

Список використаних джерел

1. GENIALLY. URL: <https://genially.com/> (дата звернення 3.04.2026)
2. NEARPOD. URL: <https://nearpod.com/> (дата звернення 4.04.2026)
3. EDPUZZLE. URL: <https://edpuzzle.com/> (дата звернення 4.04.2026)

РОЗВИТОК ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ УЧНІВ СТАРШИХ КЛАСІВ ЗАСОБАМИ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Креховецька Юля Ярославівна

здобувач першого рівня вищої освіти спеціальності Середня освіта (Інформатика)
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
krehovetska_yu@fizmat.tnpu.edu.ua

Карабін Оксана Йосифівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка
karabin@tnpu.edu.ua

Інтенсивна трансформація інформаційного суспільства, поєднана з імплементацією концептуальних засад нової української школи, актуалізує важливість удосконалення освітніх орієнтирів і посилення формування ключових компетентностей здобувачів освіти. У цьому контексті особливого значення набуває розвиток творчого мислення як інтегральної характеристики особистості, що забезпечує здатність до продуктивного перетворення знань, генерації нових ідей і адаптації до умов невизначеності.

Психолого-педагогічний аналіз наукових досліджень засвідчує наявність теоретичних передумов для розв'язання окресленої проблеми. Так, у працях О. Буйницької здійснено структурування творчого мислення за чотирма взаємопов'язаними компонентами: когнітивними, операційними, мотиваційними і рефлексивними [3]. Запропонована класифікація науковиці дозволяє перейти від абстрактного розуміння творчості до її операціоналізації в освітньому процесі, забезпечуючи можливість цілеспрямованого добору цифрових інструментів відповідно до домінуючого компоненту діяльності. У дослідженнях А. Бобокало, А. Юрченко, О. Семеніхіна творче мислення вирізняється високою гнучкістю, орієнтацією на індивідуальні освітні потреби та інтереси учнів, технологічною підтримкою навчальної діяльності та міждисциплінарною інтеграцією змісту освіти, що забезпечує умови для активізації пізнавальної діяльності, генерації нових ідей та формування здатності до творчого розв'язання навчальних і практичних завдань [2]. У поданні European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu), розробленому за участю Christina Redecker, особливого значення набуває педагогічний дизайн навчальних завдань, оскільки відкритість навчальних ситуацій, множинність можливих рішень та включення рефлексивного компоненту створюють умови для розвитку творчого мислення, сприяючи переходу учнів від пасивного засвоєння знань до їхнього активного самостійного конструювання та креативного застосування [3].

Результатом аналітичного узагальнення досліджень науковців (Бобокало А., Юрченко А., Семеніхіна О. О. Місечко, Т. Литнєва) стало виокремлення п'яти компонентів творчого мислення старшокласників, розвиток яких доцільно підтримувати засобами цифрових технологій:

– дивергентного, що відповідає за генерацію альтернативних ідей;

- конструктивного, спрямованого на матеріалізацію задуму в конкретному продукті;
- критичного, який забезпечує оцінювання доцільності та якості рішень;
- комунікативно-творчого, що передбачає спільне продукування ідей у цифровому середовищі;
- рефлексивного, який забезпечує усвідомлення й корекцію власної діяльності [1; 2; 3].

Для кожного з цих компонентів визначено цифрові інструменти та типи навчальних завдань, що у своїй сукупності формують цілісну систему педагогічної підтримки розвитку творчого мислення в умовах інформаційного середовища (табл. 1).

Таблиця 1

Цифрові засоби розвитку компонентів творчого мислення учнів старших класів

Компонент творчого мислення	Сутнісна характеристика	Рекомендовані цифрові засоби	Приклади навчальних завдань
Дивергентний	Здатність генерувати множину оригінальних ідей на основі однієї вихідної умови	Miro, Padlet, Google Jamboard, ChatGPT (у режимі брейнстормінгу)	Колективна карта ідей «Майбутнє освіти»; індивідуальний мінд-меп з 20+ нестандартними рішеннями однієї проблеми
Конструктивний	Здатність реалізувати творчий задум у вигляді цифрового продукту (відео, застосунок, проєкт)	Canva, Adobe Express, Scratch, MIT App Inventor, Tinkercad	Розробка соціального відеоролика; створення прототипу мобільного застосунку для розв'язання реальної місцевої проблеми
Критичний	Здатність аргументовано оцінювати ідеї, гіпотези та рішення, виявляти суперечності й обмеження	Mentimeter, Poll Everywhere, Google Forms (відкриті запитання), Socrative	Дебати «Штучний інтелект у школі: за і проти» з онлайн-голосуванням; рецензування проєктів однокласників у спільному Google Doc
Комунікативно-творчий	Здатність презентувати та захищати власні творчі ідеї перед аудиторією, використовуючи цифрові засоби виразності	Prezi, Google Slides, Kapwing, Anchor (подкасти), OBS Studio	Подкаст «Наукові відкриття, що змінили світ»; захист стартап-ідеї у форматі Pecha Kucha (20 слайдів × 20 секунд)
Рефлексивний	Здатність усвідомлювати й аналізувати власний творчий процес, коригувати стратегії на основі зворотного зв'язку	Wakelet (портфоліо), Flipgrid, Padlet (щоденник), Google Sites	Цифровий щоденник творчого проєкту з відорефлексією на кожному етапі; е-портфоліо «Мій творчий шлях» за навчальний рік

Подана класифікація цифрових засобів за компонентами творчого мислення має відкритий і динамічний характер, що зумовлено багатофункціональністю інструментів і варіативністю педагогічних сценаріїв їх застосування [1; 2; 3]. Один і той самий цифровий ресурс здатний актуалізувати різні аспекти творчої діяльності залежно від дидактичної мети, типу завдання та способу організації навчальної взаємодії. Зокрема, використання графічних платформ може набувати принципово різного когнітивного змісту: у разі виконання формалізованих, алгоритмізованих завдань діяльність здобувача обмежується відтворенням заданих структур і сприяє передусім формуванню технічних навичок; натомість постановка відкритого завдання, що передбачає створення інформаційного продукту з переконувальною функцією, активізує дивергентне мислення, потребує конструктивного опрацювання змісту та залучає комунікативно-творчий компонент, оскільки орієнтує здобувача освіти на взаємодію з аудиторією.

Ефективність використання цифрових технологій у розвитку творчого мислення старшокласників детермінується дотриманням низки умов. Навчальні завдання мають характеризуватися відкритістю та автентичністю, тобто бути пов'язаними з реальними або наближеними до реальних проблемними ситуаціями, що не передбачають єдиного правильного розв'язку. Формалізовані псевдотворчі вправи, у яких очікуваний результат фактично визначений наперед, обмежують простір варіативності мислення та знижують рівень когнітивної активності, блокуючи механізми дивергентної генерації ідей. Водночас важливим є зміщення ролі здобувача з позиції споживача інформації до позиції суб'єкта продуктивної діяльності, який створює власний цифровий продукт. Саме в процесі конструювання відбувається глибинне концептуальне осмислення навчального матеріалу, формуються міжпредметні зв'язки та виникає внутрішня мотивація до творчого пошуку.

Важливою умовою є організація навчальної взаємодії, що забезпечує можливість вільного генерування та обговорення ідей у процесі розв'язання творчих завдань. За таких підходів помилка розглядається як природний елемент пізнавальної діяльності, який створює додаткові можливості для аналізу, уточнення та вдосконалення результату. Відтак, це, у свою чергу, зумовлює трансформацію ролі педагога: функції контролю та оцінювання поступаються функціям, які передбачають підтримку індивідуальної траєкторії творчого пошуку, організацію діалогу та стимулювання рефлексивної активності учнів.

Таким чином, освітня діяльність здобувачів освіти забезпечує цілісну інтеграцію основних компонентів творчого мислення, від генерації ідей і формування концепції до їх реалізації, оцінювання та презентації результатів. Виконання довготривалих проєктів зі створення цифрових продуктів, прикладних застосунків, мультимедійних матеріалів чи віртуальних експозицій, сприяє розвитку творчих здібностей і водночас формуванню компетентностей командної взаємодії, планування діяльності та публічної комунікації.

Список використаних джерел

1. Бобокало А., Юрченко А., Семеніхіна О. Розвиток творчого мислення учнів у процесі навчання програмуванню: європейські практики. *Нова педагогічна думка*, 2025. № 3(123). С. 15–21.
2. Буйницька О., Варченко-Троценко Л., Грицеляк Б. Цифровізація закладу вищої освіти. *Освітологічний дискурс*. 2020. № 1. С. 64–79.
3. Mischko O., Lytniova T. From critical thinking – to creativity: steps to understanding. *Zhytomyr Ivan Franko state university journal. Pedagogical sciences*, 2022. № 2(109). P. 5–15.
4. Redecker C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Luxembourg : Publications Office of the European Union, 2017. 95 p.