



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 ввійшли 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.

17. Coiado O. C. Ahmad. Introducing First-Year Medical Students to Product Innovation and Entrepreneurship // Med Sci Educ, 2020; 30: 19–20.

*ДЯЧОК Дмитро Олександрович*

## **КРЕАТИВНІСТЬ ПРИ ВИКЛАДАННІ СУЧАСНИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**Анотація.** У статті розглянуто актуальність розвитку креативності у процесі викладання сучасних інформаційних технологій. Проаналізовано основні методики, що сприяють формуванню творчого мислення студентів: проєктне навчання, гейміфікація, STEAM-підходи та інші. Особливу увагу приділено прикладам впровадження інноваційних педагогічних рішень у навчальну практику. Обґрунтовано доцільність використання творчих методів як ефективного засобу формування фахових та особистісних компетентностей майбутніх спеціалістів.

**Ключові слова:** креативність, інформаційні технології, проєктне навчання, гейміфікація, STEAM, ІТ-освіта, інноваційні методики.

Сучасний розвиток інформаційних технологій (ІТ) висуває підвищені вимоги до освіти у цій галузі. Однією з ключових компетентностей стає креативність – здатність генерувати оригінальні, нестандартні і разом з тим корисні рішення [1]. Креативне (творче) мислення визначається як компетентність продуктивно генерувати, оцінювати та вдосконалювати ідеї, що веде до створення нових ефективних рішень і прояву уяви [2]. У сфері освіти ця навичка набуває особливого значення: творчий підхід допомагає учням і студентам по-новому та особистісно значущо інтерпретувати знання, підвищує їхню мотивацію до навчання, а також високо цінується роботодавцями у подальшій професійній діяльності [3]. Визнання важливості креативності підтверджується тим, що майже всі сучасні освітні програми та стандарти включають розвиток творчого мислення як наскрізну складову, а експерти наголошують на можливості навчати креативності у межах будь-яких навчальних предметів, у тому числі й ІТ-дисциплін. Водночас, попри загальний ентузіазм щодо поєднання технологій із творчістю, дослідники відзначають відсутність єдиного підходу до практичної реалізації цього поєднання в класі. Це зумовлює актуальність пошуку ефективних методик розвитку креативності при викладанні сучасних інформаційних технологій.

Метою даного дослідження є проаналізувати роль креативності у навчанні сучасним інформаційним технологіям та визначити педагогічні підходи, що сприяють розвитку творчого мислення у здобувачів освіти під час вивчення ІТ-дисциплін. Для досягнення цієї мети розглянуто теоретичні основи поняття креативності в освітньому процесі, окреслено методики викладання, які



стимулюють креативність, і наведено приклади впровадження творчих підходів у навчання ІТ.

Креативність посідає центральне місце серед навичок ХХІ століття і є рушієм інновацій у технологічній сфері [4]. Здатність до творчого мислення тісно пов'язана з умінням вирішувати складні проблеми, що особливо актуально в ІТ, де необхідні інноваційні підходи та нестандартні рішення. Інтеграція креативності та інноваційних підходів у освітні програми з ІТ безпосередньо підвищує здатність студентів до критичного аналізу, моделювання і розвитку компетенцій, життєво важливих для сучасних ІТ-професій [2]. Інакше кажучи, творчий компонент у навчанні ІТ сприяє глибшому розумінню матеріалу й розвитку гнучкого мислення, що в майбутньому дозволить фахівцям швидко адаптуватися до нових технологій і завдань. Дослідження підкреслюють, що значення креативності та здатності ефективно розв'язувати проблеми у професійному зростанні ІТ-спеціалістів не можна недооцінювати: комплексний розвиток цих навичок є ключовим чинником формування успішних фахівців, здатних працювати в динамічному, високотехнологічному середовищі. Таким чином, теоретично обґрунтовано, що розвиток креативного потенціалу учнів і студентів – необхідна умова якісної ІТ-освіти у сучасну епоху знань.

Ефективне викладання ІТ-дисциплін потребує впровадження таких педагогічних методик, які стимулюють творчість, ініціативність та самостійне мислення здобувачів освіти. Одним із провідних підходів є **проектне навчання** (Project-Based Learning, PBL). У рамках PBL студенти навчаються через виконання практично-орієнтованих проєктів, розв'язуючи близькі до реальних завдання. Такий підхід підвищує залученість і мотивацію, а головне – формує навички творчого розв'язання проблем та алгоритмічного мислення [1]. Згідно з останніми оглядами, проєктне навчання містить значний потенціал для розвитку креативності: воно спонукає учнів генерувати інноваційні ідеї, працювати в команді та застосовувати знання на практиці, що в результаті стимулює їхню здатність до творчого пошуку рішень. Іншою дієвою методикою є **гейміфікація навчання** – використання ігрових елементів у освітньому процесі. Гейміфікація підвищує інтерес студентів до предмета та створює змагальне середовище, яке заохочує експериментувати. Емпіричні дослідження показують, що впровадження гейміфікованих завдань позитивно впливає на мотивацію і ставлення студентів до навчання, а також помітно підвищує їхню творчість та уміння співпрацювати [6]. Ігрові методики (наприклад, навчальні вікторини, квести, симуляції) дозволяють безпечно випробовувати різні підходи до розв'язання задач, розвиваючи креативне та критичне мислення.

Важливою складовою є **колективні та міждисциплінарні форми роботи**. Залучення студентів до групових обговорень, брейнштормів та розбору кейсів (ситуаційних задач) сприяє виникненню нових ідей через обмін думками. Такі прийоми не лише допомагають глибше зрозуміти складні ІТ-процеси, але й розвивають комунікативні навички та готують студентів до майбутньої

командної роботи в IT-проєктах. Крім того, інтеграція мистецьких елементів у технічні завдання (підхід **STEAM**, що додає Art до STEM) розширює творчий горизонт учнів. Зокрема, STEAM-освіта, яка поєднує різні дисципліни, розглядається як перспективний шлях розвитку загальних творчих здібностей студентів [3]. Наприклад, задачі на створення дизайнерських рішень, мультимедійних проєктів чи інтерактивних історій засобами програмування дозволяють поєднати технічні вміння з креативним самовираженням.

Практика викладання IT уже пропонує чимало прикладів, як можна розвивати креативність студентів. Один із них – реалізація навчальних **проєктів реального світу** у рамках курсу. Наприклад, студентські команди можуть отримати завдання розробити застосунок або веб-сервіс для розв'язання певної прикладної проблеми. У процесі роботи над таким проєктом учасники змушені шукати оригінальні шляхи досягнення мети, експериментувати з технологіями та співпрацювати, що безпосередньо стимулює їхню креативність. Досвід показує, що залучення студентів до реальних проєктів помітно підвищує їхню мотивацію та забезпечує глибше розуміння практичного застосування отриманих знань [5]. Інший приклад – проведення **хакатонів та творчих змагань**. Хакатон у межах навчальної програми ставить студентів у умови інтенсивної командної роботи над новаторським проєктом за обмежений час. Це середовище генерує «вибух» ідей і вимагає нестандартних підходів, що розкриває творчий потенціал учасників. Аналогічно, конкурси з програмування, орієнтовані не лише на правильність, але й на оригінальність рішень, заохочують студентів знаходити альтернативні, ефективніші алгоритми.

Для молодших здобувачів освіти показовим є використання **візуальних мов програмування** (таких як Scratch) і навчальних робототехнічних наборів. Наприклад, у середовищі Scratch учні можуть **створювати анімації, ігри чи історії**, тим самим опановуючи основи програмування через творче самовираження. Такий підхід розвиває уяву та навички розв'язання проблем: дитина вчиться пробувати різні варіанти коду, щоб досягти бажаного ефекту, фактично займаючись дослідницькою діяльністю. У результаті формується установка, що інформаційні технології – це інструмент для втілення власних ідей, а не лише сухий набір правил і синтаксису.

Розвиток креативності у процесі навчання сучасних інформаційних технологій є необхідною умовою підготовки фахівців нового покоління. Теоретичний аналіз підтверджує, що творчі здібності тісно пов'язані з успішністю опанування IT і подальшою інноваційною діяльністю випускників. Впровадження таких методик, як проєктно-орієнтоване навчання, гейміфікація, аналіз кейсів, міждисциплінарні та командні завдання, створює у навчальному середовищі простір для генерування нових ідей та нестандартних рішень.

Практичні приклади демонструють, що креативні підходи до викладання IT підвищують залученість студентів, поліпшують засвоєння матеріалу і формують навички, затребувані на сучасному ринку праці. Важливо, що освітяни

мають продовжувати пошук і впровадження інноваційних педагогічних рішень, адже стрімкі технологічні зміни диктують потребу адаптувати методи навчання. Подальші дослідження у цій галузі сприятимуть розробці узгоджених стратегій інтеграції креативності та ІТ-освіти [ 7], що забезпечить підготовку творчо мислячих, конкурентоспроможних спеціалістів для високотехнологічного суспільства.

**Список використаних джерел:**

1. Beghetto, R. A. (2016). Creative learning: A fresh look. \*Journal of Cognitive Education and Psychology\*, 15(1), 6–18. <https://doi.org/10.1891/1945-8959.15.1.6>
2. Fautley, M., & Savage, J. (2020). \*Creativity in the Secondary Curriculum\*. Routledge.
3. Resnick, M. (2007). All I really need to know (about creative thinking) I learned (by studying how children learn) in kindergarten. \*Proceedings of the 6th ACM SIGCHI Conference on Creativity & Cognition\*, 1–6. <https://doi.org/10.1145/1254960.1254961>
4. Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. \*Teachers College Record\*, 108(6), 1017–1054.
5. Fullan, M., & Langworthy, M. (2014). \*A Rich Seam: How New Pedagogies Find Deep Learning\*. Pearson.
6. Martínez, S. L., & Stager, G. (2013). \*Invent to Learn: Making, Tinkering, and Engineering in the Classroom\*. Constructing Modern Knowledge Press.
7. Henriksen, D. (2016). The seven transdisciplinary habits of mind: Extending the TPACK framework towards 21st century learning. \*Educational Technology\*, 56(3), 3–11.

**ZAKALYK Halyna**

**CREATIVE METHODS AND CREATIVE APPROACHES IN THE  
PRACTICAL ACTIVITIES OF MEDICAL STUDENTS**

The development of creativity is becoming increasingly important in modern higher education. First and foremost, it serves as the foundation for uncovering the individual creative abilities of each participant in the educational process, enriching them with knowledge and experience. This, in turn, allows for the maximum and most effective activation of human resources.

Creativity is an inherent characteristic of a person or a process in which something new and valuable is generated.

<b>ДОННИКОВА Ірина Анатоліївна</b> Креативність в контексті людинотворчої місії освіти	119
<b>ДРАЗІНА Євдокія Володимирівна</b> Розвиток креативності у технологічних інноваціях сфери фізичної культури та спорту	122
<b>ДУ Цзіні</b> Практика та дослідження розвитку творчості в образотворчому мистецтві	125
<b>ДУБОВИЙ Захар Сулейманович</b> Розвиток креативності через сучасні вокальні техніки: експериментальний підхід	130
<b>ДУЩЕНКО Ольга Сергіївна</b> Розвиток креативності як необхідна умова підготовки майбутніх учителів	134
<b>ДЬОМІНА Тетяна Олександрівна</b> Формування наукової творчості у здобувачів вищої освіти з біомедичної інженерії	139
<b>ДЯЧОК Дмитро Олександрович</b> Креативність при викладанні сучасних інформаційних технологій	143
<b>ЗАКАЛУК Halyna</b> Creative Methods And Creative Approaches In The Practical Activities Of Medical Students	146
<b>ЗДІР Дарина Русланівна</b> STEM-проекти як засіб розвитку креативності у молодших школярів	151
<b>ЗЕНЧЕНКО Тетяна Федорівна</b> Комунікативна компетентність — основа конструктивної комунікації: інноваційний вимір	154
<b>ЗОЗУЛЯК-СЛУЧИК Роксоляна Василівна</b> Розвиток креативності майбутніх фахівців соціальної сфери в освітньому процесі ЗВО	156
<b>ЗОРОЧКІНА Тетяна Сергіївна</b> Роль STEM-освіти у розвитку креативності й інноваційного мислення здобувачів освіти	160
<b>ІВАНОВА Олена Сергіївна</b> Психологічні механізми розвитку креативності як ресурсу інноваційної діяльності	163
<b>ІВЛІЄВА Ольга Михайлівна</b> Реалізація креативного підходу при підготовці вчителів математики	168
<b>ІГНАТЕНКО Сузанна Олександрівна</b> Креативність вчителя фізичної культури у проведенні рухливих ігор	172
<b>ІЛЯСОВ Олександр Олександрович</b> Використання ігрових методик для розвитку творчих здібностей здобувачів вищої освіти	175
<b>ІНОЗЕМЦЕВ Сергій Анатолійович</b> Інтеграція екологічного виховання у позашкільну освіту: ефективні методи та підходи	179
<b>КАМЕНЧУК Тетяна Олегівна</b> Розвиток креативного мислення на уроках безпеки життєдіяльності	181
<b>КАРПОВА Ірина Гораційвна</b> Теоретичні основи творчості у креативному розвитку особистості засобами соціально-виховній діяльності	184
<b>КАСЯРУМ Сергей Олегович</b> Розвиток креативності здобувачів вищої освіти у процесі навчання фізико-математичних дисциплін	189