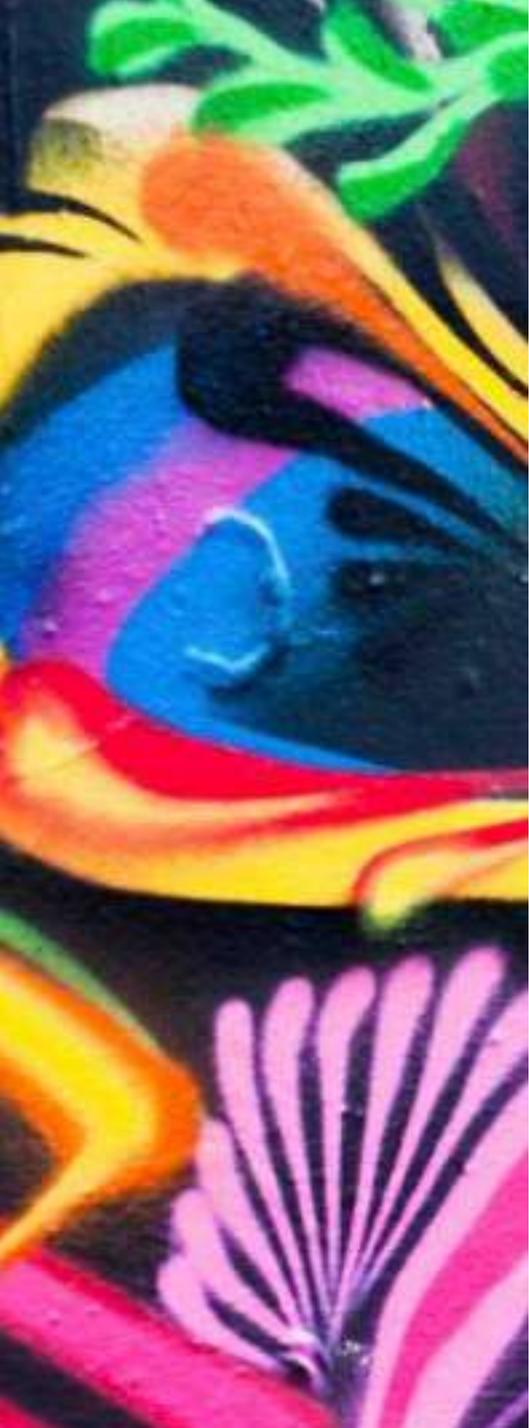




# Прийоми розвитку креативності на уроках УМЛ

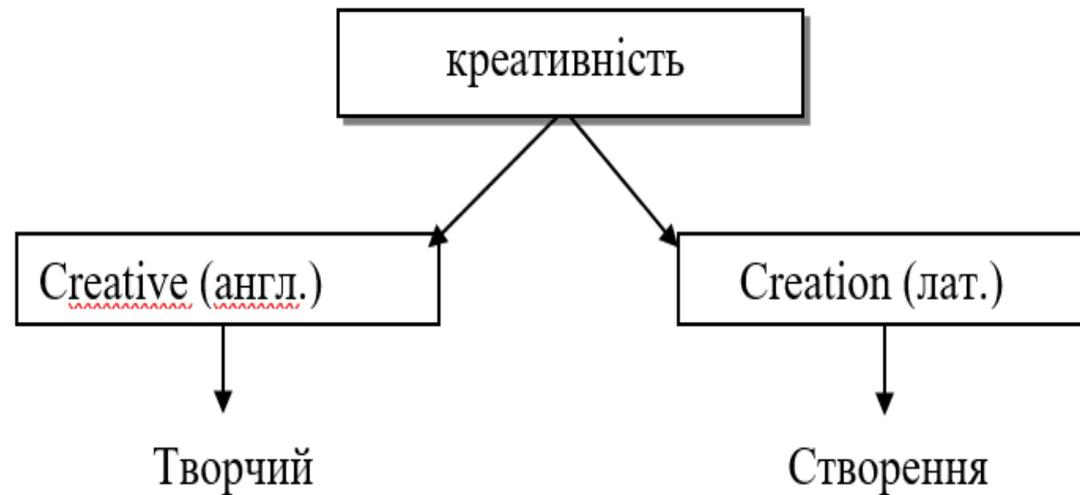
21.12.2022  
Гапон Л.О.



XXI ст. все більше потребує не ерудита-інтелектуала, а людину, здатну зорієнтуватися в «океані» інформації, проявляє вміння навчатися та перевчатися, уникаючи усталених шаблонів і стереотипів. Іншими словами, на зміну людині-інтелектуалу приходить людина-винахідник

Серед двох моделей залучення до філософії – культурно-інформаційної та проблемно-діяльній – саме використання активної, інноваційної проблемно-діяльній моделі уможлиблює залучення не просто до знань, а й до вирішення світоглядних проблем.

# Що таке креативність?

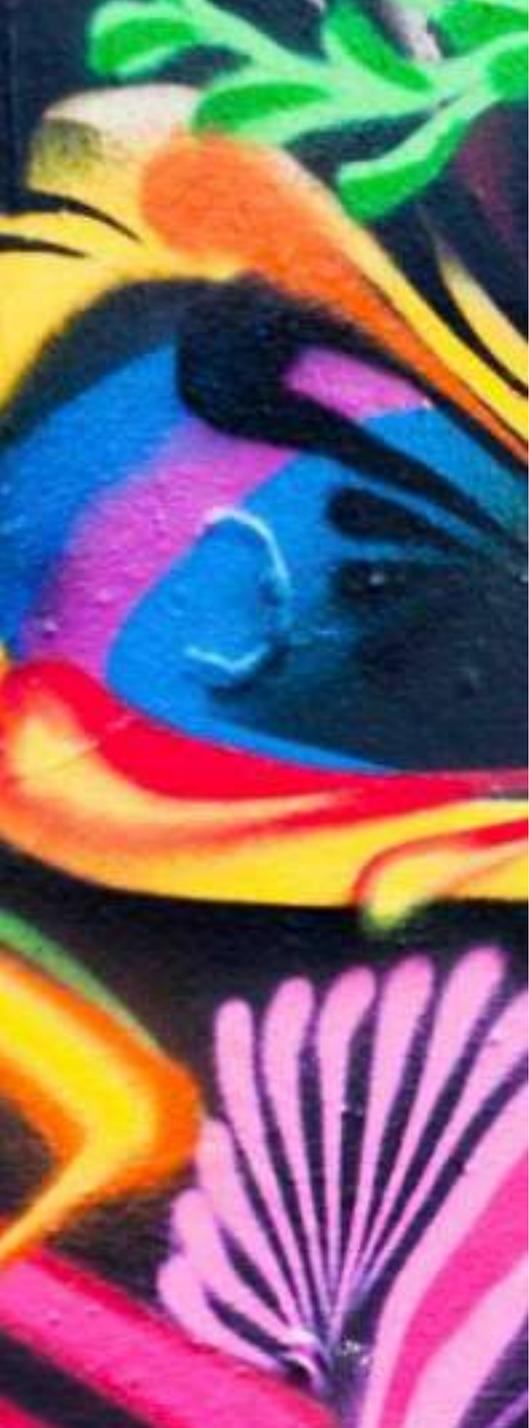


*Термін «креативність» має подвійне значення: творчість і створення. Але треба пам'ятати, що творчість не завжди дає творчий результат, а креативність веде до створення творчого продукту.*



# Креативність

- Поняття «креативність» у контексті психологічного знання набуло значення до початку 50 – х років ХХ ст. Піонером в області креативності вважають Дж. Гілфорда, який ототожнив поняття креативності та творчого мислення. Дослідження в галузі креативності проводилися вітчизняними (С.Медник, Д.Богоявленська, М.Гнатко, В.Дружинін, В.Козменко) та зарубіжними (Дж. Гілфорд, Е.Торренс, Ф.Бардон, Д. Харрінгтон) вченими.
- На сьогодні існує більше за сто означень креативності. Згідно з концепціями креативності Дж. Гілфорда (1969), Е. Торренса (1962), Д.Богоявленської (1983), креативність є загальною характеристикою особистості і впливає на творчу продуктивність незалежно від сфери прояву особистісної активності [8, 12].



# Креативність

У своїх працях Гілфорд виділяє шість параметрів креативності:

- здатність до знаходження і постановки проблеми
- здатність до генерування великої кількості ідей
- гнучкість – здатність до продукування різноманітних ідей
- оригінальність – здатність відповідати на стимули нестандартно
- здатність удосконалювати об'єкт, додаючи деталі
- здатність розв'язувати проблеми, тобто здатність до аналізу та синтезу



## Креативне мислення

- Креативне мислення – один із видів мислення, що характеризується створенням суб'єктивно нового продукту та новоутвореннями в самій пізнавальній діяльності з його створення.



# Креативне мислення

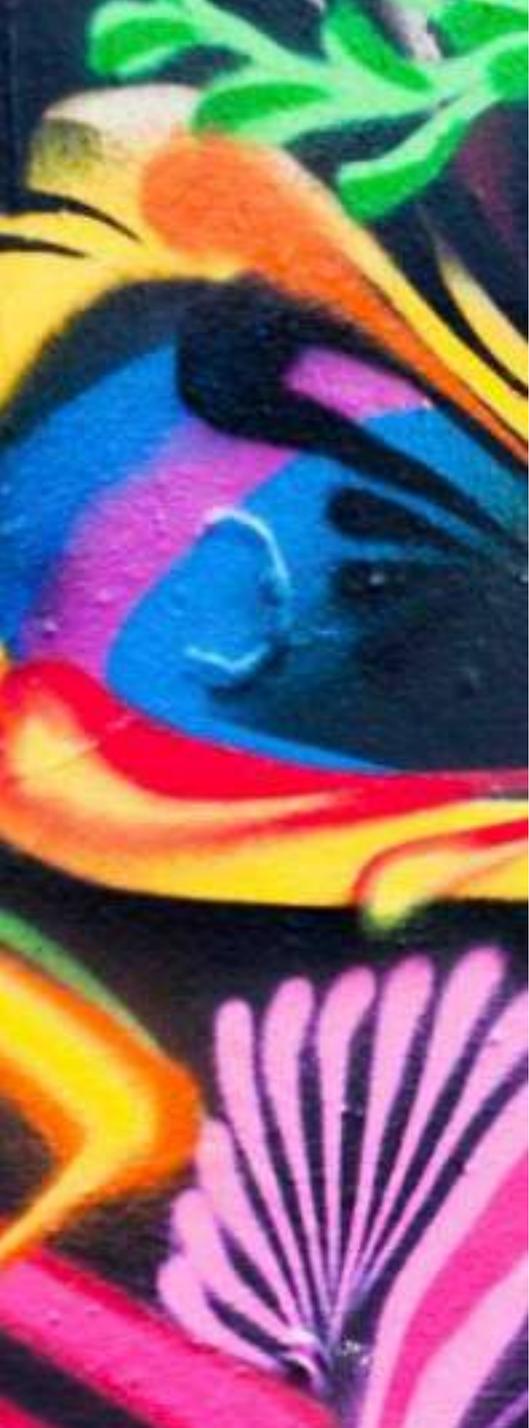
Деякі дослідники (Р. Стернберг, Т. Лубарт) виділяють загальні вимоги до процесу креативного мислення незалежно від проблеми, на яку він спрямований, а саме:

- зміна структури зовнішньої інформації та внутрішніх уявлень за допомогою формування аналогій і поєднання концептуальних прогалів
- постійне переформулювання проблеми
- застосування існуючих знань, спогадів і образів для створення нового та використання старих знань і навичок у новому ключі
- використання невербальної моделі мислення
- процес креативності вимагає внутрішнього напруження



# Ключі креативності

- ✓ ентузіазм і нестандартність мислення для розвитку нейропластичності та подолання когнітивної інерції
- ✓ оригінальність мислення та енергійність для культивування креативної проактивності
- ✓ інноваційність мислення для реструктуризації креативної свідомості
- ✓ впевненість у власних силах і корисність креативного продукту для вміння обстоювати власний креативний продукт



# Як розвивати креативне мислення?

- Насичуйте процес навчання позитивними емоціями. емоційним зміст.
- Учні мають розуміти, що творчість починається саме із сумніву( створення проблемних ситуацій, формулювання проблемних питань, висування проблемно-пошукових гіпотез)
- До проблеми, яка розглядається, треба добирати декілька варіантів рішень.
- На уроках треба ставити запитання відкритого типу, однозначну відповідь на які не завжди можна знайти.
- Заохочувати елементи винахідницької діяльності учнів, не зважаючи на те, що ті відкриття, які вони можуть зробити на уроці, давно відомі людству.



## Релевантні технології і методи освітньої діяльності для розвитку креативності

- інтерактивні (інтерактивні мобільні додатки та програми, доповнена реальність, методи активного навчання, гейміфікація)
- графічно-візуальні (методи візуалізації)
- наративні (усні та письмові наративи, сторителінг, фрирайтинг)



## Авторські системи, що відповідають сучасним характеристикам інноваційності технологій візуального мислення

- а) ідея кодування знань у вигляді умовних символів і письмових пояснень до них (методичні підручники Німеччини, 60-ті рр.);
- б) організаційно-методична авторська система В. Шаталова, де ідея укрупнення дидактичних одиниць на користь збереження часу викладача набуває опорних сигналів – знаків, які є кодом навчальної інформації, її згорненою формою – об'єднаних у листи опорних знаків ;
- в) система роботи з блок-схемами О. Пошетун та Г. Фреймана, що полягає у виявленні відповідності та взаємозв'язку процесів і явищ певному образу на основі символів і знаків ;
- г) використання символів-пиктограм, або іконічних моделей В. Мискіна для створення схем і малюнків освітнього контенту.

# Скрайбінг

- 1) Скрайбінг-фасилітація, або графічна фасилітація (від англ. *facilitate* – допомагати, полегшувати, сприяти), що передбачає трансформацію інформаційного контенту з вербальної форми у візуальну та фіксування її в режимі реального часу;
- 2) скетчноутинг (від англ. *sketch* – ескіз, зарисовка; *note* – записувати) – спосіб структурування сприйманої на слух інформації або фіксація власних думок: суттю цього явища в технології візуалізації є фіксування на папері важливих ідей у вигляді текстів, схем чи інших образотворчих елементів ;
- 3) скрайб-презентація, в якій домінантним є візуальний складник: схеми, графіки та ілюстрації;
- 4) відеоскрайбінг – метод передавання графічної інформації за допомогою «руки, що малює»:цей тип скрайбінгу користується популярністю, викликає позитивні емоції та збуджує інтерес, оскільки в процесі сприйняття включається як візуальний, так і слуховий складники розповіді, що збільшує ефект від поданої інформації.

Серед найпопулярніших типів відеоскрайбінгу виокремлюють :

- 1) мальований (скрайбер зображує в кадрі малюнки, піктограми, схеми, діаграми, ключові слова, що відбувається паралельно з текстом, який звучить за кадром);
- 2) аплікаційний (на довільний фон у кадрі накладаються готові зображення, які відповідають тексту);
- 3) магнітний (різновид аплікаційного, його відмінність полягає в тому, що готові зображення кріпляться магнітами на презентаційну магнітну дошку);
- 4) онлайн-скрайбінг (використовуються спеціальні онлайн-сервіси та програми, які пропонують готові шаблони, де безоплатно надається досить обмежений функціонал для скрайбера) .

# Креолізований текст

- ❑ До першої групи інструментів належать жанри, в яких текстова частина переважає над малюнками чи символами і є основним елементом.
- ❑ Друга група жанрів містить інструменти, в яких символ переважає над текстом.
- ❑ Третя група жанрів є самостійною та достатньою інтерпретацією навчального контенту.
- ❑ Четвертою групою є скрайбінг як інструмент візуалізації знань, де малюнок доповнюється текстом

Науковці розрізняють три структурних компоненти креолізованого тексту:

- 1) вербально кодівий;
- 2) вербально-невербальний;
- 3) невербальний.

## Жанри креолізованих текстів (за методикою З. Гетьман та О. Проселкової)

<b>Група 1: ТЕКСТ-СИМВОЛ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• текстовий калейдоскоп</li><li>• текстова мозаїка</li><li>• комікси</li></ul>	<b>Група 2 СИМВОЛ-ТЕКСТ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• логотип</li><li>• мем-мейкер</li><li>• кроссенс</li><li>• постер (інтерактивний)</li><li>• скрапбук</li><li>• кардмейк</li><li>• мотиватори/демотиватори</li></ul>
<b>Група 3: СИМВОЛ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• художньо оформлений зошит</li><li>• фотоколаж</li></ul>	<b>Група 4: СИМВОЛ-ТЕКСТ</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• буктрейлер</li><li>• буклет/брошура</li><li>• скрайбінг</li></ul>

# Наративні технології

## Усні та письмові наративи

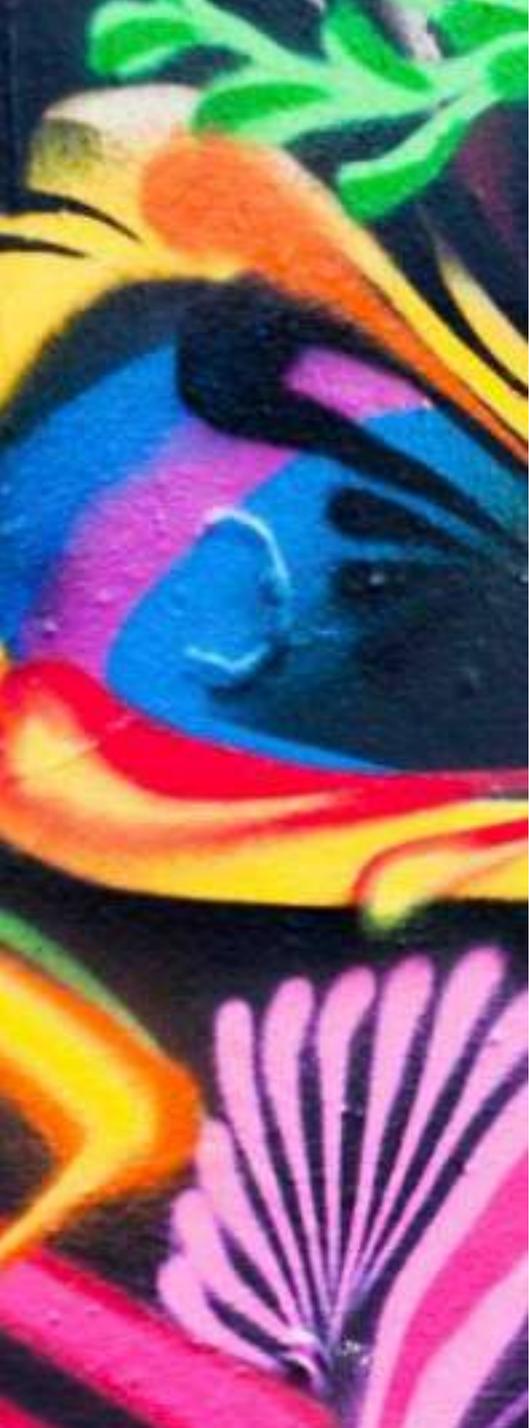
**Сторителінг** – це педагогічна техніка, яка ґрунтується на використанні історій із визначеною структурою та героями для розв'язання педагогічних завдань.

**Фрирайтинг** - вільний виклад думок на папері за такими правилами: писати швидко без зупинок і без перечитування; писати все, що спадає на думку; не фокусувати увагу на помилках.

**Зміна наративної позиції** – розповідь про одні й ті ж події з позиції різних героїв



*Наратив – це манера ведення розповіді, викладу фактів і подій в авторському творі*



# НАРАТИВ ДИСКУРС

- **Наратів**, або **оповідь** (англ. і фр. *narrative* — «оповідь», від лат. *narrare* — «розповідати», «пояснювати») — це сукупність пов'язаних між собою реальних чи вигаданих подій, фактів або вражень, які складають оповідний текст, а також процес повідомлення такого тексту (нарація) і метод упорядкування дискурсу. Особа, котра здійснює наратив, називається оповідачем (наратором).
- **Діскурс** (від фр. *discours* — промова, розмова на тему чогось) — єдність мовлення та ситуації, в якій воно відбувається. Включає як перебіг мовлення, так і його передумови, обмеження та результати, позамовний контекст і невисловлені цілі й наміри, які супроводжують акт мовлення.

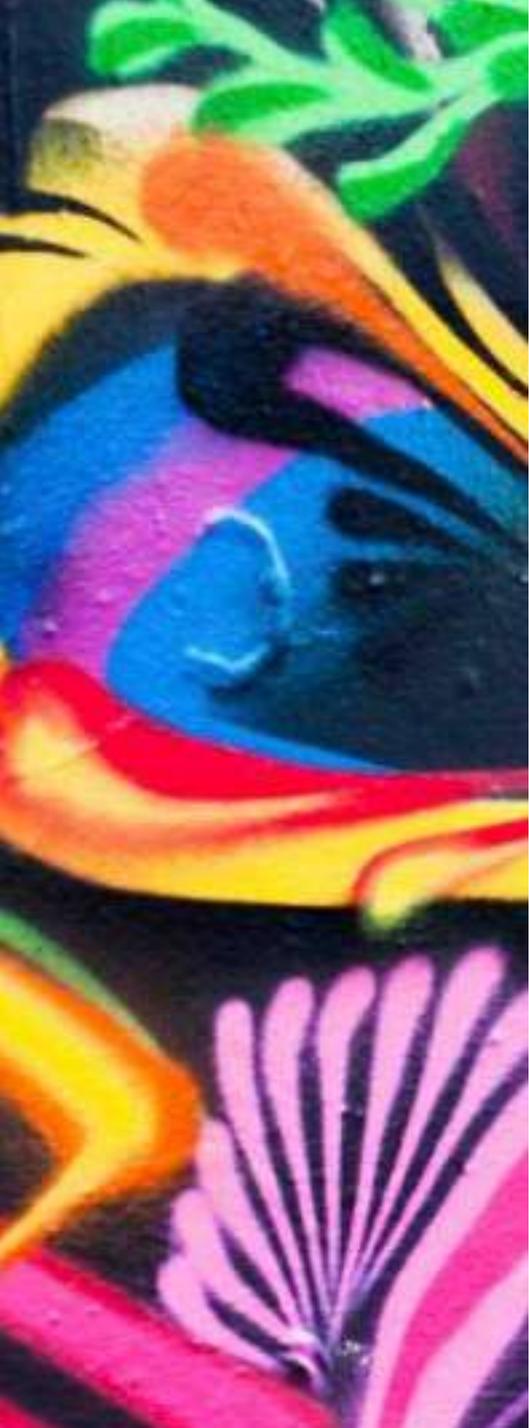


# I. Пошук альтернатив

Разом з дітьми прагнемо знайти найбільшу кількість різних рішень певної задачі. Пошук альтернатив може не дати результату, проте замість прийняття найбільш ймовірного варіанту виробляється звичка шукати інші можливості.

З метою активізації пошуку альтернатив, учням висувають **обмеження** – деяке фіксоване число альтернативних шляхів підходу до ситуації. У результаті можуть виникнути такі ситуації:

- 1) з одного боку, учні шукають альтернативні рішення проблеми;
- 2) з іншого боку, вичерпавши ймовірні варіанти, вони намагаються досягти обмежень і при цьому вигадують штучні рішення, які іноді містять протиріччя.



***Вправа «Третій – зайвий».***

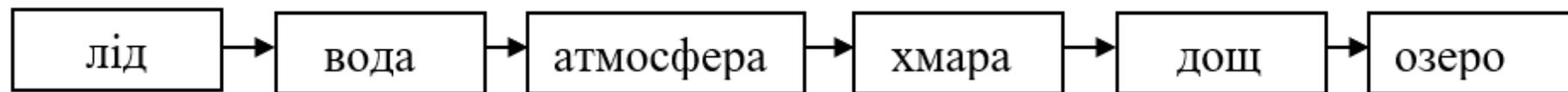
***Що зайве: телефон, саксофон, магнітофон?***

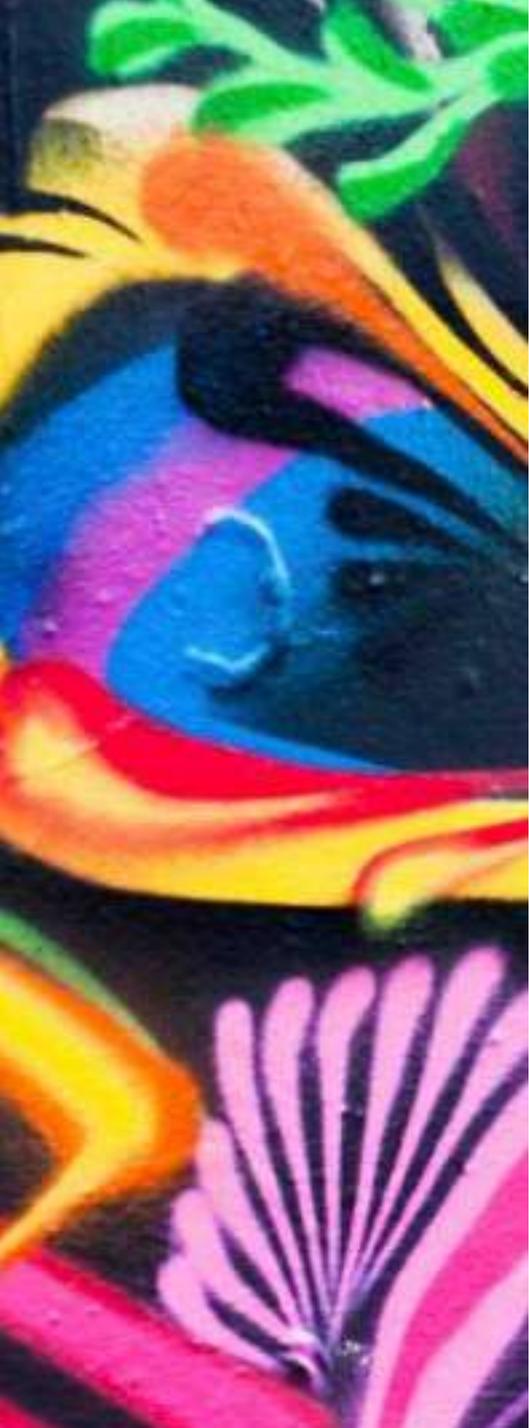
Варіанти відповіді:

- саксофон – не є електричним приладом;
- саксофон – отримав назву за прізвищем винахідника;
- саксофон – музичний інструмент;
- телефон – слово має найменшу кількість літер;
- магнітофон – слово має найбільшу кількість літер;
- магнітофон – відтворює звук з магнітної стрічки.

## II. Зняття штучних обмежень

- Під час опису об'єктів чи процесів виникають штучні обмеження, які треба відкинути під час пошуку рішень. Головне – розуміння того, що будь-які припущення можуть підлягати сумніву.
- *Моделювання за встановленими правилами. Склади ланцюг із об'єктів (слова, малюнки, знаки) так, щоб два сусідніх мали спільні ознаки.*





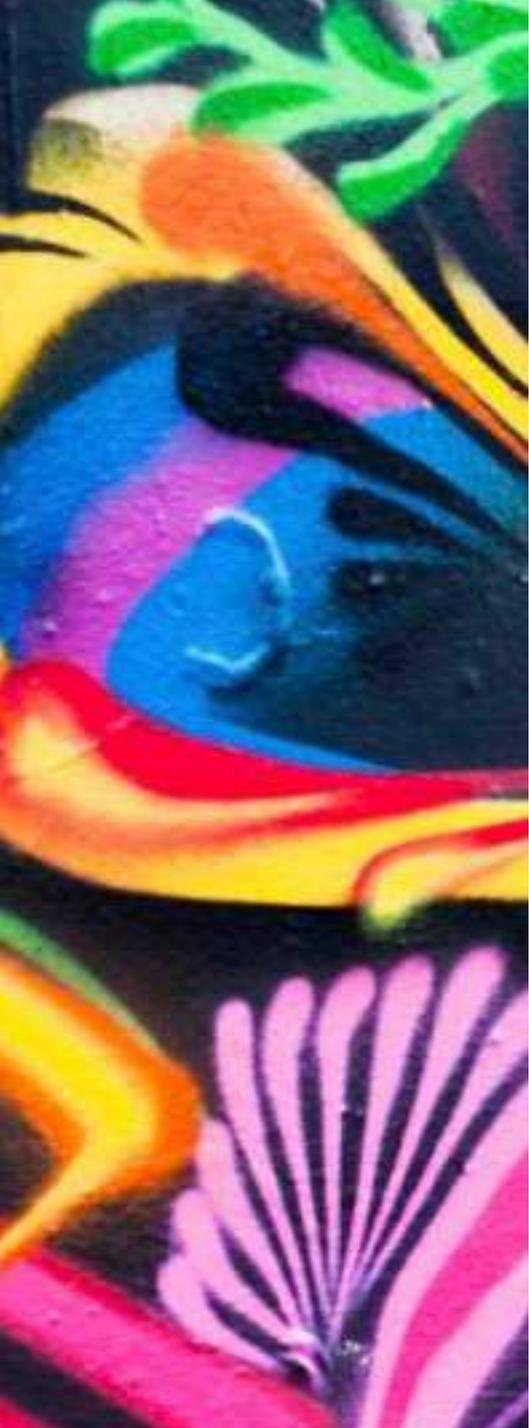
### III. Роздуми від зворотного

- Об'єкти чи процеси розглядаються такими, як вони є, а потім – з інших позицій для того, щоб зрушити з місця під час процесу пошуку рішень проблеми.
- *Зміни словосполучення (термін): білий сніг – чорна вода, випаровування – конденсація, плавлення – твердіння.*



## IV. Поділ на частини і перерозподіл

- Під час поділу на окремі частини задачі, проблеми, об'єкту є можливість змінити й об'єднати частини в новий спосіб.
- Учень, маючи набір елементів, комбінує їх і створює різні об'єкти.
- Це сприяє розвитку логічного мислення та розвиває навички моделювання.

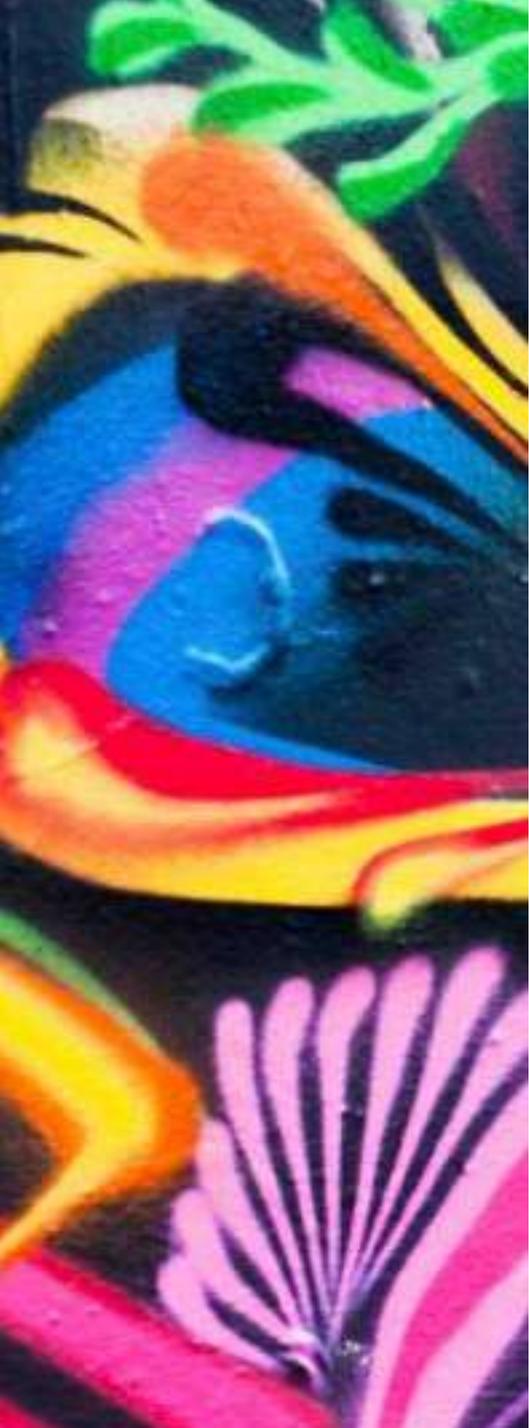


## V. Встановлення аналогій

- У креативному мисленні використання аналогій сприяє постійному руху думки вперед. Сутність завдань на аналогію полягає в тому, що дітям пропонують певну систему, до якої вони знаходять аналогічну, але з іншими об'єктами.
- *Поясни фізичний зміст приказки «Багато снігу – багато хлібу» та підбрати до неї аналогічну («Відвезеш гній у поле – матимеш хліба доволі»).*



Що спільного між	<ul style="list-style-type: none"><li>• жабою та лісовим масивом</li><li>• лосем та озоновим екраном</li><li>• кухлем води та піщаною бурею</li><li>• кавуном та апаратом Гольджі</li><li>• яблуком та одеським трамваєм</li></ul>
Чим відрізняється	<ul style="list-style-type: none"><li>• хамелеон від казки (наявність змін)</li><li>• польова експедиція від метеликів (тривалість)</li><li>• яблуня від польоту альбатросу (користь для людини)</li><li>• сонячний промінь від діатомових водоростей (колір)</li></ul>
Як можна поєднати	<ul style="list-style-type: none"><li>• зайця і зубну щітку</li><li>• срібло і пір'їну</li><li>• квіти та зруб дерева</li><li>• сміливість і яблуко</li></ul>
Запропонуйте незвичні способи використання	<ul style="list-style-type: none"><li>• лінійки</li><li>• конверта</li></ul>



# Фактори, які заважають прояву креативних (творчих) здібностей

- недостатній розвиток певних здібностей учнів
- наявність таких особистісних рис, як схильність до конформізму, острах виглядати смішним у своїх судженнях та діях, побоювання робити рецензії на відповіді чи дії інших учнів через страх критики, булінгу тощо
- завищена оцінка значущості своїх власних ідей;
- конфлікт двох типів мислення: критичного та творчого