, з'являються неімітаційні ігри.

В ігровій моделі навчального процесу створення проблемної ситуації відбувається через введення ігрової ситуації: проблемна ситуація проживається учасниками в її ігровому втіленні, основу діяльності складає ігрове моделювання, частина діяльності учнів відбувається в умовно-ігровому плані.

Діти діють за ігровими правилами (так, у разі рольових ігор - за логікою ролі, що розігрується, в імітаційно-моделюючих іграх поряд з рольовою позицією діють "правила" імітованої реальності). Ігрова обстановка трансформує і позицію вчителя, який балансує між роллю організатора, помічника та співучасника спільної дії.

Підсумки гри виступають у подвійному плані - як ігровий та як навчально-пізнавальний результат. Дидактична функція гри реалізується через обговорення ігрової дії, аналіз співвідношення ігрової ситуації як моделюючої та її співвідношення з реальністю. Найважливіша роль даної моделі належить заключному ретроспективному обговоренню, у якому учні спільно аналізують перебіг і результати гри, співвідношення ігрової (імітаційної) моделі та реальності, а також перебіг навчально-ігрової взаємодії. В арсеналі педагогіки початкової школи містяться ігри, що сприяють збагаченню та закріпленню у дітей побутового словника, зв'язного мовлення; ігри, спрямовані на розвиток числових уявлень, навчання рахунку, та ігри, що розвивають пам'ять, увагу, спостережливість, що зміцнюють волю.

Результативність дидактичних ігор залежить, по-перше, від систематичного використання, по-друге, від цілеспрямованості програми ігор у поєднанні зі звичайними дидактичними вправами.

Ігрова технологія будується як цілісна освіта, що охоплює певну частину навчального процесу та об'єднана загальним змістом сюжету, персонажем. До неї включаються послідовно ігри та вправи, що формують

уміння виділяти основні, характерні ознаки предмета, порівнювати, зіставляти їх; групи ігор на узагальнення предметів за певними ознаками; групи ігор, у яких у молодших школярів розвивається вміння відрізняти реальні явища від нереальних; групи ігор, що виховують уміння володіти собою, швидкість реакції на слово, фонематичний слух, кмітливість та ін. При цьому ігровий сюжет розвивається паралельно до основного змісту навчання, допомагає активізувати навчальний процес, освоювати роль навчальних елементів [58]. Упорядкування ігрових технологій з окремих ігор-елементів - турбота кожного вчителя початкової школи.

У сучасній педагогіці є низка ігрових технологій, що інтегровані в основний зміст навчання.

Імітаційні ігри. На заняттях імітується діяльність будь-якої організації, підприємства чи його підрозділу, наприклад, профспілкового комітету, ради наставників, відділу, цеху, дільниці тощо. Імітуватися можуть події, конкретна діяльність людей (ділова нарада, обговорення плану, проведення бесіди тощо) та обстановка, умови, в яких відбувається подія чи здійснюється діяльність (кабінет начальника цеху, зал засідань тощо). Сценарій імітаційної гри, окрім сюжету події, містить опис структури та призначення імітованих процесів та об'єктів.

Операційні ігри. Вони допомагають відпрацьовувати виконання конкретних специфічних операцій, наприклад, методики написання твору, вирішення завдань, ведення пропаганди та агітації. В операційних іграх моделюється відповідний робочий процес. Ігри цього типу проводяться в умовах, які імітують реальні.

Виконання ролей. У цих іграх відпрацьовуються тактика поведінки, дій, виконання функцій та обов'язків конкретної особи. Для проведення ігор із виконанням ролі розробляється модель-п'єса ситуації, між учнями розподіляються ролі з "обов'язковим змістом".

"Діловий театр". У ньому розігрується будь-яка ситуація, поведінка людини в цій обстановці. Тут школяр має мобілізувати весь свій досвід,

знання, навички, зуміти вжитися в образ певної особи, зрозуміти її дії, оцінити обстановку та знайти правильну лінію поведінки. Основне завдання методу інсценування – навчити підлітків орієнтуватися в різних обставинах, давати об'єктивну оцінку своїй поведінці, враховувати можливості інших людей, встановлювати з ними контакти, впливати на їхні інтереси, потреби та діяльність, не вдаючись до формальних атрибутів влади, до наказу. Для методу інсценування складається сценарій, де описуються конкретна ситуація, функції та обов'язки дійових осіб, їхні завдання.

Психодрама та соціодрама. Вони дуже близькі до "виконання ролей" та "ділового театру". Це теж "театр", але вже соціально-психологічний, у якому відпрацьовується вміння відчувати ситуацію в колективі, оцінювати та змінювати стан іншої людини, вміння увійти з нею у продуктивний контакт [58].

Технологія ділової гри складається з наступних етапів.

Етап підготовки

Підготовка ділової гри починається з розробки сценарію – умовного відображення ситуації та об'єкта. До змісту сценарію входять: навчальна мета заняття, опис досліджуваної проблеми, обґрунтування поставленого завдання, план ділової гри, загальний опис процедури гри, зміст ситуації та характеристик дійових осіб.

Далі йде введення у гру, орієнтація учасників та експертів. Визначається режим роботи, формулюється головна мета заняття, обґрунтовується постановка проблеми та вибір ситуації. Видаються пакети матеріалів, інструкцій, правил, установок. Збирається додаткова інформація. За потреби учні звертаються до ведучого та експертів за консультацією. Дозволяються попередні контакти між учасниками гри. Негласні правила забороняють відмовлятися від отриманої за жеребом ролі, виходити з гри, пасивно ставитись до гри, пригнічувати активність, порушувати регламент та етику поведінки.

Етап проведення – процес гри

З початком гри ніхто не має права втручатися та змінювати її хід. Тільки ведучий може коригувати дії учасників, якщо вони відхиляються від головної мети гри. Залежно від модернізації ділової гри, можуть бути запроваджені різні типи рольових позицій її учасників.

Позиції щодо змісту роботи в групі: генератор ідей, розробник, імітатор, ерудит, діагност, аналітик.

Організаційні позиції: організатор, координатор, інтегратор, контролер, тренер, маніпулятор.

Позиції, що виявляються щодо новизни: ініціатор, обережний критик, консерватор.

Методологічні позиції: методолог, критик, методист, проблематизатор, програміст, що рефлексує.

Соціально-психологічні позиції: лідер, той, кому надається перевага, прийнятий, неприйнятний, відкинутий.

Етап аналізу, обговорення та оцінки результатів гри

Виступи експертів, обмін думками, захист учнями своїх рішень та висновків. На закінчення вчитель констатує досягнуті результати, зазначає помилки, формулює остаточний результат заняття. Звертається увага на зіставлення використаної імітації з відповідною областю реального життя, встановлення зв'язку гри зі змістом навчального предмета [63].

Гра – великий винахід людини; вона має для її біологічного, соціального та духовного розвитку не менше, а, можливо, навіть і більше значення, ніж вогонь і колесо. У ній, як у дзеркалі, відображалася історія людства з усіма його трагедіями та комедіями, сильними та слабкими сторонами. Ще в первісному суспільстві існували ігри, що зображували війну, полювання, землеробські роботи, переживання дикунів щодо смерті пораненого товариша. Гра була пов'язана з різними видами мистецтва. Дикуни грали як діти, у гру входили танці, пісні, елементи драматичного та образотворчого мистецтва. Іноді іграм приписували магічні властивості. Таким чином, людська гра виникає як діяльність, що відокремилася від

продуктивної трудової діяльності і є відтворенням відносин між людьми. Так з'являється гра дорослих, гра як основа майбутньої естетичної, образотворчої діяльності.

З чим пов'язане виникнення дитячої гри?

Дитинство не завжди існувало. Про виникнення дитинства можна говорити лише тоді, коли зникає можливість безпосереднього включення дітей у виробничу працю дорослих. До людського дитинства, як до особливого етапу підготовки дитини до майбутнього дорослого життя, пред'являлися все більші й більші вимоги. Чим вищий розвиток суспільства, тим складнішим стає період підготовки дитини до дорослого життя. Гра виникає в ході історичного розвитку суспільства внаслідок зміни місця дитини в системі суспільних відносин. Вона соціальна за своїм походженням, за своєю природою.

Гра не виникає стихійно, а формується у процесі виховання. Будучи потужним стимулом розвитку дитини, вона сама формується під впливом дорослих. У процесі взаємодії дитини з предметним світом, обов'язково за участю дорослого, не відразу, але на певному етапі розвитку цієї взаємодії і виникає справді людська дитяча гра.

"Гра, ігрова діяльність, один із видів діяльності, характерних для тварин і людини" - наголошується в "Педагогічній енциклопедії" [62].

Гра завжди виступає ніби у двох часових вимірах: у теперішньому та майбутньому. З одного боку, вона надає особистості миттєву радість, служить задоволенню актуальних потреб. З іншого боку, гра спрямована в майбутнє, оскільки в ній або прогножуються чи моделюються життєві ситуації, або закріплюються властивості, якості, вміння, здібності, необхідні особистості для виконання соціальних, професійних, творчих функцій.

В.О. Сухомлинський писав: "Придивімося уважно, яке місце займає гра в житті дитини..."

Для нього гра – це найсерйозніша справа. У грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі здібності особистості. Без них немає і не

може бути повноцінного розумового розвитку.

Гра – це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається потік живих уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості”.

Кузьміна І.В. також зазначала, що "...духовне життя дитини повноцінне лише тоді, коли вона живе у світі гри, казки, музики, фантазії, творчості" [37].

Тим часом, гра з роками займає все менш значуще місце в житті колективів, де переважають діти шкільного віку. Однією з причин цього є недостатня увага до розробки теорії гри школярів. Найяскравіший зразок ігрової позиції педагога представляє нам діяльність А.С. Макаренка. Він писав: "Одним з найважливіших шляхів виховання вважаю гру. У житті дитячого колективу серйозна, відповідальна і ділова гра має займати велике місце. І ви, педагоги, повинні вміти грати" [49].

Сутність гри в тому, що в ній важливий не результат, а процес, процес переживань, пов'язаних з ігровими діями. Хоча ситуації, що програються дитиною, уявні, але почуття, що переживаються нею, реальні. Ця специфічна особливість гри несе в собі великі виховні можливості, оскільки, керуючи змістом гри, педагог може програмувати певні позитивні почуття дітей.

Таким чином, якщо ігрові дії за своїм змістом незначні для дитини, то вона може і не увійти в гру, в ігровий стан, а лише механічно виконуватиме роль, не переживаючи пов'язаних з нею почуттів. Не можна людину "насильно" включити в гру, крім її волі, як і в процес творчості.

Гра як об'єкт вивчення завжди привертала до себе увагу вчених. Великий внесок у теорію гри зробили Є.А. Покровський, П.В. Іванова, В.Ф. Кудрявцева, В.М. Харузіна, О.М. Соболева, О.І. Капиця, Виноградова.

Через творчість та іграшки дитина може успішно освоїти багато елементів та видів людської діяльності. Дитина, яка мало грає, втрачає в розвитку, оскільки у грі "дитина завжди вище свого середнього віку, вище своєї звичайної повсякденної поведінки; вона в грі ніби на голову вище самої

себе".

Можна сміливо сказати, що гра - це спосіб пізнання дійсності. Він спрямовується внутрішніми силами і дозволяє дитині в стислі терміни опанувати початкові, але дуже значні основи людської культури. Можливо, гра спокушає дитину своєю незбагненною різноманітністю ситуацій, що вимагають від неї активного прояву індивідуальності, кмітливості, винахідливості, творчості. Радянський письменник Василь Белов у своїй книзі "Лад" висловив думку: "Кожна дитина хоче грати, тобто жити творчо".

Творчий характер гри підтверджується тим, що дитина не копіює життя, а наслідуючи те, що бачить, комбінує свої уявлення. При цьому вона передає своє ставлення до зображуваного, свої думки та почуття. Це ріднить гру з мистецтвом, але дитина – не актор. Вона грає для себе, а не для глядачів, вона не розучує роль, а створює її під час гри. Коли дитина входить в образ, у неї жваво працює думка, поглиблюються почуття, вона щиро переживає зображувані події.

Про творчий характер дитячої гри говорять багато митців. К.С. Станіславський радив акторам навчатися у дітей, гру яких вирізняє "віра і правда". Відомий кінорежисер Г.Л. Рошаль писав: "Будь-яка дитяча гра - це завжди світ ілюзій. У цьому світі ілюзій дитина, однак, ніколи не втрачає свого реального "я". Отже, дитячу гру можна назвати грою театральною, а ілюзія дитячої гри - театральною ілюзією".

Але творчість не з'являється сама собою, вона виховується, вона розвивається внаслідок тривалої систематичної роботи педагогів.

Розвиток ігрової творчості проявляється насамперед у поступовому збагаченні змісту гри. Від багатства та характеру змісту гри залежить розвиток задуму та засобів зображення задуманого. У грі поступово розвивається цілеспрямованість дій. Якщо на четвертому році життя у дітей часто переважає інтерес до дії, через що мета часом забувається, а на п'ятому році життя можна навчити дітей обдуманно вибирати гру, ставити мету та розподіляти ролі, то у дітей 5-7 років виникає інтерес до різних подій життя,

до різних видів праці дорослих; з'являються улюблені герої книг, яким вони прагнуть наслідувати. І задуми ігор стають більш стійкими, іноді на тривалий час опановують уяву.

Поява тривалої перспективи гри свідчить про новий, більш високий етап розвитку ігрової творчості. Розвиток ігрової творчості позначається і на тому, як у змісті гри комбінуються різні враження життя.

Один із ефективних засобів розвитку інтересу до навчального предмета, поряд з іншими методами та прийомами, що використовуються на уроках, – дидактична гра. Ще К.Д. Ушинський радив включати елементи цікавості, ігрові моменти в навчальну працю учнів для того, щоб процес пізнання був продуктивнішим.

Гра займає значне місце в перші роки навчання дітей у школі. Спочатку учнів цікавить лише форма гри, а потім і той матеріал, без якого не можна брати участь у грі.

У ході гри учні непомітно для себе виконують різні вправи, де їм самим доводиться порівнювати, зіставляти, розгадувати ребуси, кросворди, загадки, вирішувати логічні завдання. Гра ставить учнів в умови пошуку, пробуджує інтерес до перемоги, отже, діти прагнуть бути швидкими, винахідливими, чітко виконувати завдання, дотримуватися правил гри. В іграх, особливо колективних, формуються моральні якості дитини. У ході гри діти навчаються надавати допомогу товаришам, зважати на думку та інтереси інших, стримувати свої бажання. У дітей розвивається почуття відповідальності, колективізму, виховується дисципліна, воля, характер.

Включення в урок ігор та ігрових моментів робить процес навчання захопливим та цікавим, створює у дітей бадьорий, робочий настрій, полегшує подолання труднощів в освоєнні навчального матеріалу.

Природа створила дитячі ігри для всебічної підготовки до життя. Тому вони мають генетичний зв'язок з усіма видами діяльності людини та виступають як специфічно дитяча форма і пізнання, і праці, і спілкування, і мистецтва, і спорту. Звідси й назви ігор: пізнавальні, інтелектуальні,

будівельні, гра-праця, гра-спілкування, музичні ігри, мистецькі, ігри-драматизації, рухливі, спортивні.

Таким чином, ігрова діяльність - це особлива сфера людської активності, в якій особистість не має жодних інших цілей, окрім отримання задоволення, задоволення від прояву фізичних і духовних сил.

Висновки до розділу 1

Творчість – це діяльність, що призводить до створення нового продукту або нового знання, процес досягнення результату та саморозвитку особистості (Л.С. Виготський, С.Л. Рубінштейн, Т.В. Кудрявцев).

Вона може розглядатися з філософського (онтологія, діалектика) та психологічного (мотивація, уява, діяльність) аспектів.

За аксіологічним підходом, творчість є проявом гармонійно розвиненої особистості, орієнтованої на самореалізацію в культурному середовищі.

У людській поведінці виділяють репродуктивну (відтворюючу) та творчу (комбінуючу) діяльність.

Творча діяльність спирається на попередній досвід, але передбачає перетворення, реорганізацію знань і створення нового.

Л.С. Виготський вважає творчість вищим ступенем пізнавальної діяльності, що змінює теперішнє та формує майбутнє.

Критерії творчого мислення:

- Продуктивність – кількість ідей у відповідь на завдання.
- Оригінальність – новизна, нестандартність.
- Гнучкість – здатність змінювати напрям мислення, формувати асоціації.
- Здатність розробляти ідею – деталізація, глибина опрацювання.

Творча особистість: незалежна, відкрита, толерантна до невизначеності, естетично чутлива, критична.

Типи творчої діяльності (за В.А. Моляком):

- Науково-логічний
- Техніко-конструктивний
- Образно-мистецький
- Вербально-поетичний
- Музично-руховий

- Практико-технологічний
- Ситуативний (спонтанний/розважливий)

Також він виділяє:

- Типи динаміки (повільний, швидкий, надшвидкий)
- Типи мотивації (бажання перевершити, досягти максимуму)
- Типи емоційного стану (натхненний, впевнений, сумніваючийся)

Уява є ключовим механізмом творчості: вона дозволяє людині відображати, комбінувати, створювати (Л.С. Виготський).

У молодшому шкільному віці уява опирається на конкретику (зображення, предмети), але поступово розвивається здатність до абстрагування.

Рівні розвитку творчої діяльності школярів:

- Високий рівень – самостійність, продуктивність, творче мислення.
- Середній рівень – часткова самостійність, обмежена уява.
- Низький рівень – переважно відтворення, слідування інструкціям.

Творче мислення – це здатність створювати нові ідеї, бачити знайомі речі під новим кутом (визначення Гілфорда, Годфруа, Волкова, Левіна, Виготського тощо). Воно нерозривно пов'язане з уявою – умінням створювати образи та події, яких не існує в реальності.

Розвинена уява – необхідна умова ефективного мислення та задоволення первинних людських потреб.

Типи уяви: відтворювальна, комбінуюча, творча. Саме творча уява – основа інноваційного та продуктивного мислення.

Основні ознаки дитячої творчості: новизна, оригінальність, відхід від шаблону, несподіванка, доцільність, суб'єктивна значущість.

Важливо не давати дітям готових відповідей, а створювати ситуації з "недомовками", які активують уяву.

Умови розвитку творчого мислення:

- За Я.А. Пономарьовим: необхідно створити педагогічні умови, у яких творчість дитини реалізується максимально.
- Сприятливе середовище: без шаблонів, з позитивними зразками творчої поведінки.
- Підхід генотип-середовищної взаємодії: розвиток творчості залежить як від природної обдарованості, так і від мікросередовища.
- Важливо забезпечити: повторення, підкріплення, імітацію, уникнення надмірної регламентації.

Розвиток творчого мислення в молодших школярів потребує створення сприятливих педагогічних умов, активації уяви, формування пізнавального інтересу, а також стимулювання креативності через спеціально дібрані завдання, підтримку та розуміння особливостей дитячої психіки.

Напрямки у розвитку творчого мислення:

- Умови виховання та повсякденного життя.
- Проведення розвиваючого експерименту.

Основні підходи до розуміння творчих здібностей

- Особистісно-мотиваційний підхід (А. Маслоу, Д.Б. Богоявленська)

Творчість залежить не від інтелекту, а від мотивації, цінностей, самостійності мислення.

Креативна активність — прагнення вийти за межі завдання.

- Концепція незалежної креативності (Гілфорд, Торренс, Тейлор)

Креативність — самостійна складова, що не завжди корелює з інтелектом.

Теорія інтелектуального порогу: інтелект важливий, але не гарантує творчих успіхів.

- Інтелектуально-процесуальний підхід (Стернберг, Уайсберг)

Творче мислення діагностується за продуктом, а не методом.

Успішність визначається здатністю до адаптації, трансформації знань.

Творчі здібності - складне поняття, що включає креативність, інтуїцію, мотивацію, здатність до перетворень і новизни.

РОЗДІЛ II

МЕТОДИКА РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ ІГОР

2.1. Особливості змісту та методичного забезпечення дидактичних ігор у розвитку творчих здібностей молодших школярів

Вітчизняна педагогіка відреагувала на запити суспільства, основним завданням якого для початкової школи є забезпечення початкового становлення дитини, виявлення та розвиток її здібностей через створення середовища для успішного саморозвитку, самовизначення та самореалізації особистості.

Застосування традиційних методів та форм не дозволяє повністю вирішити поставлені завдання, тому виникає потреба впровадження інноваційних технологій творчої орієнтації.

Курс ігор РТУ (Розвитку Творчої Уяви) є спробою вирішення завдань, які ставить перед початковою школою держава – створення умов для творчого розвитку особистості кожного учня.

Метою запровадження цього курсу є розвиток творчих здібностей дітей, що дозволяють вирішувати проблемні завдання та усвідомлювати творчі продукти (загадки, казки, прислів'я, оповідання, вироби, малюнки тощо).

Курс ігор РТУ спрямований на розвиток творчого неординарного мислення у дітей молодшого шкільного віку, формування умінь вирішувати винахідницькі завдання, виховання інтересу до творчості, до пошуку раціональних рішень.

Особливість курсу в тому, що навчання дітей ґрунтується на прийомах та методах ТРВЗ, а також на деяких неалгоритмічних методах генерації ідей.

На відміну від відомого проблемного навчання, цей підхід використовує світовий досвід прийомів, алгоритмів, таблиць, творчих і

відкритих завдань, соціальний та прагнення ідеальності, тобто максимальне використання можливостей, знань, інтересів самих учнів з метою підвищення результативності та зменшення витрат у процесі освіти.

При складанні курсу ігор РТУ дотримувалися наступних принципів:

- Принцип системності та комплексності.
- Принцип творчого підходу до навчання творчості (багато прийомів і моделей діти ніби "відкривають" самі в результаті побудованої певним чином навчальної діяльності).
- Принцип наступності та врахування вікових здібностей.
- Принцип єдиного понятійного апарату (поняття, що вводяться, повинні проходити через весь курс РТУ і використовуватися на інших навчальних предметах).
- Принцип діяльності та ідеальності.
- Принцип зворотного зв'язку (результати роботи контролюються за допомогою тестів).
- Принцип продуктивного виходу (кожна творча робота закінчується отриманням нового продукту).

Форми організації діяльності учнів під час занять різноманітні: індивідуальна, групова, колективна, робота в парах.

Особливості курсу:

- вільні групи, у яких дитина почувається розкуто, не відчуває підпорядкування вчителю;
- педагогіка співробітництва, співтворчість учня та вчителя;
- застосування методик колективної роботи: мозкова атака, організаційно-діяльнісна гра, вільна творча дискусія;
- ігрові методики;
- мотивація: прагнення особистості до творчості, самовираження, самоствердження, самореалізації.

Відповідно до завдань курсу ігор РТУ ми пропонуємо наступну

структуру занять:

Розминка (включає різні творчі завдання, "відкриті" завдання, ігри "Так-нітка", "Що в мішечку вгадай" та інші).

Розвиток психічних процесів, які є основою творчих здібностей учнів (пам'ять, мислення, уяву тощо).

Основний етап (програмний матеріал).

Рефлексія.

Мета уроків: відкрити щось нове на інструментальному рівні та використовувати це при створенні нового, запровадження винахідницьких завдань, що дозволяють підвести учнів до розвитку творчих здібностей.

Форма проведення занять: уроки-подорожі, уроки-казки, ділові ігри, тренінги, уроки-театри.

Розподіл часу:

РТУ – усний предмет. Робота в зошиті займає 1/3 часу на уроці, решта часу – усна робота.

Оцінювання:

Курс ігор РТУ у школі є безоцінним.

Можливе оцінювання за двобальною системою (4 та 5) або за особливою системою заохочень.

Основним стимулюючим началом для учнів є зацікавленість у процесі творчості, як на заняттях, так і в необов'язкових творчих домашніх завданнях, які передбачають свободу самовираження дитини та можливості застосування отриманих знань на практиці.

Дисципліна під час уроків РТУ

Усі, кому доводилося вести уроки РТУ у початковій школі, незалежно від їхнього педагогічного досвіду, погоджувалися, що "тримати" клас при активній усній роботі дітей непросто. Особливо гостро постає ця проблема перед учителями-предметниками, які працюють в авторитарних класах. Декілька порад:

Авторитарна дисципліна, дисципліна тиску, на уроках РТУ просто неможлива: в таких умовах урок втратить сенс.

Відразу введіть (краще – разом з дітьми) "правила гри" і суворо дотримуйтеся цих правил. Однак не вводьте занадто жорсткі правила: є велика небезпека, що, захопившись роботою, Ви самі не зможете їх витримати. Постарайтеся зробити урок настільки цікавим, щоб "виключити" відволікання.

Слідкуйте за динамікою уроку: чергуйте види робіт, перемикайте увагу дітей, використовуючи відповідні ігри.

Особливе питання – інертні діти, які не беруть участі в уроці. Більшість із них просто спочатку відчують страх перед відкритими проблемними завданнями. Як правило, ці діти самі пізніше включаються до роботи, якщо приділяти їм увагу, підтримуючи найменший успіх. Варто утриматися від виклику дітей для відповіді, окрім їхнього бажання. Корисно, однак, включати завдання, розраховані на роботу кожного, наприклад, ігри-естафети, які передбачають висловлювання всіх дітей по черзі чи в певному порядку. Допомагає також групова робота та індивідуальна - письмова чи "предметна" діяльність.

Підкорити клас управлінню вчителя – не найскладніше завдання. Більш серйозна проблема - навчити дитину, яка "загорілася" власною ідеєю, чути і сприймати висловлювання однокласників. У завданнях, що передбачають короткі багатоваріантні відповіді, корисно запровадити правило: висловитися можна лише після того, як повторить відповідь попередника. Більш органічне для РТУ рішення - завдання, що замикають відповіді дітей один на одного або в ланцюжки (вони описані в програмах 2-го і 3-го класів). Крім того, привчивши себе слухати дитину з великою увагою, Ви "заразите" цією увагою весь клас.

Зрештою, зауважимо: вчитель, звичайно, може зіпсувати стосунки з учнем, але навряд чи це допоможе учневі досягти успіху.

При відборі змісту системи творчих завдань враховувалися два

чинники: творчі можливості змісту навчальних предметів початкової школи та розминки розвиваючого характеру, покликані актуалізувати навички навчальної діяльності, створити ситуацію успіху тощо. Пропоновані розминки покликані більшою мірою звернути увагу на те, що не завжди вдається реалізувати на традиційному уроці, а саме:

- мислення: порівняння, аналіз, узагальнення, виділення суттєвого;
- творча уява.

Важливо, що багато з переліченого вище зачіпається в процесі навчання, але, за великим рахунком, опосередковано; спеціально на традиційному уроці увага цьому не приділяється.

Розминки - це завдання у вигляді ігор та вправ, що виводять дітей на основне поняття, яке розглядатиметься на даному занятті.

Мета: зняття вектора психологічної інерції мислення, інтелектуальна, емоційна, творча підготовка дітей до заняття.

Необхідність цієї частини заняття підтверджує Вікентьєв І.Л., який вважає, що в жодному театрі світу п'єса не починається з кульмінації – головної думки автора. Чому? Тому що глядачі не сприймуть цю думку, бо не встигнуть налаштуватися на зміст. Тому у різних видах мистецтва існують увертюра, пролог, вступ.

На думку Виготського Л.М., при навчанні творчості справа ще складніша. Він стверджує, що перед тим, як піднімати інтелектуальний і духовний рівень учнів, потрібно "розчистити місце" для цього - як мінімум, скоригувати колишні домінанти, стереотипи свідомості та поведінки дітей. Це важко, оскільки свідомість дітей та дорослих формують однакові навчальні програми, засоби масової інформації і навіть зовнішнє середовище, починаючи з іграшок та закінчуючи архітектурою новобудов [16].

На даному етапі заняття педагог нічого не вчить - йде лише відбудова від минулих стереотипів, що заважають творчості. І, можливо, один із секретів педагогіки творчості не в тому, "чому і як вчити", а як спочатку розкрити, розкувати мислення дитини.

У процесі виконання розминок у дітей відбувається розвиток пізнавального процесу: уяви, формується прагнення до роздумів, до творчості.

Дітям пропонуються завдання ненавчального характеру, тому серйозна робота набуває форми ігрової діяльності, що дуже привабливо саме для молодшого школяра. В основі побудови лежить принцип різноманітності творчо-пошукових завдань. При цьому основними виступають два наступні аспекти різноманітності: за змістом та складністю завдань. Розминки, побудовані на такому різноманітному ненавчальному матеріалі, створюють сприятливі можливості для розвитку важливих сторін дитини.

Завдяки цьому з'являються хороші умови для формування у дітей самостійності у діях, здатності керувати собою у складних ситуаціях.

На кожному занятті проводиться колективне обговорення розв'язання задачі певного виду. Завдяки цьому у дітей формується така важлива якість діяльності та поведінки, як усвідомлення власних дій, самоконтроль, можливість дати звіт у виконуваних кроках під час вирішення завдань.

Після самостійної роботи проводиться колективна перевірка вирішення завдань, тому виникають умови для нормалізації самооцінки у всіх дітей, а саме: підвищення самооцінки у дітей, які добре розуміють, але погано засвоюють навчальний матеріал у класі, а також деякого зниження самооцінки у дітей, які відрізняються навчальними успіхами за рахунок старанності та наполегливості. Це створює особливе позитивне емоційне тло: розкутість, інтерес, бажання навчитися виконувати запропоновані завдання.

Вчитель може вносити необхідні зміни в те чи інше завдання, виключати будь-які завдання, виходячи з можливостей класу та своїх, оцінювати ефективність заняття та ступінь допомоги, яку слід надати тій чи іншій дитині.

Зупинимось докладніше на завданнях, включених до розминки.

У процесі виконання кожного з них відбувається розвиток майже всіх пізнавальних процесів, але щоразу акцент робиться на якомусь одному з них.

У нашому випадку це розвиток творчого мислення.

На уроці розминочні вправи можна подавати так:

"МОЗКОВА ГІМНАСТИКА" (1-2 хвилини).

Виконання вправ для підвищення мозкової діяльності є важливою частиною заняття. Дослідження вчених переконливо доводять, що під впливом фізичних вправ покращуються показники різних психічних процесів, які є основою творчої діяльності.

РОЗМИНКА (3 хвилини).

Основним завданням даного етапу є створення у дітей певного позитивного емоційного фону, без якого ефективно засвоєння знань неможливе. Тому питання, які включені до розминки, досить легкі, здатні викликати інтерес і розраховані на розвиток творчої уяви. Але ж вони й готують дитину до активної навчально-пізнавальної діяльності.

До збірки розминок увійшли загальновідомі вправи, вправи авторів, які пропонують свої програми, та авторські, оригінальні вправи. Кожна розминка передбачає деяку кількість повторень, за потребою пріоритет можна віддавати тим чи іншим вправам, залежно від потреб дітей. Заняття логічно вибудовані за двома напрямками:

Від простого до складного.

За актуальністю завдань у певний період.

Ще одна важлива причина, що спонукає активніше впроваджувати специфічні вправи в навчальний процес початкових класів, - можливість проведення ефективної діагностики інтелектуального та особистісного розвитку дітей, що є основою для цілеспрямованого планування індивідуальної роботи з ними.

Наведемо приклад кількох ігор РТУ:

Вільне фантазування. Придумайте фантастичну рослину.

На одній рослині одночасно ростуть усі відомі фрукти: яблука, груші, апельсини, авокадо, ананаси, манго, кокоси.

На одній рослині ростуть всі відомі фрукти та овочі: помідори та

картопля. З листя можна зробити тютюн, отримати болезаспокійливі ліки та "засіб краси".

Дивовижний кавун: усередині мармелад, а замість насіння - льодяники.

На одному дереві ростуть об'єкти живої та неживої природи.

Квітка зроблена з шоколаду і ніколи не відцвітає, скільки її не їж.

Метод аборигена.

Можна використовувати як ранкову гімнастику розуму: взяти звичайнісінький предмет (стілець, стіл, подушку, книгу) і описати його словами людини, яка ніколи його раніше не бачила і не знає, що це таке і навіщо. Наприклад, що б сказав про годинник австралійський абориген? Завдання: складіть кілька описів предметів для аборигена [23].

Хороші та погані вчинки.

Поняття: жадібність, злочинство, ябедничання, забіякуватість, ввічливість, доброта тощо.

Уявіть, що всі погані вчинки, що здійснюються людиною, змінювали б її зовнішність, наприклад: ненажера ставав би дуже товстим, у забіяки виростали б такі величезні кулаки, що він не міг би їх підняти, тощо.

Зобразити:

- а) боягуза;
- б) спрагу;
- в) забіяку;
- г) ябеду;
- д) ненажеру;
- е) обманщика;
- є) бруднулю;
- ж) неслухняну дитину;
- з) зрадника;
- и) дурного хлопчика;
- і) злого хлопчика;
- ї) хитруна.

Ось кілька ситуацій, потрібно визначити причини їх виникнення:

Вранці Діма прокинувся раніше, ніж звичайно.

Сонце ще не зайшло за обрій, але вже стало темно.

Пес, що сидів біля ніг господаря, грізно загарчав на маленьке кошеня.

Подумайте, що може статися, якщо:

"Дощ буде йти, не перестаючи", "люди навчатися літати, як птахи", "собаки почнуть розмовляти людським голосом", "оживуть усі казкові герої", "з водопровідного крана ллється апельсиновий сік".

Речі з чарівної країни.

Ви опинилися в чарівній країні, де багато незнайомих, найрізноманітніших і найфантастичніших предметів - одяг, їжа, інструменти, та й самі мешканці теж чарівні. Уявіть ці речі, тварин, жителів за їхніми назвами і постарайтеся описати словами, які вони, як виглядають, як використовуються тощо [25].

Намалювати уявне:

- Чарівні тварини: галун, чолап, ріпкіс, сельбон, зупарака.
- Чарівні предмети: букіза, крипс, молінг, поло, варунка.
- Чарівна їжа: мурник, кропач, вертихонг, старз, мутушка.
- Чарівний одяг: іратуп, шупан, маланкор, пуляска, корсушки.
- Чарівні інструменти: ратоп, жанувка, толомас, жумс, лопорун.

Жителі чарівної країни: глибока куздра, шорсткий шор, лахутий кардизон, перкулій-мюмзік, фізайський курлан.

На основі аналізу літератури (Г.С. Альтшуллер, А.А. Гін, А.М. Матюшкін та ін.) можна виділити такі вимоги до творчих завдань, які використовуються на етапах уроку:

- відкритість (зміст проблемної ситуації чи протиріччя);
- відповідність умови обраним методам творчості;
- можливість різних способів вирішення;
- облік актуального рівня розвитку;

- облік вікових особливостей учнів [1].

Враховуючи ці вимоги, ми будемо систему творчих завдань, під якою розуміється впорядкована безліч взаємозалежних творчих завдань, сконструйованих на основі ієрархічно вибудованих методів творчості, орієнтовану на пізнання, створення, перетворення і використання в новій якості об'єктів, ситуацій, явищ і спрямованих на розвиток креативних здібностей.

На уроках у початковій школі можна розробити систему творчих завдань.

Зміст представлено тематичними групами завдань, спрямованими на пізнання, створення, перетворення, використання у новій якості об'єктів, ситуацій, явищ (див. таблицю 1).

Кожна з виділених груп є однією зі складових творчої діяльності учнів, має свою мету, зміст, передбачає використання певних методів, виконує певні функції. Таким чином, кожна група завдань є необхідною умовою накопичення учнем суб'єктивного творчого досвіду.

1 група – "Пізнання"

Мета: накопичення творчого досвіду пізнання дійсності.

Набуваються вміння: вивчати об'єкти, ситуації, явища на основі виділених ознак - кольору, форми, розміру, матеріалу, призначення, часу, розташування, частини-цілого; розглядати у протиріччях, що зумовлюють їхній розвиток; моделювати явища з огляду на їхні особливості, системні зв'язки, кількісні та якісні характеристики, закономірності розвитку.

2 група – "Створення"

Мета: накопичення учнями творчого досвіду створення об'єктів, ситуацій, явищ.

Набуваються вміння: створювати оригінальні творчі продукти, що передбачає: отримання якісно нової ідеї суб'єкта творчої діяльності; орієнтування на ідеальний кінцевий результат розвитку; перевідкриття вже існуючих об'єктів та явищ за допомогою елементів діалектичної логіки.

3 група - "Перетворення"

Мета: набуття творчого досвіду у перетворенні об'єктів, ситуацій, явищ.

Набуваються вміння: моделювати фантастичні (реальні) зміни зовнішнього вигляду систем (форми, кольору, матеріалу, розташування частин та ін.); моделювати зміни внутрішньої будови систем; враховувати при змінах якості системи, ресурси, діалектичну природу об'єктів, ситуацій, явищ.

4 група - "Використання нової якості"

Мета: накопичення учнями досвіду творчого підходу до використання вже існуючих об'єктів, ситуацій, явищ.

Набуваються вміння: розглядати об'єкти, ситуації, явища з різних точок зору; знаходити фантастичне застосування реально існуючих систем; здійснювати перенесення функцій у різні галузі застосування; отримувати позитивний ефект шляхом використання негативних якостей систем, універсалізації, одержання системних ефектів.

Зміст груп творчих завдань подано у таблиці 2.1 тематичними серіями.

Таблиця 2.1

Тематичні серії груп творчих завдань та можливості інтеграції з іншими предметами

№	Тематичні серії	Зміст творчих завдань	Типи завдань	Можливості навчальних предметів
1	Світ винаходів	Дослідження простих механізмів, створення власних пристроїв, моделювання з підручних матеріалів	Пізнання, Створення, Перетворення	Праця, Пізнання світу, Математика
2	Карта мрійників	Уявлення майбутнього: школи, міст, транспорту, професій; створення мрійних проєктів	Створення, Перетворення	Українська мова, Читання, ОБЖ, Інформатика
3	Загадкова планета «Емоція»	Дослідження емоцій, способів їх вираження, роль емоцій у	Пізнання, Перетворення, Використання	Літературне читання, ОБЖ, Українська мова

№	Тематичні серії	Зміст творчих завдань	Типи завдань	Можливості навчальних предметів
		спілкуванні, розпізнавання почуттів		
4	Місто професій	Вивчення професій, модельовання ситуацій «один день із життя...», створення нових професій	Пізнання, Створення, Використання	Пізнання світу, Читання, Праця
5	Музей Часу	Вивчення історії побуту, техніки, одягу, створення експозицій, уявні подорожі в часі	Пізнання, Створення, Перетворення	Пізнання світу, Українська мова, Читання
6	Таємниці матерії	Дослідження властивостей матеріалів, експерименти з водою, піском, світлом тощо	Пізнання, Створення, Перетворення	Пізнання світу, ОБЖ, Праця
7	Архітектори настроїв	Створення середовища «радості», оформлення класу, вигадкування емоційних інтер'єрів	Створення, Використання нової якості	Художня праця, Українська мова, ОБЖ
8	Енергія в дії	Вивчення джерел енергії, уявлення про екологічні технології, створення моделей	Пізнання, Перетворення, Використання	Пізнання світу, ОБЖ, Праця
9	Лабораторія слів і рим	Створення віршів, загадок, скоромовок, вивчення образності мови	Створення, Перетворення	Українська мова, Літературне читання
10	Мандрівка в Інфозаврівіль	Основи інформаційної культури: аналіз фактів, фейків, просте кодування, зображення схем	Пізнання, Перетворення	Інформатика, Математика, Українська мова
11	Казкові правила життя	Створення правил співжиття, етичних норм, казкових історій з моральними дилемами	Пізнання, Створення, Використання	Літературне читання, ОБЖ, Художня праця
12	Транспорт майбутнього	Дослідження видів транспорту, створення моделей та сценаріїв для нових способів пересування	Створення, Перетворення	Праця, Пізнання світу, Математика
13	Острів Екологів	Створення екологічно чистого середовища, вигадкування рішень	Створення, Використання нової якості	Пізнання світу, ОБЖ, Праця

№	Тематичні серії	Зміст творчих завдань	Типи завдань	Можливості навчальних предметів
		для збереження природи		
14	Майстерня дружби	Розігрування ситуацій спілкування, вирішення конфліктів, створення поради друга	Пізнання, Створення	Літературне читання, Українська мова, ОБЖ
15	Світ з висоти пташиного польоту	Уявні подорожі Землею, мандрівні карти, культурні особливості країн	Пізнання, Створення	Пізнання світу, Українська мова, Читання

Творчі завдання диференціюються за такими параметрами:

- складність проблемних ситуацій, що містяться в них;
- складність розумових операцій, необхідних для їх вирішення;
- форми представлення протиріч (явні, приховані).

У зв'язку з цим виділяються три рівні складності змісту системи творчих завдань.

Творчі завдання класифікуються за кількома критеріями:

- складність проблемних ситуацій, що в них містяться;
- складність розумових операцій, необхідних для їх вирішення;
- форми представлення протиріч (явні чи приховані).

Виходячи з цих параметрів, виділяють три рівні складності змісту системи творчих завдань.

Завдання III (початкового) рівня складності. Ці завдання призначені для учнів першого та другого класів. Вони зосереджені на конкретних об'єктах, явищах або людських ресурсах. Творчі завдання цього рівня містять чітко сформульоване проблемне питання або проблемну ситуацію.

Завдання II рівня складності. Ці завдання є більш просунутими та спрямовані на розвиток основ системного мислення, продуктивної уяви, а також переважно алгоритмічних методів творчості. Об'єктом у цих завданнях виступає поняття "система" та її ресурси. Протиріччя тут представлені у

явній формі. Мета завдань цього типу — розвиток основ системного мислення учнів.

Завдання І (вищого, просунутого) рівня складності. Ці завдання є відкритими та охоплюють різні галузі знань, містять приховані протиріччя. Такі завдання пропонуються учням третього та четвертого класів. Вони спрямовані на розвиток основ діалектичного мислення, керованої уяви та усвідомленого застосування алгоритмічних та евристичних методів творчості.

Методи творчості, обрані учнями під час виконання завдань, відображають відповідні рівні розвитку їхнього творчого мислення та уяви. Таким чином, перехід на новий рівень розвитку креативних здібностей молодших школярів відбувається в процесі накопичення кожним учнем досвіду творчої діяльності.

Методи творчості за рівнями. Рівень 1 передбачає виконання завдань на основі перебору варіантів, накопиченого творчого досвіду дошкільного віку та евристичних методів. Використовуються такі методи творчості: метод фокальних об'єктів, морфологічний аналіз, метод контрольних питань, дихотомія, синектика

Рівень 2 передбачає виконання творчих завдань на основі евристичних методів та елементів ТРВЗ, зокрема: метод маленьких чоловічків, методи подолання психологічної інерції, системний оператор, ресурсний підхід, закони розвитку систем.

Рівень 3 передбачає виконання творчих завдань на основі інтелектуальних інструментів ТРВЗ, таких як: адаптований алгоритм розв'язання винахідницьких завдань, прийоми вирішення протиріч у просторі та часі.

Розглянемо найефективніші методи розвитку творчих здібностей з використанням елементів Теорії розв'язання винахідницьких задач (ТРВЗ). Кожен із цих методів творчості виконує певні функції (див. табл. 2.2). Практика показує, що ці методи дають позитивні результати під час розгляду

різноманітних тем на уроках.

Таблиця 2.2

Функції методів творчості

Назва / сюжет	Опис і завдання
1	2
Майстерня Чарівного Архітектора	Діти аналізують предмети за формою, розміром, кольором і матеріалом, але з уявленням, що вони — міні-архітектори, які мають реконструювати або вдосконалити предмети.

Продовження табл.2.2

1	2
Метод Розумних Крапель (аналог ММЛ)	Усе складається з розумних крапель — мікроелементів, що можуть змінювати стан, об'єднуватися, роз'єднуватися, “перекладати” властивості. Діти пояснюють явища, як дію цих крапель.
Гра “Шепіт Робота” (аналог “Так-нітка”)	Робот говорить тільки “так” або “ні”, але ще й може “моргнути”, “засвітитися” або “зависнути”. Це додає нових реакцій для здогадування. Запроваджується елемент машинної логіки.
П’ятірка Відчуттів-Слідопитів	Уявляємо, що кожне відчуття — це казковий детектив (Зірко, Дотико, Слухо, Смакун і Нюхач). Вони разом “розслідують” об’єкти, шукають, хто “сховався” в мішечку.
Місто Дзеркальних Вулиць	Розвиваємо вміння порівнювати: на одній вулиці — предмет, на іншій — схожий/несхожий. Діти вчаться знаходити “двійників” і “антагоністів”.
Гра “Що всередині?”	Аналог “частина–ціле”, але через казковий пристрій “Просвітник” — діти ніби просвічують предмет і бачать його “начинку”. Завдання — змодельовати зворотну схему або розібратись у конструкції.
Гра “Куди це входить?”	Надсистемний підхід: діти отримують об’єкт і мають з’ясувати, до чого він належить, яку функцію виконує. Гра подається як “подорож у світ систем” — кімната, будинок, місто, країна.
Казка “Терези Суперечностей”	Завдання — розглядати об’єкти з погляду переваг і недоліків. Казкові персонажі кладуть на терези ситуації, де щось і добре, і погано. Мета — навчити мислити критично й системно.

Типи творчих завдань та його функції під час уроків у початковій школі ми представили у таблиці 2.3.

Навчальна програма початкових класів базується на таких **теоретико-літературних поняттях**: епос, лірика, фольклор, казка, оповідання.

Творчий характер навчального процесу досягається завдяки такій послідовності дій вчителя та учнів під час роботи з термінологією:

1. **Ознайомлення** зі зразками художніх творів цих родів та жанрів літератури, а також **виділення особливостей** кожного відповідно до визначення.
2. **Підбір** учнями асоціативного ряду до терміна.
3. **Складання висловлювання** на основі слів асоціативного ряду.
4. **Сценічне представлення** літературного терміна (індивідуальне чи групове).

Таблиця 2.3

Функції творчих завдань

Типи творчих завдань	Адаптовані методи	Функція використання методу
Завдання, спрямовані на пізнання ознак об'єкта та навчання аналізу	Дихотомія. ТАК - НІ	Розвивати здатність розпізнавати, класифікувати та логічно групувати ознаки об'єктів за допомогою послідовного виключення.
	Системний підхід	Формувати цілісне бачення об'єкта як частини складної структури та навчити розглядати його з позиції взаємозв'язків і функцій.
	Діалектичний підхід	Навчати дітей помічати суперечності в об'єктах і явищах та шукати шляхи їх подолання через альтернативні підходи.
Завдання, спрямовані на перетворення об'єкта та ситуації	Мозковий штурм	Розвивати здатність генерувати безліч ідей, підвищувати гнучкість мислення та розширювати межі уяви.
	Морфологічний аналіз	Формувати навички комбінування різних властивостей або елементів для створення нових рішень і об'єктів.
	Каталог	Стимулювати сюжетне мислення, допомогти учням встановлювати логічні зв'язки між випадковими елементами.
	Метод фокальних об'єктів (МФО)	Заохочувати до творчого мислення через поєднання несумісного та знаходження нових функцій у знайомих предметах.
	Синектика. ММЛ	Навчати нестандартного бачення звичних речей через образне порівняння, аналогії та зміну перспективи сприйняття.

Такий підхід дозволяє учням **закріпити визначення основних літературних термінів на рівні розуміння**, сформувати власне уявлення про терміни та поняття, а також залучати учнів до **активної діяльності на**

всіх етапах уроку, активізуючи мислення за рахунок перемикання роботи лівої та правої півкуль мозку.

Наприклад, термін **"жанр"** учні асоціювали з посудинами, різними за формою, об'ємом та кольором. Так, "фольклор" уявлявся як велика дерев'яна бочка, "казка" - як розписний глиняний глечик, а "оповідання" — як кришталева ваза.

З метою закріплення знань на тему "Фольклор" пропонується наступне завдання:

- Назвіть усі асоціації, що виникають під час вимови поняття "фольклор". Можливі відповіді: народ, колектив, традиція, вуста, мудрість, обряди, досвід, народні костюми, музика, пісні.

- Складіть висловлювання, використовуючи цей асоціативний ряд.

При узагальненні знань про жанрові особливості оповідання учням пропонується за допомогою міміки та пластики зобразити, як виглядає:

- гумористична розповідь;
- оповідання про тварин.

Осмислення дійсності у творах художньої літератури відрізняється тим, що це **мислення образами, а не поняттями**. Оскільки слово — це загальнодоступний матеріал спілкування, потрібні спеціальні зусилля з боку вчителя для формування **почуття подиву перед красою слова**, перед його розмаїттям та здатністю створювати неповторні художні образи.

Працюючи з ліричним текстом, діяльність організується в такій послідовності:

1. **Створення своєї партитури читання**, що відображатиме власне "бачення" образу в даному ліричному творі (конкурс читців).

2. **Виділення ключових слів** художнього образу на основі ліричних творів (вікторина як форма контролю знань, що може складатися вчителем та учнями).

3. **Добудова художнього образу** ліричних творів з урахуванням деформованого тексту.

4. Створення власних творів (вірші, проза) [24].

На сьогоднішній день застосування методів РТУ (**Розвитку Творчої Уяви**) у педагогіці охоплює три основні напрямки розробок:

- **Доповнення та зміна традиційних дисциплін.**
- **Створення нових технологій навчання на основі ігор-РТУ.**
- **Розробки у сфері теорії творчого мислення.**

Такий підхід дає можливість досягати **глибокого розуміння досліджуваних понять, процесів, явищ**. При цьому необхідно відстежувати ефективність такого навчання, орієнтуючись на освітні стандарти з дисциплін, що вивчаються. Як правило, застосування методів ігор-РТУ значно підвищує ефективність навчання, але є ризик пропустити певні інформаційні блоки чи конкретний фактичний матеріал.

Ще один важливий аспект застосування методів РТУ для зміни та доповнення традиційних дисциплін – це використання **технології ведення дослідницької роботи**, розробленої в цій методиці. Принципи дослідницької роботи та їх інструментальна розробка — такі як технологія ведення картотек, принципи постановки проблем, системний аналіз об'єктів, що вивчаються, процесів, явищ, виявлення закономірностей у розвитку систем, функціональний підхід у вирішенні завдань — роблять дослідницьку роботу **доступною дітям досить раннього віку**.

Крім того, такий підхід дає можливість успішно навчати методам дослідницької роботи, проводити таку роботу як щодо окремих дисциплін, так і на міждисциплінарному рівні.

Твердження **"Школа вчить тому, що було вчора, а її випускники житимуть і працюватимуть завтра"** змушує замислитися про необхідність змін у шкільній системі.

Основна ідея полягає в тому, що навколишній світ є системним, а всі системи — технічні, біологічні, соціальні — виникають, розвиваються та підкоряються певним законам. **Застосування ігор-РТУ вчить аналізувати, бачити проблему, вирішувати протиріччя, шукати красиві, нестандартні**

способи їх вирішення.

Введення окремих елементів ігор-РТУ в урок впливає на формування **культури сильного мислення** та стратегію активізації творчої особистості.

Застосування системного підходу дає можливість зрозуміти, що будь-яка система динамічна, перебуває у розвитку, завжди складається з елементів (тобто вона має свою підсистему і водночас є частиною будь-якої надсистеми). Це допомагає побачити об'єкт, що вивчається, або завдання у взаємодії з іншими елементами, відстежити всі системні зв'язки, знайти в об'єкта ресурси, не очевидні з першого погляду.

Методи ігор-РТУ не просто роблять заняття різноманітнішими і стимулюють інтерес до предмета, що вивчається. На основі ігор-РТУ можна формувати **єдину наукову, системну картину світу, що діалектично розвивається**. В іграх-РТУ виявлено закони розвитку систем, і ці закони переважно є універсальними законами розвитку. Часто застосування методів ігор-РТУ вимагає перегляду змісту, зміни послідовності вивчення окремих тем чи розділів з метою виявлення загальних правил, принципів, закономірностей, за якими розвиваються системи, що вивчаються.

2.2. Результати експериментального дослідження щодо вивчення впливу спеціальної комплексної програми дидактичних ігор-РТУ на ефективність розвитку творчих здібностей молодших школярів

З метою вивчення впливу спеціально організованої роботи на формування та розвиток творчих здібностей молодших школярів ми організували експеримент на базі Харківської основної школи Мендигоринського району.

Експеримент проводився з **вересня 2024 по березень 2025 навчального року**. У ньому брали участь школярі 1-х класів: **1-В (експериментальний клас)** та **1-А (контрольний клас)**.

Робота проводилася у три етапи:

1. **Констатуючий (вересень 2024 р.):** вивчення документації, підбір методик, організація первинного дослідження.
2. **Формуючий (жовтень 2024 – березень 2025 р.):** реалізація програми ігор-РТУ для розвитку творчих здібностей молодших школярів.
3. **Контрольний (березень 2025 р.):** повторна діагностика, обробка та аналіз отриманих результатів.

Вивчивши теорію та прийоми ігор-РТУ, ми вирішили розпочати експеримент.

Мета експерименту — показати можливості ігор-РТУ у навчальному процесі для формування креативного мислення, а також визначити способи та конкретні прийоми активізації творчої розумової діяльності в учнів 1 "В" класу.

Завдання:

- Провести попередню діагностику творчих здібностей у 1 "А" та 1 "В" класах.
- Виявити, чи сприяє система творчих завдань розвитку творчого мислення школярів.

- Створити "банк" творчих прийомів, тренінгів, ігор, систематизованих за етапами творчого уроку.
- Ввести курс РТУ на основі ТРВЗ у 1 "В" класі.
- Провести підсумкову діагностику творчих здібностей учнів перших класів у квітні 2025 року.

Схема проведення експерименту полягала в наступному:

- **На констатуючому етапі:** проведення попередньої діагностики за тестами Торренса у контрольному 1 "А" та експериментальному 1 "В" класах.
- **На формуючому етапі:** введення системи роботи з розвитку творчого мислення в експериментальному класі (впровадження спеціального курсу РТУ, творчих розминок на уроках, використання елементів та методів ТРВЗ на уроках обов'язкового циклу).
- **На контрольному етапі:** проведення підсумкової діагностики в тих самих класах, обробка результатів, їхня інтерпретація, формулювання висновків.

Психолого-педагогічний експеримент розпочався 15 вересня 2024 року. У цей час на базі нашої школи сформувалися два перші класи: 1 "А" та 1 "В".

Кількість учасників у 1 "А" класі – 20 осіб (12 хлопчиків та 8 дівчаток), а в 1 "В" класі – 20 осіб (6 хлопчиків та 14 дівчаток). Ці класи були обрані через однакову кількість піддослідних та їхню близьку успішність. З них було обрано експериментальний 1 "В" (де працює автор роботи) та контрольний 1 "А" клас.

Вивчення творчого мислення в рамках експерименту відбувалося таким чином: процес був поділений на 3 етапи.

На першому етапі, тривалістю 2 дні, було проведено первинну діагностику. На другому етапі, тривалістю 3 навчальні чверті, відбувалося навчання та розвиток за вказаною вчителем моделлю з використанням завдань творчого характеру в експериментальному 1 "В" класі. На третьому етапі було проведено заключну діагностику за тими ж тестами Торренса.

Констатуючий етап експерименту

На першому етапі психолого-педагогічного експерименту у двох класах було проведено попередній діагностичний мінімум для виявлення творчого мислення в учнів за **тестами Торренса (Додаток А)**. Зокрема, були виявлені показники **побіжності, гнучкості, оригінальності та розробленості** на початковому етапі, щоб перевірити сформульовану нами гіпотезу.

Коротка характеристика тестів О. П. Торренса "Незакінчений малюнок" [89]:

Тести Торренса призначені для використання з такими цілями:

- Дослідження розвитку обдарованості учнів.
- Індивідуалізація навчання відповідно до потреб обдарованих дітей та його організація в особливих формах: експериментуванні, самостійних дослідженнях, дискусіях.
- Розробка корекційних та психотерапевтичних програм для обдарованих дітей, які мають проблеми з навчанням.
- Оцінка ефективності програм та способів навчання, навчальних матеріалів та посібників: тести дозволяють стежити за змінами самих здібностей, а не лише за кінцевими результатами навчання.
- Пошук та виявлення дітей з прихованим творчим потенціалом, що не виявляється іншими методами.

Тести згруповані у **вербальну (словесну), образотворчу (фігурну, малюнкову), звукову та рухову батареї**, відображаючи різні прояви креативності за показниками швидкості (продуктивності), гнучкості, оригінальності та розробленості ідей. Вони передбачають використання цих батарей в цілому на практиці обстежень. Вибіркове використання лише одного або кількох тестів із цих батарей суттєво знижує ефективність та цінність діагностики. Для кожної форми розроблено докладні посібники з проведення тестування та кількісної обробки даних.

Особлива увага при створенні тестів була приділена тому, щоб зробити

їх цікавими та привабливими для дітей різного віку. Тому для забезпечення надійних результатів дуже важливе значення має обстановка під час тестування, яка в жодному разі не повинна бути напруженою та знервованою. Необхідно забезпечити повний контакт експериментатора з дітьми, **клімат довіри та безпеки, заохочення уяви та творчої свободи**. При цьому не можна давати прямі вказівки: що правильно, а що неправильно, але дуже важливо досягти повного розуміння інструкцій.

Показники креативності

- **Показник швидкості (продуктивності)** відображає здатність до генерування великої кількості ідей, виражених у словесних формулюваннях чи вигляді малюнків, і вимірюється кількістю результатів, що відповідають вимогам завдання. Продуктивність може відрізнятися в різних батареях та різних завданнях однієї батареї.

- Цей показник корисний насамперед тим, що дозволяє зрозуміти інші показники. Імпульсивні, банальні та навіть "нерозумні" відповіді дозволяють отримати високий бал за цією шкалою. Однак такі відповіді призводять до низьких показників гнучкості, оригінальності та розробленості. Низькі значення швидкості можуть бути пов'язані з детальною розробленістю відповідей у малюнкових завданнях, але можуть також спостерігатися у загальмованих, інертних або недостатньо мотивованих учасників.

- **Показник гнучкості** оцінює здатність висувати різноманітні ідеї, переходити від одного аспекту проблеми до іншого, використовувати різноманітні стратегії вирішення проблем. Іноді корисно оцінити цей показник щодо швидкості, тому що той самий показник різноманітності може спостерігатися при неоднаковій загальній кількості висунутих ідей.

- Низькі показники гнучкості можуть свідчити про ригідність (в'язкість) мислення, низьку поінформованість, обмеженість інтелектуального розвитку або низьку мотивацію. Високі значення припускають протилежні характеристики, але надзвичайно висока гнучкість

може відображати метання учасника від одного аспекту до іншого та нездатність дотримуватися єдиної лінії в мисленні.

- Інтерпретація цього показника однакова у вербальних та невербальних тестах, проте його значення можуть не збігатися. Гнучкість у поглядах та діях з образами не пов'язана з легкістю зміни аспектів у словесній сфері.

- **Оригінальність** характеризує здатність до висунення ідей, що відрізняються від очевидних, банальних чи загальноприйнятих. Ті, хто отримують високі бали за оригінальністю, зазвичай характеризуються високою інтелектуальною активністю та неконформністю. Вони здатні робити великі розумові "стрибки" або "зрізати кути" при пошуку рішення, але це не означає імпульсивності; оригінальність рішень передбачає здатність уникати очевидних та тривіальних відповідей.

- При аналізі буває цікаво співвіднести показник оригінальності з показниками швидкості та розробленості. При цьому можуть бути виявлені найрізноманітніші варіанти поєднань.

- Слід враховувати, що надзвичайно висока оригінальність відповідей може спостерігатися при деяких психічних або невротичних розладах. Тому ще раз слід наголосити на необхідності різнобічного обстеження.

- **Показник розробленості, деталізації ідей** використовується тільки для оцінки фігурних тестів, але багато дослідників вважають його досить корисним. Високі значення цього показника характерні для учнів з високою успішністю, для тих, хто здатний до винахідницької та конструктивної діяльності.

- Оскільки виконання завдань обмежено в часі, буває корисно співвіднести цей показник з показником швидкості. Людина, яка детально розробляє кожен ідею, очевидно, жертвує їхньою кількістю. Розробленість відповідей відображає, очевидно, інший тип продуктивності творчого

мислення, що може бути як перевагою, так і обмеженням, залежно від того, як вона проявляється.

- Різниця між двома аспектами творчості може бути представлена, з одного боку, як творчість у сфері створення нових ідей та, з іншого боку, як творчість у їхній розробці – створенні нових виробництв та видів діяльності.

- Так, винахідник (Томас Едісон, Нікола Тесла) пропонує оригінальний спосіб вирішення технічної чи іншої проблеми, а підприємець (Генрі Форд, Лі Якокка) реально втілює його та знаходить йому ринкове застосування. Члени екіпажу гоночної машини також розподіляють між собою завдання: штурман планує спосіб проходження траси, тобто вирішує проблему теоретично, а пілот долає перешкоди практично.

Індивідуальні особливості учнів можна оцінити при порівнянні даних вербальних та фігурних тестів. Діти з низькими балами за вербальною шкалою та високими – за фігурною часто відчують труднощі при виконанні тестів на інтелект та у шкільному навчанні, хоча деякі вчителі інтуїтивно відносять їх до обдарованих. Серед більш освічених та успішних у школі дітей часто трапляються протилежні випадки: високих показників творчості у вербальній сфері та низьких – у наочно-образній.

Тестування було колективним. Проводила тестування у двох класах шкільний психолог. Кожній дитині пропонувалося 10 карток, на яких зображені різні контурні фігури (прості геометричні форми – коло, трикутник, квадрат; або складні – силует стовбура з однією гілкою, хмари, краплі тощо).

Психолог каже: "Діти. Перед вами 10 листочків. На кожному намальована якась фігурка. Ви можете, як чарівники, перетворити цю фігурку на будь-яку картинку. Для цього домалуйте до фігурки все, що захочете, але так, щоб вийшла красива картинка". Час виконання завдання не фіксувався.

Для оцінювання результатів завдання використовувалися критерії:

- **Побіжність:** Цей показник визначається підрахунком числа завершених фігур. Максимальний бал дорівнює 10.
- **Гнучкість:** Цей показник визначається кількістю різних категорій відповідей. Для визначення категорії можуть використовуватись як самі малюнки, так і їхні назви (що іноді не збігається).
- **Оригінальність:** Оцінка велася відповідно до "Частотної таблиці малюнків" (Додаток Б).
- **Розробленість:** Оцінюючи ретельність розробки відповідей, бали даються за кожну значущу деталь (ідею), що доповнює вихідну стимульну фігуру, як у межах її контуру, так і за її межами. При цьому, проте, основна, найпростіша відповідь має бути значущою, інакше її розробленість не оцінюється.

Загальна оцінка креативності визначалася згідно з показниками:

- Низький рівень: 0-15 балів.
- Середній рівень: 16-29 балів.
- Високий рівень: 30-40 балів.

Після діагностики всі роботи дітей із двох класів були перевірені, та результати зведені у 2 таблиці. У таблиці 2.4 представлені результати попереднього тестування 1 "В" класу, а в таблиці 2.5 – результати тестування 1 "А" класу.

Таблиця 2.4

Результати дослідження рівня розвитку творчих здібностей на констатуючому етапі експерименту в експериментальному 1-В класі

№	Побіжність	Гнучкість	Оригінальність	Розробленість	Загальний показник креативності
1	2	3	4	5	6
1	9	4	6	3	22
2	10	4	5	3	22
3	10	5	7,5	3	25,5
4	10	4	5	3	22
5	10	5	7	4	26

6	7	3	5	3	18
7	8	5	6	3	22
8	10	6	8	6	30
9	10	6	7	4	27
10	10	5	6	5	26
11	10	5	9	5	29
12	8	3	4	3	18
13	8	3	4,5	4	19,5
14	9	3	4,5	2	18,5
15	10	6	9	6	31
16	7	4	6,5	5	22,5
17	7	4	6	3	20
18	8	5	6	4	23
19	6	3	5	2	16
20	10	5	6	4	25

Таблиця 2.5

Результати дослідження рівня розвитку творчих здібностей на констатуючому етапі експерименту у контрольному 1-А класі

№	Побіжність	Гнучкість	Оригінальність	Розробленість	Загальний показник креативності
1	2	3	4	5	6
1	9	4	6	3	22
2	6	3	5	3	17
3	7	4	5,5	6	22,5
4	6	3	6	2	17
5	5	3	5	3	16
6	10	5	6	4	25
7	6	7	6	7	26
8	10	4	5	3	22
9	4	4	9	5	22
10	10	7	8	5	30
11	7	4	7	5	23
12	9	6	9	5	31
13	8	3	4	3	18
14	10	6	8	7	31
15	9	7	5	2	23
16	9	3	5	2,5	19,5
17	8	4	4	3	19
18	4	4	5	3	16
19	10	4	6	2	22
20	10	5	5	5	25
21	10	5	4	7	26

Таблиця 2.6.

Порівняльні результати дослідження рівня розвитку творчих здібностей на констатуючому етапі експерименту у контрольному та експериментальному класах

Клас	Високий рівень		Середній рівень		Низький рівень	
	Ос.	%	Ос.	%	Ос.	%
1-Б (експер.)	2 ос.	10%	6 ос.	30 %	12ос.	60 %
1-А (контр.)	3 ос.	14 %	5. ос.	23 %	13ос.	63 %

З проведеного тестування було видно, що результати діагностики у

двох класах практично однакові. У 1 "А" класі 3 дитини з високими креативними здібностями та 4 дитини із середнім рівнем творчих здібностей. Тобто 14% дітей у 1 "А" класі мають високий рівень розвитку творчих здібностей. А в 1 "В" класі 2 дитини з високим рівнем творчих здібностей та 4 дитини із середнім рівнем творчих здібностей. Лише 10% дітей у 1 "В" класі мають високий рівень творчих здібностей.

Формуючий етап експерименту

Очікувані результати:

- оригінальне вирішення проблем і завдань, вміння легко долати труднощі, що виникають;
- розвиток навичок сильного мислення та творчої уяви за допомогою спеціальних вправ та методів з використанням у навчальній діяльності елементів ТРВЗ та зарубіжних методів знаходження нових ідей: мозкового штурму, морфологічного аналізу тощо;
- розвиток пошукової активності учнів та вміння вирішувати нестандартні завдання: винахідницькі, дослідні.
- розвиток гнучкості, критичності мислення;
- формування позитивної самооцінки, впевненості у власних силах.

Вивчення цієї програми вимагає спеціально відведених для неї годин (1 година на тиждень). Залежно від наявності відведеного часу вивчення цього курсу, до програми можуть бути внесені зміни, як у змісту, і формою.

Структурною основою навчання є урок, якому відповідає власна навчальна тема.

До змісту занять необхідно включати матеріал, спрямований на формування у дітей первісних уявлень про природу, суспільство, людину, а також свою націю. національних особливостях, Батьківщині, виходячи з регіональних умов.

Приступаючи до складання цієї програми, ми використали досвід викладання даного курсу в початковій школі педагогів України. Досвід, що

дозволяє найбільш доступним та цікавим способом розвинути у молодшого школяра творче мислення та уяву, познайомити з елементарними поняттями та методами активізації мислення, способами вирішення завдань та проблем, життєвих ситуацій. Ми ставили завдання створення самостійного матеріалу, адаптованого до регіональних умов з урахуванням вікових та психологічних особливостей дітей.

Програма:

Вступ до навчання та знайомство зі світом уяви

Подорож у Країну Знань

- Сюжет: Експедиція першокласників у світ шкільних відкриттів.
- Теми: Хто ми? Навіщо навчаємось? Які бувають школи у світі?
- Гра: «Я дослідник», «Сходишки знань», карта інтересів.

Розвиток мислення та уяви

Планета Питаннячко

- Теми: Як задавати цікаві питання. Види питань.
- Гра: «5 запитань до предмета», «Чарівна скринька чомукань».

Королівство Частинок і Цілого

- Теми: Що з чого складається? Як частини творять ціле?
- Сюжет: Конструктори зі світу «Будуйко».
- Гра: «Поверни частинку», «Будуємо нового звіра».

Час, події, послідовність

Машина часу професора Хвилинки

- Теми: Послідовність подій, минуле – теперішнє – майбутнє.
- Гра: «Хронологічне доміно», «Що було раніше?».

Оцінювання та судження

Місто Рішень

- Теми: Що добре, а що погано. Думки можуть бути різними.
- Гра: «Суперечники», «Два боки однієї ситуації».

Моделювання та рольова гра

Планета Допомагайків

- Теми: Роль у колективі, соціальні ситуації, модель поведінки.
- Гра: «Що б зробив я?», моделювання ситуацій допомоги, дружби.

Світ почуттів і сенсорики

Чарівний сад відчуттів

- Теми: Всі п'ять органів чуття, емоції, як ми пізнаємо світ.
- Сюжет: Екскурсія з феєю Сенсоринкою.
- Станції: Зорова галерея, Звукова печера, Печиво смаків, Острів дотику, Клуб пахощів.

Розпізнавання ознак

Детективи Ознакіно

- Теми: Визначення ознак предметів, їх порівняння.
- Гра: «Хто я?», «Знайди пару», «Таємна ознака».

Фантазія, творчість, казка

Місто Творців Ідей

- Теми: Фантазування, створення нових об'єктів.
- Гра: «Що, якби...», «Нереальний предмет».

Театр Казкових Подій

- Теми: Створення сюжетів, драматизація.
- Сюжет: Студія юного сценариста.
- Гра: «Склади казку з трьох слів», «Інтерв'ю з героєм».

Прощання з навчальним циклом

Планета «Що ми знаємо»

- Теми: Підсумок, рефлексія, закріплення образу себе як творця.
- Гра: «Книга відкриттів», «Феєрверк знань», «Передай щось доброго».

Нами були розроблені конспекти уроків із використанням ігор-РТУ. Створено робочі листи - розминки, що розвивають творчі здібності, які

використовувалися щодня, а також було розроблено та введено курс РТУ. У контрольному класі уроки з вищевказаних предметів проводилися у традиційній формі. Учні 1 "В" класу із задоволенням працювали у робочих зошитах. Щодня творчий потенціал у дітей підвищувався. На виконання творчих завдань наприкінці 3 чверті діти приділяли дедалі менше часу.

З перших днів занять уроки української грамоти проводилися з допомогою робочих листів. У робочих аркушах були включені завдання з програмного матеріалу, а також завдання з іграми-РТУ. Дітям подобалося виконувати домашнє завдання у робочих аркушах.

Сильно підвищували мотивацію під час уроків обов'язкового циклу робочі аркуші з творчими розминками. На урок поспішали не лише "сильні" учні, а й ті, кому навчання давалося нелегко. Особливо улюбленими стали уроки літературного читання та пізнання світу, оскільки саме цих предметах майже завжди застосовувалися методи игр-РТУ. Особливо полюбилися дітям такі методичні прийоми, як: системний оператор, 5 питань до героя, аналіз літературного героя тощо. А також ігри з чарівниками на уроках математики, "мозковий штурм" на уроках української грамоти. На уроках пізнання світу діти складали загадки "Так-нітки" про тваринний та рослинний світ.

Учні із задоволенням відвідували заняття курсу РТУ:

1. Старт навчальної подорожі. «Портал У Знанняляндію»

- Хто ми такі? Що означає бути учнем?
- Чому і навіщо люди навчаються? Як навчаються у світі?

Гра: «Станція Питання», «Глобус Інтересів».

2. Усвідомлення структури світу. Лабораторія Чарівника Збирай-Будуй

- Поділ предметів на частини. Що буде, якщо поєднати?
- Гра: «Чарівний конструктор», «Знайди, чого не вистачає».

3. Часові уявлення. Календарник і Подорожник у країні Минуло–Тепер–Потім

- Послідовність подій. Що було раніше, а що буде згодом.
- Гра: «Кроки в часі», «Згадати – Уявити – Очікувати».

4. Моральні оцінки. Ураган Думок і Місто Вибору

- Як ми оцінюємо ситуації? Чому думки можуть бути різними?
- Гра: «За і Проти», «Карта вибору», «Добре–Небезпечно».

5. Моделювання. Майстерня Ідей Малюка-Помагайка

- Моделювання об'єктів, створення «копій» і «прототипів».
- Гра: «Збери по пам'яті», «Замість цього — те».

6. Сенсорика – зір. Галерея Відтінків і Фігурка-Художниця

- Колір, форма, розмір, як їх розпізнавати й описувати.
- Гра: «Відтінкове доміно», «Скульптори форм».

7. Сенсорика - слух. Музичний Всесвіт Діна-Донна

- Звуки: гучність, висота, тривалість, тембр.
- Гра: «Звуковий оркестр», «Впізнай предмет за звуком».

8. Сенсорика – смак. Кулінарна планета Смаколандія

- Основні смаки, як ми їх відчуваємо.
- Гра: «Хто що їсть?», «Смаковий мікс».

9. Сенсорика – нюх. Таємничий Ліс Ароматів

- Гра: «Пахуча загадка», «Склади пахучий рецепт».

10. Сенсорика - дотик. Архіпелаг Відчуттів

- Температура, рельєф, маса, форма.
- Гра: «Наосліп», «Вага – Невагомість».

11. Аналіз і порівняння. Село Відмінностей і Схожостей

- Ознаки. Пошук спільного і різного.
- Гра: «Порівняй-ка!», «Що зайве і чому?».

12.Загадки і логіка. Центр Досліджень Професора Чомучки

- Логічне мислення, гра «Так – Ні», загадки за ознаками.
- Гра: «Хто я?», «Таємна властивість».

13.Фантазія і уява. Майстерня Крил Уяви

- Прийоми фантазування.
- Гра: «Що, якби?», «Фантазійний звір», «Зміни світ».

14.Казка і театралізація. Місто Казкарів і Театр Образів

- Створення власних казок.
- Гра: «Казкова естафета», «Перетвори предмет у героя».

15.Завершення подорожі. Бал Успіхів у Палаці Пізнання

- Підсумки, досягнення, презентація власних ідей.
- Гра: «Моє відкриття року», «Скриня знань», «Коло дружби».

Кожена дитина має власні скарбнички, куди вони складали всі творчі завдання.

Наприкінці 3 чверті за підсумками занять провели тестування.

Тестування проводилося у двох класах у контрольному 1 "А" та експериментальному 1 "В" класі. У тестуванні брали участь усі діти із двох класів. Тому можна було з упевненістю підбивати підсумки нашого тестування. Діагностика проводилася за 3 методиками П. Торренса, які були першому етапі експерименту.

Дітям була дана та сама інструкція, час виконання завдань теж було однаковим. Тестування проводила старший психолог школи. Тому результати тестування дійсні, зроблені незалежним експертом. За підсумками занять на контрольному етапі було проведено підсумкову педагогічну діагностику. Результати діагностики представлені в таблицях 2.7 та 2.8.

Таблиця 2.7

Порівняльні результати дослідження рівня розвитку творчих здібностей на контрольному етапі експерименту у контрольному та експериментальному класах

Клас	Високий рівень		Середній рівень		Низький рівень	
	Ос.	%	Ос.	%	Ос.	%
1-В (експер.)	13 ч.	65%	6 ч.	30 %	1ч.	5 %
1-А (контр.)	8 ч.	38%	9 ч.	43 %	4ч.	19 %

Таблиця 2.8.

Динаміка результатів дослідження рівня розвитку творчих здібностей на констатуючому та контрольному етапах експерименту

Клас	Високий рівень		Середній рівень		Низький рівень	
	Ос.	%	Ос.	%	Ос.	%
1-В (експер.)	10%	60%	25 %	30 %	65 %	10 %
1-А (контр.)	14 %	43%	19 %	43 %	66 %	14 %

З контрольної діагностики видно, що 12 дітей, а це 60% від усього класу, у 1 "В" класі мають високий рівень творчих здібностей. Порівняно з початком експерименту, це на 50% більше. Така статистика вказує на зростання розвитку креативних якостей особистості школярів, що підтверджує ефективність використовуваної ігрової РТУ-методики.

У 1 "А" класі, де не застосовувався курс ігор РТУ, кількість учнів з високим рівнем творчих здібностей зросла на 19% - з трьох до семи школярів.

Аналіз результатів дослідження рівня сформованості творчих здібностей показує, що ефективність формування креативності в експериментальному класі значно вища, ніж у контрольному. При цьому, якщо в експериментальному 1-В класі кількість учнів з високим рівнем творчих здібностей зросла на 50%, то в контрольному - лише на 19%, тобто на 31% менше порівняно з експериментальним класом.

Крім того, діти в 1 "В" класі розкутіші, впевненіші в собі, ніж діти в 1 "А" класі. На підсумковому тестуванні вони не хвилювалися, поводитися вільно. Коли їм запропонували виконати це тестування, вони із задоволенням та інтересом розпочали його виконання. Діти 1 "А" класу довше думали над завданням, і воно викликало у них труднощі.

Атмосфера прийняття сприяє підвищенню творчої активності у дітей та підвищує їхню самооцінку та інтерес. Найголовніше, що діти хочуть іти до школи, люблять її, із задоволенням беруть участь у громадській діяльності; прагнуть взаємодії, контактів з однокласниками й у позаурочний час, до колективних, групових форм роботи. У класі склалися теплі, добрі стосунки. Який характер мають їхні інтереси, коли нашим дітям буває цікаво? Якщо є можливість реалізувати себе, проявити свою творчість, коли дитина відчуває радість перемоги, відкриття; якщо предмет, що її цікавить, актуальний, близький їй або пов'язаний з мрією.

Таким чином, результати експерименту дозволяють зробити висновок, що в умовах експерименту значно підвищилися показники рівнів сформованості творчих здібностей молодших школярів. Отримані результати доводять позитивний вплив та високу ефективність спеціальної системи використання дидактичних ігор РТУ - розвитку творчої уяви школярів.

Отже, гіпотеза, поставлена перед цією дипломною роботою, повністю підтвердилася.

Висновки до розділу 2

Курс РТУ (розвитку творчої уяви) створений для розвитку творчих здібностей і нестандартного мислення.

Мета: формування вмінь вирішувати винахідницькі завдання, розвивати фантазію, уяву, інтерес до творчості.

Методична основа - ТРВЗ (теорія розв'язання винахідницьких задач) та неалгоритмічні методи генерації ідей.

Принципи побудови курсу:

- системність і комплексність;
- творчий підхід до навчання;
- наступність і вікова доцільність;
- єдність понятійного апарату;
- діяльнісність і орієнтація на ідеальність;
- зворотний зв'язок і продуктивний вихід.

Методичні особливості організації занять:

- Заняття проводяться у формі: уроків-казок, подорожей, тренінгів, ділових ігор.
- Різноманітні форми роботи: індивідуальна, парна, групова, колективна.
- Курс - безоцінковий або з м'якою системою заохочень (4-5 балів, іноді символічні оцінки).
- Основний мотиватор - зацікавленість у творчому процесі.

Структура заняття РТУ:

1. Розминка: налаштування мислення, емоційна та інтелектуальна підготовка.
2. Розвиток психічних процесів: пам'яті, уяви, мислення.
3. Основний етап: робота над програмним матеріалом.
4. Рефлексія: усвідомлення процесу та результату творчої діяльності.

Дисципліна та керування увагою: авторитарні методи – неприйнятні; успішна робота залежить від встановлення спільних правил, чергування активностей та створення комфортного простору для самовираження; проблема “мовчазних” дітей вирішується через ігрові естафети, роботу в парах і підтримку навіть мінімальних успіхів.

Зміст розминок:

- Завдання спрямовані на розвиток:
 - Мислення (аналіз, узагальнення, порівняння).
 - Уяви.
- Принципи побудови: від простого до складного, відповідно до періодів розвитку.
- Формат - ігровий, ненавчальний, але з глибоким пізнавальним змістом.

Типологія творчих завдань (4 групи):

1. Пізнання: вивчення об'єктів, явищ, системне мислення.
2. Створення: генерування нових ідей, креативний пошук.
3. Перетворення: модифікація існуючого, уявне перетворення форм, функцій.
4. Використання нової якості: перенесення, фантастичне застосування, інтерпретація.

Приклади творчих завдань та ігор:

- "Вільне фантазування" (створення чарівних рослин, предметів).
- "Метод аборигена" (опис звичних речей як незнайомих).
- "Хороші і погані вчинки" (візуалізація моральних якостей).
- "Речі з чарівної країни", фантастичні тварини, їжа, інструменти - активізація уяви.

Тематичні серії творчих завдань та міжпредметна інтеграція:

- "Рукотворний світ", "Природний світ", "Організм людини" – формують базові уявлення про світ через пізнання і створення.

- "Головоломки", "Ознаки", "Космос" – стимулюють аналітичне і образне мислення.
- "Країна незроблених справ", "Фантастичні сюжети", "Так-нітки" – спрямовані на евристичний пошук та розвиток уяви.
- "Безпека", "Проблеми третього тисячоліття", "Що таке добре?" – актуалізують соціальні й моральні проблеми, екологічну свідомість.

Кожна серія легко інтегрується з іншими предметами: математика, мова, читання, ОБЖ, природознавство тощо.

Рівні складності творчих завдань: III рівень (початковий) – 1–2 класи; II рівень – розвиток системного мислення; I рівень (вищий) – 3–4 класи.

Методи, що використовуються на різних рівнях:

- рівень 1: метод фокальних об'єктів, морфологічний аналіз, дихотомія, синектика;
- рівень 2: метод маленьких чоловічків, системний оператор, ресурсний підхід, подолання інерції.
- рівень 3: адаптований АРИЗ, прийоми вирішення просторових і часових протиріч.

Функції методів творчості:

- Опис предмета (форма, колір, матеріал).
- Мислення через аналогії та рольові уявлення (ММЛ, "частина–ціле", "діалог з ЕОМ").
- Робота з відчуттями як ресурсами пізнання.
- Виділення під- та надсистем ("місто схожостей і несхожостей", "від приватного до спільного").

- Вирішення суперечностей ("добре–погано").

Роль ТРВЗ-методів у літературній освіті:

- Робота з літературними поняттями через:
 1. Зразки творів.
 2. Асоціативні ряди.

3. Уявні образи (посудини як жанри: фольклор – бочка, казка – глечик).

4. Сценічні імпровізації.

- Акцент на мисленні образами, а не поняттями (особливо в ліричних текстах).

Переваги застосування методів РТУ:

- підвищення мотивації;
- глибше осмислення матеріалу;
- формування системного бачення світу;
- раннє формування дослідницьких навичок (постановка проблем, аналіз, функціональний підхід).

- Перехід від пасивного до активного, дослідницького навчання.

Мета експерименту: визначити ефективність дидактичних ігор-РТУ у формуванні творчого мислення учнів.

Завдання:

- Провести діагностику рівня творчих здібностей (за Торренсом).
- Впровадити систему творчих вправ і курс РТУ.
- Провести повторне тестування і проаналізувати динаміку розвитку.

Організація експерименту

- Місце проведення: Харківська ЗОШ.
- Термін: вересень 2024 – березень 2025.
- Учасники: два перших класи (1-А – контрольний, 1-В – експериментальний), по 20 учнів кожен.

- Етапи:

- Констатуючий: діагностика рівня креативності за методикою Торренса.

- Формуючий: впровадження курсу РТУ, використання ігор, творчих розминок, методів ТРВЗ.

- Контрольний: повторне тестування та аналіз змін.

Методика дослідження

- Тест Торренса: оцінювались показники:
 - побіжності (кількість ідей),
 - гнучкості (різноманітність ідей),
 - оригінальності (нестандартність),
 - розробленості (деталізація).
- Діти працювали із зображеннями, які доповнювали згідно з

власною уявою.

Зміст формуючого етапу

- Впроваджено авторську програму курсу РТУ (1 година/тиждень).
- Теми включали роботу з уявою, почуттями, аналізом літературних героїв, створення загадок, театралізацію тощо.
- Застосовувались методи: «мозковий штурм», аналіз, моделювання, ігри з персонажами.
- Уроки будувалися на принципах гри, активної взаємодії та розвитку емоційно-творчої сфери.

Порівняльні результати (динаміка розвитку творчих здібностей)

- Приріст учнів з високим рівнем у 1-В класі: +50%.
- В 1-А класі (без РТУ-методики): лише +19%.

Таким чином, ефективність методики РТУ перевищує традиційне навчання на 31%.

ВИСНОВКИ

Однією з актуальних проблем суспільства є формування конкурентоспроможної особистості, готової не тільки жити в мінливих соціальних та економічних умовах, а й активно впливати на існуючу дійсність, змінюючи її на краще. У зв'язку з цим на перший план виходять певні вимоги до такої особистості - креативність, активність, соціальна відповідальність, володіння розвиненим інтелектом, високий рівень професійної грамотності, стійка мотивація пізнавальної діяльності.

Сучасне суспільство все більше потребує мислячих людей, але підготовка творчо мислячих людей є надзвичайно важким завданням. Чи можна навчити творчості? І якщо можна, то як? Дослідження, проведені в нашому дипломному проєкті, дозволили нам дати ствердну відповідь на це запитання: так, вивчати творчість можна і потрібно; при цьому ефективним засобом розвитку творчих здібностей дитини є інструментарій ігор-РТУ.

Відомо, що вчитель - ключова фігура навчального процесу. Саме він може розвивати в учнів якості творчої особистості. При цьому очевидно, що здатність вчителя творчо мислити - вирішальний фактор зміни освітнього процесу, бо тільки творча особистість може виховати творчу особистість у своїх учнях.

Молодший шкільний вік є сенситивним (найсприятливішим, "чутливим") етапом розвитку творчості дитини, її самореалізації та зростання її особистісної гідності.

Результати дослідно-експериментальної роботи з вивчення впливу спеціальної комплексної програми дидактичних ігор-РТУ на ефективність розвитку творчих здібностей молодших школярів підтвердили висунуту гіпотезу.

Ми дійшли висновку, що успішному формуванню та розвитку творчих здібностей школярів сприяють такі педагогічні умови:

1. Педагогізація довкілля: створення середовища, психологічно,

матеріально сприятливого для прояву та розвитку дитячої творчості.

2. Особистий приклад дорослих: творчість учителя, творче захоплення цікавою справою дорослих, батьків.

3. Об'єднання зусиль усіх суб'єктів педагогічного процесу з метою створення умов для особистісного розвитку творчих здібностей молодших школярів: координація виховних впливів, єдність вимог, слова та справи.

4. Використання інструментарію ігор-РТУ (розвитку творчої уяви), що створюють ситуації вибору, спрямованих на формування дивергентного мислення: усі обов'язкові цикли та вправи "Розминки на кожен день".

5. Організація співтворчості в дитячому колективі з метою прояву та розвитку творчих здібностей кожного.

6. Підвищення в учнів мотивації до самостійного пошуку знань, дослідження проблем.

7. Систематичне здійснення діагностики та її аналіз.

При відборі змісту методичної діяльності з реалізації поставленої мети особливу увагу було приділено створенню творчої обстановки на уроках у початковій школі; проведенню спеціальних уроків творчої діяльності РТУ, розробленню технології уроків з метою розвитку творчих здібностей дітей. Методична діяльність включала й роботу з удосконалення творчої діяльності самого вчителя: у процесі психологічних тренінгів відпрацьовувалися прийоми вербальної та невербальної поведінки у спілкуванні, проблеми творчого розвитку учнів, методи та шляхи коригування процесу навчання з урахуванням поставлених завдань. Наприклад, вплив оціночної діяльності вчителя на позицію школяра та розвиток його індивідуальності, оцінка результатів діагностики творчих здібностей дітей, участь сім'ї у розвитку дитячої творчості, обговорення даних анкетування батьків. Значне місце займала теоретична підготовка вчителя щодо проблеми формування креативності школярів.

Що стосується вибору тем для творчих завдань, то досвід нашої роботи показує, що спочатку вони повинні пропонуватися керівником. Учням

спочатку краще перебувати в становищі ведених. Потім, у міру згортання навичок рішення та напрацювання розумових операцій, учням можна поступово надавати все більшу й більшу самостійність.

Аналіз педагогічних, методичних джерел та власний досвід роботи з використання ігор-РТУ дозволяють зробити висновок, що дана технологія забезпечує високу педагогічну ефективність у розвитку творчих здібностей дітей. Вона забезпечує логіку виховно-освітнього процесу, дає інструменти та оператори мислення, озброює прийомами активізації творчого процесу та способами вирішення різних протиріч.

Використання ігор-РТУ формує діалектичне, системне мислення, виробляє стратегію творчої особистості, яка спрямовує свою діяльність на те, щоб приносити користь людям, планеті, цивілізації.

Організація навчального процесу з використанням інструментарію ігор-РТУ спрямована на задоволення потреб суспільства в освіченій, творчій, компетентній і конкурентоспроможній особистості, здатній жити в середовищі, що динамічно розвивається, готової до самоактуалізації як у своїх власних інтересах, так і в інтересах суспільства.

Результати контрольного дослідження довели зростання рівня творчих здібностей за всіма показниками: продуктивність, побіжність, оригінальність. Контрольні показники свідчать про те, що досягнення знання через творчість сприяє підвищенню самореалізації творчих здібностей у ході навчальної діяльності школярів як суб'єктів діяльності.

В результаті дослідження ми підтвердили правильність висунутої нами гіпотези: розвиток творчих здібностей учнів буде успішним за умови організації спеціальних дидактичних ігор-РТУ, спрямованих на розвиток творчої уяви, продуктивності та оригінальності мислення молодших школярів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бех І.Д. Особистісно зорієнтоване виховання: Науково-методичний посібник. – К.: ІЗИН, 1998.
2. Бондар В. І. Дидактика: Підручник. – К.: Либідь, 2005. – 264 с.
3. Власова О. І. Педагогічна психологія: Навчальний посібник. – К.: Либідь, 2005. – 400 с.
4. Вознюк Н. М. Етико-педагогічні основи формування особистості: Навчальний посібник. – К.: Центр навч. літератури, 2005. – 196 с.
5. Волкова Н. П. Педагогіка: Навчальний посібник. – К.: Академія, 2003. – 576 с.
6. Волобуєва Т. В. Розвиток творчої компетентності школярів. - Х. : Основа, 2005. - 112 с.
7. Гончаренко С. Український педагогічний словник. - К. : Либідь, 1997. - 376 с.
8. Грушко О. В. Розвиток творчих здібностей молодших школярів у процесі мовленнєвої діяльності: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09 / ін-т педагогіки АПН України. - К., 2005. - 20 с.
9. Гуманізація процесу навчання в школі: Навч. посіб. / За ред. С. П. Бондар. - 2-ге вид., доп. - К. : Стилос, 2001. - 256 с.
10. Державний стандарт початкової загальної освіти. - Початкова освіта. №18 (594) травень 2011
11. Друзь З. В. Нестандартні завдання як засіб стимулювання пізнавальних інтересів молодших школярів: Дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / Криворізький державний педагогічний ун-т. - Кривий Ріг, 1997. - 178 л.
12. Єрмаков і. Освіта і життєва компетентність для ХХІ століття // Завуч. - 2005. - № 19. - С. 13-16.
13. Забродський М. М. Педагогічна психологія: Курс лекцій. – К.: МАУП, 2000. – 189 с.

14. Зязюн і. А. Педагогіка добра: ідеали і реалії: Наук.-метод. посіб. - К. : МАУП, 2000. - 309 с.
15. Клепиков О. І., Кучерявий І. Т. Основи творчості особи: Навч. посіб. - К. : Вища школа, 1996. - 295 с.
16. Комаровська О. А. Інтеграція мистецтв у вихованні талантів // Обдарована дитина. - 2005. - № 8. - С. 38-48.
17. Коновальчук М. Розвиток творчості молодших школярів : Система літературних завдань. - К. : Шкільний світ, 2025. - 120 с. - (Бібліотека «Шкільного світу»)
18. Концепція загальної середньої освіти (12-річна школа) // Педагогічна газета. - 2002. - № 1 (91) - С. 2-8.
19. Кочерга О. В. Початок життя - становлення творчості : Посіб. для батьків дошкільнят та соціальних педагогів / Під заг. ред. С. Чередниченко. - К. : Кобза, 2003. - 256 с.
20. Кремень В. Г. Освіта і наука в Україні - інноваційні аспекти. Стратегія. Реалізація. Результати. / Василь Кремень. - К. : Грамота, - 2005. - 447 с.
21. Кузьмінський А. І., Омеляненко В. А. Педагогіка: Підручник. – К.: Знання-прес, 2003. – 418 с.
22. Кутішенко В. П. Вікова та педагогічна психологія (курс лекцій): Навчальний посібник. – К.: Центр навч. літератури, 2005. – 128 с.
23. Лобчук О. Складання творів за спостереженням // Початкова школа. - 2005. - № 1. - С. 10-12.
24. Лозниця В. С. Психологія і педагогіка: основні положення. Навчальний посібник. – К.: “ЕксОб”, 1999. – 303 с.
25. Масол Л. Концепція художньо-естетичного виховання учнів у загальноосвітніх навчальних закладах України // Шкільний світ. - 2002. - № 9. - С. 1-16.
26. Масол Л. М. Загальна мистецька освіта: теорія і практика: Монографія / Л. М. Масол. - К. : Промінь, 2006. - 432 с.

27. Машенко М. М. Музика і живопис на уроках літератури. - 2-ге вид., доп. - К. : Рад. школа, 1971. - 135 с.
28. Миропольська Н. Є. Мистецтво слова в структурі художньої культури учня: теорія і практика. - К. : Парламентське видавництво, 2002. - 204 с.
29. Мойсеюк Н. Є. Педагогіка: Навчальний посібник. – К.: Гранма, 1999. – 350 с.
30. Моляко В. О. Творчий потенціал людини як психологічна проблема // Обдарована дитина. - 2005. - № 4. - С. 2-9.
31. Овдійчук Л. М. Формування естетичних почуттів старшокласників на основі взаємодії мистецтв у процесі вивчення літератури: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01 / ін-т педагогіки АПН України. - К., 2005. - 20 с.
32. Осадченко І. І. Стимулювання творчої активності молодших школярів засобами поетичного слова: Автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.09 / Волинський державний університет імені Лесі Українки. - Луцьк, 2005. - 19 с.
33. Освітні технології: Навч.-метод. посіб. / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін.; за ред. О. М. Пехоти. - К. : 2004. - 256 с.
34. Педагогіка в запитаннях і відповідях: Навчальний посібник / Л. В. Кондрашова, О. А. Пермяков та ін. – К.: Знання, 2006. – 252 с.
35. Педагогіка: Навчальний посібник / В. М. Галузяк, М. І. Сметанський, В. І. Шахов. – Вінниця: РВВ ВАТ “Віноблдрукарня”, 2001. – 200 с.
36. Педагогіка: Хрестоматія / Уклад.: А. І. Кузьмінський, В. Л. Омеляненко. – К.: Знання-Прес, 2006. – 700 с.
37. Педагогічний словник / За ред. М. Д. Ярмаченка. – К.: Педагогічна думка, 2001. – 516 с.
38. Пентилюк М., Нікітіна А., Горюшкіна О. Концепція когнітивної методики навчання української мови // Дивослово. - 2004. - № 8. - С. 65-71.

39. Психологічна енциклопедія / Автор-упоряд. О. М. Степанов. - К. : Академвидав, 2006. - 424 с.
40. Робота з обдарованими дітьми. Сходінки творчого зростання. 1-4 класи: Посібник для вчителя/Упор. Гордінок Н. М. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2025. – 152 с.
41. Роменець В. А. Психологія творчості: Навч. посіб. - 2-ге вид., доп. - К. : Либідь, 2001. - 288 с.
42. Рудницька О. П. Педагогіка: загальна та мистецька: Навч. посіб. - Т. : Навчальна книга - Богдан, 2005. - 360 с.
43. Савченко О. Я. Барвистий клубок: Дивись, міркуй, відповідай: Навчання і розваги. - К. : Бліц, 1996. - 176 с.
44. Савченко О. Я. Новий етап розвитку 4-річної початкової школи // Початкова школа. - 2001. - № 1. - С. 6-10.
45. Савченко О. Я. Розвивай свої здібності: Навч. посіб. для мол. шк. - К. : Освіта, 1995. - 159 с.
46. Савченко О. Я. Сучасний урок у початкових класах - К. : Магістр, 1997. - 256 с.
47. Савченко О.Я. Від людини освіченої — до людини культури: Ціннісні орієнтації загальноосвітньої підготовки учнів // Рідна школа. — 1996. — №5 — 6. — С. 56 — 60.
48. Савченко О.Я. Сучасний урок у початкових класах. К.: Магістр — S, 1997.
49. Семенова А. В., Гурін Р. С. Осипова Т. Ю. Основи психології і педагогіки: Навчальний посібник. — К.: Знання, 2006. — 319 с.
50. Сисоєва С. О. Творчий розвиток учнів у контексті особистісно орієнтованого навчання. Гуманітарні науки. 2001. № 1. С. 110-118.
51. Скрипченко Н.Ф. Шляхи вдосконалення класного й позакласного читання// Початкова школа. — 1990. — N5. — С. 36 — 40.
52. Степанов О. М., Фіцула М. М. Основи психології і педагогіки: Навчальний посібник. — К.: Академвидав, 2005. — 520 с.

53. Телячук В.П., Лесіна О.В. Інноваційні технології впочатковій школі. Х.: ВГ «Основа», 2008.

54. Тименко В. П. Художня праця: Підруч. для 4 кл. загальноосвітніх шкіл. - К. : Промінь, 2004. - 143 с.

55. Юрченко З. В. Самостійна художньо-словесна творчість учнів як засіб розвитку літературних здібностей: Дис. ... канд. пед. наук: 10.00.07 / Прикарпатський ун-т ім. В. Стефаника. - івано-Франківськ, 2001. - 220 л.

56. Явоненко М. В. Методика підготовки школярів до літературно-творчої діяльності. Початкова школа. 2005. № 5. С. 15 – 18.

57. Явоненко М. В. Розвиток уяви і літературних здібностей молодших школярів // Початкова школа. - 2003. - № 3. - С. 14-17.

58. Як допомогти дитині стати творчою особистістю / Упоряд. Л. Шелестова. - К. : Ред. загальнопед. газ., 2003. - 112 с.

ДОДАТКИ

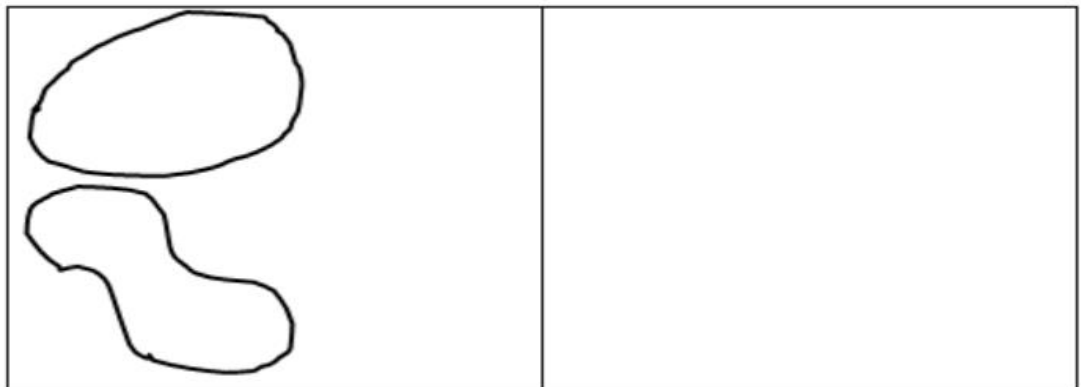
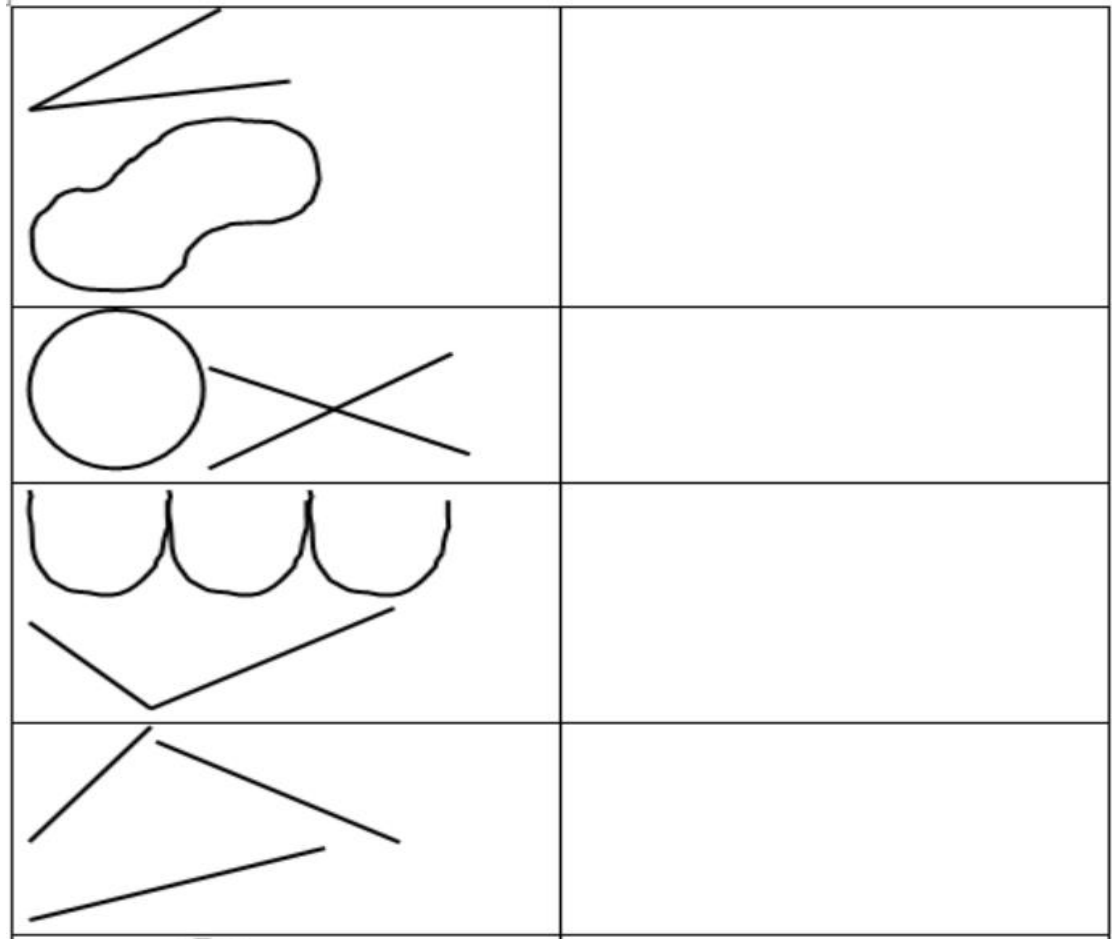
Додаток А

Методика №1 "Незакінчені малюнки"

Дітям було дано таку інструкцію:

Уявіть, що ви чаклуни.

Доріжте фігуру так, щоб вийшла гарна картина.



Методика №2 "Варіанти вживання"

Цей тест також було запропоновано американським психологом Є.П. Торранс. Тест призначений для дітей віком від 5 до 9 років. Інструкція: Перерахуйте якнайбільше способів використання предметів: консервна банка; цегла; газети.

У середньому дитина 6-річного віку може назвати від 4 до 6 способів використання кожного предмета. Назив більше 6 способів використання говорить про високу гнучкість творчого мислення.

Примітка: враховувати необхідно лише адекватні відповіді, виключаючи неадекватні ("з'їсти її", "кинути" тощо) та повтори.

Методика №3 "Тест словесного творчого мислення"

Тест американського психолога Є.П. Торранс. Тест призначений для дітей віком від 5 до 9 років.

Інструкція: "Погляньте на картинку та назвіть можливі причини зображеної ситуації. Перерахуй можливі причини зображеної ситуації. Перерахуй можливі наслідки цієї ситуації".



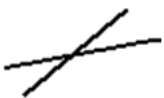
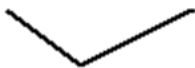
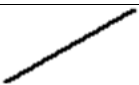
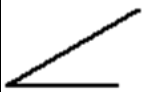
Додаток Б

Частотна таблиця малюнків

Стимульний матеріал

Неоригінальні малюнки

Малооригінальні малюнки

Стимульний матеріал	
	хмара, печиво, хмара-дощ, калюжа, змія, фея, небо, листочок, черепашка, підводний човен, хлопчик, сороконіжка, кінь, мотор
	сніжинка, квадратики, хрестик, годинник, клітка, дім, банк, млин, шафа, цирк, птах, гілки, метелик, конверт, барабанні палички
	ракета, трикутник, дім, корабель, дзьоб, птах, повітряний змій, рибка, блискавка, дзвіночок, пісочний годинник
	дім, ракета, квадрат, коробка, клітка, багатоповерхівка, олівець, драбинка, канат, прапор, стіл, голка
	груша, людина, крапля, огірок, лампочка, морква, зуб, бурулька, ракета, мишеня, кулька
	дім, ракета, дорожній знак, конверт, палатка, кочерга, дах, мордочка мишки, корабель, стріла, літак, дзьоб птаха, хвіст тварини