



Міністерство освіти і науки України
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний
університет імені К. Д. Ушинського»
Південноукраїнський центр професійного розвитку керівників та фахівців
соціономічної сфери

РОЗВИТОК КРЕАТИВНОСТІ ЯК РЕСУРСУ ІННОВАЦІЙНОГО ПОТЕНЦІАЛУ ОСОБИСТОСТІ: ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ АСПЕКТИ

**ЗБІРНИК МАТЕРІАЛІВ
ВСЕУКРАЇНСЬКОЇ НАУКОВО-МЕТОДИЧНОЇ КОНФЕРЕНЦІЇ З МІЖНАРОДНОЮ УЧАСТЮ
04 квітня 2025 року**

ОДЕСА

УДК: 159.953:37.015.3:005.963

ОРГАНІЗАЦІЙНИЙ КОМІТЕТ КОНФЕРЕНЦІЇ:

Черненко Наталія Миколаївна - доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри освітнього менеджменту та публічного управління.

Соловейчук Олена Максимівна – фахівець Південноукраїнського центру професійного розвитку керівників та фахівців соціономічної сфери.

*Рекомендова вченою радою Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
(протокол №14 від 24 квітня 2025 р.)*

Рецензенти:

Ольга ЗБАРСЬКА (Olga Zbarskaya) - доктор наук, експерт у галузі креативного потенціалу людини, член академії ACSW, член The Textbook & Academic Authors Association, засновник та президент компанії «OZCREDO», автор книг та підручників.

Осіпова Тетяна Юріївна - доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки Університету Ушинського

Розвиток креативності як ресурсу інноваційного потенціалу особистості: психолого-педагогічні аспекти: збірник матеріалів всеукраїнської науково-методичної конференції з міжнародною участю. Одеса : Університет Ушинського, 2025. 511 с.

До збірника увійшли матеріали всеукраїнської науково-методичної конференції з міжнародною участю, присвяченої різним психолого-педагогічним аспектам інноваційного потенціалу особистості, сучасним методам та формам організації освітнього процесу у закладах освіти різного рівня, розвитку креативного мислення під час підготовки здобувачів у закладах освіти.

Науковці висвітлюють питання щодо сучасних форм і методів розвитку креативності як ресурсу інноваційного потенціалу особистості.

Відповідальність за зміст матеріалів несуть їх автори.

© Університет Ушинського

інструментом є навчання, а саме регулярні тренінги, воркшопи та обмін досвідом з іншими компаніями, що допомагають підтримувати високий рівень креативності у команді. Також варто розвивати партнерства з університетами, науковими установами та стартапами, що сприятиме впровадженню передових технологій та підходів. Застосування таких практик дозволить менеджерам не лише активізувати творчий потенціал співробітників, а й зробити інновації невід'ємною частиною стратегії компанії.

РУБАНСЬКА Ольга Яківна

КРЕАТИВНІСТЬ У ВИКЛАДАННІ ІНФОРМАТИКИ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ

Сучасна початкова освіта потребує нових підходів, що сприяють розвитку критичного мислення, логіки та творчості в дітей. Особливо це стосується викладання інформатики, оскільки цей предмет не лише навчає базовим цифровим навичкам, а й відкриває перед учнями можливості для творчої самореалізації. Використання креативних методів допомагає зробити уроки більш цікавими та ефективними.

Роль креативності у навчанні інформатики

Креативний підхід до викладання інформатики дозволяє перетворити уроки на захопливий процес дослідження та експериментування. Це сприяє кращому засвоєнню матеріалу, формуванню навичок розв'язання проблем і стимулює дітей до самостійного навчання. Використання творчих методів дозволяє залучити навіть тих учнів, які спочатку не виявляють інтересу до програмування чи технологій.

Методи розвитку креативності на уроках інформатики

Гейміфікація навчального процесу

Використання навчальних ігор, інтерактивних завдань та програмування в ігровій формі (наприклад, Scratch або Minecraft Education) сприяє активному залученню дітей. Це допомагає їм навчатися через гру, що особливо важливо для молодших школярів.

Гейміфікація навчального процесу також сприяє розвитку критичного мислення, креативності та навичок командної роботи. Впровадження елементів змагання, системи нагород (бейджів, рівнів, балів) та сюжетного підходу (наприклад, навчання у формі квестів чи рольових ігор) підвищує мотивацію учнів.

Окрім Scratch і Minecraft Education, ефективними інструментами гейміфікації є Kahoot!, Quizizz, ClassDojo та Code.org. Вони допомагають візуалізувати матеріал, забезпечують миттєвий зворотний зв'язок і дозволяють адаптувати навчання до індивідуальних потреб кожного учня.

Важливою перевагою гейміфікації є те, що вона перетворює навчання на захопливий процес, у якому діти беруть активну участь, а не просто пасивно сприймають інформацію. Це особливо корисно для покоління, яке виросло у цифровому середовищі та звикло до інтерактивної взаємодії.

Проектне навчання

Діти можуть створювати власні проекти – від простих анімацій до інтерактивних історій чи міні-ігор. Це сприяє розвитку навичок критичного мислення, вміння працювати в команді та приймати нестандартні рішення.

Проектне навчання також допомагає учням глибше зануритися в тему, оскільки вони не лише засвоюють теоретичний матеріал, а й застосовують його на практиці. Робота над проектами може включати дослідження, аналіз інформації, створення прототипів та презентацію результатів, що сприяє розвитку навичок самостійного навчання та самоорганізації.

Важливим аспектом є міждисциплінарність: під час створення проектів діти можуть поєднувати знання з різних предметів, наприклад, математики, мистецтва, програмування та природничих наук. Використання цифрових інструментів, таких як Canva, Tinkercad, Scratch або Google Slides, допомагає зробити проекти більш креативними та технологічно просунутими.

До того ж, проектне навчання формує в учнів відповідальність за власний результат, навчає ставити цілі, планувати діяльність і працювати з реальними викликами. Це готує їх до майбутнього навчання та професійної діяльності, де самостійне вирішення проблем і командна робота відіграють ключову роль.

Використання візуального програмування

У початковій школі важливо спростити складні поняття програмування. Візуальні середовища, такі як Scratch, дозволяють дітям навчатися логіці програмування без необхідності запам'ятовувати складний синтаксис.

Візуальне програмування допомагає дітям розвивати алгоритмічне мислення, розуміння послідовності дій і причинно-наслідкових зв'язків. Завдяки блоковій системі, де команди подаються у вигляді кольорових блоків, учні можуть експериментувати, створювати анімації, інтерактивні історії та прості ігри, поступово знайомлячись із базовими принципами кодування.

Окрім Scratch, популярними середовищами для візуального програмування є **Blockly**, **Code.org**, **Tynker** і **MakeCode**. Вони дозволяють дітям навчатися основам програмування у цікавій та доступній формі, використовуючи зрозумілі інтерфейси та інтерактивні завдання.

Такі платформи не лише навчають основ кодування, а й сприяють розвитку творчих здібностей та вміння вирішувати проблеми. Крім того, поступове знайомство з програмуванням у візуальному середовищі полегшує перехід до текстових мов, таких як Python чи JavaScript, у старших класах.

STEAM-підхід у викладанні

Інтеграція інформатики з мистецтвом, математикою, природничими науками та технологіями дозволяє дітям застосовувати отримані знання на

практиці. Наприклад, створення анімаційних історій або роботизованих моделей допомагає розвинути міждисциплінарне мислення.

STEAM-підхід (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) сприяє формуванню у дітей навичок XXI століття, таких як критичне мислення, креативність, комунікація та співпраця. Він дозволяє учням не лише засвоювати теоретичні знання, а й використовувати їх для розв'язання реальних проблем через практичні проєкти.

Однією з ключових особливостей STEAM є навчання через дослідження та експерименти. Наприклад, діти можуть будувати моделі мостів, вивчаючи закони фізики, програмувати рух роботів у Lego Mindstorms або Arduino, створювати інтерактивні художні проєкти за допомогою цифрових інструментів.

Важливим аспектом є також використання сучасних технологій: 3D-друку, доповненої реальності, мікроконтролерів та інтернету речей. Такі заняття не тільки розширюють уявлення дітей про технології, а й мотивують їх до активного навчання, оскільки кожен проєкт має практичне застосування.

Завдяки STEAM-методиці навчання стає більш цікавим і наближеним до реального життя, що сприяє підготовці учнів до майбутніх викликів у науці, технологіях та креативних індустріях.

Доповнена та віртуальна реальність

Використання VR і AR-технологій дає змогу учням зануритися у віртуальний світ, де вони можуть взаємодіяти з об'єктами, вивчати алгоритми та програмувати в інтерактивній формі.

Доповнена (AR) та віртуальна реальність (VR) відкривають нові можливості для навчання, роблячи його більш захопливим та наочним. Завдяки цим технологіям учні можуть досліджувати складні концепції, які важко уявити або відтворити в реальному житті.

Можливості використання AR і VR у навчанні:

◆ **Віртуальні екскурсії** – діти можуть подорожувати по всьому світу, відвідувати історичні місця або досліджувати океанічні глибини без виходу з класу (наприклад, Google Expeditions).

◆ **3D-моделювання** – у програмах, таких як **Merge Cube** або **CoSpaces Edu**, учні можуть створювати та взаємодіяти з віртуальними об'єктами, досліджуючи анатомію, фізичні явища або архітектурні конструкції.

◆ **Програмування у віртуальному середовищі** – платформи на кшталт **Tinkercad**, **Minecraft Education** та **Cospaces** дозволяють дітям створювати власні інтерактивні світи, програмувати поведінку об'єктів і розвивати алгоритмічне мислення.

◆ **Інтерактивні лабораторії** – VR-лабораторії дають змогу безпечно проводити експерименти з хімії, фізики та біології, що особливо корисно для шкіл із обмеженим доступом до обладнання.

Використання AR і VR сприяє не лише глибшому розумінню матеріалу, а й розвитку просторового мислення, творчості та навичок роботи з сучасними технологіями. Це робить навчальний процес більш захопливим і сприяє активному залученню учнів.

Розвиток креативності через нестандартні завдання

Використання завдань, які потребують нестандартного мислення, наприклад, програмування анімованих казок або створення інтерактивних тестів, дозволяє дітям застосовувати навички у нових контекстах.

Розвиток креативності через нестандартні завдання стимулює учнів до пошуку оригінальних рішень, сприяє глибшому розумінню матеріалу та робить навчання цікавішим. Такий підхід допомагає розвинути у дітей гнучкість мислення, навички імпровізації та вміння знаходити нестандартні виходи з проблемних ситуацій.

Приклади нестандартних завдань для розвитку креативності:

◆ **Створення інтерактивних історій у Scratch або Twine** – учні можуть писати власні казки чи комікси, додаючи анімацію та гейміфікаційні елементи.

◆ **Розробка квестів або логічних головоломок** – діти можуть створювати навчальні квести в Minecraft Education, CoSpaces або Google Forms із завданнями на логіку, математику чи історію.

◆ **Генерація та модифікація алгоритмів** – замість простої перевірки знань, учням можна запропонувати змінити алгоритм так, щоб він виконував нові функції або оптимізував процес.

◆ **STEAM-проекти** – наприклад, створення музичних композицій за допомогою коду (Sonic Pi, EarSketch) або будівництво моделей екологічно чистих міст.

◆ **Дизайн власних навчальних ігор** – учні можуть створювати освітні мобільні додатки чи настільні ігри, поєднуючи кодування, мистецтво та логіку.

Нестандартні завдання сприяють не лише розвитку творчого підходу, а й навчають дітей працювати в команді, експериментувати та впевнено приймати рішення. Це важлива навичка для майбутнього, де здатність до інновацій стає все більш цінною.

Використання робототехніки та фізичних пристроїв

Робототехнічні набори, такі як LEGO Mindstorms або Arduino, дають змогу учням практично застосовувати знання програмування та створювати власні проекти, що підсилює їхню мотивацію та зацікавленість у предметі.

Використання робототехніки та фізичних пристроїв, таких як LEGO Mindstorms або Arduino, не лише розвиває технічні навички, але й сприяє розвитку креативності та критичного мислення у учнів. Це дає можливість не лише розуміти теоретичні аспекти програмування, а й застосовувати їх на практиці, створюючи реальні, функціонуючі проекти.

Такі набори дозволяють учням досліджувати різні аспекти механіки, електроніки та програмування, від простих алгоритмів до складних систем, що включають датчики, двигуни та мікроконтролери. У процесі роботи над проєктами учні отримують досвід у розв'язанні інженерних задач, тестуванні і вдосконаленні своїх рішень, що формує навички роботи в команді та вирішення проблем у реальному часі.

Застосування таких пристроїв у навчальному процесі також дозволяє інтегрувати різні дисципліни, такі як математика, фізика, інформатика та технології, через практичне застосування знань у контексті створення роботів, автоматизованих систем та інших інноваційних проєктів. Це також може мотивувати учнів до подальшого розвитку у STEM (наука, технології, інженерія та математика) галузях, сприяючи розвитку навичок, які будуть корисні у майбутньому професійному житті.

Вплив креативного підходу на розвиток учнів

Креативні методи навчання допомагають розвивати в учнів не лише технічні навички, а й креативне мислення, комунікацію, співпрацю та здатність до самовираження. Вони сприяють формуванню впевненості у власних силах і мотивують до подальшого навчання в сфері інформаційних технологій. Креативні підходи також допомагають учням бачити програмування як інструмент для вирішення реальних проблем, що підвищує їхню зацікавленість і прагнення до експериментів.

Креативність стимулює учнів бачити не лише стандартні рішення, але й нові шляхи для вирішення проблем, що особливо важливо в сфері інформаційних технологій, де швидкі зміни та інновації є нормою.

Цей підхід допомагає учням розвивати вміння працювати в команді, адже часто креативні проєкти вимагають взаємодії та обміну ідеями між учасниками. Спільна робота над завданнями формує комунікативні навички та вчить слухати інших, що важливо не лише в навчанні, а й у професійному житті.

Креативні методи також дозволяють учням вивчати програмування не як суху дисципліну, а як інструмент для реалізації власних ідей та рішень для реальних задач. Наприклад, створення ігор, програм для вирішення соціальних чи екологічних проблем, або автоматизація процесів може надихати учнів до глибшого занурення в технології і заохочувати до подальших досліджень у цій галузі. Такий підхід підвищує впевненість учнів у своїх силах, адже вони мають змогу побачити реальний результат своєї праці та вплив на навколишній світ.

Таким чином, креативність у навчанні стає потужним інструментом для формування не лише технічних, але й особистісних якостей, що сприяють успішному розвитку учнів у світі, де технології стають дедалі важливішими.

Висновок. Креативний підхід у викладанні інформатики в початковій школі має велике значення для формування комплексних навичок у дітей. Завдяки використанню інтерактивних методів навчання, таких як ігри, проєктна діяльність, візуальне програмування та сучасні технології, учні отримують

можливість не тільки засвоювати технічні знання, а й розвивати критичне та креативне мислення. Такий підхід сприяє формуванню впевненості в своїх силах, навичок співпраці, а також стимулює інтерес до наук та технологій.

Інтеграція цих методів дозволяє зробити навчання інформатики не лише більш доступним і цікавим, а й сприяє підготовці учнів до майбутнього, де інноваційні технології і творчі рішення відіграють все важливішу роль у професійному житті. Створення умов для розвитку творчості та критичного мислення вже на ранніх етапах навчання сприятиме вихованню покоління, яке буде готове до нових викликів і можливостей, що відкриваються в світі інформаційних технологій.

РУЧКІНА Маріанна Миколаївна

КРЕАТИВНЕ МИСЛЕННЯ ЯК СКЛАДОВА ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ НОВОГО ПОКОЛІННЯ

У сучасній науковій літературі креативність трактується як вид діяльності, результатом якої є створення принципово нового продукту, що відзначається унікальністю, оригінальністю та суспільно-історичною своєрідністю, водночас підкреслюється, що творчість є невід'ємною рисою людської природи і без активної участі творця, тобто креативної особистості, її реалізація неможлива. Креативність є об'єктом досліджень як вітчизняних, так і зарубіжних науковців, серед яких: Д. Богоявленська, Е. де Боно, Дж. Гілфорд, В. Сластьонін, Є. Шиянов, О. Морозов, В. Дружинін, О. Збарська, Г. Костюк, Я. Пономарьов, Л. Тарасюк, М. Савросов, О. Матюшкін, О. Морозов, Д. Чернілевський та інші.

В. Сластьонін, Є. Шиянов та О. Морозов підкреслюють, що розвиток креативності та творчих здібностей студентів визначається кількома важливими аспектами, а саме: соціальним (у широкому розумінні – формування особистості нового типу, здатної створювати інновації або швидко адаптуватися до них; у вузькому – підготовка сучасного педагога-новатора); науковим (як засіб вивчення творчих можливостей особистості, що стосуються інтелектуальної та соціальної креативності); практичним (використання новітніх технологій задля розвитку креативності та творчих навичок) [2]. На думку Р. Кириченко, креативність характеризується параметрами, серед яких: оригінальність, семантична гнучкість, образно-адаптивна гнучкість (уміння трансформувати форму стимулу, щоб виявити в ньому нові властивості), здатність генерувати нові ідеї в умовах відсутності чітких регламентів [1].

Зауважимо, що плануючи розвиток творчих здібностей студентів, варто звернути увагу на психолого-педагогічні принципи: здібності особистості формуються та розкриваються саме в активній діяльності; особистісний розвиток неможливий без залучення студента до освітнього процесу як

MUZYCHENKO Ganna Creativity as a key to successful scientific projects	316
НАЧИНОВА Олена Василівна Умови формування мовленнєвої особистості дитини дошкільного віку	318
НОЗДРОВА Оксана Павлівна Використання інтегрованого навчання для розвитку креативного мислення майбутніх вчителів	321
OKOROKOVA Vira Development of creativity as an important component of professional training of students in higher education institutions	325
ОЛЛО Василь Петрович Потенціал компетентності та розвитку соціально-креативної моделі викладач-слухач пенітенціарної освіти	329
ОРИЩЕНКО Оксана Анатоліївна Інноваційність та емпатія: індивідуально-психологічні особливості	331
ОРЛЕНКО Ірина Миколаївна Розвиток креативності у дітей з ООП в інклюзивному просторі з використанням інтерактивних ігор	334
ОСТАПЕНКО Марина Анатоліївна Креативність у політичній сфері	337
ОЧЕРЕТНИЙ Володимир Олександрович Розвиток креативності майбутнього педагога засобами інформаційно-комунікаційних технологій	341
ПАВЕЛКО Ірина Іванівна Роль випереджувальної педагогіки у розвитку креативного мислення у курсантів військових вишів	343
ПАЛЬГУЙ Інна Вікторівна Формування психологічної компетентності учителя в контексті сталого розвитку	348
ПІСКУН Оксана Миколаївна Застосування технік творчого і критичного мислення у професійній підготовці майбутніх педагогів	351
ПІВОВАР Сергій Петрович Емоційний інтелект як показник у формуванні стійкості до стресу в молодших школярів під час дистанційного навчання	354
PRONOZA Inna Formation Of Creative Thinking In Political Science Students: Innovative Educational Practices	359
РАЙТАРОВСЬКА Надія Геннадіївна Креативність як засіб подолання травматичних переживань у дітей-біженців, які повернулися з-за кордону під час війни	362
РЕДІНА Євгенія Валентинівна Креативний менеджмент в розвитку інноваційної культури організації	364
РУБАНСЬКА Ольга Яківна Креативність у викладанні інформатики в початковій школі	368
РУЧКІНА Маріанна Миколаївна Креативне мислення як складова підготовки фахівців нового покоління	373
Савченкова Марія Вікторівна Розвиток soft skills і критичного мислення у студентів: сучасні освітні імперативи	375