

## ДЕТКА ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ТЕРАПЕВТИЧНИЙ ЗАСІБ

*Небезпека і депривація спонукають до інтелектуальних подвигів та винахідницьких спроб....*

*Анна Фрейд*

*Програма розвитку творчого мислення дітей “Дитяча творча конструкторологія”, що передбачає використання різноманітних методів та врахування психолого-педагогічних принципів навчання, виступає дієвим терапевтичним засобом. Розв’язування творчих задач стимулює творчу активність, винахідницькі та адаптивні здібності дитини, нормалізує її психічний стан.*

**Ключові слова:** дитина, творча діяльність, програма розвитку творчого мислення.

Сьогодні наші діти, які повсякчас перебувають в атмосфері агресії та деструкції і проживають в екстремальних умовах психологічної небезпеки, як найбільш уразлива частина населення з несформованою, уразливою психікою, страждають найбільше.

У силу незрілості дитячої психіки та несформованості механізмів психологічного захисту у дітей виникають психогенні розлади по типу безпосередньої реакції на психотравмуючий вплив. У ситуаціях невизначеності та небезпеки, в очікуванні несприятливого розвитку подій у дітей розвивається тривожність, що проявляється в емоційній вразливості, легкому збудженні емоцій, плаксивості, напруженості, скутості, страху перед усім новим, незнайомим, очікуванні неприємностей, боязкості.

Про свої страхи діти не вміють та бояться розповісти. Але їх появу легко можна помітити, спостерігаючи за поведінкою дитини, аналізуючи сни, розповіді, малюнки або ж ігри малюка.

Так, Анна Фрейд, досліджуючи особливості сприймання дітьми бомбардувань, описує у книзі «Війна і діти» реакцію на воєнні дії. Діти ніколи не говорили про побачене, вони відображали свої враження від побаченого у грі, споруджуючи будівлі і кидаючи на них бомби.

Вчені прийшли до висновку, що розчарування і тривоги, накопичуючись, досягають потужності психологічної травми, оскільки в їх основі лежить біль, яку переживала дитина протягом періоду дитинства.

Саме тому важливими є своєчасні психокорекційні заходи, що сприяють оптимізації соціальної ситуації розвитку, виправленню відхилень у психічному розвитку та спрямовані на становлення адаптаційних механізмів, різних видів діяльності, формування вікових психологічних новоутворень.

Відомо, що в основі адаптаційних дій лежить творче мислення: мислення за аналогією до відомого, знаного, мислення комбінуюче, поєднуюче та мислення реверсивне, супротивне, реконструююче. Тобто в процесі адаптації, у ході розв’язання проблемної ситуації все вирішують уміння обирати оптимальну стратегіальну дію, творчу стратегію. Творчі дії аналогізування, комбінування, реконструювання є «рятівними» не тільки у ситуації вибору, а й під час будь-якої творчої діяльності, в тому числі терапевтичної діяльності самовираження, пошуку себе, свого кредо, творчого почерку, шляху.

Адже при нормальному розвитку вроджене прагнення освоїти та змінити оточуючий світ перетворюється у творче начало. Наслідування, поєднання або ж заперечення та створення антитетичного допомагають малюку виявити своє творче «Я».

Аргументи необхідності формування адаптивних творчих здібностей, що включають навички розв’язання проблемних задач, а також потреба у сублімації агресивної енергії у суспільстві спонукають нас до пошуку дієвих засобів супроводу та реабілітації дитячої психіки.

Завданням даної публікації є ознайомлення педагогів та психологів з ефективною методикою стимулювання творчої активності, оптимізації психічного стану, соціальної ситуації розвитку дитини, формування у неї психологічних механізмів захисту.

Враховуючи недостатність у дитячій психології дієвого реабілітаційного та розвивального інструментарію, нами розроблено програму розвитку творчого мислення, творчих дій, творчого конструювання ДЕТКА, що є адаптованою системою творчого тренінгу КАРУС В. О. Моляко. ДЕТКА є тим дієвим засобом впливу, що задовольняє дитячу потребу у пізнанні, експериментуванні, творенні, активізує творчі, живиносні потенції дитини та нормалізує її психічний стан.

Програма включає різноманітні терапевтичні засоби, що є актуальними на даному віковому етапі, зокрема: ігрову діяльність (ігрову, пісочну терапію), різноманітну діяльність конструювання, малювання, що є засобами арттерапії; читання казок, оповідань, розповіді (казкотерапія, бібліотерапія); музичну діяльність (музична, рухова терапія) тощо. Тобто, ДЕТКА адаптована до умов сьогодення, несе у собі як розвивальний, так і терапевтичний заряд. Послідовність проведення заходів тренінгу не є чітко визначеною та може бути довільною, у залежності від можливостей розвивального середовища та потреб самої дитини. В цілому ж вона включає декілька блоків.

Перший блок програми (рис. 1), **теоретико-інформаційний**, має на меті стимулювання пізнавальної активності та передбачає теоретичну пізнавальну діяльність ознайомлення дітей з особливостями творчих дій, прийоми пошуку розв’язків задач, джерела винахідництва, прикладами творчих стратегій, механізмами пошуку ідей у реальному житті, у казках, під час спостереження тощо. Знання діти отримують впродовж бесід і лекцій,

які мають пояснювальний характер, містять приклади, схеми стратегіальних дій мислення.



Рис. 1. Програма розвитку творчої діяльності дітей

Дорослий пояснює дітям основні принципи, за якими розвивається природа. Вони розуміють і погоджуються з тим, що все довкола здійснюється за принципом подібності, протилежності та комбінування. Так, наприклад, грім схожий на вистріл гармати за гучністю, туман за фізичними властивостями аналогічний хмарам. Педагог розповідає дітям про біоніку – науку, що сприяла виникненню винахідництва. Біоніка широко використовується в сфері літакобудування, будівельної справи, космонавтики, суднобудування, машинобудування та ін. Дорослий пояснює, що, вивчаючи склад, зовнішній вигляд і життєдіяльність організмів, люди створюють різні технічні пристрої, аналогічно до тих, що існують у природі. За аналогією ікол, пазурів, щелеп тварин прадавні люди створювали голки, ножі, ножиці, жорна тощо. Свого часу Леонардо да Вінчі намагався побудувати апарат, що літає, – з крилами, які б махали, як у птахів. Принцип польоту різноманітних комах, рухи стрибаючих тварин, будова суглобів перенесені у техніку, завдяки цьому ми маємо зручні технічні прилади, які полегшують роботу людини. Вивчення своєрідного складу кістки, завдяки якому вона є легкою і одночасно дуже міцною, дає можливість відкрити нові перспективи у будівництві. За аналогією руху крил мухи під час польоту був побудований млин-вітряк; завдяки своєрідній особливості будови шкіри дельфіна, яка не мокне і має еластичну, пружну структуру, була створена спеціальна обшивка для човнів, що значно збільшила швидкість морських суден.

Дітям пояснюють, що, те, чого не дала людині природа, вона вигадує сама (немає крил, не вміє літати – створила конструкцію і постійно її вдосконалює: аероплан, аеростат, гелікоптер, літак і т. ін.; не вміє плавати на великій відстані, немає плавників – створила кораблі; невисока – придумала підйомний кран тощо. Педагог

демонструє дітям предмети та зображення аналогів природного світу (мереживо, ножиці, вату, парашут тощо). Пояснює, звідки виникли назви для предметів рукотворного світу: мишка (як елемент комп'ютера) – тварина; гусениця (частина трактора) – комаха; зебра (пішохідний перехід) – тварина; голка (швейна) – у ялинки; ручка (дверей) – дитяча; листок (паперу) – дерева; губка (предмет гігієни) – морська рослина і т. ін. Весь наш Всесвіт і кожен його елемент є комбінацією об'єктів, розміри, форма та інші характеристики яких змінюються. Комбінування поширюється не тільки на структури, але й на інші характеристики (функціональні, економічні, художні та ін.). У зв'язку з цим до сфери комбінування можна залучати не тільки однотипні частини (наприклад, два автомобілі), але й зовсім різні за походженням, сферою використання (наприклад, автомобіль і якась споруда). Цікавими прикладами комбінування є створення казкових образів: поєднання частин різнорідних об'єктів (амфібія, аеросани, килим-літак); збільшення чи зменшення предмета або його частини (велетні і карлики в казках); зміна кількості частин предмета та їх заміщення (персонажі міфології). На відміну від пошуку аналогій, реконструювання (пошук антиподів, інверсія – "зроби навпаки") справді пов'язане зі змінами на протилежне, трансформаціями, оригінальними перетвореннями, пошуком контрастів, фантастичних рішень, поєднанням протилежностей. Це можуть бути пошуки ідей, що відрізняються незвичністю, вигадання фантастичних образів. Діти пригадують приклади перетворення людини у казках або створюють щось нове, наприклад, вигадують космічний зоопарк або надають об'єктам неживої природи незвичних властивостей, складають казку про добру Бабу Ягу. Наприкінці інформаційної частини тренінгу дітям читають казки В. Сутєєва, Г. Циферова. У змісті казок діти знаходять та аналізують

прикладі різних творчих дій, стратегічних тенденцій мислення як сукупність прийомів розв'язування творчих задач головними героями казки.

Друга, підготовчо-практична, частина програми допомагає закріпити отримані знання та передбачає гармонійний розвиток усіх компонентів мисленнєвої діяльності дошкільнят: когнітивного, операційного та мотиваційного.

Цілеспрямована стимуляція сенсорно-перцептивних, мисленнєвих процесів при спиранні на високу чутливість психіки дитини має на меті розвиток сенсорного досвіду, мисленнєвих дій та дозволяє шляхом навчання заохочувати пізнавальну активність, емоційно-вольову регуляцію, тобто створювати передумови розвитку творчої діяльності дітей, оптимізації їх психічного стану.

За рахунок використання завдань (інформаційно-рецептивних, репродуктивних, дослідницьких, евристичних), ігрових методів та прийомів, елементів казки, постановки задач через мотивацію формують інтерес дітей до пізнавальної, експериментальної діяльності та позитивний оптимістичний настрій. Так, наприклад, у грі «Підбери предмети» пропонується допомогти Незнайці відкрити магазин та навести лад на полицях – розкласти речі за призначенням (для гри, для малювання тощо). Або у завданні «Створи предмет майбутнього» пропонується створити речі, які знадобляться Буратіно у подорожі на нову планету, в майбутнє.

Окрім ігрових, у тренінг включаються також рухові та музичні моменти – як у якості пауз для релаксації, так у якості особливої форми діяльності.

Дітей цілеспрямовано навчають обстежувати предмети, поєднуючи з діями експериментування. Експериментування доповнює уявлення дитини про властивості предметів (особливо їх тактильні якості), прискорює орієнтування у сенсорних еталонах, навколишніх предметах та дійсності взагалі.

Починаючи з молодшого віку, дітям пропонують схеми, наприклад, одна з яких представляє собою набір карток, які алгоритмізують сприймання об'єктів, їх властивостей, конструкторських якостей. Зокрема: 1. Колір (на картці зображено кольорові плями нечіткої форми). 2. Форма (зображено нерозфарбовані геометричні фігури, щоб увага дітей концентрувалась тільки на формі). 3. Величина (два предмети контрастної величини). 4. Вага (два предмета різні за вагою – легкий та важкий). 5. Матеріал (на картці наклеєні різні макети матеріалів у вигляді квадратів: дерево, тканина, папір, фольга). 6. Частина предмета, його будова (деталізований предмет, деталі якого зображені окремо). 7. Властивості поверхні (показано кисті рук). 8. Узагальнення (на карточці намальовано речі, які належать до однієї групи, що виконують одну функцію, наприклад, предмети одягу чи домашні тварини). 9. Використання предмета (зображено знак питання).

Пропоновані у тренінгу схеми можна використовувати окремо та у комплексі з іграми, спрямованими на розвиток навичок обстеження об'єктів та активізацію дій експериментування з ними.

Однією з найбільш доступних та корисних форм роботи є спостереження дітей за навколишнім життям. Розвиток способів “прислуховування”, “придивляння” в

образний світ мистецтва, в звуки та фарби природного та предметного світу – шлях, яким розвивається творчість дитини.

Серед пропонованих вправ, що стимулюють сенсорно-перцептивні, мисленнєві процеси: “Відкрий красу (милування)” – має на меті формування у дітей вміння уважно вдивлятися у навколишнє, зосереджувати свій погляд на звичайних та незвичних, малопомітних явищах, об'єктах природи, довкілля, милуватися ними, отримуючи естетичну насолоду; “Дослідник” – передбачає активізацію дослідницької діяльності, вміння виділяти в об'єкті властивості, ознаки, особливості у порівнянні з іншими предметами; “Для чого?” – допомагає з'ясувати призначення різноманітних предметів, матеріалів; “Кольоровий світ” – сприяє усвідомленню ролі всіх існуючих аналізаторів, оптимізує психічний стан; “Таблиця сприймання” – використовуючи таблицю, діти підбирають картинки (предмети) та фотографії, що відповідають за змістом різним частинам тіла та видам сприймання; “Що чути?” – вправа вчить зосереджуватись, сприймати звуки, аналізувати їх, а також сприяє розвитку спостережливості, довільності, вмінню шукати аналогії за допомогою слухового аналізатора. Дітям пропонують прислухатись до звуків у навколишньому середовищі. Їх підводять до усвідомлення того, що краса оточуючого світу є джерелом музики; “Аромати природи” – завдання формує чутливість нюхового аналізатора, вміння створювати асоціації за запахом. Під час прогулянки дітям пропонують завмерти, заплющити очі та відчуті пахощі природи; “Що в мішку (ніску)?” – гра розвиває здатність створювати образ предмета за його словесним описом, а також уміння виділяти істотні ознаки предмета за його тактильним сприйманням; “Реклама” – дитина обирає будь-який предмет і намагається назвати всі його позитивні якості та функції, що допоможуть привернути до нього увагу; “Що ми задумали?” – ведучий обирає предмет, який діти будуть відгадувати, використовуючи навідні питання типу: “Де можна використовувати?”, “Тоне чи ні?”, “Більший від людини чи ні?”, “Зі скількох деталей складається?” і т. ін.; “Виставка” – в уявній ситуації (виставка-показ) за вибором дитина представляє, описуючи всі характерні якості, функції, будову та інше різних речей (побутових приладів, машин) за бажанням; “Чи буває таке?” – гра на розвиток здібності відтворювати образ предмета на основі словесно заданих характеристик. Дорослий описує ситуацію, дитина має уявити собі цю ситуацію і сказати, чи буває те, про що йде мова; “Чарівник” – творче завдання передбачає створення уявної ситуації: Чарівник-лісовик усе довкола зачаклував. Дорослий пропонує розглянути предмети, об'єкти й здогадатись, чим (ким) вони були раніше, поки не потрапили до рук чарівника; “Розвивай спостережливість” – використовуючи проблемні запитання та елементи змагання, дітей просять подивитись довкола і знайти об'єкти, які, наприклад, мають одну або декілька спільних ознак, наприклад, легкі або круглі, м'які, дрібні і т. ін.; “Світ речей” – діти розглядають різновиди речей, об'єднаних однією назвою (папір, тканина, пластмасові предмети тощо). При цьому відмічають найбільш явні відмінності їх видів (колір, структура поверхні тощо), досліджують характеристики, експериментуючи, та встановлюють залежність

використання матеріалу від його властивостей і якостей; “На що схоже?” – потрібно у знайомих об’єктах знайти щось нове, порівняти їх із раніше відомими за різними ознаками – знайти аналоги; “Поясни схожість” – діти розглядають природний об’єкт або явище й пояснюють, чому вважають його схожим на інші, знаходять технічні об’єкти, створюючи які, люди використовували аналогії з живої природи; “Порівняй предмети” – необхідно вказати якомога більше ознак (чи властивостей) відмінності та подібності двох, трьох предметів, порівнюючи за кольором, за формою, розміром, функцією тощо; “Знайди спільні функції предметів” (наприклад: свічка, лампочка, сонце); “П’ятий-зайвий” (Ю. З. Гільбух); “Закінчи порівняння-метафору” (наприклад: “Небо синє, наче ... (море, вода, ...)”); “Тасмниця” – діти обирають будь-який предмет із довкілля, розглядають його, обговорюють істотні ознаки, елементи, знаходять аналогії з іншими предметами та повідомляють по черзі прикмети й аналогії, не називаючи самого предмета, ведучому (дитині), що має відгадати, про який об’єкт йдеться; “Підбери предмети” – діти аналізують предмети (їх зображення) за призначенням та функцією, знаходять і підбирають пари тих, які поєднані суттєвим зв’язком (наприклад, для гри, зображувальної діяльності тощо). Ми пропонували дітям вправи “Пантоміми” (вправи з пластики рухів), гру “Море хвилюється”, що сприяли розвитку рухової творчості, вміння перевтілюватись в уявні об’єкти, спостерігати за об’єктами, помічати їх характерні особливості, наслідувати їх, позбуватися негативних емоцій.

Подібний вплив на дитину справляють і *Вправи “хатка-йоги”* (наприклад, “дерево”, “метелик”, “рибка”, “крокодил”, “лев”, “кобра”, “лотос” та ін.), а також *Пальчикові ігри* (“сонячні промені”, “човник”, “жук”, “стіл”, “замок”, “іжачок”, “окуляри”, “ромашка”, “пташки в гніздечках”). Корисними будуть й інші ігри-вправи на перевтілення: “Покажи функцію предмета”, “Перетворення” тощо.

Дітям корисно також відгадувати *Метафори-загадки*, що є ефективним засобом розвитку мисленневих дій порівняння, аналогізування, цікавим є й завдання на «Конструювання загадок» – складання своїх загадок із використанням схеми (алгоритму) послідовних мисленневих дій: знайти аналогію; підкреслити дії, функції, властиві об’єктові; знайти функціональні аналогії; ввести у форму загадки.

У завданні “Доведи!” – діти доводять, обґрунтовують правильні та неправильні відгадки до метафоричних загадок; “Винахідники” – діти, реконструюючи наявні знання, вигадують нові органи чуття у людини, нове свято, пілосос, який не гуде, чобітки-скороходи, лісову школу, місто майбутнього тощо; “Збери картинку з частин” – вичленовують частини предметів і включають їх у подальший опис; у “Майстерні з ремонту” дітей вчать знаходити деталі предмета (зображення), яких не вистачає і відсутність яких робить неможливим його використання, тобто діти знаходять загублені деталі та складають предмет; у завданні “Фантастичне об’єднання” дітей заохочують пропонувати свої приклади поєднання неочікуваних якостей різних реальних істот; “Протилежності на малюнках” (Ю. З. Гільбуха) сприяє розвитку навичок пошуку антипода; “Створи

предмет майбутнього” передбачає прояв фантазії, вигадання неіснуючих предметів, оригінальних деталей, нестандартних видів транспорту, іграшок тощо; “Добре – погано”: діти називають позитивні та негативні сторони одного й того ж явища чи об’єкта; у ході виконання завдання “Чарівна паличка”, використовуючи уявну чарівну паличку, діти перетворюють знайомі предмети, об’єкти, істоти на незнайомі, шукають їх антиподи; “Антиреклама” передбачає пошук негативних характеристик будь-якого предмета, щоб переконати людей не купляти його; “Морфологічний аналіз” – у певному порядку, що виключає пропуски, діти перебирають можливі поєднання варіантів ознак і одночасно оцінюють ці варіанти, обираючи найоптимальніший (наприклад, підібрати плаття для ляльки); “Метод фокальних об’єктів” – теж добре знайомий метод винахідництва, коли обирають будь-який предмет (фокальний), який хочуть удосконалити або змінити і підбирають декілька випадкових об’єктів. Властивості цих об’єктів переносять на фокальний об’єкт.

Особливе місце серед розвивальних засобів займає казка. Без казки, без гри уяви дитина не може жити. “Склади казку” – дітям пропонують скласти казку, де знайомі герої будуть грати нові ролі (Баба Яга буде доброю, вовк лякливим тощо). Систематично виконуючи “Домашнє завдання”, діти уважно спостерігають за природою, за навколишнім життям та фіксують приклади того, як реалізується творчість за принципами схожості, протилежності та комбінування в природі, в діяльності людини, взагалі у навколишньому світі. Отримані враження колективно обговорюють.

На третьому, творчо-конструкторському, етапі тренінгу увага дітей фіксується на оволодінні прийомами та методами розв’язування творчих задач. Їм пропонують творчі задачі, що мають на меті практичне ознайомлення з різними творчими стратегіями. Вправління у кожній творчій дії передбачає фактично виявлення реальних суб’єктивних нахилів, переважаючих тенденцій використання тієї чи іншої стратегії, про закріплення цієї тенденції в діяльності конкретного учасника, а також про пошуки можливостей розширення його пошукового творчого діапазону. Найбільш поширену стратегіальну дію аналогізування природно активізують й заохочують, адже вона значною мірою вже властива дітям. Її використання передбачає більшість пропонованих завдань. Засвоєння комбінування теж відбувається під час виконання майже кожного завдання. Реконструювання діти опановують під час перетворення, конструювання з залишкового, природного та іншого матеріалу, що починає виконувати іншу, не властиву йому функцію. Універсальна стратегія передбачає використання всіх вищезгаданих стратегій у комплексі. Так, наприклад, створюючи ляльку із пластикової пляшки, вказаний предмет реконструюється, звертається увага на аналогічність форми пляшки силуету тіла, визначаються його частини, пляшка – це плаття ляльки, верхня її частина – голова. Далі, комбінуючи деталі, лялька оздоблюється (з кольорового паперу – волосся, руки тощо, прикріплюючи ці частини до пляшки).

Засвоєння мисленневих дій відкриває перед дітьми можливість визначеного підходу до розв’язування творчих задач, тим самим раціоналізуючи пізнавальний про-

цес дітей, удосконалюючи їх продуктивну діяльність.

Все це відбувається у формі ігор, вправ: “*Рамки Монтесорі*” – діти обводять контур фігури або вкладку та домальовують контур так, щоб вийшов малюнок; “*Геометричні задачі з паличками*”; “*Аплікація (геометрична мозаїка)*”; “*Облаштуй кімнату*”, де дитина за схемою, що є подібною до моделі справжньої кімнати, розставляє меблі у “справжній” ляльковій кімнаті тощо. Завдання “*Аплікація з листків*”; “*Вироби з глини (пластиліну)*”; “*Місто з піску (снігу)*”; “*Конструювання з природного матеріалу*”; “*Панно і композиція*” (із зерен, насіння тощо); “*Меблі та транспорт для гнома*” (з сірникових коробок); “*Об’ємні іграшки зі жмаканого, скрученого паперу (фольги)*”; “*Іграшки з об’ємних фігур*”; “*Оригамі*”; “*Надувні чоловічки*” (з повітряних кульок) передбачають практичну, конструкторську діяльність, що сприяє активізації творчого мислення, зокрема творчих стратегіальних дій: аналогізування, комбінування, реконструювання, а також реабілітації психіки дитини. Зважаючи на те, що засоби впливу на цьому етапі повинні стимулювати увагу та процеси сприймання, умову задачі рекомендується подавати у вербальній і візуальній формах. Ефективним прийомом при цьому можуть стати казкові, ігрові сюжети.

Наприклад, пропонуючи дітям завдання на творче конструювання, можна вводити їх у сюжет казки: “Жили на світі кружечки, їх було дуже багато. Жили вони у країні Кругляндії. Одного разу прийшли до них злі Ножиці й захотіли порізати їх. Злякалися кружечки, почали думати, що ж їм робити. І вирішили вони піти до дітей, попросити їх, щоб вони заховали їх від Ножиць, аби ті не змогли їх знайти. Діти погодились перетворити кружечки у різні цікаві предмети: квітку, сонечко, жабку, рибку і т. ін. Дітки, деякі кружечки прийшли і до нас, щоб ми їм теж допомогли сховатись. Спробуємо?”.

Заключний етап передбачає використання узагальнено-алгоритмічної схеми (рис. 2), що представляє структуру творчого процесу, доповнену ефективними засобами стимулювання творчих дій.

Вона включає такі кроки: 1. Ознайомлення з умовою задачі. 2. Аналіз умови, співвіднесення з власними знаннями, перекодування на свою мову. 3. Уточнення, коментарі, відповіді на питання, переказ умови. 4. Виділення головного, вибір орієнтирів пошуку. 5. Демонстрація дорослим зразків мисленневих дій, творчих задумів, їх аналіз. 6. Інструкції, настанови (колективні та індивідуальні).

“Розв’язуючи запропоновані задачі, намагайтеся використати ті відомості, які вам надали на попередніх заняттях. Шукайте різні способи розв’язування задач. Не бійтесь фантастичних варіантів.

Спробуйте все разом – шукати подібності, контрасти, комбінувати. Якщо не можете знайти жодного варіанта, намагайтеся діяти навмання, як виходить, використовуйте все, що виникає у вашій уяві, навіть якщо воно здається абсурдним. Спробуйте знайти ще якийсь варіант розв’язування. Звертайтеся за допомогою до дорослого, інших дітей.

Такі інструкції подаються перед початком розв’язування у повному обсязі, а потім кожному учаснику окремими дозами в залежності від стадії розв’язування, успішності перебігу процесу розв’язування, у формі підказки організаційного характеру. 7. Робота дітей над створенням задуму (вигадування варіантів проекту). 8. Обговорення гіпотез дітей, індивідуальні рекомендації. 9. Складання плану розв’язування, конструювання. 10. Вибір матеріалів, обладнання. 11. Реалізація дошкільниками задуму, його апробація. 12. Аналіз, оцінка результатів діяльності, рекомендації.

Розробляючи алгоритм розвитку творчих конструкторських дій, ми передбачали, що представлені нами засоби активізують процеси сприймання, увагу, вольові процеси, які є найбільш важливими на етапі розуміння умови задачі. Реалізуючи свої задуми, діти самостійно підбирають потрібні матеріали, інструменти, свідомо використовують потрібні мисленневі дії, планують, раціонально організують та виконують свої дії, а також контролюють операції. Оцінка процесу та результату своїх дій виступає вектором їх подальшого вдосконалення.

Результативність використання творчого тренінгу, досягнення реабілітаційної, терапевтичної, розвивальної мети, формування творчих стратегіальних тенденцій мислення дітей залежить від успішності комплексного використання різноманітних методів, психолого-педагогічних принципів навчання у рамках поетапної організації розв’язування ними творчих задач. Активаторами творчого пошуку, мотивації творчої діяльності виступають психолого-педагогічні умови (створення розвивального середовища, організація процесу навчання, інтеграція різноманітних творчих видів діяльності, заохочення творчої ініціативи, забезпечення атмосфери успішності тощо), які враховують принципи організації їх творчої діяльності, зокрема: принцип гуманізму та педагогічного оптимізму, принцип об’єктивності, науковості та доступності, принцип комплексності, системності та систематичності, принцип індивідуального й особистісного підходу тощо.

Важливим є також використання різноманітних засобів (зразків, інструкцій, пояснень, попередніх бесід, уточнюючих, активізуючих запитань, підказок дорослого, узагальнених алгоритмів дій, спілкування з однолітками, рухових, музичних моментів, екскурсій тощо) та форм (фронтальних, колективних, індивідуальних, у підгрупах) розвитку пізнавальної активності, дитячої творчості. Поступово у дітей нормалізується психічний стан, формуються навички творчого стратегіального мислення. Засвоєння мисленневих дій відкриває перед дітьми можливість визначеного підходу до розв’язання творчих задач, тим самим раціоналізуючи пізнавальний процес дітей, удосконалюючи їх продуктивну діяльність, розширюючи горизонти адаптивних можливостей розуму та психіки в цілому. Продуктивна, миротворча діяльність оптимізує настрій, нівелює негативізм, заглиблює у сферу самореалізації та формує захисні психологічні механізми.

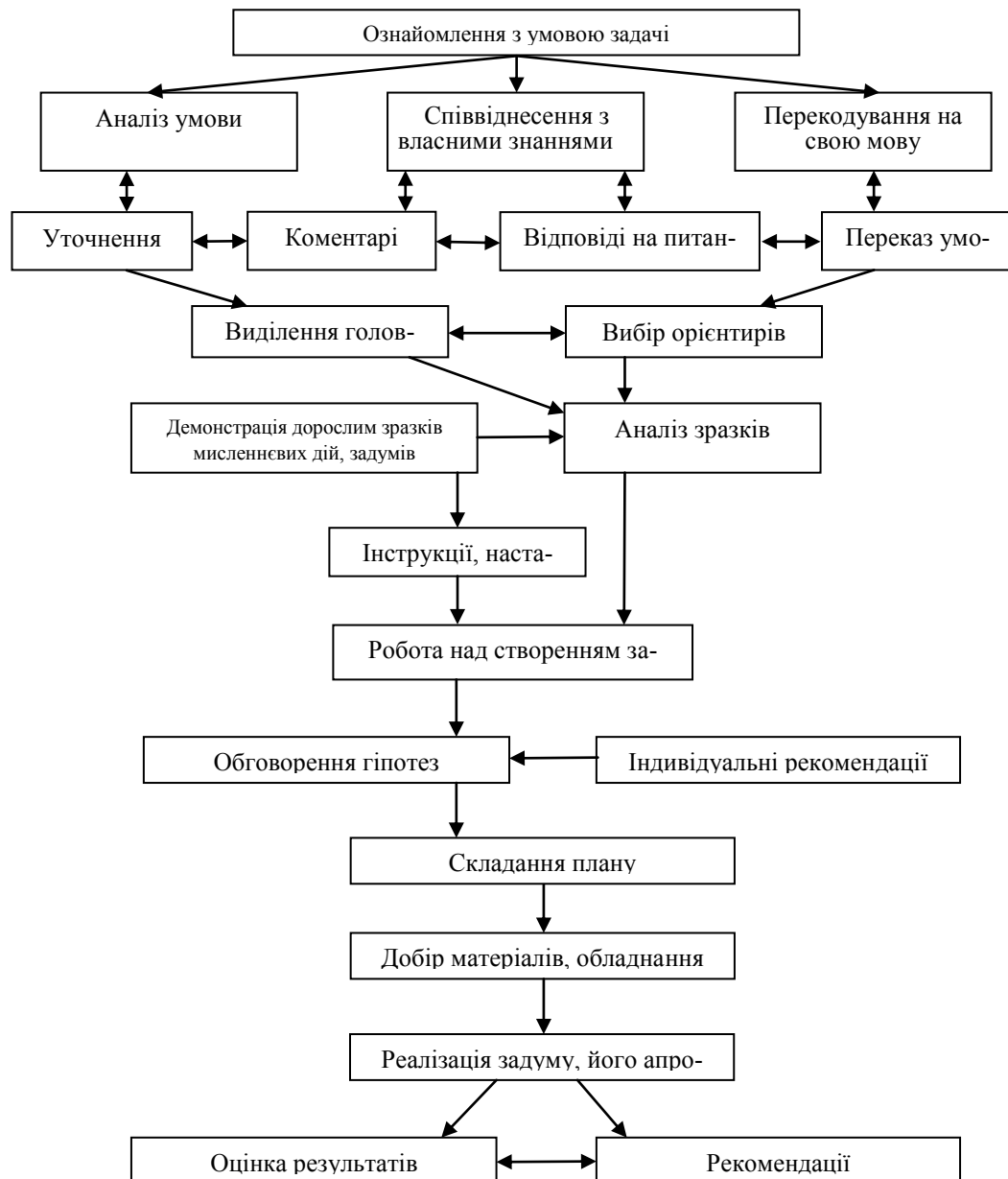


Рис. 2. Схема розв'язування творчих задач

**ЛІТЕРАТУРА**

1. Біла І. М. Психологія творчого конструювання в дошкільному віці: [моногр.] / Ірина Миколаївна Біла. – К.: Веселка, 2011. – С. 431.

2. Моляко В. А. Психологія рішення школьниками творчих задач / В. А. Моляко. – К.: Рад. школа, 1983. – 94 с.

**REFERENCES**

1. Bila, I. M. (2011). *Psychology of creative design in preschool age*. Kyiv: Veselka [in Ukrainian].

2. Moliako, V. A. (1983). *Psychology of creative problem solving by pupils*. Kyiv: Rad. Shkola [in Russian].

**И. Н. Біла****“ДеТКА” КАК ЭФФЕКТИВНОЕ ТЕРАПЕВТИЧЕСКОЕ СРЕДСТВО**

Программа развития творческого мышления детей «Детская творческая конструктология», которая предполагает использование различных методов и учитывает психолого-педагогические принципы обучения, выступает действенным терапевтическим средством. Решение творческих задач стимулирует творческую активность, изобретательские и адаптивные способности ребенка, нормализуют его психическое состояние.

**Ключевые слова:** ребенок, творческая деятельность, программа развития творческого мышления.

*I. N. Bila*

**“CHILD CREATIVE CONSTRUCTOLOGY (PROLEGOMENON)” AS EFFECTIVE THERAPEUTIC**

**METHOD**

The article presents an efficient therapeutic method, which is the program of developing children’s creative thinking called “Child creative constructology (prolegomenon)”; it means using different methods, psychological and pedagogical principles of effective teaching. The solution of creative tasks stimulates creativity, inventive and adaptive abilities of children, normalizes their mental state. The impact of using creative training, achieving rehabilitative, therapeutic, developmental goals, the formation of creative and strategic thinking trends of children depends on the success of the integrated use of various methods of psychological and pedagogical principles of learning as part of a phased solution of their creative tasks. Psycho-pedagogical conditions (creating developmental environment, organizing the learning process, integrating various creative activities, encouraging creative initiative, providing an atmosphere of success, etc.) activate children’s creativity and motivation of creative activity. They take into account the principles of their creative work, including the following: the principle of humanism and pedagogical optimism, the principle of objectivity, scientific correctness and availability, the principle of comprehensiveness, consistency and system, the principle of individual and personal approach and so on. The use of various tools (examples, instructions, explanations, conversations, clarifying, activating questions, communication with peers, motor, musical therapy, excursions etc.) and forms (frontal, collective and individual, in subgroups) of cognitive activity is also extremely important for children. With the help of these techniques children’s mental state normalizes, their skills of creative strategic thinking are gradually formed. Assimilation of thinking gives children an opportunity to solve their problems in a creative way, thereby improving their cognitive processes, productive activities, broadening the adaptive capacity of the mind and psyche in the whole. Productive, friendly activity improves children’s mood, eliminates negativity, helps in the process of self-realization and forms protective psychological mechanisms.

**Keywords:** child, creative activity, program of creative thinking development.

*Подано до редакції 09.07.14*

