

ФОРМУВАННЯ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ ЗДОБУВАЧІВ НА УРОКАХ ТЕХНОЛОГІЇ

Анна ПАВЛЕНКО,

*здобувачка IV курсу спеціальності 014 Середня освіта
(Трудове навчання та технології)*

Житомирського державного університету ім. І. Франка

науковий керівник:

*доктор педагогічних наук, доцент, професор кафедри
професійно-педагогічної, спеціальної освіти,*

андрагогіки та управління

Житомирського державного університету ім. І. Франка

Віта ПАВЛЕНКО

У статті зазначено, що формування творчо-активної особистості здобувача освіти є ключовим завданням сучасної педагогіки, що забезпечує розвиток креативного мислення та самореалізації учнів. У дослідженні, проведеному серед 40 учнів Наукового ліцею Житомирського державного університету імені Івана Франка, діагностика за методикою П. Торренса показала переважання середнього рівня творчих здібностей. Для розвитку креативності було розроблено систему занять із використанням ігрових технологій («Що можна зробити з...?», «Добре – погано», «Слово – асоціації» тощо). Результати формувального етапу засвідчили зростання швидкості, гнучкості та оригінальності мислення учнів, а також підвищення їхньої здатності до самостійної творчої діяльності. Отримані дані підтверджують ефективність ігрових методів у процесі навчання для розвитку творчих здібностей школярів.

Ключові слова: *здібності, творчий потенціал, уроки технологій, педагогічні умови, розвиток.*

Формування творчо-активної особистості школяра є одним із найважливіших завдань сучасної педагогічної науки та практики. Успішне розв'язання цього завдання має велике значення, як для самої особистості, так і для суспільства, яке нині потребує ініціативних людей, які мають активну соціальну позицію, володіють креативним, самостійним, гнучким та нестереотипним мисленням.

Головне завдання закладу загальної середньої освіти – забезпечити всебічний розвиток дитині. Джерелами повноцінного розвитку дитини виступають два види діяльності – навчальна та творча. У процесі навчальної діяльності формується загальне вміння вчитися, у межах творчої діяльності формується загальна здатність шукати та знаходити нові розв'язки ситуацій, незвичайні способи досягнення необхідного результату, нові підходи до розгляду запропонованої проблеми.

Пізнавальна діяльність важлива для здобувачів, є обов'язковою для них – це новий та важливий вид діяльності – пізнання, навчання. Важливо, щоб пізнавальна діяльність здійснювалась на репродуктивному та творчому рівнях. На відміну від навчальної, творча діяльність не націлена на оволодіння вже відомих знань. Вона сприяє прояву у дитини самодіяльності, самореалізації, втілення її власних ідей, які спрямовані на створення нового продукту.

Звернувшись до праць педагогів, ми з'ясували, що шкільний вік успішний для розвитку творчих здібностей, розвиваючи які, дитина зможе знайти вихід з будь-якої ситуації. Нагромадження досвіду самостійної творчої діяльності передбачає активне використання на різних етапах уроку «Технології» креативних завдань.

Слід зазначити, що вибір методів організації творчої діяльності здійснюється залежно від мети, рівня складності змісту, рівня розвитку креативних здібностей учнів, конкретних умов, що склалися під час виконання креативного завдання (обізнаності учнів у поставленій проблемі, ступеня прояву інтересу, особистого досвіду) (Павленко, 2017: 90).

Роблячи виріб своїми руками учні на уроці розвивають увагу та пам'ять, привчаються до акуратності, наполегливості та терпіння. Все це допоможе дитині у школі та у подальшому житті.

Заняття творчістю допомагають розвивати художній смак та логіку, сприяють формуванню просторової уяви. Крім того, у дітей удосконалюється дрібна моторика рук, що важливо для школярів, а також для дітей, з особливими освітніми потребами. Правильно організована праця дає дітям поглиблені знання про якість та можливості різних матеріалів, сприяє закріпленню позитивних емоцій, стимулює бажання працювати і опановувати особливості майстерності, прилучає до народного декоративно-ужиткового мистецтва. Становлення творчої індивідуальності у шкільному віці є важливою умовою подальшого повноцінного розвитку особистості. Уроки «Технології» позитивно впливають на формування творчих здібностей школярів.

У дослідженні взяли участь 40 учнів Наукового ліцею Житомирського державного університету імені Івана Франка. Діагностика проводилася за методикою П. Торренса, за критеріями: швидкість, гнучкість, оригінальність, розробленість.

Провівши діагностику формування творчих здібностей здобувачів, ми дійшли висновку, що 8% дітей з високим рівнем творчих здібностей, середній рівень у 80% досліджуваних дітей та 12% здобувачів з низьким рівнем творчих здібностей.

Ми розробили систему занять із технології та підібрали ігри на формування творчих здібностей дітей, такі як «Що можна зробити з ...?», «Добре-погано», «Слово – асоціації», «Що спільного між ?», «На що схоже?», «Придумай і намалюй» та багато інших. Ігрові технології застосовувалися на кожному уроці «Технології», та їм приділялося достатньо часу.

Мета гри «Що можна зробити з ...?» – розвиток гнучкості мислення, пошук нестандартних рішень.

Хід гри:

1. Учитель показував предмет (наприклад, пластикову пляшку).

2. Здобувачі по черзі називали варіанти використання предметів.

3. Записували ідей на дошці та колективно обговорювали.

Рефлексія: виділення найоригінальніших ідей, підсумок про багатofункціональність речей.

Метою гри «Добре – погано» було формування критичного мислення у дітей.

Хід гри:

1. Учитель пропонував явище чи предмет (наприклад, мобільний телефон).

2. Здобувачі називали позитивні та негативні сторони.

3. Вчитель узагальнював, підкреслюючи важливість бачити різні думки.

Рефлексія: обговорення, як знання «добре-погано» допомагає приймати рішення.

Мета гри «Слово – асоціації» – розвиток уяви та образного мислення.

Хід гри:

1. Учитель називав слово (наприклад, «винахід»).

2. Здобувачі швидко називали асоціації.

3. Із асоціацій створювали «ланцюжок ідей».

Рефлексія: аналіз, як асоціації допомагають генерувати нові креативні ідеї.

Мета гри «Що спільного між...?» – розвиток уміння знаходити зв'язки між різними явищами.

Хід гри:

1. Учитель називав два предмети (наприклад, «сонце» і «лампа»).

2. Здобувачі шукали спільні риси.

3. Обговорювали, як ці риси можна використати у творчих проєктах.

Рефлексія: підсумок про важливість аналогій у винахідництві.

Мета гри «На що схоже?» – розвиток образного мислення.

Хід гри:

1. Учитель показував предмет чи малюнок.

2. Здобувачі висловлювали, на що він схожий.

3. Вчитель підкреслював креативні відповіді.

Рефлексія: обговорення, як креативна уява допомагає бачити нові можливості.

Метою гри «Придумай і намалюй» було поєднання креативної уяви та практичної діяльності.

Хід гри:

1. Учитель пропонував тему (наприклад, «транспорт майбутнього»).

2. Здобувачі придумували ідею та малювали її.

3. Проведення презентації робіт у класі.

Рефлексія: колективне обговорення, виділення найцікавіших рішень.

Формувальний етап справив вагомий вплив на формування творчого потенціалу дітей. Рівень творчих здібностей у здобувачів підвищився. Вони стали більш широко мислити, не соромитися пропонувати нові ідеї, використовувати раніше не застосовувані прийоми у роботі, виражаючи свою індивідуальність. Збільшилася швидкість, гнучкість мислення при виконанні креативних вправ стала найбільш вираженою. З'явилося безліч ідей, здобувачі виявляли бажання самостійно виконувати завдання різними способами, придумуючи для цього різноманітні комбінації та нові поєднання.

У дітей не одразу все виходило, деяким було складно відійти від шаблону, але незабаром і вони стали продукувати оригінальні ідеї, що відрізнялися від стандартних. Показники розробленості помітно збільшилися, діти ретельно опрацьовували всі деталі виробу, що виготовлявся на уроці, використовуючи різні прийоми, техніки та матеріали.

Таким чином, ми наочно переконалися в тому, що у процесі трудового навчання вчитель, використовуючи ігрові методи розвитку креативного мислення та уяви, вчить дітей нестандартно підходити до розв'язання проблеми та може розвинути креативність здобувачів (Павленко, 2015: 107).

На уроках «Технології» здобувачі повинні отримати вихідні уявлення, вміння аналізу та творчого розв'язання практичних проблем, перетворення

матеріалів, конструювання, планування, виготовлення, оцінки процесів та виробів, знання та вміння у галузі технічної або художньо-ужиткової творчості, уявлення про світ науки, технологій і техносфери, вплив технологій на суспільство та навколишнє середовище, про сфери людської діяльності, спектр професій тощо.

Вчитель технологій повинен використовувати ігри як старт уроку (мотивація) або як підсумок (рефлексія); заохочувати нестандартні відповіді, не критикувати «дивні» ідеї; вести «банк ідей» класу – записувати найцікавіші думки; поєднувати ігри з практичними завданнями (виготовлення виробів, міні-проекти).

Отже, створення необхідних педагогічних умов є одним із найважливіших факторів розвитку творчих здібностей школярів. До ефективного розвитку творчих здібностей здобувачів у процесі навчальної діяльності ми відносимо:

1. Підбір спеціальних завдань із використанням засобів мультимедійних технологій, що дозволяють розвивати швидкість, гнучкість, оригінальність та точність мислення.

2. Забезпечення сприятливої творчої атмосфери під час уроку «Технології», що сприяє вільному прояву дивергентного мислення.

3. Удосконалення спеціальної підготовки вчителя у галузі сучасних цифрових технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Павленко, В. В. (2015) Особливості розвитку креативного мислення школярів. *Креативна педагогіка*. 10, 103–109.

2. Павленко, В. В. (2017) Особливості розвитку креативності дітей підліткового віку. *Професійна освіта в умовах інтеграційних процесів: теорія і практика : збірник наукових праць*. Житомир: ФОП Левковець. Ч. I, 89–94.