

Міністерство освіти і науки України

Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

Андрощук Ольга Володимирівна

УДК 373.2.015.31:004(043.3)

ДИСЕРТАЦІЯ

**РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ
ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР**

19.00.07 – Педагогічна та вікова психологія

галузь знань 05 - соціальні та поведінкові науки (053 - психологія)

Подається на здобуття наукового ступеня кандидата психологічних наук

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

_____ О.В. Андрощук
(підпис, ініціали та прізвище здобувача)

Науковий консультант: Кузьменко Віра Улянівна,
доктор психологічних наук, професор

Київ – 2018

АНОТАЦІЯ

Андрощук О.В. Розвиток творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата психологічних наук за спеціальністю 19.00.07 “Педагогічна та вікова психологія” (053 – Психологія). – Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, Київ, 2018.

На основі теоретичного аналізу та емпіричного дослідження показано вплив комп'ютерних ігор на розвиток творчих здібностей старших дошкільників, визначено теоретичні підходи до її вивчення, обґрунтовано критерії (творча легкість, творча оригінальність, творча гнучкість, творча продуктивність, творча уява), показники та рівні (дуже високий, високий, середній, низький, дуже низький) розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Виявлено переважання середнього та низького рівнів розвитку та гендерні відмінності розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Теоретично обґрунтовано психолого-педагогічні умови ефективного застосування комп'ютерних ігор з метою розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Розроблено і апробовано модель та програму розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор (циклічні, логічні, пригодницькі, стратегічні, покрокових стратегій), підібраних відповідно до критеріїв творчих здібностей, доведено ефективність та необхідність впровадження авторської програми в практику роботи закладів дошкільної освіти. Розроблено методичні рекомендації батькам, психологам та працівникам закладів дошкільної освіти щодо розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор.

У результаті експериментальної роботи підтверджено ефективність запропонованої програми і доведено доцільність її використання в закладах дошкільної освіти для дітей старшого дошкільного віку.

Практичне значення дослідження полягає у тому, що модифікована автором методика діагностики рівнів розвитку творчих здібностей старших дошкільників та апробована програма їх цілеспрямованого розвитку, методичний супровід,

можуть бути використані у роботі з цією категорією вихованців психологами, працівниками закладів дошкільної освіти та батьками дітей. Результати проведеного теоретичного й експериментального дослідження можуть використовуватись у професійній підготовці психологів закладів дошкільної освіти при вивченні вікової, педагогічної та практичної психології, а також у системі післядипломної психолого-педагогічної освіти та у діяльності психологічної служби.

Ключові слова: творчі здібності, розвиток творчих здібностей, критерії творчих здібностей, комп'ютерні ігри, старші дошкільники, розвиток комп'ютерними іграми, рівні розвитку творчих здібностей, програма розвитку творчих здібностей комп'ютерними іграми.

Основний зміст дисертації відображено у таких публікаціях автора:

Статті у вітчизняних фахових виданнях

1. Андрощук О. В. Комп'ютерні ігри як засіб розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрощук. // Вісник інституту розвитку дитини. Вип. 34. Серія: Філософія, педагогіка, психологія: Збірник наукових праць. – Київ: Видавництво Національного педагогічного університету ім. М.П. Драгоманова, 2014. – 172 с. – С. 137–142.

2. Андрощук О. В. Роль гри у розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрощук. // Міжнародний науковий форум: соціологія, психологія, педагогіка, менеджмент : збірник наукових праць. – Київ ТОВ «НВП «Інтерсервіс», 2014. – Вип. 16. – 256 с. – С. 161–168.

Статті у наукометричних зарубіжних і вітчизняних фахових виданнях

3. Андрощук О. В. Комп'ютерна гра, різновиди, жанри та її психологічна роль у становленні особистості старшого дошкільника / О. В. Андрощук. // International scientific professional periodical journal “The Unity of Science”. – Prague, 2017. – December, 2016-January, 2017. – 160 с. – С. 60–63.

4. Андрощук О. В. Методи діагностичного дослідження розвитку творчих здібностей старших дошкільників [Текст] / О. В. Андрощук // Науковий журнал

«Молодий вчений», №1 (41). – Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2017. – 350 с. – С. 219–225.

5. Андрошук О.В. Розвиток творчої легкості дошкільників у процесі комп'ютерних ігор (фрагмент розвивальної програми) / О. В. Андрошук // Науковий журнал «Молодий вчений», №3 (55). – Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2018. – 394 с. – С. 273–276.

Матеріали наукових конференцій

6. Андрошук О. В. Роль гри у розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрошук. // The European Scientific and Practical Congress vol.4. – Prague (Czech Republic), September 2014. – 256с. – С. 60–63.

7. Андрошук О. В. Теоретичний аналіз проблеми розвитку творчих здібностей засобами комп'ютерних ігор / О. В. Андрошук. // Матеріали звітно-наукової конференції викладачів, аспірантів і докторантів. – Київ, 2015. – 122 с. – С. 88–91.

8. Андрошук О. В. Вікові особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрошук. // Матеріали XXIV Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції «Вітчизняна наука на зламі епох: проблеми та перспективи розвитку»: Зб. наук. праць. – Переяслав-Хмельницький, 2016. – Вип. 24. – 141 с. – С. 72–76.

9. Андрошук О. В. Вікові особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрошук. // XIV международная заочная научно-практическая конференция «Развитие науки в XXI веке», 3 часть. – Х.: научно-информационный центр «Знание», 2016. – 123с. – С. 87–92.

10. Андрошук О. В. Гендерні особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрошук. // Матеріали XV Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Тенденції та перспективи розвитку науки і освіти в умовах глобалізації»: Зб. наук. праць. – Переяслав-Хмельницький, 2016. – Вип. 15. – 188 с. – С. 83–86.

11. Андрошук О. В. Аналіз змісту понять “творчість”, “творчі здібності” в психологічних дослідженнях [Текст] / О. В. Андрошук // Матеріали Міжнародної

науково-практичної конференції “Актуальні проблеми сучасної психології” (м. Полтава, 10-11 лютого 2017 р.). — Херсон : Видавничий дім “Гельветика”, 2016. — 116 с. — С. 54–57.

12. Андрощук О.В. Методичні рекомендації щодо розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп’ютерних ігор [Текст] / О. В. Андрощук // Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми гуманітарних та природничих наук» (м. Харків, 30-31 березня 2018 року). — Херсон : Видавництво «Молодий вчений», 2018. — 188 с. — С. 107–110.

Androshchuk O.V. Development of creative abilities older preschoolers by means of computer games. – Qualification scientific work on the rights of manuscripts.

Thesis for a Candidate Degree in Psychological Sciences by specialty 19.00.07 “Pedagogical and Developmental Psychology” (053 – Psychology). – National Pedagogical Dragomanov University. – Kyiv, 2018.

On the basis of theoretical analysis and empirical research, the influence of computer games on the development of creative abilities in senior preschool children by the means of computer games. The theoretical approaches for the study have been determined, the criteria (creative ease, creative originality, creative flexibility, creative productivity, creative imagination), indicators and levels (very high, high, average, low, very low) of development of creative skills in senior preschool children have been substantiated. The study has revealed the prevalence of middle and low levels of development and gender differences in the development of creative abilities in senior preschool children. The psychological and pedagogical conditions for the effective usage of computer games in order to develop the creative abilities in senior preschool children have been theoretically substantiated. The model of the program for the development of creative abilities in senior preschool children by the means of computer games (arcade, logical, adventure, strategy, turn-based strategy), selected according to the criteria of creative abilities has been developed and tested, and the efficiency and necessity of implementing the author's program in the practice of pre-school

establishments have been proven. Methodical recommendations for parents, psychologists and employees of pre-school establishments regarding the development of creative abilities in senior preschool children by the means of computer games have been developed.

As a result of experimental work, the effectiveness of the proposed program has been proved and the feasibility of its use in pre-school establishments for the children of the senior preschool age has been proved.

The practical significance of the study is that the author's modified method of diagnosing levels of development of creative abilities of senior preschool children and a proven program for their purposeful development, methodical support, can be used in work with this category of pupils by psychologists, employees of pre-school establishments and parents of children. The results of the theoretical and experimental research can be used in the professional training of psychologists of pre-school establishments in the study of age, pedagogical and practical psychology, as well as in the system of postgraduate psychological and pedagogical education and in the activities of the psychological service.

Keywords: creative abilities, development of creative abilities, criteria of creative abilities, computer games, senior preschoolers, development of computer games, level of development of creative abilities, program of development of creative abilities of computer games.

ЗМІСТ

| | |
|---|----------|
| ВСТУП..... | 9 |
| РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОБЛЕМИ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР | |
| 1.1. Сутність провідних понять проблеми розвитку творчої особистості дітей старшого дошкільного віку | 17 |
| 1.2. Проблема розвитку творчих здібностей старших дошкільників у психологічних дослідженнях | 25 |
| 1.3. Комп'ютерна гра, її різновиди, жанри та психологічна роль у становленні особистості дитини старшого дошкільного віку | 33 |
| 1.4. Психолого-педагогічні умови розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор | 42 |
| Висновки до першого розділу | 52 |
| РОЗДІЛ 2. ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ | |
| 2.1. Обґрунтування та зміст методики емпіричного дослідження особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників | 56 |
| 2.2. Аналіз та інтерпретація результатів дослідження психологічних особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників | 71 |
| 2.3. Гендерні особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників | 94 |
| Висновки до другого розділу..... | 110 |
| РОЗДІЛ 3. ПСИХОЛОГІЧНА ПРОГРАМА РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР | |
| 3.1. Теоретичне обґрунтування психологічної програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор | 113 |
| 3.2. Зміст психологічної програми розвитку творчих здібностей старших | |

| | |
|--|-----|
| дошкільників засобами комп'ютерних ігор..... | 126 |
| 3.3. Динаміка розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор | 163 |
| 3.4. Методичні рекомендації батькам, психологам та працівникам закладів дошкільної освіти щодо розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор | 174 |
| Висновки до третього розділу..... | 180 |
| ВИСНОВКИ | 181 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ | 186 |
| ДОДАТКИ | 208 |

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. У Конституції України, Законах України “Про освіту”, “Про дошкільну освіту”, Положенні про дошкільний навчальний заклад, державних національних програмах “Освіта” (Україна XXI століття) визначено, що відродження суспільства України, його розвиток, значною мірою залежить від творчості та активності його членів, їх ініціативи; тих умов, що створюються для розвитку та реалізації потенціалу кожної особистості. Пошук шляхів та засобів розвитку обдарованості та здібностей, створення умов для актуалізації творчих ресурсів кожного дошкільника наразі є одним із пріоритетних завдань сучасної дошкільної освіти.

У психологічній науці здійснено низку фундаментальних досліджень з проблем психології творчості та розвитку творчих здібностей (Л.С. Виготський, В.А. Крутецький, Н.С. Лейтес, Я.О. Пономарьов, М.М. Поддьяков, Б.М. Теплов), доведено положення про активний творчий характер особистості (І.Д. Бех, В.В. Давидов, Г.С. Костюк, С.Д. Максименко), створено низку теорій, які розкривають проблему творчого потенціалу особистості (Б.С. Братусь, М.Й. Боришевський, В.А. Роменець, В.М. Ямницький), розроблено концепцію творчої діяльності особистості (В.О. Моляко). Методологічні аспекти проблеми розвитку обдарованості та здібностей різного спрямування досить глибоко розкриті у працях багатьох зарубіжних (Ф. Баррона, Б. Блума, Дж. Гілфорда, Дж. Керрола, Дж. Рензуллі, Е.П. Торренса, Е. Фромма) та вітчизняних (О.Є. Антонової, Д.Б. Богоявленської, О.К. Дусавицького, В.В. Камишина, О.М. Матюшкіна, О.Л. Музики, В.В. Рибалки, Р.О. Семенової, М.О. Холодної, О.Н. Цибулі, Н.Б. Шумакової, О.І. Щєбланової) вчених. Питанням розвитку обдарованості та здібностей (зокрема, творчих) на етапі дошкільного дитинства присвячені праці О.М. Дьяченко, І.І. Карабаєвої, Н.М. Каневської, О.В. Киричука, В.Т. Кудрявцева, В.У. Кузьменко, О.І. Кульчицької, С.І. Науменко, Н.І. Підгорної, Л.С. Руденко, Т.М. Титаренко, Л.Г. Чорної, Л.Г. Щукіної, Т.В. Яценко та інших.

Вченими встановлено умови та чинники розвитку творчих здібностей (І.М. Біла, Дж.П. Гілфорд, Р. Стернберг, Е. Фромм), розроблено методи їх виявлення (Д. Векслер, П. Джонсон, Н.В. Краснощокова, О.І. Кульчицька, Г.П. Лаврентьєва, Дж. Равен, В.М. Тарасун, Е.П. Торренс, Л.Г. Чорна).

Особливе місце у навчально-виховному процесі закладів дошкільної освіти посідають ігрові технології і техніки (в тому числі й комп'ютерні). Комп'ютерні ігри включені як різновид інтелектуальних ігор у програму дошкільної освіти. Вперше вони були внесені до програми виховання і навчання дітей від трьох до семи років "Дитина". Комп'ютерним іграм надають важливе значення у розвитку інтелекту та пізнавальних здібностях дітей (Ю.Д. Бабаєва, Г.О. Балл, І.А. Васильєв, О.Є. Войскунський, Т.В. Корнілова, Ю.І. Машбиць, В.О. Моляко, Н.І. Пов'якель, В.І. Прокопенко, Р.Є. Радева, М.Л. Смульсон, О.О. Смирнова, О.К. Тихомиров, С.О. Шапкін, Н.Б. Шумакова та ін.). Водночас, дослідники проблеми комп'ютерних ігор (І.В. Бурмістрова, Г. Грезейон, К. Керделлан, А.Г. Шмельова, Ю.В. Фомічова) зазначають, що експансія мультимедійного простору загалом та комп'ютерних ігор зокрема, може справляти негативний вплив на емоційний, фізіологічний, особистісний розвиток дитини, що потребує забезпечення специфічних умов у разі їх застосування. Теоретичний аналіз досліджень проблеми застосування комп'ютерних ігор як дорослими, так і дітьми різного віку (зокрема, дошкільного) показав, що на сьогодні системних досліджень, присвячених цій проблемі, недостатньо. Зокрема, залишаються нез'ясованими питання про організаційні форми проведення розвивальних занять та жанри комп'ютерних ігор, спрямованих на розвиток творчих здібностей старших дошкільників, не визначені психологічні особливості та умови розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, відсутній методичний супровід застосування комп'ютерних ігор з метою розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Отже, психологічна значущість визначеної проблеми та її недостатнє висвітлення у психологічній науці зумовили актуальність і вибір теми дослідження: ***"Розвиток творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор"***.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Тема дисертації затверджена вченою Радою Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова (протокол № 6 від 30 січня 2014 року) та узгоджена міжвідомчою Радою з координації наукових досліджень з педагогічних і психологічних наук в Україні (протокол № 6 від 17 червня 2014 року).

Мета дослідження полягала у теоретичному обґрунтуванні та експериментальному визначенні психологічних особливостей та умов розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, розробці та апробації психологічної програми їх розвитку.

В основу дослідження покладено **припущення** про те, що: 1) творчі здібності старших дошкільників у звичайних умовах організації навчально-виховного процесу закладів дошкільної освіти розвиваються недостатньо; 2) творчі здібності на етапі дошкільного дитинства є динамічними властивостями, тобто швидко розвиваються під впливом дієвих та ефективних засобів; 3) ефективними засобами розвитку творчих здібностей старших дошкільників є комп'ютерні ігри, підібрані з урахуванням критеріїв творчих здібностей, сприятливих умов їх розвитку та психологічних особливостей дітей старшого дошкільного віку.

Відповідно до мети дослідження сформульовано такі **завдання**:

1. Визначити теоретичні підходи до вивчення проблеми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор.
2. На основі теоретичного аналізу визначити критерії, показники творчих здібностей старших дошкільників.
3. Емпірично дослідити психологічні особливості та гендерні відмінності розвитку творчих здібностей старших дошкільників.
4. Теоретично обґрунтувати модель та розробити й апробувати психологічну програму розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор.

5. Розробити методичні рекомендації батькам, психологам та працівникам закладів дошкільної освіти щодо використання авторської програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор.

Об'єкт дослідження – творчі здібності старших дошкільників.

Предмет дослідження – розвиток творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор.

Теоретико-методологічну основу дослідження склали положення особистісно-діяльнісного підходу про активний творчий характер особистості (І.Д. Бех, І.С. Булах, В.В. Давидов, Г.С. Костюк, С.Д. Максименко), положення індивідуально-диференційованого підходу про урахування комплексу індивідуальних відмінностей дитини (Б.Г. Ананьєв, О.Г. Асмолов, В.С. Мерлін, В.У. Кузьменко, С.Є. Кулачківська, Д.І. Шульженко), теорії розвитку творчого потенціалу особистості (Б.С. Братусь, М.Й. Боришевський, В.В. Кліменко, Я.О. Пономарьов, В.А. Роменець, Б.М. Теплов, В.М. Ямницький), концепція творчої діяльності (В.О. Моляко), здобутки вікової психології про вікові закономірності, умови та чинники розвитку обдарованості та здібностей дошкільника (Д.Б. Богоявленська, В.Н. Дружинін, З.І. Калмикова, В.К. Котирло, О.І. Кульчицька, Р.В. Павелків, Ю.О. Приходько, Т.М. Титаренко); психологічні засади застосування комп'ютерних ігор та особливостей їх впливу на розвиток особистості (Д.І. Кулаков, С.Л. Новосьолова, І.Ю. Пашеліте, С. Пейперт, Ф.П. Петку, М.Л. Смульсон, О.К. Тихомирова, Б. Хантер), принципи використання інформаційних технологій, зокрема навчальних комп'ютерних ігор у навчально-виховному процесі (А.Т. Ашероф, Р. Вільямс, Б.С. Гершунський, В.М. Глушков, А.М. Довгялло, А.П. Єршов, Г.М. Клейман, Н. Краудер, Н.В. Кудикіна, К. Маклін, Ю.І. Машбиць, О.Г. Молибог, С. Пейперт, Є.С. Полат, В. Скіннер).

Методи дослідження: загальнотеоретичні: аналіз, порівняння, синтез, класифікація, узагальнення, моделювання та систематизація з метою визначення сутності основних понять і термінів, теоретико-методологічних основ проблеми дослідження, розробки психологічної програми та методичних рекомендацій;

емпіричні: психолого-педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний), спостереження, бесіди, тестування для виявлення рівня розвитку творчих здібностей старших дошкільників;

кількісної обробки даних: метод математичної статистики (IBM SPSS Statistics 2.0), використаний для обробки первинних статистичних даних.

На констатувальному та контрольному етапах дослідження було використано такі *діагностичні методики:* визначення творчої легкості за допомогою методик “Прогресивні матриці Равена” Дж. Равен, “WPPSI “Лабіринти” Д. Векслер, творчої оригінальності – “Танграми” та “Паралельні лінії” О.І. Кульчицька, Л.Г. Чорна (модифіковані О.В. Андрощук), творчої гнучкості – “Завершення фігури” Е.П. Торренс та “Білі кружечки” О.І. Кульчицька, Л.Г. Чорна, творчої продуктивності – “Завершення фігури (Овал)” Е.П. Торренс, “Придумай казку з означеними словами”, “Слова на літеру К” О.І. Кульчицька, Л.Г. Чорна, творчої уяви – “Творча уява” Г.П. Лаврентьєва, Т.М. Титаренко та “Сни тварин” Н.В. Краснощоківа (модифікована О.В. Андрощук).

Експериментальна база дослідження. Дослідницько-експериментальна робота виконувалася на базі закладів дошкільної освіти № 712, № 804 та № 383 міста Києва. В експерименті прийняли участь 164 дитини, з яких 89 хлопчиків і 75 дівчаток віком від п’яти до шести років, та 164 члени їх родин. Дослідження виконувалося в три етапи (пошуковий, експериментальний, узагальнюючий) впродовж 2013 – 2017 років.

Наукова новизна та теоретичне значення роботи:

вперше визначено теоретичні підходи до вивчення проблеми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп’ютерних ігор; визначено критерії та їх показники (*творча легкість:* здатність до всебічного розгляду предмету, здатність урахувувати при прийнятті рішень різні фактори, здатність до легкого засвоювання нового матеріалу, здатність до швидкого та вільного переключення думок, здатність до легкого вирішення проблемних завдань; *творча оригінальність:* здатність придумувати нові ідеї, уміння вносити щось нове у відоме завдання, відхід від зразків, здатність виходити за рамки

заданої іншими ситуації, самостійний вибір виду діяльності, матеріалів, вміння створювати новий продукт; *творча гнучкість*: здатність вільно переходити від одного способу розв'язування поставленого завдання до іншого, здатність переносити способи дій з одного виду діяльності на інший, використання предметів-замінників, багатозначних слів, розвинена здатність створювати різноманітні ідеї у дещо обмеженій ситуації; *творча продуктивність*: здатність до утворення нових слів, рим, створення нових сюжетів, ролей, створення виробів, зображень, здатність переконструювати елементи в нових комбінаціях; *творча уява*: здатність подумки сполучати образи в нові поєднання і комбінації, уявляти можливі зміни дійсності, здатність до створення фантастичних ідей, прогнозування, передбачення, висування гіпотез, виділення сутнісного в межах однорідних явищ та його втілення в образі, грі), рівні (дуже високий, високий, середній, низький, дуже низький) розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Виявлено переважання середнього та низького рівнів розвитку, відмінності розвитку окремих критеріїв та гендерні розбіжності показників розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Теоретично обґрунтовано та визначено психолого-педагогічні умови використання комп'ютерних ігор з метою розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Розроблено психологічну модель та програму розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор (циклічні; логічні; пригодницькі; стратегічні; покрокових стратегій) підібраних відповідно до критеріїв творчих здібностей, доведено її ефективність та необхідність впровадження авторської програми в практику роботи закладів дошкільної освіти. Запропоновано психолого-педагогічні рекомендації батькам, психологам та працівникам закладів дошкільної освіти щодо ефективного використання комп'ютерних ігор з метою розвитку творчих здібностей старших дошкільників;

розширено та поглиблено зміст поняття “творчі здібності старших дошкільників” та уявлення про критерії та показники їх розвитку;

набула подальшого розвитку система знань про сутність, зміст, структуру та методи діагностики творчих здібностей старших дошкільників.

Практичне значення дослідження полягає у тому, що модифікована автором методика діагностики рівнів розвитку творчих здібностей старших дошкільників та апробована авторська програма їх цілеспрямованого розвитку, методичний супровід, можуть бути використані у роботі психологів, працівників закладів дошкільної освіти та батьків дітей. Результати проведеного теоретичного й експериментального дослідження можуть використовуватись у професійній підготовці психологів закладів дошкільної освіти при вивченні курсів вікової, педагогічної та практичної психології, а також у системі післядипломної психолого-педагогічної освіти та у діяльності психологічної служби закладів дошкільної освіти.

Апробація та впровадження результатів дослідження. Основні теоретичні та практичні положення дисертаційного дослідження оприлюднені в доповідях на Міжнародних науково-практичних конференціях: “Роль гри у розвитку творчих здібностей старших дошкільників” (Прага, 2014), “Теоретичний аналіз проблеми розвитку творчих здібностей засобами комп’ютерних ігор” (Київ, 2015), “Вікові особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників” (Харків, 2016), “Гендерні особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників” (Переяслав-Хмельницький, 2016), “Аналіз змісту понять “творчість”, “творчі здібності” в психологічних дослідженнях” (м. Полтава, 2017), “Методичні рекомендації щодо розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп’ютерних ігор” (Харків, 2018) на всеукраїнських науково-практичних конференціях: “Вікові особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників” (Переяслав-Хмельницький, 2016),.

Результати дисертаційного дослідження *впроваджено* у навчально-виховний процес закладів дошкільної освіти: № 383 “Веселинка” Солом’янського району м. Києва (Довідка № 12-5 від 31.05.2017 року), №712 Солом’янського району м. Києва (Довідка № 23 від 24.05.2016 року), №804 Оболонського району (Довідка № 117 від 25.05.2017 року).

Публікації. Зміст дисертаційного дослідження викладено у 12 одноосібних публікаціях, з них 2 статті – у вітчизняних фахових виданнях, 3 – у

наукометричних зарубіжних і вітчизняних фахових виданнях, 7 – матеріали наукових конференцій.

Структура та обсяг дисертації. Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, висновків до розділів, висновків, списку використаних джерел (233 найменування, з них 23 – іноземною мовою) і додатків. Основний зміст викладено на 185 сторінках. Робота містить 17 таблиць, 36 рисунків на 49 сторінках. Загальний обсяг дисертації становить 240 сторінок.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПРОБЛЕМИ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Розгляд теоретичних підходів проблеми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор передбачає необхідність висвітлення у цьому розділі сутності та критеріїв творчих здібностей загалом і специфіки розвитку творчих здібностей у дошкільному віці зокрема. Окрім цього, у контексті особистісно-діяльнісного підходу необхідними для розуміння є визначення творчої та креативної особистості, значення ігрової діяльності у розвитку творчих здібностей дошкільника, а також ґрунтовне визначення ролі комп'ютерних ігор у становленні особистості та розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Саме на ці питання дослідження даються відповіді у цьому розділі.

1.1. Сутність провідних понять проблеми розвитку творчої особистості дітей старшого дошкільного віку

Метою цього етапу було здійснення теоретичного аналізу сутності провідних понять теми дослідження, встановлення їх компонентів, критеріїв, етапів та механізмів становлення. Провідними поняттями нашого дослідження були: творчість, творча особистість, креативність, креативна особистість, творчі здібності.

Загалом у ході теоретичного аналізу встановлено, що у різні історичні епохи в психології питання творчості розглядали не в одному руслі. Феноменологія творчості широка та неоднорідна. Деякі вчені вважають, що творчість пов'язана лише із соціально-значущими відкриттями (С.У. Гончаренко, Е.С. Рапацевич, С.Л. Рубінштейн та ін.) [24; 196]. Інші наголошують на безсумнівному творчому характері відкриттів, які людина робить для себе (С.Д. Максименко, К. Роджерс

та ін.) [61; 223]. Треті беруть за основу ознаку алгоритмізації діяльності (В.Дж. Гордон, А.К. Гастев, А. Осборн та ін.) [1].

Творчість — це складний діалектичний процес, що має відповідні етапи і свій механізм. Творчість не можна зводити або лише до неусвідомленого мимовільного явища, або тільки до дискурсивного, тобто логічного акта; це — єдність інтуїтивного і дискурсивного. Природні нахили є лише однією з можливостей творчого характеру діяльності людини. Поза соціальним середовищем ці нахили не можуть розвиватися і більш того реалізуватися [90]. Через брак наукової диференціації такої феноменології творчості “творчим” називають майже будь-який процес діяльності, крім вузького кола вкрай автоматизованих дій. Більшість дослідників констатують у психології певну роз’єднаність у вивченні інтелектуального й особистісного аспектів (Л.С. Виготський, В.П. Зінченко та ін.) детермінації творчості, оскільки основний спосіб вивчення цього явища зводиться до тестування [123].

Ще у стародавні часи філософи (А. Бергсон, І. Кант, Платон, В. Шеллінг та ін.) наголошували на тому, що творчість – це розумова і практична діяльність, результатом якої є створення оригінальних, неповторних цінностей, виявлення нових фактів, властивостей, закономірностей, а також методів дослідження і перетворення матеріального світу або духовної культури [30].

Проблемам феномена творчості та її природі, формуванню та прояву творчих здібностей, їх діагностиці присвячено багато досліджень у психології. Зокрема, питанням розвитку творчої особистості завжди цікавились і досі цікавляться українські та зарубіжні психологи. Проблема творчості активно розроблялася зарубіжними вченими. Серед зарубіжних психологів вагомий внесок у розуміння творчої природи особистості зробили такі видатні вчені: Г. Айзенк, Е. де Боно, М. Воллах, Дж. Гілфорд, Д. Дьюї, Н. Коган, А. Маслоу, С. Мідник, Т. Рібо, К. Роджерс, Р. Стернберг, Е.П. Торренс, З. Фрейд, Е. Фромм, К. Юнг та ін. [66; 129; 214; 225]

Значний внесок у розробку проблем творчості здійснили і вітчизняні вчені (Д.Б. Богоявленська, В.М. Бондаровська, Л.С. Виготський, В.Н. Дружиніна,

З.І. Калмикова, В.В. Кліменко, І.І. Лапшина, В.О. Моляко, С.О. Ніколаєнко, Я.А. Пономарьов, О.А. Потебня, В.А. Роменець, Т.І. Райнов, С.Л. Рубінштейн, Б.М. Теплов, Т.М. Титаренко, А.Н. Цибуля, Т.К. Чмут, В.Д. Шадрикова, В.М. Ямницький та ін.) [30; 90].

При визначенні сутності творчості та творчої особистості нами було встановлено, що у дослідженнях В.О. Моляко, Я.О. Пономарьова, В.А. Роменця, Ж. Піаже та інших вчених доведено, що з-поміж всіх адаптаційних ресурсів, творчість є найбільш специфічною формою взаємодії зі світом (не лише предметною, а й соціальною), яка окрім задоволення важливих соціальних потреб створює передумови для духовного розвитку особистості [69; 91; 187; 192].

Л.С. Виготський, визначаючи цю проблему, писав, що творчість – це діяльність людини, спрямована на створення нового: чи то речей зовнішнього світу, чи розумових висновків або почуттів, властивих самій людині [123].

Найбільш цілісну концепцію творчості як психічного процесу запропонував Я.О. Пономарьов. У своїх спостереженнях дослідник дійшов висновку, що результати дослідів дають змогу схематично подати центральну шкалу психологічного інтелекту у вигляді двох взаємопроникних сфер, зовнішні грані яких можна вважати абстрактними межами (асимптотами) мислення. Нижня межа є інтуїтивним мисленням (за нею розміщено сферу строго інтуїтивного мислення тварин), верхня – логічним (за нею розміщено сферу строго логічного мислення – сучасних електронних обчислювальних машин) [191].

Я.О. Пономарьов був впевнений, що на рівні протікання психологічних процесів творчим людям притаманні:

1. Цілісність, свіжість, синтетичність (як властивості сприйняття), здатність побачити те, чого не бачать інші;
2. Певні особливості пам'яті, що виявляються в швидкому засвоєнні головного і в легкому забуванні другорядного;
3. Здатність помічати багатозначність слів, відчувати певні підтексти;
4. Швидкість, гнучкість, оригінальність, відкритість мислення, вміння узагальнювати явища, не пов'язані між собою видимим чином [84].

Успішною спробою реалізації системного підходу до дослідження творчості є концепція Д.Б. Богоявленської, яка вважає, що одиницею системного аналізу творчості може бути інтелектуальна активність. Дослідниця визначає її як інтегральне утворення, властивість цілісної особистості, що відбиває процесуальну взаємодію інтелектуальних і мотиваційних компонентів системи в їх єдності. Це виявляється в пізнавальній діяльності, що виходить за межі вимог аналізованої проблемної ситуації [13].

На думку О.Л. Туриніної, термін “творчість” визначає й діяльність особистості, й створені нею цінності, які з фактів її персональної долі стають фактами культури. Вчена виділяла у загальній структурі творчої діяльності як системи кілька основних підсистем: процес творчої діяльності; продукт творчої діяльності; особистість творця; середовище; умови, у яких відбувається творчість. Дослідниця вважала, що творчий процес людини — це послідовність творчих актів. Творчий акт можна вважати умовною одиницею творчого процесу, зручною для аналізу та вивчення механізмів творчості. На творчий процес, роботу уяви загалом людину спонукає потреба. Нові враження стимулюють потяг до творчості та безпосередньо її процес [100].

О.Б. Нікітюк вважає, що особистість творця характеризується здібностями, особливостями розуму, темпераментом, віком, характером тощо. Середовище й умови є фізичним оточенням, колективом, стимуляторами та бар’єрами у творчій діяльності та ін. [73].

За Р. Стернбергом процес творчості можливий у разі трьох особливостей інтелектуальних здібностей: синтетичної – бачити інакше й уникати звичного способу мислення; аналітичної – виявляти ідеї, які гідні подальшої розробки; практичної – уміння переконувати людей у цінності ідеї (інакше “продати” творчу ідею іншим) [73].

Таким чином, серед сучасних позицій науковців щодо природи творчості виділяють два підходи: перший — розглядає творчість як діяльність, спрямовану на створення нових суспільно значущих цінностей; основну увагу приділяють критеріям об’єктивної новизни та оригінальності продуктів творчої діяльності

(Л.С. Вингодський, Д.Б. Богоявленська, Ж. Піаже, Я.О. Пономарьов, О.Л. Туриніна) [86; 123; 200]; другий підхід пов'язує творчість із самореалізацією людини, з розвитком мотивації її творчої діяльності (І.Д. Бех, А. Маслоу, Ф. Перлз, К. Роджерс та ін.) [3; 66; 185; 195].

З вивченням креативності пов'язані імена таких зарубіжних вчених: Т. Амабайл, Ф. Баррон, Х. Грубер, Дж. Девідсон, П. Джексон, Р. Мей, С Мессик, Д. Фельдман, Дж. Фодор, А. Штейн, Д. Харрінгтон та ін. [170; 207; 208; 213; 214; 216; 224] та українських: В.Ф. Вишнякова Т.В. Галкіна, В.М. Гальченко, О.А. Григоренко, В.Н. Козленко, П.Ф. Кравчук та ін. [20; 47; 124; 126; 137; 151].

На думку Е.П. Торренса, креативність – творчі здібності особистості, що характеризуються здатністю до продукування принципово нових ідей і входять до структури обдарованості в якості незалежним фактором; це творчі здібності особистості, що відтворюються у здатності породжувати незвичні ідеї, відхилятися від традиційних схем мислення, швидко вирішувати проблемні ситуації. Вчений вважав, що креативність включає в себе підвищену чутливість до визначення цих проблем, до дефіциту або суперечності знань, дій з визначення цих проблем, до пошуку їх рішень на основі висунення гіпотез, до перевірки і зміни гіпотез, до формулювання результату вирішення [225; 226].

Американський вчений Дж.П. Гілфорд виділив такі параметри креативності: здатність до виявлення та постановки проблем; здатність генерувати багато ідей; гнучкість – здатність продукувати різноманітні ідеї; оригінальність – здатність нестандартно реагувати на подразники; здатність удосконалити об'єкт шляхом додавання деталей; здатність розв'язувати проблеми, тобто здатність до аналізу та синтезу [129].

Дослідження Ф. Тейлора, підтвердили теорію Дж.П. Гілфорда, що розглядає креативність не як єдиний фактор, а як сукупність здібностей, кожна з яких може бути представлена тією чи іншою мірою [227].

На думку Ф. Баррона і Д. Харрінгтона, креативність – це здатність реагувати на необхідність нових підходів і нових продуктів. Специфічними властивостями

креативного процесу, креативного продукту і креативної особистості є їх оригінальність, новизна, винятковість, унікальність, адекватність завданням [208].

Вчені П. Джексон, С. Мессик критеріями креативності називають комплекс таких властивостей інтелектуальної діяльності: оригінальність (здатність продукувати “рідкісні” ідеї, відмінні від загальноприйнятих, типових; статистична рідкість); сприйнятливність (чутливість до незвичайних деталей, суперечностей і невизначеності, а також готовність гнучко і швидко переключатися з однієї ідеї на іншу); осмисленість (наприклад, рідкісний спосіб використання канцелярської скріпки: “скріпку можна з’їсти” – не є креативним); метафоричність (готовність працювати у фантастичному, незвичному контексті, схильність використовувати символічні, асоціативні засоби для вираження своїх думок, вміння бачити в простому складне, складному – просте); трансформація (ступінь перетворення вихідного матеріалу на основі подолання конвенціональних обмежень); об’єднання (утворення єдності та зв’язності елементів досвіду, що допомагає виразити нову ідею в концентрованій формі) [141].

Е.П. Торренс визначає креативність як здатність до загостреного сприйняття недоліків, прогалин в знаннях, відсутніх елементів, дисгармонії, усвідомлення проблем, пошук рішень, здогадок, пов’язаних з недостатньою кількістю знань для вирішення поставлених задач, формування гіпотез, перевірка і повторна перевірка цих гіпотез, їх модифікація, а також повідомлення результатів. Модель креативності Е.П. Торренса включає три фактори: швидкість, гнучкість, оригінальність. У цьому підході критерієм є характеристики і процеси, що активізують творчу продуктивність, а не якість результату [225; 226].

Підсумовуючи результати нашого аналізу можна сказати, що креативність – це системна якість інтелекту; сукупність особливостей психіки, які забезпечують продуктивні перетворення в діяльності особистості; непевний набір особистісних рис, а реалізація людиною власної індивідуальності. Це презентація своєї індивідуальності іншому; природна властивість особистості, яка існує від початку життя людини; це найвища форма активності особистості, активність, що втілюється в продуктах творчості. Завдяки їй людина виражає себе, свій

внутрішній світ, змінюючи його; вона творить не тільки зовнішній світ, але й свій власний (внутрішній) [1; 126; 141; 225; 226].

На думку, Е. Фромма, творчі здібності – це здатність дивуватись і пізнавати, уміння знаходити рішення в нестандартних ситуаціях, спрямованість на відкриття нового і здатність до глибокого усвідомлення свого досвіду [215].

За І.М. Білою, творчі здібності – це вищий прояв активності людини, здатність створювати дещо нове, оригінальне на противагу стереотипній шаблонній діяльності. Масштаб творчості може бути різним, вона виявляється у будь-якій сфері людської діяльності, але у всіх випадках відбувається виникнення, відкриття чогось принципово нового [9; 11].

О.В. Моляко та О.Л. Музика вважають, що людина, як правило, оволодіваючи певною діяльністю, спочатку розвиває виконавські здібності, а вже потім, коли діяльність освоєна, виникають інвенції, які стають передумовою розвитку творчих здібностей. На їх думку, обдарованості, яка б розвивалася на основі виконавських здібностей, не існує. Як про психологічний феномен можна говорити лише про творчу обдарованість, яка виникає на основі розвитку творчих здібностей, творчі здібності є ніби надбудовою над виконавськими здібностями [69]. Розвиток творчих здібностей призводить до виникнення творчої обдарованості – інтегрального особистісного утворення.

Підбиваючи підсумки нашому теоретичному аналізу з питання творчих здібностей, можна виокремити такі структурні компоненти: знання, уміння, навички, реалізовані в конкретній діяльності (Г.С. Костюк, Б.М. Теплов) [44]; психічні процеси: уява (Л.С. Виготський, С.Л. Рубінштейн), мислення (О.П. Цибуля, А.Б. Щербо, Г.П. Шевченко) [104; 122; 196]; емоції, відчуття (Д.М. Джола, В.В. Клименко, В.П. Омельчук, А.Б. Щербо) [27].

На основі теоретичного аналізу вироблено авторську позицію щодо сутності провідних понять дослідження. У нашому розумінні творчість – це здатність людини створювати нове, нестандартно мислити, розв'язувати суперечності, знаходити нові варіанти вирішення проблем та нестандартні підходи до розв'язання нових і незнайомих задач. Креативність у нашому розумінні – це

здатність продукувати нестандартні ідеї, ті, що відрізняються від загальноприйнятих, мати багато різноманітних варіантів рішення задач та здатність переключатися від однієї ідеї на іншу. Креативною особистістю називають таку, яка має внутрішні передумови для творчої діяльності, особистісні утворення, специфіку інтелектуальної сфери, нейрофізіологічні задатки, що зумовлюють її творчу активність, тобто нестимульовану ззовні пошукову та перетворювальну діяльність. Отже, креативність особистості – детермінанта її творчої активності. Творчою називають креативну особистість, яка внаслідок впливу зовнішніх факторів набула потрібних для актуалізації творчого процесу додаткових мотивів, особистісних утворень, здібностей, що сприяють досягненню творчих результатів в одному чи кількох видах творчої діяльності. Творчі здібності, на нашу думку, – це здатність людини нестандартно підходити до м задач, легке розуміння та продукування великої кількості новаторських варіантів рішення за певний період часу, це гармонійне поєднання таких людських властивостей, як творча легкість, творча оригінальність, творча гнучкість, творча продуктивність та творча уява.

На основі проведеного теоретичного дослідження, виокремлення та розуміння понять “творчість”, “творчі здібності”, “креативність”, “творча особистість” у наукових дослідженнях нами розроблено їх робоче визначення, згідно з яким:

творчість – це здатність людини до створення нового, нестандартного мислення, розв’язання суперечностей, знаходження нових варіантів вирішення проблем та нестандартні підходи до розв’язання нових і незнайомих задач;

креативність – це здатність продукувати нестандартні ідеї, ті, що відрізняються від загальноприйнятих, мати багато різноманітних варіантів рішення задач та здатність переключатися від однієї ідеї на іншу;

творчі здібності, за О.І. Кульчицькою, це такі властивості дитини, що забезпечують творення нового і оригінального, нестандартне бачення у звичайному нових можливостей його функціонування або включення його як частини у нову систему, можливість продукувати значну кількість ідей;

творча особистість – це цілісна людська індивідуальність, яка виявляє розвинені творчі здібності, творчі вміння, що забезпечують їй здатність породжувати якісно нові матеріали, технології та духовні цінності, що більшою чи меншою мірою змінюють на краще життя людини.

Провідним методологічним підходом, у руслі якого буде проводитись дослідження, визначено особистісно-діяльнісний. Це зумовлено природою творчості, основою та центром якої є сама особистість, суб'єкт, без якого неможлива творча діяльність. Особистісно-діяльнісний підхід передбачає орієнтацію на розвиток особистості у діяльності, активізацію людської суб'єктності, “самості”, самоактуалізацію здібностей, зокрема творчих.

1.2. Проблема розвитку творчих здібностей старших дошкільників у психологічних дослідженнях

Проблема раннього розвитку творчої особистості викликає гострий інтерес у вчених усього світу. Наразі необхідно з перших років життя людини закладати основи розуміння світу як такого, що динамічно змінюється, в якому особистість перебуває в стані постійного творення цього світу і самої себе.

У наш час у світі психологічної науки були здійснені фундаментальні дослідження з вивчення механізмів розвитку творчості дітей різного віку. Методологічні положення, розроблені Л.С. Виготським, Г.С. Костюком, С.Л. Рубінштейном, Б.М. Тепловим, склали основу досліджень у цій галузі [44; 122; 123; 196]. Вивчалися особливості розвитку окремих компонентів творчих здібностей дитини, найчастіше інтелектуальних (Д.Б. Богоявленська, Н.С. Лейтес) [13; 57]. Цілісний підхід до розвитку творчо обдарованої особистості в різних видах дитячої діяльності реалізовано у дослідженнях А.В. Брушлінського, В.Т. Кудрявцева, О.М. Матюшкіна, В.О. Моляко, Я.О. Пономарьова [14; 69; 191].

У старших дошкільників здатність до творчості формується повільно, проходячи декілька стадій розвитку [79]. Творчі здібності старших дошкільників характеризуються, насамперед, проявленням уяви (Б.М. Нікітін, Т.М. Титаренко, О.Н. Цибуля та ін.) [60; 72]. Ці здібності виявляються у тих випадках, коли дитина

діє не за шаблоном, пропонує і реалізує оригінальні способи рішення практичних та ігрових задач, виявляє творчість та отримує такі її продукти, як малюнок, казка, оповідання, конструкція.

На думку Є.В. Ільєнкова, сутність процесу уяви полягає в умінні схоплювати “ціле” раніше частини, в умінні на основі окремого натяку тенденції будувати цілісний образ. Він розглядає уяву як діяльність, що формує образи, а потім змінює і розвиває їх [79].

На думку Т.В. Яценко, уяву дошкільника відрізняє уміння спрямовувати свої уявлення в потрібне русло, підпорядковувати їх певній меті. Дуже важливо, що разом із переходом діяльності уяви на внутрішній план у старшого дошкільника з’являється здатність підкоряти її певному задуму, дотримуватися заздалегідь окресленого плану. Невміння управляти своїми ідеями, підпорядковувати їх своїй меті призводить до того, що найкращі задуми і наміри гинуть, не втілившись. Тому найважливіша лінія в розвитку уяви дитини – це розвиток її спрямованості. Саме тому, починаючи вже зі старшого дошкільного віку, важливо допомогти дитині втілювати свої задуми, підпорядкувати уяву певній меті, зробити її продуктивною [110].

В.О. Моляко у своїй роботі зазначав, що у творчо розвиненої дитини, уява виступає основною характерною якістю. Незвичайні підходи до вирішення завдань, оригінальні асоціації, незвичайні ракурси розгляду проблеми – все це характерне для творчо розвиненої дитини і є результатом уяви [172]. Отже, саме творча уява є критерієм розвитку творчих здібностей.

Креативність є однією з базових характеристик дитини дошкільного віку, що характеризує активну позицію особистості, готовність ухвалювати миттєві рішення, допитливість, здатність коментувати процес та результати діяльності, стійку мотивацію досягнень, розвинену уяву, а також здатність до створення творчого образу, який характеризується оригінальністю, варіативністю, гнучкістю та рухливістю (Г. Айзенк, А.Г. Алейніков, Г.Альтшуллер, О.Л. Кононко, Ю.М. Кулюткін, С.М. Лисенкова, А. Маслоу) [152; 160; 165].

Дитяча творчість – своєрідна сфера дитячого життя. Займаючись нею, дитина діє, спілкується з дорослими та однолітками. Для дитячої творчості притаманна непередбачуваність, спонтанність. Творчі процеси дитини найчастіше протікають на несвідомому рівні, а свідомість фіксує лише їхній кінцевий результат (Л.А. Венгер, Л.С. Виготський, О.В. Запорожець, Г.С. Костюк, В.К. Котирло та ін.) [36; 44; 46; 121].

Творчі прояви у дитини спостерігаються досить рано. Вона має безліч індивідуальних відмінностей, а тому і творчі прояви будуть суто індивідуальні, хоча, безумовно, є й типові творчі прояви, характерні для дітей дошкільного віку (Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін, О.В. Запорожець, Г.О. Люблінська, В.С. Мухіна та інші) [36; 122; 176; 206]. І у творчій, і в будь-якій іншій діяльності дитині властива всеохоплююча допитливість: від “Що це таке?” до “Хочу знати все!”. Пізнавальна активність у дітей старшого дошкільного віку спрямована не тільки на пізнання окремого предмета чи явища, а й на розпізнання його устрою, причини, мети, призначення, способу використання й т.п. (Н.М. Бібік, Т.В. Дуткевич, М.М. Марусинець, Г.І. Щукіна) [8; 33; 65; 205].

Суттєвий внесок у вивчення і розробку важливих психологічних принципів розвитку творчих здібностей дошкільників, побудову психологічних моделей розвитку обдарованості на етапі дошкільного дитинства зроблено українськими та російськими вченими Ю.З. Гільбухом, О.І. Кульчицькою, В.У. Кузьменко, І.І. Карабаєвою, Н.С. Лейтесом, О.М. Матюшкіним, В.О. Моляко, О.Л. Музикою, М.М. Подд’яковим, В.В. Рибалкою та ін. [53; 69; 90; 130; 149; 167; 189]. Авторами доведено, що процес розвитку творчих здібностей у цьому віці є досить специфічним, він відбувається стрімко, спонукається внутрішніми передумовами, потребою дитини у пізнанні, відкриттях, творенні, діях, а також залежить від впливів соціального середовища.

Проте, як зазначає Р.В. Павелків, високі показники творчості дитини не гарантують її творчих досягнень у майбутньому, а лише збільшують вірогідність їх прояву за наявності високої мотивації до творчості та оволодіння певними уміннями [78].

Проблемі розвитку творчих здібностей дитини велику увагу приділяли американські психологи Ф. Баррон, Дж. Рензулі, Е.П. Торренс. У своїх дослідженнях вони довели, що творчі здібності дошкільника – динамічні генетично зумовлені властивості із специфічними проявами, які стрімко розвиваються під впливом соціального середовища [208; 225; 226].

Розвиток творчості та творчих здібностей дошкільників, на думку В.О. Моляко та О.Л. Музики, відбувається передусім за рахунок діяльнісних та соціально-психологічних механізмів наслідування [69].

Науковці (Д.Б. Богоявленська, В.М. Дружинін, В.Т. Кудрявцев, О.І. Кульчицька, О.Л. Музика, В.О. Моляко та ін.) наголошують, що дослідницька активність дітей є основною передумовою творчості [13; 50; 53; 69]. Діти починають оцінювати свою і чужу діяльність з точки зору законів і правил природи та суспільства. З одного боку, завдяки усвідомленню дітьми правил і законів їхня творчість стає більш свідомою, логічною, значимою. З іншого боку, критичність може завадити творчості, позаяк на етапі висунення гіпотези можуть здатися дурницями, нереальними і будуть відкинуті. Подібні самообмеження звужують можливості появи нових оригінальних ідей [31; 107].

На думку О.І. Кульчицької, творчі здібності дошкільника реалізуються в різних видах діяльності: грі, навчанні, спілкуванні, праці. Вона виділяє такі критерії творчих здібностей:

- оригінальність – здатність продукувати ситуації, незвичайні відповіді, рішення, нестандартність;
- семантична гнучкість – здатність виділяти функції об'єкта і пропонувати різні способи його використання;
- образна адаптивна гнучкість – здатність виділяти функції об'єкта так, щоб побачити в ньому нові можливості;
- семантична стихійна гнучкість – здатність знаходити різноманітні ідеї у відносно обмеженій ситуації [54].

Е.П. Торренс виділяє такі критерії творчих здібностей дитини:

- швидкість – здатність продукувати велику кількість ідей;

- гнучкість – здатність застосовувати різноманітні стратегії у разі вирішення проблем;
- оригінальність – здатність продукувати незвичайні, нестандартні ідеї;
- розробленість – здатність детально розробляти ідеї, що виникли;
- опір замиканню – здатність не слідувати стереотипам і тривалий час «залишатися відкритим» для різноманітної інформації, що надходить у разі вирішення проблем;
- абстрактність назви – розуміння суті проблеми того, що дійсно істотно. Процес називання відображає здатність до трансформації образної інформації в словесну форму [225].

На думку Л.І. Вакуленко, творчість – це активність дитини, спрямована на створення нового продукту в нерегламентованій жорсткими умовами ситуації. На її думку, показниками творчих здібностей у дошкільників виступають такі якості: чутливість до проблем, готовність їх розв’язувати власними силами; відкритість новим ідеям, інтерес до невідомого; схильність руйнувати чи змінювати стереотипи, відмовлятися від шаблонів, відходити від зразків; спроможність виходити за рамки заданої іншими ситуації; швидкість аналогій, протиставлень, асоціацій; загострене сприйняття неточностей, недоліків, відхилень, незвичності, складності; уміння підійти до проблеми з різних точок зору; уміння вносити щось нове, видавати оригінальні ідеї, розв’язувати нові завдання, досягати незвичних результатів; пошуково-перетворювальне ставлення до дійсності; висока пізнавальна активність; допитливість; уміння швидко переходити від одного способу розв’язання до іншого; переключатися; переконструювати елементи в нових комбінаціях (комбінаторні властивості); дотепність, почуття гумору, інтерес до парадоксів; сміливість та незалежність суджень; здатність до постановки власної мети; об’єктивність суджень, неупередженість оцінок; самокритичність, здатність посміятися із себе; використання різних форм доказів; уміння помічати зв’язки між ознаками, формально між собою не пов’язаними; здатність сприймати об’єкти комплексно, цілісно, виділяти в них головне, істотне, відкривати потенційне; розвинена уява, метафоричність (створення фантастичних

ідей); уміння дивуватися; здатність прогнозувати, передбачати, висувати гіпотези, робити припущення; орієнтація на високі стандарти якості, ідеальні еталони [99].

Виходячи з розглянутих теоретико-емпіричних досліджень, нами визначено критерії творчих здібностей, а саме: *творча легкість, творча оригінальність, творча гнучкість, творча продуктивність, творча уява.*

У базовій програмі “Я у Світі” основними етапами творчого процесу дошкільника називають: виникнення у дитини відчуття неясності чогось (поява проблеми); виникнення ряду запитань до дорослого, однолітків, самої себе; виділення значущих для успішного розв’язання проблеми елементів, диференціація головного і другорядного, усвідомлення проблеми, формулювання гіпотези, пошук і знаходження розв’язку [28].

Специфічними є і засоби розвитку творчих здібностей дітей дошкільного віку. Формування творчих здібностей у дітей, як правило, пов’язане з грою. Дошкільнята малюють і грають, танцюють і грають, конструюють і грають, називають слова, вигадують казки й постійно грають. Грають навіть тоді, коли займаються серйозною справою – навчанням. Через гру, експериментування, творчість відбувається пізнання дитиною навколишнього світу. У грі дитина робить спроби знайти своє місце у житті, в ній же готується до навчання у школі, нею вона живе, з грою прокидається та засинає (Л.А. Венгер, Д.Б. Ельконін, Т.Д. Зінкевич-Євстігнеєва, Н.В. Кудикіна, С.Л. Новосьолова, Р.В. Павелків, Т.І. Поніманська) [78; 87; 178; 206].

Вчені відзначають, що для забезпечення творчої лінії розвитку в різних видах дитячої діяльності у дошкільників необхідно розвивати вміння вирішувати творчі завдання. Отже, розвиток творчих здібностей дошкільників здійснюється в процесі творчої діяльності (В.І. Андреев, Л.С. Виготський, В.А. Кан-Калик, В.О. Моляко, М.М. Поташник, К.Р. Роджерс, С.О. Сисоєва та ін.) [69; 113; 122; 195].

Розвиток творчих здібностей вимагає створення певних умов, за яких дитина почуватиметься вільною від впливу дорослого. Коли діти захоплені, вільні, безтурботні, творче рішення приходить мимовільно, нібито саме собою. Творчі

прояви наявні там, де відсутні заборона, осмикування, стримування, приниження особистості, там, де наявні матеріали для творчої діяльності дітей, педагог та батьки постійно дбають про пошук шляхів та засобів розвитку творчості дітей, але не нав'язують їм власні зразки, шаблони, погляди. Як зазначають науковці, умовами розвитку творчих здібностей у дошкільному віці є продуктивна уява (В.В. Давидов, О.М. Дьяченко), розмовна (А.М. Богуш, Т.О. Піроженко), пізнавальна (С.О. Ладивір, Н.І. Пов'якель), дослідницька (М.М. Подд'яков) активність дошкільників [85; 189].

На думку А.П. Кошель, В.М. Кошель, однією з умов розвитку творчих здібностей дошкільника є організація розвиваючого середовища, тобто сукупності просторів, відкритих для дії особи, для становлення особливої субкультури, в яких педагоги можуть відповідати на активність дітей власною активністю, розвиваючи, таким чином, творчу особистість дошкільника. Вони вважали, що розвиваюче середовище формується на основі середовища соціального і виступає як організований педагогічний простір, заснований на взаємодоповнюючому діяльнісному спілкуванні всіх учасників виховного процесу, і припускає смислові та міжособові відносини, пов'язані зі створенням у виконуваній діяльності нових сторін творчого потенціалу особи і взаємозбагаченням кожного суб'єкта виховного процесу, включеного в активну творчу діяльнісну взаємодію [153].

Пошук методів та прийомів розвитку творчих здібностей дошкільника показав, що вченими створено великий арсенал ефективних прийомів, за допомогою яких відбувається активізація творчого мислення та творчих здібностей.

За переконаннями Л.В. Долинської, З.В. Огороднійчук та О.В. Скрипченка, творчий розвиток дошкільників відбувається за допомогою спостереження і спроб маніпуляцій з предметами, а творчий розвиток старших дошкільників відбувається за допомогою спроб передачі своїх відчуттів за допомогою доступних їм засобів. Тобто стадія спостереження поступово переходить у дію, тому способи і методи творчого розвитку полягають у стимулюванні дитини до дій. Найкраще у цьому віці ненав'язливо, але методично пропонувати дитині ігри,

які будуть у делікатній формі спонукати дитину до творчої активності. Але в цьому віці для розвитку творчих здібностей дуже важлива участь батьків. Вони мають проявляти живий інтерес до діяльності дитини, грати в розвиваючі ігри вдома [30].

Щоб стимулювати творчу активність дошкільника, вченими пропонуються різноманітні методи і прийоми роботи. Ось деякі з них:

- спосіб образного порівняння (аналогії) за В.О. Моляко, коли який-небудь складний процес або явище порівнюється з простішим і зрозумілим. Цей засіб використовується під час складання загадок, прислів'їв, приказок [69];

- метод мозкового штурму. Це метод колективного розв'язання проблеми. Автор “мозкового штурму” Д. Халперн запропонував поділити процес висунення гіпотез і процес їхньої оцінки, аналізу [201]. Пошук ідей проводиться за умов, коли критика заборонена і кожна ідея, навіть жартівлива і безглузда, винагороджується. Завдяки мозковому штурму почасти виникають нові й оригінальні шляхи розв'язання проблемних ситуацій;

- метод комбінаційного аналізу. В його основі лежить матриця сполучень двох рядів фактів (ознак об'єктів або самих об'єктів). Наприклад, під час вивчення мови дитина може сполучати поняття, що відносяться до частин мови, і членів речення. При цьому вона відповідає на запитання: “Якою частиною мови може виявлятися той чи інший член речення?”. Кожний осередок матриці – це сполучення якого-небудь члена речення і якоїсь частини мови. Дитина може придумати речення з таким сполученням або сказати, що таке сполучення неможливе [2].

Ми вважаємо, що творчість дошкільника – це активність дитини, спрямована на створення нового, нестандартного вирішення поставлених завдань у нерегламентованій ситуації, та здатність бути впевненим у своїх силах та результатах власної діяльності. Розвиток творчої особистості дошкільника – це вдосконалення системи її творчого ставлення до різних аспектів життєдіяльності. Виходячи з аналізу критеріїв творчих здібностей, на які ми спиралися (О.І. Кульчицька, Е.П. Торренс), вважаємо критерії, які найяскравіше

відображають суть творчих здібностей, такими: творча легкість, творча гнучкість, творча продуктивність, творча оригінальність, а також творча уява. Творчі здібності дошкільника посилюють мотивацію, розширюють коло його знань та вмінь [53; 129].

Провідним методологічним підходом, у руслі якого буде проводитись дослідження, визначено особистісно-діяльнісний підхід, зокрема, положення про активний творчий характер особистості (І.Д. Бех, І.С. Булах, В.В. Давидов, Г.С. Костюк, С.Д. Максименко), положення індивідуально-диференційованого підходу про урахування комплексу індивідуальних відмінностей дитини (Б.Г. Ананьєв, О.Г. Асмолов, В.К. Котирло, С.Є. Кулачківська, В.С. Мерлін, Д.І. Шульженко), теорії розвитку творчого потенціалу особистості (Б.С. Братусь, М.Й. Боришевський, В.В. Кліменко, Я.О. Пономарьов, В.А. Роменець, Б.М. Теплов, В.М. Ямницький), концепція творчої діяльності (В.О. Моляко), здобутки вікової психології про вікові закономірності, умови та чинники розвитку обдарованості та здібностей дошкільника (Д.Б. Богоявленська, В.Н. Дружинін, З.І. Калмикова, В.К. Котирло, В.У. Кузьменко, О.І. Кульчицька, Р.В. Павелків, Ю.О. Приходько, Т.М. Титаренко) [3; 12; 44; 46; 63; 78; 91; 158; 172; 191].

Спираючись на теоретичний аналіз особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників, ми погоджуємось з визначенням О.І. Кульчицької та вважаємо, що **творчі здібності старших дошкільників** – це властивості, спрямовані на творення нового і оригінального, нестандартне бачення у звичайному нових можливостей його функціонування або включення його як частини у нову систему, можливість продукувати значну кількість ідей.

1.3. Комп'ютерна гра, її різновиди, жанри та психологічна роль у становленні особистості дитини старшого дошкільного віку

Відомо, що комп'ютер став невід'ємною частиною життя кожної сучасної людини, а разом з ним в коло дозвілля увійшла і комп'ютерна гра. Нова ігрова реальність може як сприяти розвитку сучасного дошкільника, забезпечувати підготовку до майбутньої навчальної діяльності, задовольняти зростаючі потреби

дошкільника у пізнанні оточуючого світу, так і негативно впливати на дитину, приводити до формування комп'ютерної залежності, обмеження міжособистісної взаємодії з однолітками та батьками, погіршення зору та фізичного розвитку дитини загалом. Це визначається недотриманням санітарно-гігієнічних вимог та запровадженням психологічних умов, що забезпечують успішність певного виду ігор.

Комп'ютерна гра вже з самого раннього дитинства залучає дитину у світ нових пізнавальних можливостей. Чим старшою стає дитина, тим складнішими стають комп'ютерні ігри, в які вона грає.

Більшість сучасних дошкільників розуміються на комп'ютерних іграх навіть краще за дорослих. Їм цікаво гратися за комп'ютером, адже він може включати в себе багато найрізноманітніших іграшок, безліч варіантів найменувань, зображень, дає змогу здійснювати різноманітні дії з предметами: малювати, розфарбовувати, пересувати, копіювати, розмножувати, ділити, розрізати тощо; може показувати мультиплікаційні фільми і з кожним днем його можливості стають все більш різноманітними.

Висвітлення проблем, пов'язаних з використанням сучасних інформаційних технологій у навчальному процесі, започатковано й розвинуто у фундаментальних роботах А.Т. Ашерова, Р. Вільямса, Б.С. Гершунського, В.М. Глушкова, А.М. Довгялло, А.П. Єршова, Г.М. Клеймана, Н. Краудера, К. Макліна, Ю.І. Машбиця, О.Г. Молибога, С. Пейперта, Є.С. Полата, М.Л. Смульсон, В. Скіннера та ін. [43; 95; 115; 128; 131; 143; 144; 154; 168; 171; 184; 192].

Цілі, теоретичні та методологічні основи, психолого-педагогічні проблеми й можливості застосування нових інформаційних технологій у процесі навчання висвітлені в роботах вітчизняних науковців М.І. Жалдака, Ю.О. Жука, В.В. Лапінського, В.М. Мадзігона, Н.В. Морзе, Ю.С. Рамського, З.І. Слепкань та ін. [35; 71; 94; 163].

Психолого-педагогічні та дидактичні аспекти комп'ютеризації навчального процесу розкриті в дослідженнях психологів та педагогів П.Я. Гальперіна, Б.С. Гершунського, М.Я. Ігнатенка, Ю.І. Машбиця, В.М. Монахова,

П.І. Підкасистого, І.П. Підласого, М.Л. Смульсон, Н.Ф. Тализіної, О.К. Тихомирова та ін. [39; 168; 169; 173; 188; 198; 200].

Питання розробки й застосування засобів навчання на основі комп'ютерної техніки та створення методичної підтримки їх використання досліджують Н.В. Апатова, А.Ф. Верлань, М.С. Головань, А.М. Гуржій, Ю.О. Дорошенко, М.І. Жалдак, Ю.О. Жук, І.С. Іваськів, В.В. Лапінський, Д.Ш. Матрос, Н.В. Морзе, Ю.С. Рамський, І.В. Роберт, П.А. Ротаєнко, В.Д. Руденко, М.М. Семко, О.М. Християнінов та ін. [35; 38; 71; 92; 114; 166].

Теоретичний аналіз досліджень проблеми застосування комп'ютерних ігор як дорослими, так і дітьми різного віку (зокрема, дошкільного) показав, що на сьогодні системних досліджень, присвячених цій проблемі, недостатньо, незважаючи на зростаючу кількість зацікавлених у комп'ютерній грі. Психологічні дослідження комп'ютерної ігрової діяльності, що виконуються, як правило, в рамках вікової, педагогічної, когнітивної психології та інших її галузей, одночасно можуть бути віднесені до нової психологічної галузі – кіберпсихології або психології Інтернету [125]. Загалом проблема використання комп'ютерно-орієнтованих засобів навчання в дошкільних закладах розглядається сучасними науковцями в двох напрямках:

- впровадження у дидактику дошкільної освіти інформаційних технологій і педагогічних методів їх застосування; розробки структури занять, рекомендацій щодо санітарно-гігієнічних вимог, проблем безпеки з організації комп'ютерно-ігрового комплексу в дошкільних навчальних закладах;

- всебічний розвиток дітей в комп'ютерно-орієнтованому ігровому середовищі; уміння вирішувати завдання конструктивної діяльності; формувати просторові уявлення; розвиток логіко-математичних умінь; творчої активності; інтелектуальний та естетичний розвиток дитини [2; 4; 45; 56; 117; 145; 174; 179; 180; 181; 201].

Дослідження вітчизняних та зарубіжних науковців (С.Л. Новосьолова, І.Ю. Пашеліте, С. Пейперт, Ф.П. Петку, Б. Хантер), щодо використання комп'ютера в дошкільній освіті переконливо доводять не тільки його можливість і

доцільність, але й особливу роль комп'ютера у розвитку інтелекту й особистості дитини у цілому [181; 184; 186]. С.В. Гур'єв стверджує, що найвагомим доказом на користь застосування комп'ютера в дошкільній освіті цілком може стати той факт, що програмне забезпечення дає змогу індивідуалізувати навчання [139].

Для використання комп'ютера як засобу діяльності від дитини вимагається уміння оперувати символами (знаками), узагальненими образами, тобто володіти достатньо розвиненим мисленням і творчою уявою. За свідченням результатів досліджень (Л.А. Венгер, Л.С. Виготський, П.Я. Гальперін, В.В. Давидов, М.М. Подд'яков), у дитини до п'яти років повною мірою розвивається символічна функція наочно-образного мислення. Підводячи підсумок аналізу, можна сказати, що у цьому віці дітям вже доступні операції аналізу, синтезу, порівняння, узагальнення, знакового опосередкування і символічного моделювання, що дає змогу дитині успішно користуватися комп'ютером [121; 189].

Д.І. Кулаков стверджує, що раннє спілкування з комп'ютером має багато позитивних сторін, воно відкриває дитині світ величезних можливостей. Яскраве оформлення програм та анімація активізують увагу дитини, розвивають асоціативне мислення. Вміло підібрані завдання, що враховують можливості вихованців, створюють позитивну психологічну атмосферу співпраці, виробляють позитивні емоції від почуття досягнутого успіху. Комп'ютер стає улюбленою іграшкою, співрозмовником, засобом пізнання дитиною навколишнього світу та її розвитку [51].

За твердженням С.В. Гур'єва, комп'ютер значно розширює можливості надання навчальної інформації, дає змогу посилити мотивацію дитини. Застосовуючи мультимедіа технології (колір, графіка, звук, сучасні засоби відеотехніки), комп'ютерна гра дає змогу моделювати різноманітні ситуації і середовища. Ігрові компоненти, що включені до мультимедіа-програм, активізують пізнавальну діяльність вихованців і покращують засвоєння матеріалу [139]. О.І. Кореганова вважає, що комп'ютерна гра багато в чому близька до реальної гри. Комп'ютерна гра, як і традиційна рольова, є символіко-

моделюючою діяльністю. Дія, що відбувається в ній, нереальна, сенси окремих дій неясні без розуміння правил і умовностей гри. Уявна ситуація задається правилами, ігровим простором та ігровими об'єктами [45].

На думку Ю.М. Горвіць, комп'ютерна гра – це такий вид діяльності, що характеризується взаємодією гравців, дії яких обмежені правилами і спрямовані на досягнення мети. Він вважав, що поняття навчальної комп'ютерної гри можна визначити, як такий програмний засіб, що надає можливість спрямувати діяльність дитини на досягнення певної дидактичної мети в ігровій формі [135; 136].

У разі організації навчально-виховного процесу дошкільників засобами комп'ютерних ігор надзвичайно важливим є питання правильного вибору: які комп'ютерні ігри розвивають дитину, а які мають сумнівну цінність. У цьому разі необхідними є знання жанрової та рейтингової класифікації комп'ютерних ігор.

Жанр визначається метою гри. Психологічна мета жанру віртуальних світів – реалізація потреби в ігровій діяльності, спроба конструювання й переконструювання власних переконань, внутрішнього світу та навколишньої дійсності за допомогою мови й мультимедійних можливостей інтернету; примірювання особистістю на себе різних ролей і життєвих позицій у дискурсивному просторі гри. Тому в комп'ютерних іграх здійснюється прямий сугестивний вплив на гравців, здатний змінити їхню картину світу аж до повної її модифікації.

У 1982 році ігровий дизайнер К. Кроуфорд опублікував першу класифікацію комп'ютерних ігор. За його класифікацією комп'ютерні ігри поділяються так: Ігри вмінь та дії / Skill-and-Action, Бойові / Combat Games, Ігри-лабіринти / Maze Games, Спортивні / Sports Games, Відбивання / Paddle Games, Гоночні ігри / Race Games, Різне [210]. А у 1986 році Р. Кохен зауважив, що чітко визначити жанр неможливо, оскільки “Жанр є відкритою категорією. Кожен змінює жанр додаванням, перекручуванням або зміною складових” [218].

У 1988 році психолог О.Г. Шмельов запропонував таку класифікацію: стимулятори формально-логічного мислення, азартні, спортивні, військові ігри та

єдиноборства, переслідування-втеча, авантюрні (пригодницькі), ігри-тренажери [109].

Британський експерт С. Пул у 2000 році виділив всього дев'ять жанрів: шутери, перегони, платформер, “вбий їх усіх”, стратегія, спорт, симулятор, пригоди, рольова гра та головоломка [222].

Дослідник відеоігор М. Вулф у 2001 році вперше чітко визначив поняття жанру через переважаючий тип активності гравця (а не через елементи дизайну, тематику, стилістику чи призначення). Він виділив цілих 42 жанри: абстрактні, пристосувальні, пригодницькі, штучне життя, ігри на дошці, захоплення, карткові ігри, ловля, погоні, збирання, сутички, демо-гра, діагностичні, уникання, керування, навчальні, втеча, бійки, польоти, азартні, інтерактивні фільми, симулятори управління, лабіринти, смуги перешкод, олівець-і-папір, пінболи, платформери, програмовані ігри, головоломки, вікторини, перегони, рольові, ритму й танцю, вбий або вмри, симулятори, спортивні, стратегічні, настільні ігри, тир, текстові пригоди, тренувальні симулятори та утилітарні [228].

Дослідники С.Е. Нільсен, Й.Х. Сміт і С.П. Тоска підійшли до класифікації жанрів загальніше, виділяючи всього чотири основних: дійові, пригодницькі, стратегії та процесно-орієнтовані [232].

Наразі день виділяють такі жанри [222]:

Пригодницька гра (Adventure) – гра, що володіє повноцінним літературним сюжетом, і гравець у процесі гри сам розкриває всі перипетії цього сюжету, керуючи ігровим персонажем, який рухається за сюжетом та виконує зумовлені сценарієм завдання, покладаючись на свою уважність та логіку, здійснює пошуки підказок і вирішує загадки (Індіана Джонс, Disney's Aladdin in Nasira's Revenge, Syberia).

Настільна гра – електронні реалізації настільних ігор. Серед них існують як реалізації класичних ігор (шахи, преферанс), так і специфічних як Magic: The Gathering.

Головоломки – вимагають від гравця вирішення логічних завдань, передбачення можливих ситуацій (Tetris, Angry Birds).

Ігри на вирішення гіпотез – програми, за допомогою яких люди використовують свої знання для вирішення проблем (передусім у наукових дослідженнях), при цьому граючись. Психологічне значення цього жанру ігор тренує окомір, увагу, швидкість реакції. В іграх цього типу можливе формування навичок дедуктивного та індуктивного мислення (Дарвін, C Robots).

Дійові (Action) – в іграх такого жанру необхідно використовувати рефлексю та швидкість реакції для подолання ігрових обставин. Психологічне значення такого жанру ігор полягає у швидкості реакції, здатності швидко приймати тактичні рішення, розвиває високу концентрацію уваги та швидку реакцію (Wolfenstein 3D, Макс Пейн, Mortal Kombat, Mario).

Лабіринти – персонаж рухається лабіринтом з метою знайти вихід, зібрати предмети і/або уникнути пасток і небезпек. Часто в іграх цього жанру є обмеження на час (Pac-Man, Boulder Dash).

Рольові ігри (RPG – англ. Role Playing Game) — гра, відмінною рисою якої є наявність у персонажів певних навичок і характеристик, які можна знайти, а згодом розвивати, виконуючи вписані в сюжетну лінію дії. Психологічне значення жанру рольових комп'ютерних ігор полягає у способі збагачення почуттів та накопичення досвіду, розвитку уяви, подоланні страхів та розвитку комунікативних навичок (The Elder Scrolls (серія), Gothic (серія), Відьмак (серія), Neverwinter Nights).

Стратегічна гра (Strategy) – гра, що представляє собою управління масштабними процесами, як, наприклад, будівництво міст, ведення бізнесу, командування армією і т.д. Психологічне значення жанру стратегічних ігор полягає у формуванні навичок системного аналізу, формування наполегливості, здатності планувати свої дії, тренувати багатofакторне мислення (Heroes of Might and Magic III, Цивілізація, StarCraft, Age of Empires).

Комп'ютерні ігри мають велике значення не тільки для розвитку інтелекту дітей, а й для розвитку їх моторики, точніше для формування моторної координації та координації спільної діяльності зорового і моторного аналізаторів. Взаємодія з віртуальними образами в процесі гри активізує широкий спектр

пізнавальних процесів, може впливати на такі когнітивні характеристики гравців, як увага, пам'ять, просторове сприйняття, мислення, контроль і планування. Не тільки в рекламі виробників комп'ютерних ігор, а й в оглядових психологічних роботах подібний вплив переважно оцінюється як позитивний [108; 125].

Крім викладеного, психологічна роль комп'ютерних ігор у розвитку старших дошкільників полягає в тому, що діти, які грають у комп'ютерні ігри, демонструють більшу швидкість реакції і переналаштовування між завданнями, кращу зорово-моторну координацію, здатність працювати з великими обсягами інформації, ефективніше виконувати завдання з оцінювання кількості об'єктів в групі без підрахунків і відслідковувати рух великої кількості об'єктів.

Проте позитивний потенціал більшості комп'ютерних ігор реалізується далеко не завжди. Це залежить здебільшого не від самої гри, а від людини, яка грає, та від того, який мотив переважає у разі включення до гри. Сучасними зарубіжними дослідниками проблеми комп'ютерних ігор Г. Грезейоном та К. Керделланом зазначено, що експансія мультимедійного простору загалом та комп'ютерних ігор, зокрема, має неабиякий негативний вплив на інтелектуальний та емоційний розвиток дитини [41].

Позаекранний світ має свої закони. Створюючи альтернативну реальність, комп'ютерна гра дає можливість дитині діяти і навіть панувати у давно відомому, але традиційно незмінному світі літературних творів та мультфільмів, проживаючи життя персонажів і маючи змогу навіть змінити сюжет. У той же час створення уявної ситуації в комп'ютерній грі, на думку українських науковців І.В. Бурмістрова, А.Г. Шмельова, Ю.В. Фомічова, проблематичне і має деякі особливості [109; 120]:

- під час гри у комп'ютерні ігри відсутнє поняття “реальне” та “віртуальне”. Перемоги і поразки, які спонукають людину під час гри, реальні [218];
- комп'ютерна гра звільняє людину від необхідності моделювати та створювати щось докорінно своє, оригінальне [109];
- комп'ютерна гра може стати для дитини активним співрозмовником і з часом витіснити таку необхідність у реальному житті [222];

– у комп'ютерній грі дитина може приміряти на себе будь-яку роль як соціальну, так і фантастичну, ірреальну, не переживаючи за наслідки своїх дій, адже у комп'ютерній грі можна все виправити [220];

– розв'язання умовних, уявних ситуацій під час гри гравцеві необхідно спроектувати та заздалегідь прорахувати [213].

Вільний вибір гри значною мірою визначається індивідуально-психологічними особливостями дитини, оскільки кожен жанр гри висуває певні вимоги до гравців. Вибір гри може виявляти схильність дитини до того чи іншого виду діяльності. Крім того, обираючи ту чи іншу гру, дитина може переслідувати різні цілі, серед яких і відпочинок, і задоволення від гри як такої, і включення в привабливу групу однолітків, і самовипробування, і знання.

На нашу думку, **комп'ютерна гра** – це один із ефективних засобів розвитку творчих здібностей старшого дошкільника, оскільки змістовною частиною гри передбачено конструювання різноманітних ситуацій (уявних, проблемних, пригодницьких, логічних), що потребують творчого вирішення, пошуку оригінального варіанта розв'язання проблеми, гнучкого застосування різноманітних вмінь та навичок задля досягнення результату в грі. Унаочнення уявної ситуації сприяє перетворенню абстрактних образів у більш реальні. Ці властивості комп'ютерної гри забезпечують розвиток творчих здібностей за критеріями творчої оригінальності, творчої уяви, творчої гнучкості. Ігрова ситуація з пригодницьким або казковим змістом полегшує хід вирішення проблеми, робить його захоплюючим та емоційно привабливим для дитини, що позитивно впливає на розвиток творчих здібностей за критеріями творчої легкості та творчої продуктивності.

Загалом, аналізуючи комп'ютерні ігри за їх психологічним спрямуванням, нами було виділено такі різновиди комп'ютерних ігор, що будуть стимулювати розвиток творчих здібностей: *ігри на розвиток творчої легкості* – циклічні; *на розвиток творчої оригінальності* – логічні; *ігри на розвиток творчої гнучкості* – пригодницькі; *ігри на розвиток творчої продуктивності* – стратегії; *ігри на розвиток творчої уяви* – покрокові стратегії.

Таким чином, комп'ютерні ігри можуть виконувати ряд соціально-психологічних функцій – мотиваційну, розвивальну, навчальну, виховну, пізнавальну, комунікативну, психотерапевтичну, але лише за умови їх правильного застосування, наявності у гравців навичок саморегуляції, здатності до вчасного припинення ігрової діяльності, розвинутого самоконтролю. Підкреслимо, що у дітей дошкільного віку ці якості ще розвинуті недостатньо, саме тому особливого значення набуває розгляд питання про коректні форми проведення занять, спрямованих на розвиток творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор.

1.4. Психолого-педагогічні умови розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор

У цьому підрозділі представлено теоретичний аналіз тих психологічних та педагогічних умов, дотримання яких мінімізує негативні впливи комп'ютера як технічного приладу на фізичний та особистісний розвиток дитини дошкільного віку та психологічні умови, що позитивно впливають на розвиток творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор.

Нагальним питанням сучасного етапу наукових досліджень є питання про те, які умови необхідно створити задля того, щоб застосування комп'ютерних ігор приносило не лише емоційне задоволення, але і користь у сфері творчого, особистісного, пізнавального розвитку. Оскільки в житті сучасних дітей присутній новий вид “гри”, котрий через свій надстрімкий розвиток досить важко піддається вивченню, тому вивчення комп'ютерних ігор, у які грають старші дошкільники, та умов їх застосування є однією з головних задач сучасних науковців.

Вплив Інтернету та комп'ютерних ігор на розвиток особистості дитини висвітлено в працях Ю. Галанта, Д.Ф. Данілова, Т.Д. Джішкаріані, К. Керделлана, З.В. Некрасової та Н.В. Некрасової, С.О. Шапкіна [41; 75; 108; 126; 140; 142]. Проблема надмірного захоплення комп'ютерними іграми частково висвітлюється у працях вітчизняних і зарубіжних вчених, зокрема І.В. Бурмистрова,

М. Гріффітса, Х. Фішера, О.Г. Шмельова [110; 120]. Зазначена проблема знаходить своє відображення в працях сучасних вітчизняних вчених (М.К. Акімової, Т. Бернерс-Лі, Н.М. Бугайової, Т.М. Вакуль, Н.М. Дементієвської, О.Ю. Комісарової, І.В. Кузнецової, Ю.І. Машбиць, Н.І. Пов'якель, І.В. Сергєєвої, М.Л. Смульсон, Г.В. Чайки та ін.) [15; 85; 95; 105; 112; 157; 168; 169; 209]. Однак, незважаючи на актуальність досліджуваних питань, слід констатувати, що у психологічних дослідженнях проблема створення психологічних умов використання комп'ютерних ігор дошкільниками, а також психологічних умов розвитку творчих здібностей на етапі старшого дошкільного віку розглядалась недостатньо.

Сучасні вчені все частіше актуалізують ці питання та з тривогою звертають увагу на агресивне вторгнення нової техногенної реальності в життя суспільства. В.Г. Кремень особливо наголошує, що на наших очах виникає новий цивілізований світ, зростає могутність техніки, все тісніше нас оточує віртуальне царство, все більш просторішими стають екрани комп'ютерів і телевізорів, все більше множаться зони комунікації, ми стоїмо на порозі нового загадкового життя в самій техніці, яка утворює техносферу, котра пронизує собою все природно-біологічне [156].

У зв'язку з викладеним особливо актуальним виглядає аналіз умов побудови стосунків (або навіть до певної міри взаємостосунків) дітей старшого дошкільного віку з віртуальною реальністю комп'ютерних ігор та особливостей їх функціонування в житті дитини.

Зарубіжні й вітчизняні вчені (Т.А. Бабакова, Н.В. Бабкіна, І.В. Васильєва, Ю.М. Горвиць, Б. Хантер та ін.) наголошують, що використання комп'ютерних технологій у дошкільному віці можливе і необхідне, але за умови дотримання санітарно-гігієнічних вимог [134; 135].

Комп'ютерна гра – програмний продукт, що надає можливості спрямувати діяльність дитини на досягнення певної дидактичної мети в ігровій формі. Ці ігри не ізольовані від педагогічного процесу дошкільного навчального закладу, вони пропонуються поряд із традиційними іграми та навчанням, не замінюючи

звичайних ігор і занять, а доповнюючи їх, входячи в їх структуру, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями. В комп'ютерних іграх пропонуються ті елементи знань, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти або засвоїти важко чи неможливо.

Спираючись на дослідження І.В. Бурлакова, Л.М. Веккера, В.В. Грамоліна, зазначимо, що комп'ютерні ігри та вправи слід розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять мотив і мету, а також способи та засоби їх вирішення [25; 119; 121].

В.В. Грамолін виділяв такі умови розвитку творчих здібностей:

- створення сприятливих умов між дитиною та комп'ютером;
- організація режиму дня;
- навчання дитини комп'ютерній грамоті;
- введення комп'ютерних ігор у життя дитини лише після того, як вона освоїть традиційні види діяльності – малювання, конструювання і т.ін.;
- впевненість, що під час гри у комп'ютерну гру дитина чітко визнає, що на екрані “віртуальна реальність”;
- необхідність навчання дитини правилам поведінки під час гри у комп'ютерні ігри;
- підбір комп'ютерних ігор з урахуванням вікових обмежень;
- підбір комп'ютерних ігор, спрямованих на розвиток необхідного психологічного показника;
- допомогти усвідомити дитині, що навчальні та розвивальні комп'ютерні ігри носять як навчальний, так і виховний характер;
- зауважити, що комп'ютерні ігри можливо використовувати не лише як засіб для навчання, але і як мотивуючий інструмент [25].

Як і будь-які заняття, комп'ютерні ігри вимагають часу, правильного застосування, терпіння і турботи з боку дорослих, дотримання ряду санітарно-гігієнічних вимог. На думку Є.П. Желібо, Н.М. Заверухи, В.В. Зацарного,

дозволяючи дитині сісти за комп'ютер, не слід забувати про часовий ліміт. Вони вважають, що дітям трьох – чотирьох років не рекомендується знаходитись перед екраном більше 20 хвилин, а дітям шести – семи років можна збільшити час щоденної гри до півгодини. На жаль, зараз нерідко зустрічаються діти, які перейшли межу розумного в спілкуванні з комп'ютером. Надмірне спілкування з комп'ютером може не тільки призвести до погіршення зору дитини, але і негативно позначитися на його психічному здоров'ї [34].

Також ці науковці наголошують, що не слід відводити час для ігор на комп'ютері перед сном. Не слід грати у комп'ютерні ігри, замінюючи ними життєво необхідні заняття: сон, їжа, відпочинок, фізкультура, ігри на свіжому повітрі та ін. Головним прикладом для маляка мають бути дорослі: якщо дитина бачить, що мама з татом весь час сидять за комп'ютером, її важко переконати в тому, що це шкідливо для здоров'я [34].

С.В. Мазуряк вважає, що при всій перевазі комп'ютерних ігор, вони все ж таки створюють ілюзію спілкування і не призводять до формування навичок справжнього спілкування. Особливо це небезпечно для сором'язливих дітей. Реальне спілкування може приносити їм психоемоційне напруження, викликати тривогу, і тоді на зміну йому приходять псевдоспілкування. Комп'ютер дає можливість перенестися в інший світ, який можна побачити, з яким можна комфортно без напруження взаємодіяти, грати [61].

У той же час дитина все більше відокремлюється від реального світу, де їй загрожують негативні оцінки і необхідність щось міняти в собі. Такий відхід у штучну реальність може сформувати у дитини подібність психологічної залежності від комп'ютера. Саме тому важливою умовою застосування комп'ютерних ігор є її доцільне розміщення у розпорядку життєдіяльності дитини, поєднання віртуального спілкування з реальним, комп'ютерних ігор з реальними, відповідними віковим потребам дітей старшого дошкільного віку (сюжетно-рольовим, інсценівкам, будівельним, конструктивним тощо).

У своїй роботі І.О. Івакіна виходила з припущення, що застосування комп'ютерних ігор як індивідуалізованого засобу розвитку творчої активності дошкільнят буде ефективним, якщо:

- зміст комп'ютерних програм спонукає до творчого пошуку, до ініціативного, самостійного вирішення ігрових і дидактичних завдань, заданих в них;
- комп'ютерні програми пропонуються в порядку посилення їх творчої спрямованості;
- педагогічна організація роботи з дітьми здійснюється в рамках особливого, індивідуалізованого комплексного методу керівництва грою, спрямованого на розвиток творчої активності кожної дитини [37].

Автор зазначає, що індивідуально-диференційований підхід до старших дошкільників у розвитку творчих здібностей за допомогою комп'ютерних ігор необхідно здійснювати поетапно:

I етап – вивчення типових та індивідуальних особливостей прояву творчих здібностей старших дошкільників;

II етап – складання індивідуальних і групових програм виховання творчих здібностей як у цілих підгрупах, так і у окремих дітей;

III етап – організація комп'ютерних ігор відповідно до індивідуальних та групових програм розвитку творчих здібностей;

IV етап – аналіз досягнутих результатів і корекція педагогічного впливу на особистість дитини [37].

Індивідуально-диференційований підхід до дітей з різним рівнем прояву творчих здібностей має будуватися на основі узагальненої моделі, що включає в себе три ступені:

I ступінь. Формування позитивного ставлення до комп'ютера, комп'ютерної діяльності, творчих ситуацій;

II ступінь. Формування у старших дошкільників умінь і здібностей, необхідних для творчого вирішення ігрових та дидактичних завдань, поставлених у комп'ютерній грі;

III ступінь. Формування творчої активності у процесі організації самостійної гри у комп'ютерні ігри [37].

Автори Е.В. Гуляєва, Ю.А. Соловйова рекомендують до складу програми з розвитку творчих здібностей обов'язково включити навчальні ігри. Вони становлять зміст різних предметних областей у наочній формі, завдяки чому дитина набагато успішніше опановує матеріалом. Більш того наочність матеріалу варіюється залежно від рівня розвитку дитини. Спеціально розроблені навчальні комп'ютерні ігри, що відповідають віку дитини і його рівневі розвитку, забезпечують поетапне формування його просторових уявлень. Однак для сприятливого розвивального впливу необхідно враховувати такі умови:

1. Організація спільної діяльності дорослого як з дитиною, так і дітей між собою. Такий процес навчання стає більш продуктивним, оскільки діти краще засвоюють способи виконання завдань .

2. Найбільш вдалим є попарне об'єднання дітей. Введення змагальних моментів негативно позначається на навчанні, оскільки багато дітей надто хвилюються і потрапляють у стресову ситуацію.

Для фіксації уваги дітей на отримані результати доцільно використовувати нейтральні за своїм впливом способи – весела та сумна мелодія, усміхнене і сумне обличчя тощо [183].

І.М. Новик наголошує, що проблема використання комп'ютерно-орієнтованих засобів навчання в дошкільних закладах розглядається сучасними науковцями в двох напрямках: 1) впровадження у дидактику дошкільної освіти інформаційних технологій і педагогічних методів їх застосування; розробки структури занять, рекомендацій щодо санітарно-гігієнічних вимог, проблем безпеки з організації комп'ютерно-ігрового комплексу в дошкільних навчальних закладах; 2) всебічний розвиток дітей в комп'ютерно орієнтованому ігровому середовищі: оволодіння умінням вирішувати завдання конструктивної діяльності; формування просторових уявлень; розвиток логіко-математичних умінь, творчої активності; інтелектуальний, естетичний розвиток дитини [45; 117; 145; 160; 175; 179; 181; 182; 186; 202].

На думку Н. Куцела, у комп'ютерних іграх діти виконують дослідницькі завдання, не задумуючись над ними. Педагогам потрібно підтримувати такі навички дослідження:

- уміння отримувати інформацію;
- правильно аналізувати та інтерпретувати;
- формулювати висновки, припущення;
- вміти будувати перевірочний експеримент;
- коригувати свої подальші дії [203].

І.М. Новик вважає, що для ефективного педагогічно доцільного застосування ігрових програм з метою виховання і розвитку дошкільника педагогам і батькам потрібно застосовувати на практиці низку рекомендацій:

- вибирати жанр гри відповідно до темпераменту та нахилів дитини;
- дозволяти грати в ігри з дослідницьким змістом, а не зі змістом розваг; наголошувати на тому, що комп'ютер слід застосовувати тільки для навчання, а не для розваг;
- тривалість гри вибирається відповідно до віку дитини і характеру гри;
- не рекомендується переривати гру дитини до завершення епізоду, залишати комп'ютер слід з усвідомленням успішно виконаної роботи;
- деякі ігри сумісні для ігор дорослого і дитини (адвентурні та рольові), звертати увагу на систему управління (керування) грою і вимоги, які відносяться до процесора, оперативної пам'яті, відеокарти (наприклад: для авіастимуляторів бажано мати джойстик чи геймпад) [76].

Ю.М. Горвиць, який вивчає проблеми використання комп'ютерних ігор у навчанні, вважає, що кожна комп'ютерна програма або гра незалежно від її змістового наповнення й типології має відповідати певним вимогам, а саме: оптимальному забезпеченню взаємодії користувача з комп'ютером; досягненню мети і функцій навчання; адаптації до індивідуальних особливостей суб'єктів навчання; проблемному поданню матеріалу (завдань); спрямованості на інтенсивне керування процесом пізнання. Він виділяє особливості психології розроблення дитячих програм, зазначає відмінність комп'ютерних програм від

комерційних комп'ютерних ігор [133; 134; 135; 136].

Л.Д. Чайнова підкреслює, що використання комп'ютерних технологій позитивно впливає на загальний рівень педагогічного процесу та рівень розвитку учнів. Таким чином досягається ефективність застосування комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі [203].

Комп'ютерні ігри дають можливість самостійно приймати рішення, виправляти допущені помилки, переконуватися в правильності своєї діяльності. Комп'ютер може виявляти в ході гри індивідуальні особливості дитини, адаптуватися до її індивідуальних характеристик і підтримувати гру в зоні найближчого розвитку [77].

Вченими доведено, що істотно комп'ютер впливає на розвиток мотиваційної та емоційно-вольової сфери особистості дитини. Автори С.М. Іванова, О.К. Тихомиров, Х. Бергін відзначають підвищений інтерес до комп'ютера, а це, в свою чергу, забезпечує більш стійку увагу, високу концентрацію на завданнях, що істотно сприяє розвитку пізнавальних потреб та інтересів [200]. За рахунок новизни, можливості регулювати заявлені завданнями перешкоди, активного залучення дітей у процес роботи, комп'ютер спроможний підсилити мотивацію пізнавальної діяльності [168].

Емоційна насиченість, барвистість, музикальність програм швидко знімають страх і невпевненість у разі знайомства дошкільника з новим засобом діяльності. Причому, граючи на комп'ютері, діти емоційно насичуються та самостійно розвиваються [146].

Вченим Ю.М. Горвіц доведено, що комп'ютер дає змогу дитині випробувати сили власного інтелекту, виявити оригінальність, пропонувати рішення без ризику отримати низьку оцінку своїй діяльності, несхвалення, що позитивно впливає на прояв дітьми творчої активності [135].

У дошкільному віці сприйняття дітьми мети часто домінує над сприйняттям умов. У результаті діти намагаються досягти мети, не враховуючи умов, в яких вона є. Використання комп'ютерних ігор стимулює навчання співвідносити мету і умови, допомагає дитині усвідомити способи своїх дій, спрямованих на рішення

ігрової задачі [134].

Як зазначали Ю.М. Горвиць та Р.О. Павлюк, в умовах комп'ютерної гри важливого значення набувають вміння планувати свої дії, передбачати їх результат, самостійно розуміти як взаємодіють предмети. Значно ускладнюється процес дитячої діяльності, створюється принципово новий зв'язок між діями дитини і їх результатом. Саме цей момент надає потужного впливу на загальний психічний розвиток дітей, формує в них нову позицію щодо пізнання і зміни оточуючого їх світу [79; 135; 136].

У процесі дії з зображеними на екрані предметами і явищами у дітей формуються гнучкі, рухливі уявлення та образи, які є основою для переходу від наочно-дієвого мислення до наочно-образного. Тим самим комп'ютерні ігри відкривають ідеальні умови для розвитку наочно-образного мислення, формуючи оперативну сторону діяльності [128; 134; 135; 168].

Дослідники відзначають, що застосування комп'ютера позитивно впливає на творчу діяльність дітей. Науковець В.Я. Ляудис дотримується думки, що інтелектуальна діяльність, опосередкована застосуванням комп'ютера, пов'язана з істотним збільшенням її творчих компонентів [162]. Розглядати комп'ютерні ігри як особливий засіб розвитку творчих здібностей дає змогу їх специфіка, яка полягає в такому: на відміну від інших видів ігор, комп'ютерні ігри дають можливість дитині побачити продукт своєї уяви і своєї гри, відновити динаміку своєї творчості, що дозволяє дитині реалізувати такі потенційні можливості, які в традиційних умовах не можуть проявитися [146].

На основі аналізу згаданих нижче праць нами було виявлено низку рекомендацій щодо режиму та організації впровадження комп'ютерних ігор у практику роботи закладів дошкільної освіти:

- заняття з комп'ютером у дошкільному навчальному закладі проводяться з дітьми старше п'яти років;
- максимальна одноразова тривалість роботи на комп'ютері складає:
 - для дітей 6 років I-II групи здоров'я 15 хвилин на день;
 - для дітей III групи здоров'я – 10 хвилин на день;

- для дітей 5 років I-II групи здоров'я – 10 хвилин на день;
- для дітей 5 років III групи здоров'я – 7 хвилин на день;
- для дітей 5 – 6 років, що належать до групи ризику за зором, відповідно 10 і 7 хвилин на день;

– заняття дітей з комп'ютером організуються два – три рази на тиждень.

Максимальна кратність роботи впродовж тижня для дітей 5 і 6 років – три рази;

– дні тижня, в які можна працювати з комп'ютером: вівторок, середа, четвер – оптимальні, понеділок – можливо, п'ятниця – не рекомендується (втома, очікування вихідних днів, часте відволікання);

– рекомендований час дня для занять: перша половина дня – оптимальний, друга половина дня – допустимо;

– місце роботи з комп'ютером в 30-хвилинному розвивальному занятті – середина заняття, між ввідною (підготовчою) і заключною частинами;

– стиль поведінки педагога: ліберальний (доброзичливий, уважний);

– під час роботи дітей дошкільного віку обов'язковою є профілактика загальної і зорової втоми. Гімнастику для очей тривалістю півтори хвилини потрібно проводити одразу ж після роботи на комп'ютері;

– після кожного заняття приміщення провітрюється.

Фахівці, які працюють з проектами освітніх програм (Т. Баджет, Т. Воген, Д. Джонсен, М. Кирмайер, У. Рош, К. Сандлер), провели дослідження на заняттях із використанням інформаційно-комунікативних технологій і виявили, що комп'ютерні ігри можуть потужно сприяти розвитку як логічного, так і інших видів мислення. Це стосується, насамперед, ігор, де потрібно будувати міста і створювати співтовариства людей (стратегії). У змістовій частині гри конструюються конфліктні ситуації, що розраховані на певну вікову категорію, де учасники цього процесу мають не тільки досягти конкретної позитивної результативності на рівні особистісних навчальних цілей, але й своїми успіхами опосередковано впливати на інших дітей, які діють в аналогічних ситуаціях. У комп'ютерних іграх у жанрі “стратегія” гравці можуть здобути комунікативні

навички, початкові знання зі світу точних наук, тут вирішується головне завдання – кожним учасником розв’язується проблема суперечностей раціональної стратегії поведінки й здійснення оцінки спроектованих результатів, таким чином створюється фундамент для розвитку логічного та критичного мислення. У спільних іграх, де діти грають парами чи невеликими групами, також розвиваються навички спілкування й уміння вирішувати проблеми. Крім того, удосконалюються навички читання й усної лічби, підвищується грамотність дошкільника [99].

Слід зазначити, що необхідно чітко диференціювати навчально-ігрові програми від власне комп’ютерних ігор, адже при навчально-виховних програмах дітям необхідна невелика інструкція для подальшої самостійної гри, а при грі у звичайні комп’ютерні задля позитивного впливу гри на розвиток дитини роль дорослого стає невід’ємною.

Висновки до першого розділу

Розгляд теоретичних підходів дослідження проблеми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп’ютерних ігор дав змогу встановити сутність творчості, розуміння своєрідності творчої особистості, креативної особистості, творчих здібностей загалом та креативності дошкільника, обґрунтувати методологічний підхід, у руслі якого відбуватиметься дослідження.

Методологічною основою дослідження розвитку творчих здібностей старших дошкільників склали положення особистісно-діяльнісного підходу про активний творчий характер особистості, положення індивідуально-диференційованого підходу про урахування комплексу індивідуальних відмінностей дитини, концепція творчої діяльності, здобутки вікової психології про вікові закономірності, умови та чинники розвитку обдарованості та здібностей дошкільника, психологічні засади застосування комп’ютерних ігор та особливостей їх впливу на розвиток особистості, принципи використання комп’ютерних ігор у навчально-виховному процесі старших дошкільників.

Творчі здібності, за О.І. Кульчицькою, це властивості, спрямовані на творення нового і оригінального, нестандартне бачення у звичайному нових можливостей його функціонування або включення його як частини у нову систему, можливість продукувати значну кількість ідей. Творчі здібності дошкільника розвиваються у різних видах діяльності дитини.

На основі теоретичного аналізу нами було встановлено, що критеріями творчих здібностей є: творча легкість, творча оригінальність, творча гнучкість, творча продуктивність та творча уява. Психологічно найбільш інформативними є такі показники розвитку творчих здібностей старших дошкільників: *творча легкість* (показники: здатність до всебічного розгляду предмету, здатність урахувати у разі прийняття рішень різні фактори, здатність до легкого засвоювання нового матеріалу, здатність до швидкого та вільного переключення думок, здатність до легкого вирішення проблемних завдань); *творча оригінальність* (показники: здатність придумувати нові ідеї, уміння вносити щось нове у відоме завдання, відхід від зразків, здатність виходити за рамки заданої іншими ситуації, самостійний вибір виду діяльності, матеріалів, вміння створювати новий продукт); *творча гнучкість* (показники: здатність вільно переходити від одного способу розв'язування поставленого завдання до іншого, здатність переносити способи дій з одного виду діяльності на інший, використання предметів-замінників, багатозначних слів, розвинена здатність створювати різноманітні ідеї у дещо обмеженій ситуації); *творча продуктивність* (показники: здатність до утворення нових слів, рим, створення нових сюжетів, ролей, створення виробів, зображень, здатність переконструювати елементи в нових комбінаціях); *творча уява* (показники: здатність подумки сполучати образи в нові поєднання і комбінації, уявляти можливі зміни дійсності, здатність до створення фантастичних ідей, прогнозування, передбачення, висування гіпотез, виділення сутнісного в межах однорідних явищ та його втілення в образі, грі).

У ході теоретичного аналізу виявлено психологічну роль комп'ютерних ігор у становленні особистості дитини старшого дошкільного віку, а також

виокремлено умови впровадження комп'ютерних ігор у навчальний процес дошкільного навчального закладу для розвитку творчих здібностей дошкільника.

Психологічними умовами застосування комп'ютерних ігор у процесі розвитку творчих здібностей дошкільника є: розвиток саморегуляції поведінки дошкільника під час занять комп'ютерними іграми, поміркованого та зваженого ставлення до комп'ютера як до технічного пристрою; вироблення та дотримання системи правил роботи за комп'ютером; дотримання правил поведінки під час комп'ютерних ігор; вироблення звички здійснювати релаксацію (у перервах та після гри); здатність самостійно здійснювати вибір жанру гри, змісту, рівня складності, системи керування, налаштування інтерфейсу; планування комп'ютерних ігор з творчим дослідницьким змістом.

Зміст першого розділу дисертації представлений у наступних публікаціях:

1. Андрощук О. В. Роль гри у розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрощук. // The European Scientific and Practical Congress vol.4. – Prague (Czech Republic), September 2014. – 256с. – С. 60–63.

2. Андрощук О. В. Роль гри у розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрощук. // Міжнародний науковий форум: соціологія, психологія, педагогіка, менеджмент : збірник наукових праць. – Київ ТОВ «НВП «Інтерсервіс», 2014. – Вип. 16. – 256 с. – С. 161–168.

3. Андрощук О. В. Комп'ютерні ігри як засіб розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрощук. // Вісник інституту розвитку дитини. Вип. 34. Серія: Філософія, педагогіка, психологія: Збірник наукових праць. – Київ: Видавництво Національного педагогічного університету ім. М.П. Драгоманова, 2014. – 172 с. – С. 137–142.

4. Андрощук О. В. Теоретичний аналіз проблеми розвитку творчих здібностей засобами комп'ютерних ігор / О. В. Андрощук. // Матеріали звітної-наукової конференції викладачів, аспірантів і докторантів. – Київ, 2015. – 122 с. – С. 88–91.

5. Андрощук О. В. Аналіз змісту понять “творчість”, “творчі здібності” в психологічних дослідженнях [Текст] / О. В. Андрощук // Матеріали Міжнародної

науково-практичної конференції “Актуальні проблеми сучасної психології” (м. Полтава, 10-11 лютого 2017 р.). — Херсон : Видавничий дім “Гельветика”, 2016. — 116 с. — С. 54–57.

РОЗДІЛ 2.

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ

Емпірична частина дослідження передбачає проведення констатувального, формувального та контрольного етапів, тобто містить емпіричну, розвивальну та оцінювальну частину роботи. На констатувальному етапі дослідження нами здійснено обґрунтування та опис методики емпіричної роботи, спрямованої на виявлення особливостей розвитку творчих здібностей дітей старшого дошкільного віку, представлення організаційних особливостей дослідження, проведено аналіз та інтерпретацію зібраних емпіричних даних направлених на виявлення рівнів творчих здібностей старших дошкільників та гендерних особливостей їх розвитку. У даному розділі представлені результати першого етапу емпіричної роботи.

2.1. Обґрунтування та зміст методики емпіричного дослідження особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників

Обґрунтування та зміст методики емпіричного дослідження розвитку творчих здібностей старших дошкільників визначив теоретичний аналіз положень, викладений у I розділі.

Провідними науковцями (Д. Векслер, Н.В. Краснощоківа, О.І. Кульчицька, Г.П. Лаврентьєва, Д. Равен, Т.М. Титаренко, Е.П. Торренс, Л.Г. Чорна) які займалися виявленням творчих здібностей, виявлення творчих здібностей старших дошкільників є особливою проблемою, бо, незважаючи на ефективність психометричних тестових методик, ні одна з них не дає повної картини творчого розвитку дитини і достатньої впевненості в надійності оцінки творчих здібностей [35; 52; 158; 225; 229; 230]. Головна причина в тому, що ці методики зорієнтовані на результативну сторону прояву психічних процесів, нахилів, діяльності і творчих задатків особистості. Тоді, як процесуальна сторона цих психічних явищ,

що і дає можливість бути творчо розвиненим, залишається поза полем зору подібних методик.

Як було обґрунтовано у розділі I, у разі визначення критеріїв творчих здібностей ми спираємось на концептуальні моделі розвитку творчих здібностей О.І. Кульчицької та Е.П. Торренса. На цій основі нами було відібрано та обґрунтовано критерії і показники розвитку творчих здібностей старших дошкільників: творча легкість, творча оригінальність, творча гнучкість, творча продуктивність та творча уява.

Метою емпіричного дослідження було виявлення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників.

На сьогодні для діагностики творчих здібностей використовуються найрізноманітніші методи: від простого психолого-педагогічного (і навіть батьківського) спостереження до спеціально розроблених, стандартизованих і валідизованих тестових методик, а також ігрових, навчальних і тренувальних завдань. Вимоги до психодіагностичного інструментарію такі:

1. Відповідність обраного інструментарію віковим особливостям дітей старшого дошкільного віку;
2. Можливість дослідити та проаналізувати рівень розвитку творчих здібностей старших дошкільників в умовах навчально-виховного процесу дошкільного навчального закладу.

До якісних методів дослідження творчих здібностей слід віднести метод пробної діяльності в його нестандартизованій формі так зване “автентичне оцінювання”. Пробна діяльність передбачає виконання досліджуваними деяких завдань реальної діяльності (наприклад, намалювати, сконструювати, заспівати, ін.). Таким чином, автентичне оцінювання ґрунтується на тому, що робить досліджуваний у реальному житті, передбачає створення експериментальних ситуацій в умовах реальної діяльності дитини [220].

На основі проведеного теоретичного аналізу було підібрано необхідний психодіагностичний інструментарій, здійснено його модифікації та складено єдиний психодіагностичний комплекс методів, спрямованих на вивчення

особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників. З урахуванням наведених вимог було визначено основні методи дослідження, зокрема, психологічне спостереження, опитування, моделювання експериментальних ситуацій, ігрове тестування, кількісний та якісний аналіз емпіричних даних.

Завданнями емпіричного етапу нами було визначено:

1. Організувати дослідження відповідно до названих вище вимог;
2. Визначити вибірку досліджуваних (склад, вікові обмеження, кількість);
3. Визначити методичний інструментарій та провести його модифікацію у відповідності до критеріїв творчих здібностей;
4. Встановити послідовність проведення психоемпіричної процедури на основі визначених у дослідженні теоретичних положень і принципів;
5. Дослідити особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників;
6. Зробити аналіз зібраних емпіричних даних та виділити на цій основі особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників.

З метою вивчення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників було проведено експеримент, в якому взяли участь діти, які відвідують заклади дошкільної освіти, означеної вікової групи (від 5 до 6 років). Емпіричною базою проведення дослідження стали вихованці двох закладів дошкільної освіти Солом'янського району № 712 та № 383 міста Києва з загальною кількістю учасників 164 особи та члени їх родин у кількості 164 людини.

На основі визначених критеріїв та показників творчих здібностей здійснено опис особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників за критеріями та рівнями: дуже високий, високий, середній, низький та дуже низький.

Дуже високий рівень розвитку творчих здібностей старших дошкільників характеризується великим інтересом до всебічного розгляду предмета, врахування у разі прийняття рішень різних факторів, легким засвоєнням нового матеріалу, здатністю швидко та вільно переключати власні думки, легким вирішенням

проблемних завдань, жвавим вигадуванням нових ідей, активним внесенням чогось нового у відоме завдання, відходом від шаблонних зразків, відходом за рамки заданої іншими ситуації, самостійним вибором виду діяльності, матеріалами та створенням нового продукту; жвавим і зацікавленим підходом до вирішення поставленого завдання з переходом від одного способу рішення до іншого, з перенесенням способів дій з одного виду діяльності на інший, з використанням предметів-замінників, багатозначних слів, активним і повсякчасним створенням різноманітних ідей у дещо обмеженій ситуації; жвавим і легким утворенням нових слів, рим, нових сюжетів, ролей, виробів, зображень, активним переконструюванням елементів у нових комбінаціях; постійним сполучанням подумки образів у нові поєднання і комбінації, уявленням можливих змін дійсності, створенням фантастичних ідей, прогнозуванням, передбаченням можливих варіантів, висуванням гіпотез, використовуванням в образах та грі сутності виділених у предметах явищ та образів.

Високий рівень розвитку творчих здібностей старших дошкільників характеризується виявленням інтересу до всебічного розгляду предмета, врахуванням у разі прийняття рішень деяких факторів, легким засвоєнням нового матеріалу, вільним переключенням з думки на думку, здатністю легко вирішувати проблемні завдання; здатністю придумувати нові ідеї, можливістю вносити щось нове у відоме завдання, періодичним відходом від зразків, здатністю виходити за рамки заданої іншими ситуації, вибором таких матеріалів виду діяльності, в якому є зацікавленість, періодично з отриманням нового продукту; спроможністю переходити від одного способу розв'язування поставленого завдання до іншого з періодичним перенесенням способів дій з одного виду діяльності на інший, періодичним використанням предметів-замінників, багатозначних слів, здатністю створювати різноманітні ідеї у дещо обмеженій ситуації; частим утворенням нових слів, рим, нових сюжетів, ролей, створенням виробів, зображень, частим переконструюванням елементів в нових комбінаціях; сполученням подумки образів у нові поєднання і комбінації, уявленням можливих змін дійсності,

спроможністю створювати фантастичні ідеї, прогнозувати, висувати гіпотези, виділяти сутність у межах однорідних явищ та його втілення в образі, грі.

Середній рівень розвитку творчих здібностей старших дошкільників характеризується здатністю періодично розглядати всебічно предмет, вмінням вираховувати у разі прийняття рішень інші варіанти, окрім заданого, спроможністю проявляти періодичну жвавість до переключення думок з одного типу мислення на інший, намаганням вирішувати проблемні завдання; вигаданням нових ідей, але з допомогою стимульного матеріалу, дуже рідким внесенням чогось новго у відомі завдання та з використанням стимульного матеріалу, здатністю виходити за рамки заданої іншими ситуації але зі стандартним вирішенням, повсякчасним вирішенням завдань запропонованими методами з періодичним проявом власного вибору виду діяльності, матеріалів; здатністю переходити від одного способу розв'язування поставленого завдання до іншого без перенесення способів дій з одного виду діяльності на інший, періодичним використанням предметів-замінників, багатозначних слів, створенням різноманітних ідей у дещо обмеженій ситуації, але неохайно та непродумано; млявим і неохочим утворенням нових слів, рим і сюжетів, з постійним очікуванням підказки та стимульного матеріалу, неохайним створенням виробів, зображень, переконструюванням елементів з “підгляданням за сусідом” або з допомогою; неохочим і млявим сполученням предметів, стандартними та шаблонними ідеями, відсутністю висування гіпотез, неухайним ставленням до виділення сутнісного в межах однорідних явищ.

Низький рівень розвитку творчих здібностей старших дошкільників характеризується відсутністю вміння бачити предмет тільки за прямим його призначенням, керуванням у разі прийняття рішень власним досвідом, повільним засвоєнням нового матеріалу, відсутністю інтересу до проблемних завдань; нездатністю до вигадання нових ідей, вирішенням всіх завдань шаблонно і тільки з наданими матеріалами; вирішенням поставленого завдання лише за умови наявності стимульного матеріалу без перенесення способів дій з одного виду діяльності на інший, неспроможністю до використання предметів-

замінників, обмеженістю у створенні ідей і варіантів рішень; постійним очікуванням допомоги або стимулу, відсутністю проявів активності стосовно створення нових слів, рим, сюжетів, ролей; створенням шаблонних зображень, нездатністю подумки самотійно сполучати предмети лише з підказками та стимульним матеріалом, критичним мисленням, що не дає змоги уявляти зміни дійсності, висувати гіпотези та прогнозувати.

Дуже низький рівень розвитку творчих здібностей старших дошкільників характеризується розглядом предмету лише з боку прямого його призначення, керуванням власним досвідом у разі прийняття рішень, важким засвоєнням нового матеріалу, нездатністю до вільного переключення думок, небажанням вирішувати проблемні завдання; неспроможністю ніяким чином придумати щось нове у вже відомому, відсутністю продукування нових ідей, шаблонні вирішення поставлених ситуативних завдань, використанням лише наданих матеріалів і використовуючи методи, які підказують; неспроможністю без допомоги переходити від одного способу розв'язування поставленого завдання до іншого, повною відсутністю перенесення способів дій з одного виду діяльності на інший, відсутністю використання предметів-замінників, багатозначних слів, відсутністю спроможності без сторонньої допомоги і стимула створювати ідеї; відсутнім бажанням працювати над утворенням нових слів, рим, сюжетів, ролей, відмовою від створення виробів, зображень, переконструювання елементів; невмінням подумки сполучати образи в нові поєднання і комбінації, уявляти можливі зміни дійсності, дуже примітивним мисленням, що не дає змоги створювати фантастичні ідеї, прогнозувати, передбачати, висувати гіпотези, виділяти сутнісне в межах однорідних явищ та втілювати його в образі, грі.

Підібрані нами методики діагностики викладено відповідно до критеріїв творчих здібностей та відображено в таблиці (табл.2.1.1).

Таблиця 2.1.1

Методи діагностики творчих здібностей старших дошкільників за критеріями

| № | Критерії творчих | Методики |
|---|------------------|----------|
|---|------------------|----------|

| п/п | здібностей | |
|-----|--|--|
| 1. | Загальний рівень творчих здібностей старших дошкільників | Опитування батьків |
| 2. | Творча легкість | “Матриці Равена” (дитячий варіант) Д. Равен; WPPSI “Лабіринти” Д. Векслер |
| 3. | Творча оригінальність | “Танграми”, “Паралельні лінії” О.І. Кульчицька, Л.Г. Чорна (модифіковано О.В. Андрощук) |
| 4. | Творча гнучкість | “Завершення фігури” Е.П. Торренс “Білі кружечки” О.І. Кульчицька, Л.Г. Чорна |
| 5. | Творча продуктивність | “Завершення фігури (Овал) ” Е.П. Торренс (модифіковано О.В. Андрощук) “Придумай казку з означеними словами”, “Слова на літеру К” О.І. Кульчицька, Л.Г. Чорна |
| 6. | Творча уява | “Творча уява” Г.П. Лаврентьєва, Т.Х. Титаренко “Сни тварин” Н.В. Краснощоківа (модифіковано О.В. Андрощук) |

Для розуміння перспективи проведення майбутнього дослідження та орієнтовний стан творчих здібностей у дошкільників обох досліджуваних закладів було використано анкетування батьків (Додаток А). Метод анкетування передбачав взаємодію з батьками респондентів і був зорієнтований на визначення емпіричної інформації, яка стосувалася загального уявлення батьків про розвиток творчих здібностей власної дитини. Надійність даних анкетування залежить від багатьох умов, зокрема, правильного підбору запитань-припущень; адекватність у відповідях батьків (без прикрас); відповідність запитань тематиці дослідження тощо.

Основні результати прояву творчих здібностей в опитуванні ілюструються повсякденною зайнятістю дитини та аналізом спостережень батьків. У кожному з питань є п'ять варіантів відповіді. Відповідно до відповідей відбувається оцінювання. Спостереження у поєднанні з практичною діяльністю мають особливу інформативну значущість у ситуаціях виконання досліджуваними повсякденної діяльності. Використовуючи означені вище методи, ми знайомилися

також з роботами, виконаними дітьми в процесі повсякденної діяльності закладів дошкільної освіти: малюнки, вироби, творчі завдання.

Перед початком діагностики рівня розвитку творчих здібностей старших дошкільників нами було проведено попередні модифікації емпіричного матеріалу.

Таблиця 2.1.2

Оцінювання рівнів творчих здібностей за критерієм творчої легкості

| | Дуже високий | Високий | Середній | Низький | Дуже низький |
|-------------------|--------------|---------|----------|---------|--------------|
| “Матриці Равена” | 12 – 10 | 9 – 8 | 7 – 5 | 4 – 2 | 1 – 0 |
| WPPSI “Лабіринти” | 8 – 7 | 7 – 5 | 6 – 3 | 3 – 1 | 1 – 0 |
| Творча легкість | 20 – 17 | 16 – 13 | 13 – 8 | 7 – 3 | 2 – 0 |

Діагностика творчих здібностей за критерієм *творчої легкості* здійснювалась за допомогою методики “Матриці Равена” (дитячий варіант) Д. Равен (Додаток Б) [230]. Мета методики – за короткий проміжок часу активізувати у дошкільника мисленнєві процеси синтезу й узагальнення та виявити рівень розвитку творчої легкості. Введення ліміту на час і матриці, які з кожною наступною стають складнішими, активізує перебіг психічних процесів і дає змогу більш глибоко діагностувати рівень творчої легкості. Під час проведення цієї методики у дитини активуються такі психологічні процеси, як комбінування, виділення головного, розуміння сутності проблеми, синтез та узагальнення. Зміст цієї методики полягав у знаходженні елемента, якого не вистачає шляхом перебирання подумки та виокремлення головного. Завдання оцінювалось по одному балу за кожний правильно обраний елемент. Максимально можлива кількість набраних балів 12 балів.

Методика WPPSI (Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence) для дітей від 4 до 6,5 років) “Лабіринти” Д. Векслер (Додаток В) [229]. Головною метою цієї методики – виявити вміння старших дошкільників зрозуміти сутність завдання, аналізувати та узагальнити вирішення. У змісті емпіричного матеріалу – передбачено вирішення представлених восьми лабіринтів. Головною ідеєю було вийти з лабіринту виокремивши найкоротший шлях. Також під час оцінювання враховувалась кількість розривів у лінії. Розриви у лінії характеризували у дітей

сумніви у виборі дій, які характеризували недостатньо розвинену творчу легкість. Кожний правильно вирішений лабіринт оцінювався в один бал, максимально можлива кількість набраних балів вісім.

Виходячи з результатів отриманих даних, дуже високий рівень розвитку творчої легкості у старшого дошкільника характеризується великим інтересом до всебічного розгляду предмету, врахуванням у разі прийняття рішень різних факторів легко засвоювати новий матеріал, здатністю швидко та вільно переключати власні думки, легко вирішувати проблемні завдання.

Таблиця 2.1.3

Оцінювання рівнів творчих здібностей за критерієм творчої оригінальності

| | Дуже високий | Високий | Середній | Низький | Дуже низький |
|-----------------------|--------------|---------|----------|---------|--------------|
| “Танграми” | 8 – 7 | 6 – 5 | 4 – 3 | 2 – 1 | 1 – 0 |
| “Паралельні лінії” | 12 – 10 | 10 – 7 | 7 – 5 | 5 – 2 | 1 – 0 |
| Творча оригінальність | 20 – 17 | 16 – 12 | 11 – 8 | 7 – 3 | 2 – 0 |

Діагностика творчих здібностей за критерієм *творчої оригінальності* здійснювалась за допомогою методик “Танграми” (Додаток Г) та “Паралельні лінії” (Додаток Д) за О.І. Кульчицькою, Л.Г. Чорною (адаптованих О.В. Андрощук) [52; 53]. У змісті методики було: за визначений час (15 хв) створити аплікації з наданих матеріалів (геометричні фігури були відповідно до авторської розробки). За результатами діагностики ми змогли отримати уявлення щодо здатності старшого дошкільника до творчого мислення, нешаблонності у діях, здатність придумувати нові ідеї, виходити за рамки ситуації, заданої іншими вміння створювати новий продукт. Оцінювались у діагностиці оригінальність конструкцій, підраховувалась кількість використаних елементів та оригінальність назви: за оригінальність конструкцій максимальний бал – шість, ще додається один бал за оригінальність назви, та один за використання всіх елементів “Танграми”.

Модифікації. 1. Авторська методика не передбачає втручання у роботу дітей з аплікацією дорослого, – тому усі маніпуляції (вирізання, наклеювання) дитині

пропонують виконати самостійно, але такий вид діяльності старшому дошкільнику п'яти років ще не зовсім вдається. З цієї причини нами було вирішено змінити матеріал та подати його вже у готовому варіанті з клеючою основою.

2. Авторський варіант не передбачав стимульної фігури. За інструкцією О.І. Кульчицької дитині пропонувалося давати інструкцію щодо виконання лише на словах. У своєму емпіричному матеріалі нами було вирішено додати до мовленнєвої інструкції ще й приклад стимульний, використавши “Квадрат”, та зробити людину з геометричних фігур. Ця модифікація мала на меті полегшити дітям старшого дошкільного віку розуміння методики.

Методика “Паралельні лінії” О.І. Кульчицької, Л.Г. Чорної [52; 53]. У її змісті було: за визначений час (15 хв) дитині пропонувалося після мовленнєвого пояснення та надання стимульної фігури, використавши всі пари паралельних ліній, отримати нестандартні оригінальні результати. За результатами цієї методики ми змогли побачити вміння дитини придумувати нові ідеї, виходити за рамки ситуації, заданої іншими нешаблонність, творчість мислення дитини. Оцінюються результати так: за кожну пару паралельних ліній ставиться один бал, також два два бали – за деталізованість та два бали за оригінальність відповіді.

Модифікації. 1. Встановлено, що більшість старших дошкільників продублювали запропоновану стимульну фігуру і тому у ході діагностики ми прийняли рішення додати ще одну стимульну фігуру, для точного розуміння методики.

2. Більшість дітей використала паралельні лінії на кшталт “кадру кінофільму”, тобто діти об'єднували пару паралельних ліній і в середині малювали дуже маленький малюнок, використовуючи при його зображенні велику кількість елементів. Таке об'єднання паралельних ліній суперечило правилам авторського оцінювання, але оскільки ці роботи були у межах двох паралельних ліній, тому нами було прийняте рішення оцінювати їх як правильно виконані.

3. Авторська інструкція до виконання емпіричного матеріалу пропонує дітям підписати роботу самостійно. На жаль, жодна дитина не змогла цього зробити, тому нами було прийняте рішення надалі ці підписи робити дорослими.

Виходячи з результатів отриманих даних, дуже високий рівень розвитку творчої оригінальності у старшого дошкільника характеризується жвавістю у придумуванні нових ідей, активному внесенні чогось нового у відоме завдання, відходження від шаблонних зразків, виходить за рамки заданої іншими ситуації, самостійно обирає собі вид діяльності, матеріали та створює новий продукт.

Діагностика творчих здібностей за критерієм *творчої гнучкості* здійснювалась за допомогою завдань “Завершення фігури” Е.П. Торренса (модифіковано О.В. Андрощук) (Додаток Ж) [225] та “Білі кружечки” за О.І. Кульчицькою, Л.Г. Черною (Додаток З) [52; 53].

Таблиця 2.1.4

Оцінювання рівнів творчих здібностей за критерієм творчої гнучкості

| | Дуже високий | Високий | Середній | Низький | Дуже низький |
|---------------------|--------------|---------|----------|---------|--------------|
| “Завершення фігури” | 12 – 10 | 10 – 7 | 7 – 5 | 5 – 2 | 1 – 0 |
| “Білі кружечки” | 8 – 7 | 6 – 5 | 4 – 3 | 2 – 1 | 1 – 0 |
| Творча гнучкість | 20 – 17 | 16 – 12 | 11 – 8 | 7 – 3 | 2 – 0 |

Метою методики “Завершення фігури” Е.П. Торренса було визначення творчих здібностей за критерієм творчої гнучкості у старших дошкільників, а саме: розвинену здатність створювати різноманітні ідеї у дещо обмеженій ситуації. Дітям пропонувалося за визначений час (15 хв) домалювати десять незавершених фігур і придумати назву до кожного малюнка. При поясненні інструкцією заборонялося наводити приклади майбутніх зображень. Діти повинні були самостійно побачити, що було намальовано, та додати ту частину, якої не вистачало. За результатами цього емпіричного матеріалу ми змогли оцінити здатність старших дошкільників до виділення сутності об’єкта, вміння втілювати свої здогадки, відображати в наданому об’єкті нові функції. Оцінювання велось шляхом правильного виконання завдання. За кожне правильне завершення фігури, не повторюваність, розробленість ставився один бал.

Модифікації. Під час роботи було зауважено, що діти не у повному обсязі зрозуміли постановку завдання, тому ми прийняли рішення додати до мовленнєвої інструкції стимульну фігуру, використавши для цього фігуру №2, з якої зробили дерево.

У змісті методики “Білі кружечки” за О.І. Кульчицькою, Л.Г. Черною – після пояснення суті завдання дитині пропонувалося подивитися на зображення, яке їй демонструється, та назвати схожі як для неї предмети. За допомогою цієї методики ми змогли оцінити розвиток здатності відходу від стереотипності бачення, вміння використовувати предмети-замінники, абстрагуватися, створення різноманітних ідей у відносно обмеженій ситуації. Оцінювався результат за ключем у таблиці 2.1.4 (Додаток 3).

Виходячи з результатів отриманих даних, дуже високий рівень розвитку творчої гнучкості характеризується у дитини старшого дошкільного віку жвавістю і зацікавленістю у підходах до вирішення поставленого завдання з переходами від одного способу рішення до іншого, перенесенням способів дій з одного виду діяльності на інший, використання предметів-замінників, багатозначних слів, активністю і повсякчасним створенням різноманітних ідей у дещо обмежених ситуаціях.

Таблиця 2.1.5

Оцінювання рівнів творчих здібностей за критерієм творчої продуктивності

| | Дуже високий | Високий | Середній | Низький | Дуже низький |
|---------------------------------------|--------------|---------|----------|---------|--------------|
| “Завершення фігури” (Овал) | 8 – 7 | 7 – 5 | 5 – 3 | 3 – 1 | 1 – 0 |
| “Придумай казку з означеними словами” | 8 – 7 | 7 – 5 | 5 – 3 | 3 – 1 | 1 – 0 |
| “Слова на літеру К” | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| Творча продуктивність | 20 – 18 | 17 – 13 | 12 – 8 | 7 – 3 | 2 – 0 |

Діагностика творчих здібностей за критерієм *творчої продуктивності* здійснювалась за допомогою завдань “Завершення фігури (Овал)” Е.П. Торренс

(Додаток Ж) [225], “Придумай казку з означеними словами” (Додаток К), “Слова на літеру К” (Додаток Л) за О.І. Кульчицькою, Л.Г. Чорною [52; 53].

За допомогою методики “Завершення фігури (Овал)” Е.П. Торренса ми змогли оцінити розвиток творчих здібностей за критерієм творчої продуктивності, а саме: вміння продукування великої кількості ідей, створення нових слів, рим, створення нових сюжетів. Дітям пропонувалося за визначений час (15 хв) узявши за основу овал, який надається, придумати та домалювати предмет або створіння. Крім того, необхідно ще дати назву своєму малюнку. Пояснення відносно виконання завдання дітям дається усно. Оцінка виставляється відповідно таким показникам: оригінальність зображення до п'ять балів, розробленість два бали, креативність назви один бал.

Методика “Придумай казку з означеними словами” за О.І. Кульчицькою, Л.Г. Чорною (Додаток П) належить до серії вербальних завдань і спрямована на виявлення особливостей розвитку вербальної творчості, а саме: здатності до створення нових сюжетів, слів, рим, слів-замінників. У ході роботи дітям пропонувалось за допомогою слів-стимулів створити казку. Оцінюючи роботи дитини, звертається увага на лаконічність викладення, гармонійне вплетення у сюжет слів-стимулів та присутність у казці таких показників, як початок, розвиток сюжету, кінець. У разі оцінки спочатку підраховується загальна кількість слів і речень в казках, які придумували діти по всій вибірці. Потім, спираючись на показник кількості слів та речень, оцінюється рівень творчої продуктивності (див. табл. 2.1.7) (Додаток К).

Метою методики “Слова на літеру К” за О.І. Кульчицькою, Л.Г. Чорною є особливості розвитку вербальної творчості, а саме: здатності до створення нових сюжетів, слів, рим, слів-замінників. У ході роботи дітям пропонувалось після проведення усної установки назвати якомога більше слів за одну хвилину, які б починалися з літери “К”. За кожне назване слово дитина отримує один бал. Загальна оцінка за виконання цього завдання дорівнює сумі балів (кількості названих слів). На підставі отриманих даних вираховується максимальна оцінка

набраних балів, далі оцінювання проводиться відповідно до ключа завдання, який можна подивитися у табл. 2.1.7 (Додаток П).

Виходячи з результатів отриманих даних, дуже високий рівень розвитку творчої продуктивності характеризується у дитини старшого дошкільного віку жвавістю і легкістю у створенні нових слів, рим, сюжетів, ролей, виробів, зображень та активном переконструйовуванням елементів у нових комбінаціях.

Таблиця 2.1.6

Оцінювання рівнів творчих здібностей за критерієм творчої уяви

| | Дуже високий | Високий | Середній | Низький | Дуже низький |
|---------------|--------------|---------|----------|---------|--------------|
| “Творча уява” | 8 – 7 | 6 – 5 | 4 – 3 | 2 – 1 | 0 |
| “Сни тварин” | 12 – 10 | 10 – 8 | 8 – 5 | 5 – 2 | 2 – 0 |
| Творча уява | 20 – 17 | 16 – 13 | 12 – 8 | 7 – 3 | 2 – 0 |

Діагностика творчих здібностей за критерієм *творчої уяви* здійснювалась за допомогою завдань “Творча уява” за Г.П. Лаврентьевою, Т.Х. Титаренко [56] (Додаток М) та “Сни тварин” Н.В. Краснощокової, адаптовану О.В. Андрощук [68] (Додаток Н).

Метою методики “Творча уява” за Г.П. Лаврентьевою та Т.Х. Титаренко було визначення рівня розвитку творчої уяви, а саме: здатності дитини до незвичайних підходів до вирішення завдань, вмінні подумки сполучати образи в нові поєднання та комбінації, уявляти можливі зміни дійсності. У ході роботи дітям пропонувалось за допомогою восьми геометричних фігур різного кольору та форми якнайяскравіше передати форму казкового персонажу. Результати інтерпретуються відповідно до правильності обраної фігури. За кожну правильно обрану фігуру (будинок – квадрат, лисичка – трикутник, їжачок – овал і т.д.) дається один бал, усього вісім балів.

Методика “Сни тварин” Н.В. Краснощокової має на меті визначити рівень розвитку в дітей старшого дошкільного віку висування ідей, виділення сутнісного в межах однорідних явищ та його втілення в образи, вміння втілювати на основі окремого натяку, тенденції будувати цілісний образ. У ході роботи дітям пропонувалось за визначений час (15 хвилин) якнайяскравіше зобразити уявну

ситуацію, в якій дитині пропонувалось уявити себе сплячою тваринкою (передбачені такі тварини: білка, заєць, їжачок, ведмедик, собака). У разі оцінювання результатів зверталася увага на те, чи дитина зображує об'єкт у “полі речей” (предметне оформлення навколишнього середовища, присутність додаткових деталей і предметів), чи може створити цілісну композицію згідно з уявним сюжетом, чи використовує у своїй роботі виразні засоби; робота відрізняється оригінальністю (нестереотипністю) або робота дитини схематична, характеризується відсутністю додаткових деталей (немає предметного оформлення навколишнього середовища). За вживання у роль тваринки ставиться 10 балів, за доповнення додається один бал, за сюжет додається ще один бал. Усього на завдання відведено 12 балів.

Для визначення рівня розвитку творчої уяви вираховується загальна кількість набраних кожною дитиною балів шляхом підсумовування (з урахуванням шкали оцінювання).

Виходячи з результатів отриманих даних, дуже високий рівень розвитку творчої уяви характеризується у дитини старшого дошкільного віку здатністю подумки сполучати образи в нові поєднання і комбінації, уявляти можливі зміни дійсності, створювати фантастичні ідеї, прогнозувати, передбачувати можливі варіанти, висувати гіпотези, використовувати в образах та грі сутність виділених у предметах явищ та образів.

Стосовно складу дітей, які брали участь у нашому дослідженні, необхідно конкретизувати умови відбору. Вибірка відповідає таким критеріям: 1) межі вікового діапазону досліджуваних сягають 5 – 6 років; 2) кількість старших дошкільників, які задіяні у констатувальному етапі дослідження, має бути достатнім з огляду репрезентативності вибірки та подальшої статичної обробки даних.

Таким чином, виходячи з проаналізованих основних вимог, які висувалися до психодіагностичного інструментарію, визначення вибірки (складу, вікових обмежень, кількості дітей-респондентів), здійсненого підбору та модифікації методик до психодіагностичного комплексу відповідно до критеріїв творчих

здібностей, встановленої послідовності проведення психодіагностичних процедур на основі виокремлених у дослідженні теоретичних положень, вважаємо за можливе здійснити емпіричне вивчення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників.

2.2. Аналіз та інтерпретація результатів дослідження психологічних особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників

Відповідно до розробленого емпіричного дослідження з метою виявлення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників на етапі констатувального експерименту було отримано кількісні та якісні результати, що потребують аналізу та інтерпретації.

Було попередньо проведено збори батьків та працівників закладів дошкільної освіти з метою доведення інформації щодо експерименту, який буде проводитися на базі цих навчальних закладів впродовж навчального року. На початку з метою отримання загального уявлення про особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників було проведено анкетування. Анкета вміщувала п'ять питань, які характеризували розвиток творчих здібностей старших дошкільників за критеріями та мали односкладні відповіді, що відповідали відповідним рівням.



Рис. 2.2.1. Результати анкетування батьків

По завершенню анкетування нами було отримано такі результати: дуже високий рівень виявився у 11 (6,7%) дітей. Батьки цих дітей вважали, що їх дитина має жваве мислення та може легко продовжити розповідь з залученням власного досвіду та припущень щодо теми, яка цікавить дитину. Вміють вправно долучати здогадки та уяву, припущення, генерують можливі зміни та якості. У 32-х (19,5%) дітей батьки розцінили розвиток творчих здібностей як високий та були впевнені, що їх діти проявляють всебічний інтерес до поставленого завдання,

враховують деякі фактори у разі прийняття рішень, можуть вносити щось нове у поставлене завдання, переходити від одного способу поставленого завдання до іншого. Під час гри батьки таких дітей помічали, що діти утворюють нові рими, уявляють можливі зміни дійсності та створюють фантастичні ідеї.

До середнього рівня розвитку творчих здібностей старших дошкільників за результатами анкетування було віднесено 52 (31,7%) дитини. На думку батьків, такі діти у повсякденній своїй діяльності могли розглядати предмет з різних сторін, але не приділяти цьому значення, придумувати нові ідеї, але лише відповідно до тих іграшок і матеріалів, з якими вони займаються, могли залучати до гри предмети заміники. Нові рими і сюжети створюють рідко, а ідеї – стандартні та шаблонні. На низькому рівні виявилось 37 (22,6%) дітей. На думку батьків, їх діти не бачать варіації використання предмету, а тільки за прямим його призначенням. Під час гри не вигадують нові сюжети, не переносять способи дій з одного виду діяльності на інший, чекають допомоги або просять, щоб з ними погралися батьки, і не вміють робити припущення та прогнозування майбутньої зміни дійсності.

На дуже низькому рівні виявилось 32 (19,5%) дитини. На думку їх батьків, вони не вміють і не бажають вчитися вирішувати незнайомі їм завдання, відмовляються вигадувати нові сюжети для гри, потребують постійної допомоги у створенні нових сюжетних варіацій під час гри та постійно потребують уваги.

Серед батьків можна виділити батька Каті Ч., який оцінив розвиток творчих здібностей власної дитини на низькому рівні, а також зазначив, що, на його думку, прояви цих здібностей для дітей старшого дошкільного віку не характерні та те, що дитина у цьому віці не спроможна їх проявляти.

Спираючись на визначений алгоритм психодіагностичного дослідження, на першому етапі здійснювалося вивчення творчих здібностей старших дошкільників за критерієм творчої легкості. Реалізація основної частини емпіричного процесу здійснювалася за допомогою адаптованих методик “Матриці Равена” (дитячий варіант) Д. Равена та “Лабіринти” Д. Векслера. Метою цих завдань було виявлення розвитку творчої легкості у старших дошкільників.

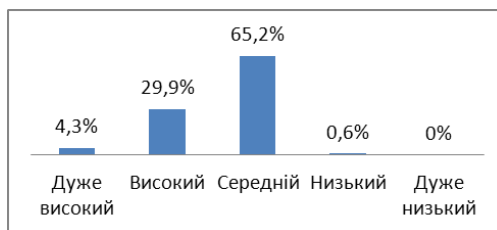


Рис. 2.2.2. Результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старших дошкільників (за методикою “Матриці Равена”)

За результатами вивчення особливостей розвитку творчих здібностей за методикою “Матриці Равена” встановлено, що лише семеро дітей (4,3%) змогли впоратися з 12 – 10 матрицями та були віднесені до дуже високого рівня, 49 дітей (28,9%) змогли вирішити 9-8 матриць, що є високим рівнем, ще 107 дітей (65,2%) змогли вирішити 7 – 5 матриць та були віднесені до середнього рівня. Одну дитину (1,2%) з вибірки ми віднесли до низького рівня розвитку творчої легкості. Дітей, які б не змогли впоратися з жодною з матриць під час проведення методики, виявлено не було (рис. 2.2.2).

Наступним етапом вивчення розвитку творчої легкості у старших дошкільників на етапі констатувального експерименту були “Лабіринти” Д. Векслера.



Рис. 2.2.3. Результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старших дошкільників (завдання “Лабіринти”)

Як видно з табл. 2.2.3, з вісьмома лабіринтами змогли впоратися 10 дітей (6,1%), за що ми віднесли їх до дуже високого рівня, до високого рівня за результатом роботи в 6 – 5 правильно розв’язаних лабіринтів нами було віднесено 80 дітей (48,8%). Ще 69 дітей (42,1%) змогли впоратися з 4 – 3 лабіринтами, одну дитину (0,6%) ми віднесли за результатом роботи в один вирішений лабіринт до низького рівня та до дуже низького рівня прояву творчої легкості було віднесено чотири дитини (2,4%).



Рис. 2.2.4. Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старших дошкільників

Узагальнюючи результати діагностики за критерієм творчої легкості, можна зробити висновок (рис. 2.2.4), що творча легкість у дітей старшого дошкільного віку на високому рівні. Це підтверджують оцінки за окремими показниками, визначеними алгоритмом психодіагностичного дослідження. Виходячи з розробленого алгоритму та критеріальних оцінок, до дуже високого рівня прояву творчої легкості було віднесено 7,9% дітей. Ці діти під час розв'язання поставлених завдань проявляли інтерес до всебічного розгляду предмету, враховували у разі прийняття рішень різні фактори, проявляли здатність швидко та вільно переключати власні думки, легко вирішувати проблемні завдання. 32,2% дітей належали до високого рівня та проявили під час розв'язання поставлених завдань суттєвий інтерес, враховували деякі фактори, переключалися у розумінні поставлених завдань та вміли зосередитися. На середньому рівні, за результатами даного етапу дослідження, було 38,4% дітей. Під час діагностики вони були менш уважними до деталей та послідовності ускладнень у завданнях, вони відволікались та потребували уваги, намагались вирішити найважчі з представлених завдань. До низького рівня ми віднесли 16,5% дітей, які під час роботи не змогли бачити лише так, як воно було та вирішували найпростішим на їх думку способом. Не реагували на ускладнення та найважчі із завдань залишили без вирішення. 4,9% дітей були віднесені за результатами діагностики до дуже низького рівня розвитку творчої легкості та не змогли зосередитися на поясненні чи побачити у поставлених завданнях правильне вирішення. Ці діти вирішили лише декілька матриць та найлегші лабіринти.

Наведемо приклади оцінювання творчих здібностей старших дошкільників за критерієм творчої легкості. Наприклад, Соня С. поставилась до діагностики зі

всією відповідальністю, слухала уважно настанови, вивчала візерунки на матрицях після чого вже робила вибір того чи іншого елемента. Як результат, Соня змогла вирішити усі 12 матриць, за що і була віднесена до дуже високого рівня розвитку творчої легкості. Також слід відмітити, що дівчинка малювала не звичайні лінії, як було сказано у настанові, а прикрашала лінію стрілочкою, квіточкою або листочком.

Арсенія Г. за результатом його роботи ми віднесли до низького рівня. Цей хлопчик єдиний з усієї вибірки, хто не зміг впоратися з завданням. Слід зауважити, що він цього дня прийшов до закладу у поганому настрої і не зміг сконцентруватися на поясненні та завданні, як результат Арсенієм було вирішено дві матриці з 12-ти.

Наступний етап нашого експерименту полягав у вивченні творчих здібностей за критерієм творчої оригінальності. Реалізація емпіричного процесу здійснювалася за допомогою адаптованих методик О.І. Кульчицької, Л.Г. Чорної “Танграми” та “Паралельні лінії” (модифікованих О.В. Андрощук).



Рис. 2.2.5. Результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності старших дошкільників (за методикою “Танграми”)

Резюмуючи результати діагностики розвитку творчої оригінальності 30 дітей (18,3%), змогли зробити нову, нестандартну аплікацію, що не повторює зразок. При поясненні своєї роботи діти, які були віднесені до дуже високого рівня, давали широке пояснення своїм незвичайним роботам, такі як: Димозбирач, Трав'яний млинок, Чарівний камінець, не повторити вже створених іншими зображень, ввести сюжет та розробити детально свої ідеї, а також використати максимальну кількість елементів. До високого рівня нами віднесено за результатами роботи 32 дитини (19,5%), які змогли зробити оригінальні аплікації,

та дати їм розлоге пояснення. Серед назв можна виділити такі: “сім’я на пікніку”, “я та моя маленька мишка”, “новий рік з подарунками”.

На середньому рівні, за результатами оцінювання робіт, опинилися 53 дитини з вибірки (32,3%). Їх діагностики були виконані оригінально, але в межах середнього рівня. Вони не були повторенням стимульної фігури, але повторенням того, що зробив хтось із дітей. Переглядаючи роботи, ми визначили, що найчастіше дітьми були створені такі фігури: дім, гриб, ялинка, кіт. Проте ці фігури потрапляли до переліку шаблонних варіантів, визначених О.І. Кульчицькою. На низькому рівні визначено 18 дітей (11%), які не змогли створити власну композицію та відійти від зображення стимульного матеріалу.

Також у групі дітей, які брали участь у дослідженні, була одна дитина, яка не впоралася з завданням зовсім. Під час виконання завдання Діана П. була неуважна, постійно намагалася підглянути у інших дітей їх роботи, відривала вже наклеєні у себе деталі. У результаті Діана не змогла змусити себе зосередитись на баченні власного результату, відійти від стандартного зображення. Діана не впоралась із власними переживаннями відносно невдачі з завданням та не змогла використати всі елементи “Танграми” й створити адекватну аплікацію.

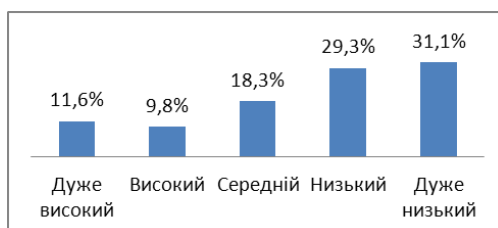


Рис. 2.2.6. Результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності старших дошкільників (за методикою “Паралельні лінії”)

Під час виконання методики “Паралельні лінії” нами було зауважено, що не всі діти зрозуміли мовленнєве пояснення. Саме методика “Паралельні лінії” за нашими спостереженнями дуже складна для дітей старшого дошкільного віку. Під час виконання завдання було вирішено намалювати не тільки “Свічку” але і “Горщик з квіткою”. Як результат, 19 дітей (11,6%), які з’єднали всі пари паралельних ліній, а стимульні фігури прикрасили новими елементами, 16 дітей (9,8%) змогли створити оригінальне зображення шляхом з’єднання шести пар

паралельних ліній, додавши до зображень велику кількість нових елементів й не повторюючи вже ті, які були використані дітьми при роботі.

30 дітей (18,3%) з вибірки змогли намалювати одну чи дві нові фігури, додавши їм деякі незначні елементи. Лише шестеро дітей змогли зробити оригінальні роботи, але не змогли додати достатню кількість елементів. Оцінюючи ці роботи, ми звертали увагу перш за все на оригінальність тематики зображень, не зважаючи на якість виконання роботи. 48 дітей (29,3%) намалювали стимульні фігури та розмножили її за всіма вісьмома парами паралельних ліній. Було зрозуміло, що діти не вдавалися в подробиці завдання. Вони розуміли те, що їм потрібно продублювати зображене у стимульних фігурах за всіма парами паралельних ліній.

І все ж таки 51 дитина (31,1%) з вибірки намалювала теж саме, не додавши жодного нового елемента до малюнка і навіть намалювавши один з стимульних фігур. Ці діти не змогли чітко зрозуміти поставлене завдання, вони повторювали стимульні фігури або малювали за межами паралельних ліній, не включаючи їх гармонійно у свої роботи.



Рис. 2.2.7. Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності старших дошкільників

Як видно з рисунка 2.2.7, дуже високого рівня прояву творчої оригінальності досягли 7,9% дітей, які змогли у своїх роботах проявити нестандартний підхід до вирішення поставленої задачі. Їх роботи були гармонійно побудованими. На малюнках було зображено велику кількість елементів, які вони обирали на власний розсуд. 9,8% дітей було віднесено до високого рівня розвитку творчої оригінальності. Ці діти зробили також нестандартні роботи, наповнили елементами, але не змогли вплести їх у сюжет власного зображення. На середньому рівні ми оцінили 32,9% дітей, які у своїх роботах зобразили стимульні

фігури, додавши до них невелику кількість елементів. Зображення були характерними для старшого дошкільного віку та без явних зусиль щодо створення чогось нового. На низькому рівні було 37,8% дітей, які не змогли створити нового зображення, а просто відтворили стимульні. Діти, яких ми віднесли до дуже низького рівня, а саме 11,6% не змогли придумати нічого нового до стимульного матеріалу.

Наведемо приклади оцінювання творчих здібностей старших дошкільників за критерієм творчої оригінальності. До дуже високого рівня творчої оригінальності у роботі “Паралельні лінії” нами було віднесено роботу Юлі К. Дівчинка дуже старалася зробити це завдання найліпше і у результаті змогла використати кожен пару паралельних ліній, заповнивши їх новим, неповторним зображенням. На жаль, за авторською інструкцією той формат діагностики, що вона зробила, оцінюється як дві пари з’єднаних ліній. Її робота була віднесена за критерієм творчої оригінальності до дуже високого рівня.

Платон Б. з самого початку творчо виконував завдання. Зміг зрозуміти те, що від нього хотіли. У своїй роботі він зобразив місто своєї мрії, а саме дім з парканчиком та фруктовим садом. Для будинку він задіяв три пари паралельних ліній, ще одна пара була прибудинковим сарайчиком, дві пари паралельних ліній були парканом та ще дві садочком.

Слід зазначити, що завдання з виявлення розвитку творчої оригінальності були спрямовані суто на образотворчий процес та на бачення зображення в цілому. Так, під час виконання методик “Танграми” та “Паралельні лінії” більшість дітей або не робило їх, або ж робили, але не так, як їм було пояснено.

Наступним етапом нашої діагностики було виявлення розвитку *творчої гнучкості*. Реалізація емпіричного процесу за критерієм творчої гнучкості здійснювалась за допомогою методик “Білі кружечки” О.І. Кульчицької, Л.Г. Чорної та “Завершення фігури” (Лінії) Е.П. Торренса.

Методика “Білі кружечки” мала на меті дослідити вміння дітей використовувати предмети-замінники, багатозначні слова, створювати

різноманітні ідеї у дещо обмеженій ситуації. Для фіксації та подальшої обробки результатів використовувався диктофон.



Рис. 2.2.8. Результати вивчення особливостей розвитку творчої гнучкості (методика “Білі кружечки”)

У разі проведення методики “Білі кружечки” ми спостерігали у дітей такі прояви поведінки: розгубленість, млявість, відсутність інтересу до вирішення завдання. За результатами аналізу відповідей у більшості прозвучали ті слова, які діти найчастіше спостерігають у своєму повсякденному житті, а також ті, що були помічені дитиною у приміщенні, де проводилося завдання. Серед найпопулярніших слід відмітити такі: лампа, м’яч (малюнок на подушці), око, світлофор, шини у машини, люк та ін.

Так, за результатами до дуже високого рівня було віднесено 17 дітей (10,4%), це діти, які змогли назвати від 35 до 20 слів. До високого рівня за результатами ми віднесли 22 дитини (13,4%), що змогли назвати від 19 до 14 слів-асоціацій, ще 37 дітей (22,6%) з вибірки було віднесено до середнього рівня і вони змогли назвати 13 – 8 слів-асоціацій. 57 дітей (34,8%) з вибірки змогли назвати від 7 до 4 слів-асоціацій та відносились до низького рівня, 31 дитина (18,9%) з вибірки не назвала жодного, або назвала не більше трьох слів та за результатами відносилась до дуже низького рівня розвитку творчої гнучкості.

У разі проведення методики “Завершення фігури” нами було зауважено, що серед усіх дітей самостійно впоратися з поставленою методикою, не повторюючи стимульної фігури, не підглядаючи у сусіда та завершити малюнок самостійно, без допомоги, змогли не усі.



Рис. 2.2.9. Результати вивчення особливості розвитку творчої гнучкості старших дошкільників (за методикою “Завершення фігури” (Лінії))

Аналіз критерію творчої гнучкості в цьому експерименті показав, що серед усієї кількості респондентів, 19 дітей (11,6%) змогли самостійно впоратися з поставленим завданням, не повторити стимульної фігури, не підглядати у сусіда, завершити малюнок індивідуально без допомоги експериментатора.

Нами було встановлено, що вісім дітей (4,9%) змогли завершити 11 – 12 малюнків, а стимульний малюнок прикрасили квіточками та листочками й були віднесені до дуже високого рівня розвитку творчої гнучкості, ще 14 дітей (8,5%) змогли завершити десять малюнків, з яких два були повторенням того, що діти вже зображували у групі та за результатом виконання завдання належали до високого рівня розвитку творчої гнучкості. 43 дитини (26,2%) змогли завершити всі десять малюнків, але під пильним наглядом керівника, з наведеними прикладами, повторенням стимульного зображення та були віднесені до середнього рівня розвитку творчої гнучкості. За результатами обробки на низький рівень ми віднесли 49 дітей (29,9%), які завершили 6 – 8 зображень, зробили це під пильним наглядом керівника, повторили стимульну фігуру декілька разів. Переважну більшість дітей було віднесено до дуже низького рівня, а саме 50 дітей (30,5%) не змогли впоратися з завданням. Серед їх робіт переважали такі, де діти не завершили жодної фігури, дублювали чи просто наводили кольоровими олівцями задані лінії, робили найпростіші з’єднання в одну лінію, повторювали лише стимульну фігуру. За нашими спостереженнями слід зауважити, що більшість дітей не змогла побачити в “Лініях” схованого малюнка. Найбільша кількість дітей постійно потребувала пильного нагляду експериментатора, очікувала допомоги та стимулу задля розв’язання поставленої задачі.



Рис. 2.2.10. Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої гнучкості старших дошкільників

Узагальнюючи результати виявлення розвитку творчої гнучкості (рис. 2.2.10) у старших дошкільників, нами був зроблений висновок, що рівень прояву творчої гнучкості у старших дошкільників розвинений недостатньо. Так, загально лише 1,8% дітей з вибірки ми змогли віднести до дуже високого рівня. Ці діти під час діагностики жваво і з зацікавленістю вирішували поставлене завдання, переходячи від одного способу рішення до іншого, використовуючи предмети-замінники створювали багатозначні слова, активно і повсякчасно створювали різноманітні ідеї у дещо обмеженій ситуації. 13,4% дітей, яких за результатом їх роботи віднесено до високого рівня, намагалися використати власний досвід для вирішення поставленої задачі, але деякі варіанти не підходили для поставленого завдання. Періодично знаходили власними силами предмети-замінники, використовували їх для продукування слів та достатньо жваво включалися в процес роботи. Діти, яких було віднесено до середнього рівня, а саме 18,3% періодично підключали власний досвід у вирішенні поставлених завдань але не вдавались у конкретику, від чого їх роботи були зроблені неохайно та на “швидкоруч”. З допомогою могли знайти предмети-замінники та використати їх для продукування слів, але непродумано, тому більшість слів, які були названі цими дітьми, не була зарахована. 28,7% дітей, яких ми віднесли до низького рівня розвитку творчої гнучкості, могли згадати щось із власного досвіду лише за наявності підказок та натяків. Ці стимули не використовували для вирішення завдань. Відмовлялися шукати предмети-замінники та як результат промовляли невелику кількість слів. Найбільшу кількість дітей з вибірки ми віднесли до дуже низького рівня розвитку творчої гнучкості – 37,8%. Вони не змогли власними силами відобразити знання та вміння використовувати предмети-замінники аби

відтворити та згадати щось, що було б круглої форми. Вони потребували постійної підказки, стимула, вказівки. Повторювали одні й ті ж самі слова та дуже швидко втомлювались від роботи.

Наведемо приклади оцінювання творчих здібностей старших дошкільників за критерієм творчої гнучкості.

У завданні “Білі кружечки” Данііл Т. виявився найбільш гнучким у роботі та був віднесений до дуже високого рівня. Він єдиний зауважив, що зображення на стимульній картці схоже на “присоску на щупальці у восьминога”.

Під час опрацювання методики “Завершені лінії” нами було відмічено Юлю К. яку за результатами діагностики було віднесено до дуже високого рівня. У своїй роботі вона змогла, не повторюючи стимульного зображення, зробити 10 оригінальних малюнків, задекорувавши їх такими додатковими елементами, як листя, сердечки, квіточки, метелики т. ін.

До дуже низького рівня нами було віднесено Назара К., який протягом усього часу виконання завдань намагався відсторонитися від них. Працюючи із методикою “Завершення ліній”, Назар К. поєднував усі недомальовані зображення однією лінією, на питання психолога, що він намалював, Назар не зміг дати адекватної відповіді.

Наступним етапом нашої діагностики з вивчення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників було виявлення розвитку *творчої продуктивності*. Реалізація емпіричного процесу за критерієм творчої продуктивності здійснювалася за допомогою завдань О.І. Кульчицької, Л.Г. Чорної “Придумай казку з означеними словами”, “Слова на літеру К” (модифікованої О.В. Андрощук) та Е.П. Торренса “Завершення фігури” (Овал).

Робота під час виконання методики “Придумай казку з означеними словами”, “Слова на літеру К” була у форматі індивідуальної роботи. Для фіксації результату використовувався диктофон. Під час виконання методики “Придумай казку з означеними словами” відбувалась вступна бесіда, під час якої дітям пояснювали зміст виконання завдання.

Відповідно до прояву критерію творчої продуктивності слід зауважити, що у деяких дітей складання казки відбулося самостійно без жодної підказки керівника. Інші – потребували постійної допомоги, що полягала у запитаннях-натяках, таких як: “Як ти вважаєш, з чого починалась казка? Як звали дівчинку? Чому вона мусила йти в ліс? А що там вдалині дзюрчало?” та їм подібні. Однак траплялися і такі випадки, коли дітям окрім запитань-натяків доводилося наводити приклади складання речень.



Рис. 2.2.11. Результати вивчення особливості розвитку творчої продуктивності старших дошкільників (за методикою “Придумай казку”)

За результатами діагностики, які представлено на рис. 2.2.11, можна побачити, що за методикою “Створи казку з означеними словами” серед усієї кількості респондентів, лише 10 дітей (6,1%) самостійно впоралися з створенням казки, лаконічно вплели задані слова, в казці був початок, середина та кінець, використали від 5 до 11 речень та були віднесені до дуже високого рівня. Четверо дітей (2,4%) змогли скласти казку після декількох невдалих спроб. У них були всі слова, був початок та кінець, але вони використали замало речень та були віднесені до високого рівня. 70 дітей (42,7%) змогли після підказки психолога використати одне-два слова, розповісти казку без початку чи закінчення, використавши при цьому 3-4 речення. Вони були віднесені до середнього рівня. 43 дитини (26,2%) працювали лише з підказкою психолога, використали одне слово, не розпочали і не закінчили казку та за результатами діагностики були віднесені до низького рівня. 37 дітей (22,6%) категорично відмовилися від роботи, вони віднесені до дуже низького рівня розвитку творчої продуктивності.

Під час діагностики з методикою “Слова на літеру К” виявилось, що діти 5-річного віку не розуміють і не вміють виокремлювати літери в словах.

Словниковий запас занадто малий. Діти постійно називали будь-які слова, але не на задану завданням літеру.

Спостерігаючи за дітьми під час виконання методики “Слова на літеру К” (рис. 2.2.12), було зауважено, що найчастіше вони шукають слова на означену літеру у колі свого зору, як і у завданні “Білі кружечки”. Так, найчастіше діти називали: ліжка, килим, картина.

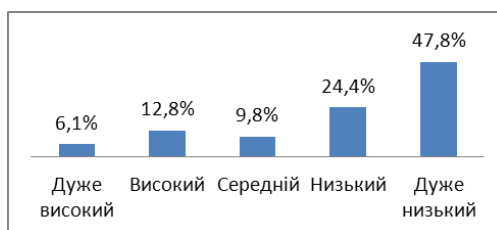


Рис. 2.2.12. Результати вивчення особливості розвитку творчої продуктивності старших дошкільників (за методикою “Слова на літеру К”)

Подальше оцінювання результатів вивчення особливостей розвитку творчої продуктивності старших дошкільників проводилось за методикою “Слова на літеру К” та показало, що до дуже високого рівня було віднесено 10 дітей (6,1%), які змогли правильно зрозуміти поставлене завдання та назвати більше 20 слів. Діти, яких було віднесено до високого рівня 21 (12,8%), зрозуміли завдання не повною мірою та називали окрім слів на зазначену літеру ще й інші тому під час оцінювання діти цього рівня змогли назвати від 10 до 19 слів на означену завданням літеру. 16 дітей (9,8%) змогли назвати у підсумку від 9 до 6 слів на означену літеру та за результатами роботи їх було віднесено до середнього рівня. Цим дітям необхідно було періодично ставити питання-стимули. Діти, яких було віднесено до низького рівня, потребували постійних підказок та питань-стимулів. Завдання вони не зрозуміли, а тому слова називалися навмання. Вони змогли назвати до чотирьох слів. 77 дітей (47%) не змогли зрозуміти поставлене завдання, вони називали слова навмання та не змогли назвати жодного на означену літеру. Цих дітей було віднесено до дуже низького рівня розвитку творчої продуктивності.

Інша ситуація склалася під час виконання методики “Завершення фігури (Овал)” Е.П. Торренса. Слід зауважити, під час інструкції діти виказували

невпевненість у розумінні, розгубленість. Для подолання цього стану було проведено додаткову розмову-пояснення. По завершенні додаткового пояснення дітям пропонується назвати слова, які спадають їм на думку: кролик, ведмедик, слоненя. Після п'яти названих слів припиняється обговорення і керівник просить зобразити те, що діти самі бачать на наданому матеріалі.



Рис. 2.2.13. Результати вивчення особливості розвитку творчої продуктивності старших дошкільників (за методикою “Завершення фігури” (Овал))

Результати оцінювання творчої продуктивності за методикою показали, що 34 дитини (20,7%) були віднесені до дуже високого рівня та змогли виявити уяву, створивши оригінальні, неповторювані зображення. Ще 48 дітей (29,3%) було віднесено до високого рівня. До середнього рівня було віднесено 27 дітей (16,5%), які змогли побачити схований предмет чи істоту, але їх малюнки у вибірці повторювалися від 10 до 25 разів. До низького рівня було віднесено 28 дітей (17,1%). Це діти, які не змогли самостійно побачити те, що сховалось за овалом. Вони відтворили названі під час пояснення завдання малюнки, не доповнивши жодним елементом. Та до дуже низького рівня було віднесено 27 дітей (16,5%), які не використали овал за основу свого малюнка. У їх роботах найчастіше зображення базувалося у середині овалу. Також були роботи, де діти зовсім нічого не зобразили.



Рис. 2.2.14. Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої продуктивності старших дошкільників

Стосовно прояву критерію творчої продуктивності (рис. 2.2.14) було виявлено, що жодна дитина не змогла подолати виникаючі труднощі під час виконання експерименту, не втрачати інтересу та проявляти активність задля отримання результату своєї діяльності. До високого рівня було віднесено 11,0% дітей, які під час діагностики змогли створити таку кількість оригінальних слів, яка б відносилась до високого рівня, створити казку, яка б мала початок, середину та кінець, залучивши всі слова, завершила малюнок. Вони активно виконували поставлені завдання, але не змогли виконати все вчасно чи десь помилитись. До середнього рівня творчої продуктивності ми віднесли 38,4% дітей, які робили завдання, намагалися називати якомога більше слів, але з вибірки часто повторювані та неоригінальні. Створювали казку, але забувши про умови. До низького рівня розвитку творчої продуктивності було віднесено 42,1% дітей, які неуважно поставилися до завдання та не виконували їх у повному обсязі, деякі відмовлялися створювати казку, називали невелику кількість слів та таких, що були часто вживаними з вибірки. До дуже низького рівня розвитку творчої продуктивності ми віднесли 8,5% дітей, що відмовлялися слухати завдання, називали дуже невелику кількість слів, не створювали казку, а повторювали те, що вже чули, зображення робили примітивні та неоригінальні. До цього рівня були віднесені діти, які не змогли виконати завдання, копіювали “у сусіда”, відмовлялися співпрацювати.

За нашими спостереженнями, протягом усієї діагностики під час виконання завдань на виявлення творчої продуктивності діти робили завдання неохоче. Багатьом не допомагали ні підказки, ні стимульні зображення, ні запитання. Загалом за нашими спостереженнями діти більш охоче займаються прикладними завданнями, ніж вербальними. Причиною цього може бути досить небагатий словниковий запас.

Наведемо приклади оцінювання творчих здібностей старших дошкільників за критерієм творчої продуктивності.

У разі роботи з Дімою К. довелося скласти початок казки, допомогти продовжувати, не розриваючи логічного ланцюга оповідання. Звичайно, таку

роботу Діми було віднесено до дуже низького рівня прояву творчої продуктивності, але по завершенню власної казки дитина була психологічно задоволена.

Слід відмітити роботу Саші Л., який творчо поставився до завдання та побачив у стимульній фігурі пакет, у якому несуть брикети масла, що в подальшій роботі зобразив. Поліна Б. не змогла оригінально передати те, що вона побачила у стимульній фігурі. Вона, як і більшість дітей її групи, зобразила тварину, а саме бегемота. Діти у більшості випадків не вдавалися до деталізації, вони не враховували особливостей будови тварин, але Поліна Б. намалювала усі кінцівки, хвіст та голову. Також дівчинка не змогла відразу ж пояснити кого вона намалювала. Як видно з її роботи (Додаток Р), спочатку вона назвала своє створіння “Слоном”, а вже потім передумала та назвала “Бегемотом”.

Наступним нашим кроком з виявлення розвитку творчих здібностей у старших дошкільників було виявлення *творчої уяви*. Реалізація емпіричного процесу за критерієм творчої уяви здійснювалася за допомогою завдань “Творча уява” Г.П. Лаврентьєва, Т.М. Титаренко та “Сни тварин” Н.В. Краснощокова (модифікована О.В. Андрощук).

За методикою “Творча уява” дітям читалась певна казка (у нашому випадку “Колобок”). Слід було звернути увагу на те, чи може дитина виконувати завдання? Як вона його сприймає: зі жвавою зацікавленістю, чи здивована, чи може, зовсім не сприймає, каже, що фігури не схожі на персонажів казки? Чи здатна дитина на творчий пошук? Чи може вона відходити від шаблону? Чи є насправді схожість між казковим персонажем та геометричною фігурою, яку вибрала дитина?

Щоб спрямувати досліджуваних нами було вирішено виокремити стимульну фігуру, а саме трикутник як символ казкової лисички. Після чого казка була прочитана знову.



Рис. 2.2.15. Результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви старших дошкільників (за методикою “Творча уява”)

На початку виконання завдання за нашими спостереженнями діти виявили такі властивості: розгубленість, невпевненість, нерозуміння поставленої задачі. 14 дітей (8,5%) з вибірки змогли зрозуміти правильно поставлене завдання і виконати його та за результатом діагностики були віднесені до дуже високого рівня розвитку творчої уяви. Ці діти змогли підібрати відповідну до завдання геометричну фігуру та насолодитися грою, попросивши ще почитати казку та погратися таким же чином.

15 дітей (9,1%) змогли вибрати геометричну фігуру, але, не зрозумівши точно завдання, виокремлювали інших персонажів, цих дітей було віднесено до високого рівня розвитку творчої уяви. Наприклад: Софія С. вибрала для зображення Вовка прямокутник. Пояснити свій вибір Соня не змогла та на питання, чому саме Вовк головний герой, Соня також дати змістовну відповідь не змогла. 74 дитини (45,1%) змогли підібрати правильну геометричну фігуру головного казкового героя та не змогли дати змістовну відповідь для пояснення свого вибору. На питання про те, чи хочуть вони продовжувати гру – діти відмовлялися, саме тому їх було віднесено до середнього рівня. Ще 42 дитини (25,6%) було віднесено до низького рівня. За результатом діагностики ці діти змогли правильно підібрати лише одну геометричну фігуру, на запитання відповідали коротко та односкладно, продовжувати гру погоджувались неохоче. 19 дітей (11,6%) не змогли підібрати жодної правильної геометричної фігури, не змогли змістовно обґрунтувати власний вибір та відмовлялися продовжувати гру. За результатами діагностики, їх було віднесено до дуже низького рівня розвитку творчої уяви.

Під час виконання методики “Сни тварин” діти виявили неабияку зацікавленість, але повністю зрозуміти, що їм необхідно було зробити змогли не всі.

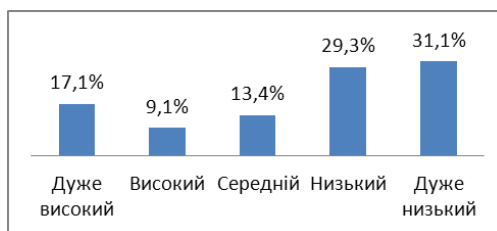


Рис. 2.2.16. Результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви старших дошкільників (за методикою “Сни тварин”)

Так, з завданням вдалось впоратися 28 дітям (17,1%). У малюнках цих дітей чітко висвітлювалася та роль, яку вони на себе взяли. Якщо це був їжак, то йому снилися горішки та грибочки, песикові – кісточки та м’ячики і т.ін. 15 дітей (9,1%) змогли зрозуміти правильно завдання, але не змогли передати повністю атмосферу життя тваринки. 22 дитини (13,4%) не зрозуміли точно завдання, але змогли зобразити один чи два елементи, притаманні саме тваринці, яку вони для себе обрали. 48 дітей (29,3%) не змогли зрозуміти, що потрібно малювати, що сниться тваринці, а не те, що треба малювати все, що хоче дитина. Та 51 дитина (31,1%) зовсім відмовилася працювати, а ті що малювали, то малювали чорні плями, просто рисочки, кульки.



Рис. 2.2.17. Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви старших дошкільників

Результати виявлення розвитку творчої уяви (рис. 2.2.17) були такі: до дуже високого рівня було віднесено 7,3% дітей, що змогли активно включитися в роботу, почути пояснення, зрозуміти та використати предмети-замінники, інтерполюючи їх на живих істот. Діти уявили себе тваринкою та зобразили те, що може їм наснитися, зобразивши деталізовано та з великою кількістю елементів.

Діти, віднесені до високого рівня розвитку творчої уяви – 9,8%, змогли правильно почути та зрозуміти поставлене завдання, але не змогли повною мірою це зобразити. У роботах таких дітей були елементи, які б стосувались життя тварин, але були й такі, що стосувались саме життя дитини. Під час діагностики з казкою ці діти найчастіше обирали не ту геометричну фігуру, що повинна була символізувати тварину. Діти з середнім рівнем розвитку творчої уяви – 39,0% намагались відтворити та абстрагуватися від свого досвіду та побачити в геометричних фігурах тварин. Та ж ситуація складалася і з тим, що наснилося тваринам та відображенням цього. Діти середнього рівня не змогли повною мірою увійти в уявний світ тварини та відтворити їх життя. До низького рівня ми віднесли 31,7% дітей, які не змогли відтворити більшу кількість заданих фігур та не вжилися в роль тваринки, що спала. Їх роботи були недостатньо розроблені та містили по декілька елементів із життя тварин, зображених на примітивному рівні. До дуже низького рівня розвитку творчої уяви було віднесено 12,2% дітей, які у роботі з казкою використовували не всі геометричні фігури, а у роботах зі снами, зображували абстракції, чорні цятки та нерозбірливі каракулі. Роботи таких дітей у більшості випадків були неохайними, темними. Відповідати, що вони намагались зобразити, діти відмовлялися, а після вмовлянь неохоче відповідали.

Взагалі образотворчі завдання та їх виконання дітьми були жвавими та робилися з великою зацікавленістю з боку дітей, але результати їх роботи були різними. Так, Ваня П. намалював у снах тварин “зомбі”, Діана Т. намалювала страшні чорні цятки, а на питання “що ти намалювала?”, дівчинка відповіла, що нічого, насупилася та схрестила руки у себе на грудях, відмовляючись від подальшого діалогу. Часто у роботах старших дошкільників було відмічено зображення парків та садків, перенесення персонажів дитячих телепередач та мультфільмів.

Під час виконання діагностики з казками у завданні “Творча уява” діти просто гралися цікавими наліпками, обираючи не ту геометричну фігуру, яка б

найбільше характеризувала казкового героя, а ту, яка найбільше подобається дитині.

Наведемо приклади оцінювання творчих здібностей старших дошкільників за критерієм творчої уяви. Так, Артем О. намалював майже на весь малюнок чорний куб. На питання чому він зобразив куб, дитина не змогла відповісти. Після виконання діагностики була проведена бесіда з дитиною для виявлення факторів, які вплинули на таке зображення, Артем відповів, що зранку мама його насварила. А ось Діана Н. змогла найповніше вжитись у роль тваринки та жваво уявити те, що цій тваринці наснилося. Так, на своєму малюнку вона зобразила їжачка на галявинці у природному його світі, тобто з повною передачею новколишнього середовища лісу.

Під час діагностики з завданнями вивчення творчої уяви старшими дошкільниками, за нашими спостереженнями, більшість дітей постійно намагалася зробити все “якнайшвидше” та “аби як”. На жаль, жодна дитина не була до кінця відкрита та не намагалася зробити все по-своєму, але не відходячи від завдання.

Аналіз результатів вивчення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників дає змогу зробити висновок про те, що завдання виявилися надзвичайно складними для дітей цієї вікової категорії. Загалом під час діагностики над усіма завданнями діти вели себе по-різному. Деякі завдання виконувались охоче, деякі були зроблені аби як, за методикою “Слова на літеру К” О.І. Кульчицької, Л.Г. Чорної виявилось надзвичайно складним – лише 10 дітей змогли з ним упоратися.

Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників за усіма критеріями представлені в табл. 2.2.1.

Як видно з таблиці, більш розвиненими творчими здібностями дітей виявилися за критерієм творчої легкості, тобто діти у переважній своїй більшості ставилися до виконання завдань з постійним інтересом, намагалися оцінювати і аналізувати поставлені завдання, легко включалися в роботу та вирішували поставлені завдання. Таких дітей було виявлено 66 (41,2%).

**Результати вивчення особливостей розвитку творчих здібностей
старших дошкільників за усіма критеріями**

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------------------|--------------|-----|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Критерії | | | | | | | | | | | | |
| Творча легкість | 13 | 7,9 | 53 | 32,3 | 63 | 38,4 | 27 | 16,5 | 8 | 4,9 | 164 | 100 |
| Творча оригінальність | 13 | 7,9 | 16 | 9,8 | 54 | 32,9 | 62 | 37,8 | 19 | 11,6 | 164 | 100 |
| Творча гнучкість | 3 | 1,8 | 22 | 13,4 | 30 | 18,3 | 47 | 28,7 | 62 | 37,8 | 164 | 100 |
| Творча продуктивність | 0 | 0 | 18 | 11 | 63 | 38,4 | 69 | 42,1 | 14 | 8,5 | 164 | 100 |
| Творча уява | 12 | 7,3 | 16 | 9,8 | 64 | 39 | 52 | 31,7 | 20 | 12,2 | 164 | 100 |
| Творчі здібності | 0 | 0 | 6 | 3,7 | 64 | 39,0 | 75 | 45,7 | 19 | 11,6 | 164 | 100 |

Найменш розвиненою у старших дошкільників виявились творча продуктивність та творча гнучкість. Таких дітей було за критерієм творчої гнучкості 109 (66,5%) та за критерієм творчої продуктивності – 83 (50,6%) . Це зумовлене тим, що старші дошкільники на час констатувального експерименту, а саме їх п'ятирічного віку мали досить невеликий словниковий запас, яким вони і керувалися. Більшість слів, рим, сюжетів їм необхідно було допомагати скласти різними способами, такими як: підказка, питання-натяк, стимульній матеріал.

На середньому рівні розвитку виявились критерії творчої оригінальності (54 дитини (32,9%)) та творчої уяви (64 дитини (39%)). Це свідчить про те, що під час виконання діти керувалися у переважній більшості часу власним досвідом та настроєм. Тому нові ідеї, нові, фантастичні сюжети, способи вирішення завдань виконувались періодично та з допомогою.

Резюмуючи результати виявлення творчих здібностей дітей старшого дошкільного віку, слід констатувати, що на цьому етапі до дуже високого рівня прояву творчих здібностей не було віднесено жодної дитини, яка б за всіма критеріями відносилась до цього рівня, не враховувала велику кількість різноманітних факторів у разі прийняття рішень, не виявляла активності, щоб

внести щось нове у відомі завдання, не відходила від шаблонів, не керувалася власними роздумами щодо вибору власної діяльності, не змогла уявляти можливі зміни дійсності.

До високого рівня розвитку творчих здібностей віднесено 3,7% дітей, які змогли включитися в роботу з самого початку, поставитися з інтересом до всебічного розгляду предмету, враховуючи у разі прийняття рішень декількох факторів, вміло вносити щось нове у відоме завдання, періодичним відходом від зразків, обирати такий вид діяльності, в якому вона зацікавлена, іноді з новим результатом, періодично переносити способи дій з одного виду діяльності на інший, використанням предметів-замінників, багатозначні слова, частим утворенням нових слів, рим, сюжетів, ролей, створенням виробів, зображень.

До середнього рівня розвитку творчих здібностей було віднесено 39,0% дітей, які під час діагностики намагалися розглядати предмет не лише за його прямим призначенням, враховувати інші варіанти окрім заданого, періодично проявляти жвавість у власному мисленні, поодинокими спробами вирішення проблемних завдань, поодиноким внесенням чогось нового у відомі варіанти рішень завдань та з використанням стимульного матеріалу, виходити за рамки заданої ситуації, але зі стандартним вирішенням, виконувати завдання запропонованим методом, але інколи обирати і власний вид діяльності, матеріали, поодиноким використанням предметів-замінників, багатозначних слів, намагались створювати різноманітні ідеї у дещо обмеженій ситуації, але неохайно та непродумано, неохайно виконувати поробки, зображення. У цих дітей ідеї стандартні та шаблонні, гіпотези не висуваються, неухайне ставлення до виділення сутнісного в межах однорідних явищ.

До низького рівня прояву творчих здібностей ми віднесли 45,7% дітей, що проявляли під час діагностики відсутність бачення предмету інакше, ніж за прямим його призначенням, керувалися під час вирішення поставлених завдань власним досвідом, не спроможність вирішувати проблемні завдання самостійно, шаблонністю дій та відсутністю залучення варіантів матеріалів, відсутність розуміння про перенесення способів дій від одного виду діяльності до іншого.

До дуже низького рівня розвитку творчих здібностей було віднесено 11,6% дітей, які під час діагностики з емпіричними методиками не вдавалися в суть поставлених завдань, вирішували всі на власний розсуд, важко включалися в роботу, відмовлялися вирішувати проблемні завдання, не могли придумувати щось нове у вже відоме, вирішували все тільки одним методом, не залучали варіанти матеріалів окрім наданих, відмовлялися працювати самостійно та без підказки, робили шаблонно, зображення робили прості та без додавання нових елементів “в одну лінію”. Діти з дуже низьким рівнем розвитку творчих здібностей мають маленький словниковий запас, вони не спроможні до вигадання нових слів, рим, сюжетів.

На основі аналізу емпіричних даних стосовно розвитку творчих здібностей дітей старшого дошкільного віку зроблено такі висновки:

- у старших дошкільників більш розвиненими виявилися творча легкість та творча оригінальність;
- найменш розвиненою виявилась творча гнучкість;
- середнім рівнем у обох групах виявилися творча продуктивність та творча уява.

2.3. Гендерні особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників

На період старшого дитинства у дитини складаються сприятливі умови для навчання, планування та програмування своєї подальшої діяльності. В цей період дорослий вже починає продукувати дитині деякі ідеї-припущення, якими вона керуватиметься під час гри, наприклад: “подумай, як...”, “розкажи, що (як) будеш малювати”, “у що збираєшся грати”, “чим збираєшся займатись у свій вільний час”? На цей період дуже важливо навчити дитину формулювати різні за складністю задуми і реалізовувати їх.

У разі роботи з розвитком творчих здібностей старших дошкільників не слід забувати, що працювати буде не просто дитина, а хлопчик чи дівчинка з власною, притаманною лише їй, гендерною ідентифікацією, особливостями сприймання,

мислення, емоціями.

Відмінності в розвитку, творчих здібностей дівчаток і хлопчиків старшого дошкільного віку за результатами анкетування представлені на рис. 2.3.1.

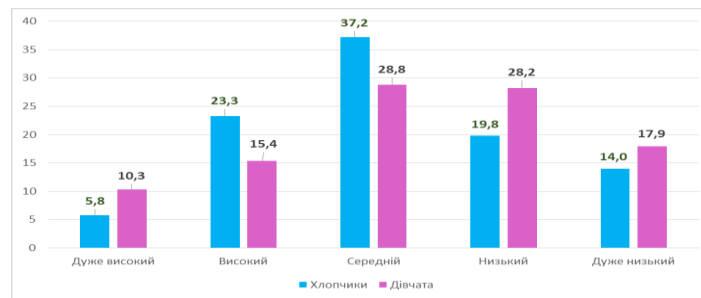


Рис. 2.3.1. Узагальнені результати вивчення творчих здібностей старших дошкільників за результатами анкетування у гендерному співвідношенні

Як видно з рисунку відмінності у гендерному співвідношенні на дуже високому та дуже низькому рівні розвитку творчих здібностей у хлопчиків і дівчаток несуттєві. На високому рівні за результатами анкетування було виявлено більше хлопчиків, аніж дівчаток (23,3% проти 15,4%), на середньому рівні також хлопчиків виявилось більше, ніж дівчаток (37,2% проти 28,8%), а ось на низькому рівні розвитку творчих здібностей за результатами анкетування хлопчиків виявилось менше, ніж дівчаток (19,8% проти 28,2%).

Під час проведення завдань з виявлення рівня розвитку творчої легкості у гендерному співвідношенні “Матриці Равена” (дитячий варіант) Д. Равен та “Лабіринти” Д. Векслер зацікавленість дівчаток та хлопчиків була не рівномірною. На момент проведення “Матриць” дівчата серйозніше поставились до Серії В, а ось хлопчики активно працювали з найлегшою Серією А, а далі відволікалися на сторонні речі.

За результатами роботи до дуже високого рівня розвитку творчої легкості за методикою “Матриці Равена” було віднесено три хлопчики (3,5%) та чотири дівчинки (5,1%), до високого рівня розвитку творчої легкості ми віднесли 31 хлопчика (36,0%) та 22 дівчинки (28,2%), до середнього рівня було віднесено майже однакову кількість дітей, 51 хлопчики (59,3%) та 52 дівчинки (66,7%). Як видно з таблиці, кількість хлопчиків і дівчаток за рівнем розвитку творчої легкості майже однаковий. Але все-таки більш розвиненими у творчій легкості виявилися

дівчатка, адже до низького рівня прояву творчої легкості за методикою “Матриці Равена” ми віднесли одного хлопчика (1,2%) та жодної дівчинки з усієї вибірки, а до дуже низького рівня розвитку творчої легкості не було віднесено жодної дитини.

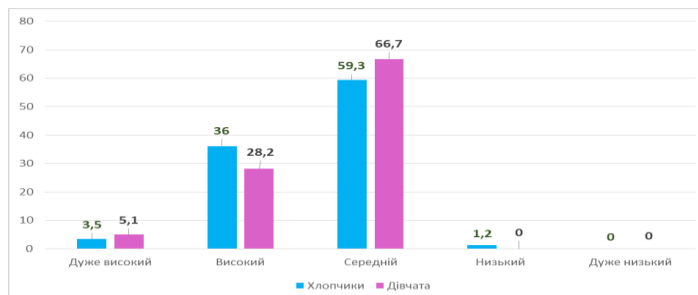


Рис. 2.3.2. Результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старших дошкільників у гендерному співвідношенні (за методикою “Матриці Равена”)

За результатами роботи до дуже високого рівня розвитку творчої легкості за методикою “Лабіринти” ми віднесли сім хлопчиків (8,1%) та три дівчинки (3,8%).

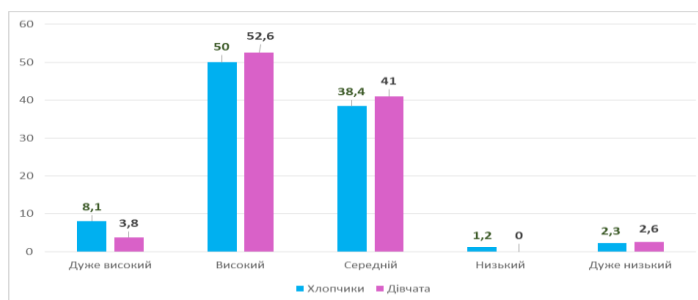


Рис. 2.3.3. Результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старшими дошкільниками у гендерному співвідношенні (за методикою “Лабіринти”)

Високий рівень розвитку творчої легкості за методикою “Лабіринти” більш яскраво був виражений у дівчаток. За результатами роботи до високого рівня розвитку творчої легкості за методикою “Лабіринти” були віднесено 43 хлопчика (50,0%) та 41 дівчинка (52,6%). Незважаючи на кількісний показник хлопчиків, дівчаток у процентному співвідношенні було більше. До середнього рівня ми віднесли 33 хлопчики (38,4%) та 32 дівчинки (41,0%). До низького рівня віднесено одного хлопчика (1,2%) та жодної дівчинки. До дуже низького рівня

прояву творчої легкості у методиці “Лабіринти” ми віднесли однакову кількість дітей, два хлопчика (2,3%) та дві дівчинки (2,6%).

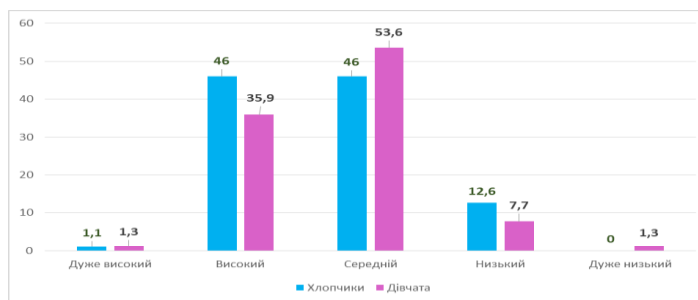


Рис. 2.3.4. Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старших дошкільників у гендерному співвідношенні

Входячи із результатів виконання діагностики (рис. 2.3.4) встановлено, що різниця розвитку творчої легкості на дуже високому та дуже низькому рівні між хлопчиками і дівчатками несуттєва. На високому рівні хлопчиків виявлено більше, ніж дівчаток (46% проти 35,9%), на середньому рівні за результатами роботи хлопчиків менше ніж дівчаток (46% проти 53,6%) та на низькому рівні – віднесено більше хлопчиків, ніж дівчаток (12,6% проти 7,37%).

Резумуючи результати роботи хлопчиків та дівчаток слід зазначити, що на високому і середньому рівні хлопчиків виявилось більше ніж дівчаток (46% проти 35,9%).

Під час виявлення рівня розвитку творчої легкості у гендерному співвідношенні “Матриці Равена” (дитячий варіант) Д. Равен та “Лабіринти” Д. Векслер зацікавленість дівчаток та хлопчиків була нерівномірною. На момент виконання “Матриць” дівчатка серйозніше поставилися до Серії В, а ось хлопчики активно працювали з найлегшою Серією А, а далі відволікалися на сторонні речі.

Інша ситуація склалася з показником творчої оригінальності. Самі завдання з виявлення розвитку творчої оригінальності були спрямовані суто на образотворчий процес та на бачення зображення в цілому. Так, під час проведення методик “Танграми” та “Паралельні лінії” більшість дітей або не робили їх, або ж робили, але не так, як їм пояснювалось.

Взагалі слід зауважити, що дітям старшого дошкільного віку дуже важко зосередитися на поясненні. За нашими спостереженнями було виявлено, що пояснення мають бути максимально короткими та якомога більш точними. Так, у разі пояснення методики “Паралельні лінії” дітям треба наголосити, що лінії потрібно з’єднувати.

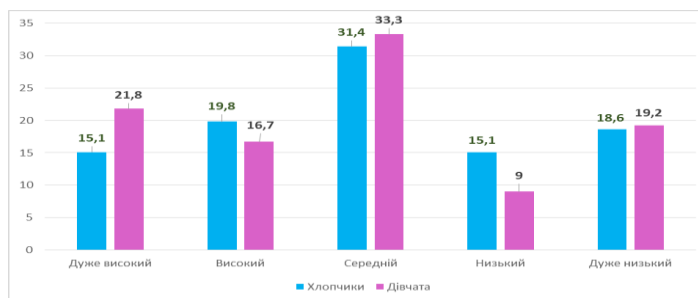


Рис. 2.3.5. Результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності у гендерному співвідношенні (за методикою “Танграми”)

Після завершення роботи з методикою “Танграми” та опрацювання результатів нами було віднесено до дуже високого рівня творчої оригінальності 13 хлопчиків (15,1%) та 17 дівчаток (21,8%), до високого рівня прояву творчої оригінальності — 17 хлопчиків (19,8%) та 13 дівчаток (16,7%), середнього — 27 хлопчиків (31,4%) та 13 дівчаток (16,7%). До низького рівня розвитку творчої оригінальності за результатами роботи “Танграми” ми віднесли 13 хлопчиків (15,1%) та 7 дівчаток (9,0%). На жаль, під час роботи з аплікацією було досить багато дітей, які не змогли творчо підійти до вирішення поставленого завдання і тому до дуже низького рівня було віднесено 16 хлопчиків (18,6%) та 15 дівчаток (19,2%). Як видно з процентного співвідношення, дівчатка і хлопчики знаходяться майже на однаковому рівні розвитку за показником творчої оригінальності.

Подібна ситуація склалася і з завданням “Паралельні лінії”, результати роботи з якими можна побачити на рис. 2.3.6.

За результатами завдання, до дуже високого рівня прояву творчої оригінальності ми віднесли 8 хлопчиків (9,3%) та 11 дівчаток (14,1%), до високого рівня — 10 хлопчиків (11,6%) та 6 дівчаток (7,7%), до середнього рівня прояву творчої оригінальності під час роботи з “Паралельними лініями” ми віднесли 28 хлопчиків (32,6%) та 20 дівчаток (25,6%). Результати, які представлено в

табл. 2.3.6 вказують на те, що ані хлопчики, ані дівчатка не мали досі досвіду у подібного роду занять, а тому, як результат їх роботи, до низького рівня розвитку творчої оригінальності було віднесено 28 хлопчиків (32,6%) та 20 дівчаток (25,6%), до дуже низького рівня ми віднесли 27 хлопчиків (31,4%) та 24 дівчинки (30,8%).

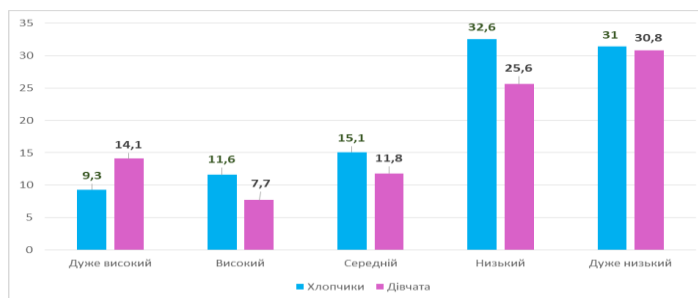


Рис. 2.3.6. Результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності у гендерному співвідношенні (за методикою “Паралельні лінії”)

Резюмуючи рівні розвитку творчої оригінальності у гендерному співвідношенні, можна констатувати, що на дуже високому та високому рівнях відмінності несуттєві. На середньому рівні було виявлено більшість дівчаток, аніж хлопчиків (37,2% проти 29,1%) та на низькому рівні (41% проти 34,9%), а ось на дуже низькому рівні було виявлено більше хлопчиків ніж дівчаток (16% проти 6,4%).

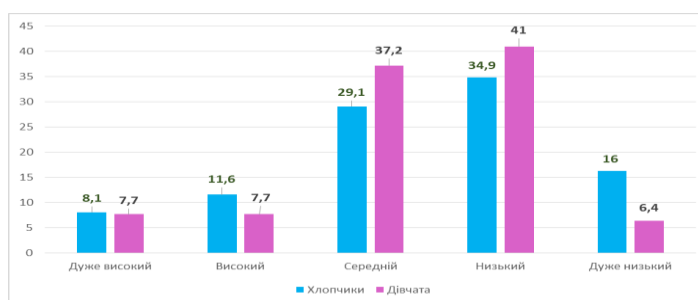


Рис. 2.3.7. Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності старших дошкільників у гендерному співвідношенні

Проте виявлено відмінності змістового характеру. У роботах хлопчиків найчастіше спостерігалось відображення мультиплікаційних персонажів, таких як герої популярного дитячого мультиплікаційного серіалу “Лего Нінзяго”. Також хлопчики охоче зображували у своїх роботах монстрів, привидів та зомбі. Такі

зображення найчастіше спостерігалися у хлопчиків, творчу оригінальність яких віднесено до середнього рівня. У дівчаток найчастіше в роботах зустрічалися зображення персонажів з мультиплікаційних серіалів “Принцеса Софія” та “Свинка Пепа”.

Проведення вербальних завдань за результатами нашого емпіричного дослідження виявилися майже рівними. Навіть при тому, що критерії оцінювання були лояльними по відношенню до вікових особливостей, отримані результати залишилися на невисокому рівні. На жаль, під час роботи діти у більшості своїй просто мовчали.

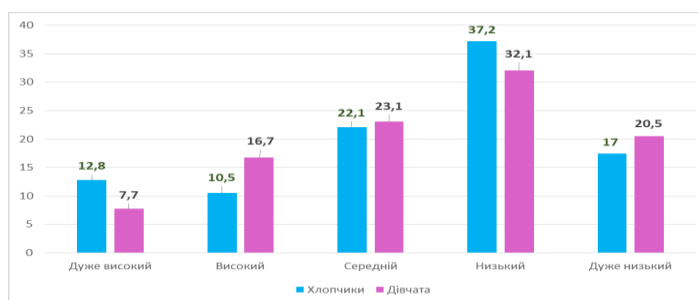


Рис. 2.3.8. Результати вивчення особливостей розвитку творчої гнучкості у гендерному співвідношенні (за методикою “Білі кружечки”)

Діти, яких ми віднесли до дуже високого рівня розвитку творчої гнучкості, за результатами роботи з методикою “Білі кружечки” змогли досить жваво згадати, що ж таке кругле вони спостерігали у своєму повсякденному житті. Так, до дуже високого рівня було віднесено 11 хлопчиків (12,8%) та 6 дівчаток (7,7%). Це результат роботи дітей, які намагалися зосередитися та вимовити хоча б декілька слів. До високого рівня ми віднесли 9 хлопчиків (10,5%) та 13 дівчаток (16,7%). До середнього рівня було віднесено 19 хлопчиків (22,1%) та 18 дівчаток (23,1%).

На жаль, підсумовуючи результати, показник низького та дуже низького рівня, до яких ми віднесли 47 хлопчиків (54,6%) та 41 дівчинка (52,6%), переважав за більшу половину респондентів. Такий результат було отримано через небажання дітей виконувати поставлене завдання. У більшості випадків у дітей старшого дошкільного віку виявився досить малий словниковий запас.

Під час оцінювання роботи з виявлення прояву рівня творчої гнучкості старших дошкільників нами було відмічено, що діти намагалися якнайшвидше

виконати завдання. У більшості робіт завдання виконувалося в одну лінію. Результати оцінювання можна побачити на рис. 2.3.9.

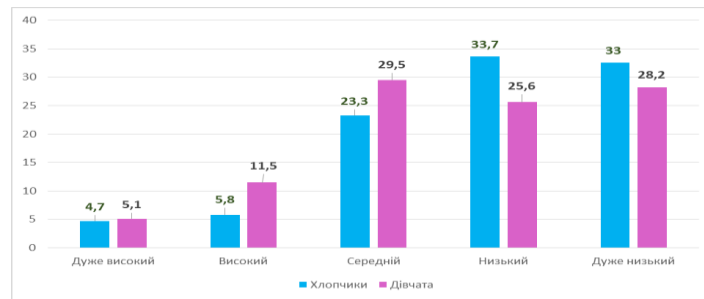


Рис. 2.3.9. Результати вивчення особливостей розвитку творчої гнучкості у гендерному співвідношенні (за методикою “Завершення фігури” (Лінії))

Аналіз критерію творчої гнучкості в цьому експерименті показав, що серед усієї кількості респондентів лише чотири хлопчики (4,7%) та чотири дівчинки (5,1%) змогли самостійно впоратися з завданням в повному обсязі. Цих дітей на основі їх роботи було віднесено до дуже високого рівня розвитку творчої гнучкості.

П'ять хлопчиків (5,8%) та дев'ять дівчаток (11,5%) виконали роботу з мінімальною кількістю повторюваності у вибірці. Цих дітей ми віднесли за результатом їх роботи до високого рівня. До середнього рівня розвитку творчої гнучкості за результатом методу “Завершення лінії” було віднесено 20 хлопчиків (23,3%) та 25 дівчаток (29,5%). До низького рівня ми віднесли 29 хлопчиків (33,7%) та 20 дівчаток (25,6%). Діти, яких було віднесено до дуже низького рівня розвитку творчої гнучкості за результатом оцінювання методики “Завершення лінії”, а саме: 28 хлопчиків (32,6%) та 22 дівчинки (28,2%) не змогли зобразити нічого з того, що не повторювалося б у групі, а також просто залишаючи роботу не виконаною.

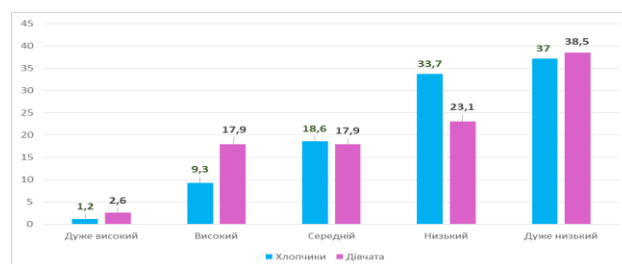


Рис. 2.3.10. Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої гнучкості старших дошкільників у гендерному співвідношенні

За результатами виконання завдань з визначення особливостей розвитку творчої гнучкості старших дошкільників у гендерному співвідношенні можна констатувати, що на дуже високому рівні є відмінності у розвитку між дівчатками та хлопчиками (2,6% проти 1,2%), на високому рівні дівчаток теж більше, ніж хлопчиків (17,9% проти 9,3%). Як можна побачити з рис. 2.3.10, є значна відмінність на низькому рівні розвитку творчої гнучкості, де дівчаток менше, ніж хлопчиків (23,1% проти 33,7%), на середньому та дуже низькому рівні відмінностей майже немає. Отже, за результатами оцінювання розвитку творчої гнучкості дівчатка виявилися більш розвиненими за хлопчиків.

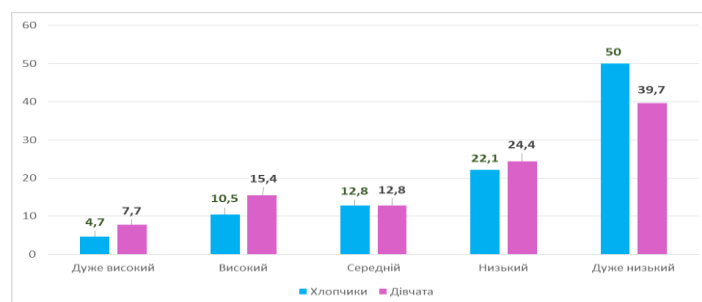


Рис. 2.3.11. Результати вивчення особливості розвитку творчої продуктивності у гендерному співвідношенні (за методикою “Придумай казку”)

Аналіз результатів вивчення особливостей розвитку творчої продуктивності старших дошкільників за завданням “Придумай казку з означеними словами” за О.І. Кульчицькою, Л.Г. Черноу у гендерному співвідношенні показав, що серед усієї кількості дітей лише п’ять хлопчиків (5,8%) та п’ять дівчаток (6,4%) змогли самостійно впоратися зі створенням казки, лаконічно вплести задані слова, побудувати в казці початок, середину та кінець, використати від 5 до 11 речень. Вони віднесені до дуже високого рівня. Тільки чотири хлопчики (5,1%) змогли скласти казку після декількох невдалих спроб. У цих дітей були усі задані слова, був початок та кінець, але вони використали замало речень. Цих дітей ми віднесли до високого рівня розвитку творчої продуктивності.

36 хлопчиків (41,9%) та 33 дівчинки (42,3%) було віднесено до середнього рівня. Ці діти змогли після підказки психолога використати одне-два задані у завданні слова, розповісти казку без початку чи закінчення, використавши при

цьому 3-4 речення. 23 хлопчики (26,7%) та 20 дівчаток (25,6%) ми віднесли до низького рівня розвитку творчої продуктивності. Ці діти працювали лише з підказкою психолога, використали одне слово, не розпочали і не закінчили казку. 22 хлопчики (25,6%) та 16 дівчаток (20,5%) було віднесено до дуже низького рівня розвитку творчої продуктивності. Ці діти категорично відмовилися від виконання завдань. Ми використовували такі прийоми для стимулу: вмовляння, наведення допоміжних слів, питань.

Під час роботи з методикою “Слова на літеру К” виявилось, що діти п’ятирічного віку не розуміють і не вміють виокремити літери в словах. Діти постійно називали будь-які слова, але не на задану методикою літеру. Результати роботи за методом “Слова на літеру К” можна побачити на рис. 2.3.12.

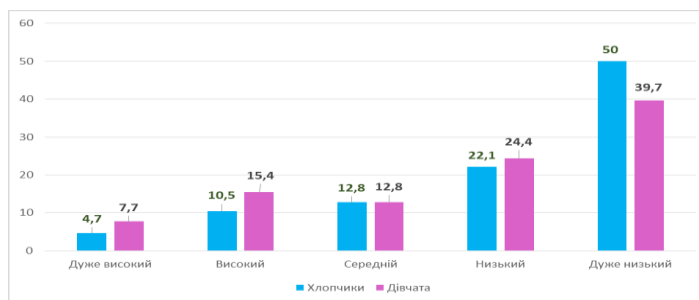


Рис. 2.3.12. Результати вивчення особливості розвитку творчої продуктивності у гендерному співвідношенні (за методикою “Слова на літеру К”)

Подальше оцінювання результатів вивчення особливостей розвитку творчої продуктивності старших дошкільників з допомогою завдання “Слова на літеру К” О.І. Кульчицька, Л.Г. Чорна (модифіковану О.В. Андрощук) показало такий результат: до дуже високого рівня ми віднесли 4 хлопчиків (4,7%) та 6 дівчаток (7,7%); до високого рівня – 9 хлопчиків (10,5%) та 12 дівчаток (15,4%); до середнього рівня – 11 хлопчиків (12,8%) та 10 дівчаток (12,8%); до низького рівня – 19 хлопчиків (22,1%) та 19 дівчаток (24,4%); до дуже низького рівня було віднесено 43 хлопчики (50,0%) та 31 дівчинку (39,7%). Показники рівнів були опрацьовані за допомогою диктофона, на який записувались усі варіанти, що промовляли діти.

Трохи інша ситуація склалася під час проведення завдання “Овал” Е.П. Торренса. Оскільки це завдання було графічним, то діти більш творчо ставились до його реалізації. Так, з результатами роботи можна ознайомитись на рис. 2.3.13.

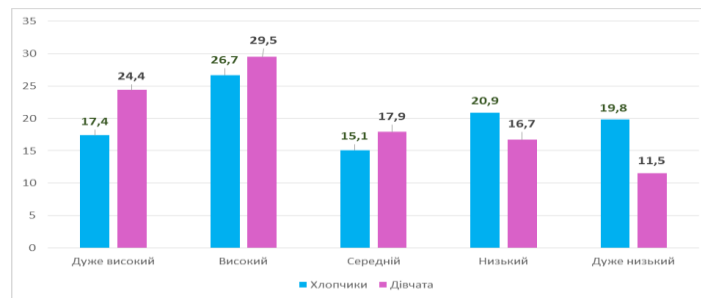


Рис. 2.3.13. Результати вивчення особливості розвитку творчої продуктивності у гендерному співвідношенні (за методикою “Завершення фігури” (Овал))

Результати оцінювання цієї роботи виявили, що до дуже високого рівня творчої продуктивності у завданні “Завершення фігури” (Овал) ми віднесли 15 хлопчиків (17,4%) та 19 дівчаток (24,4%). Це діти, які вдало, оригінально, неповторно змогли вбудувати в малюнок стимульну фігуру. Ще 23 хлопчика (26,7%) та 23 дівчаток (29,5%) було віднесено до високого рівня. До середнього рівня ми віднесли 13 хлопчиків (15,1%) та 14 дівчаток (17,9%), ці діти змогли побачити схований предмет чи істоту, але їх малюнки у вибірці повторювалися від 10 до 25 разів. До низького рівня було віднесено 18 хлопчиків (20,9%) та 13 дівчаток (16,7%), ці діти не змогли самостійно впоратись із завданням. Вони відтворили названі під час пояснення завдання малюнки, не доповнивши жодним елементом. Та до дуже низького рівня ми віднесли 17 хлопчиків (19,8%) і дев'ять дівчаток (11,5%), ці діти не використали “овал” за основу свого малюнка. У їх роботах найчастіше зображення базувалося у середині овалу. Також були роботи, де діти зовсім нічого не зобразили.

Протягом усієї роботи під час проведення завдань на виявлення творчої продуктивності за нашими спостереженнями діти робили завдання неохоче. Багатьом не допомагали ні підказки, ні стимульні зображення, ні стимульні запитання. Загалом за нашими спостереженнями діти більш охоче займаються

прикладними завданнями ніж вербальними. Причиною цього може бути досить небагатий словниковий запас.

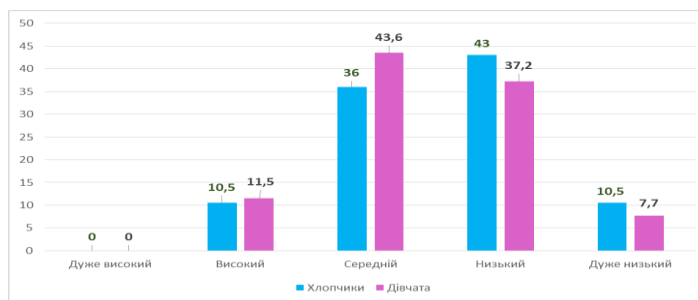


Рис. 2.3.14. Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої продуктивності старших дошкільників у гендерному співвідношенні

Аналіз результатів вивчення творчої продуктивності показав, що у гендерному аспекті розвиток творчої продуктивності і у хлопчиків, і у дівчаток майже на однаковому рівні. Винятком є середній рівень, де дівчаток більше, ніж хлопчиків (43,6% проти 36,0%) та низького рівня, де хлопчиків більше, ніж дівчаток (43,0 проти 37,2%). Така ситуація ілюструє те, що у вербальному відношенні дівчатка більш розвинені аніж хлопчики.

Під час діагностики з завданнями, спрямованими на розвиток творчої продуктивності, нами було встановлено, що лише декілька дітей змогли повноцінно почути завдання та створити власне оповідання, яке б складалося з початку, середини і кінця. Виявилось також, що і дівчатка, і хлопчики не можуть відійти від персонажів мультфільмів. У всіх казках передували герої мультфільмів, на базі яких будувались або не будувались розповіді. Соня Д. взагалі заспівала пісеньку, з якої починається мультсеріал “Принцеса Софія”, а Діма Б. почав розповідати як “Кай пішов до Ніндзяго, щоб отримати силу магічного меча...” На питання, що було далі? Діма Б. сказав, що це і є кінець казки. На жаль, вони були не самотніми в своєму небажанні працювати з цим завданням.

Під час проведення роботи з казками у завданні “Творча уява” діти просто гралися цікавими наліпками, обираючи не ту геометричну фігуру, яка б найбільше характеризувала казкового героя, а ту, яка найбільше подобається дитині.

Слід зауважити, що саму казку діти слухали досить уважно. Деякі навіть не поворухнулися до самого закінчення оповідання. Також зауважимо, що дівчатка були менш зацікавлені у казці, аніж хлопчики. Результати роботи з виявлення рівня сформованості творчої уяви у старших дошкільників можна побачити на рис. 2.3.15

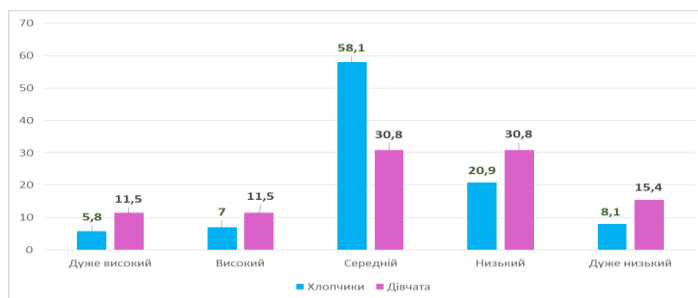


Рис 2.3.15. Результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви у гендерному співвідношенні (за методикою “Творча уява”) (гендерний аспект)

За результатами роботи за методикою “Творча уява” до дуже високого рівня ми віднесли 5 хлопчиків (5,8%) та дев’ять дівчаток (11,5%), до високого рівня розвитку творчої уяви — шість хлопчиків (7,0%) та дев’ять дівчаток (11,5%), до середнього рівня — 50 хлопчиків (58,1%) та 24 дівчаток (30,8%), до низького — 18 хлопчиків (20,9%) та 24 дівчаток (30,8%) та до дуже низького — сім хлопчиків (8,1%) та 12 дівчаток (15,4%).

Під час проведення модифікованого завдання “Сни тварин” діти випустили з власної уваги те, що під час роботи з цією методикою їм необхідно було уявити себе на місці сплячої тваринки так, щоб це було оригінально, нестандартно. Так, з результатами роботи з методикою “Творча уява” можна ознайомитися у табл. 2.3.16.

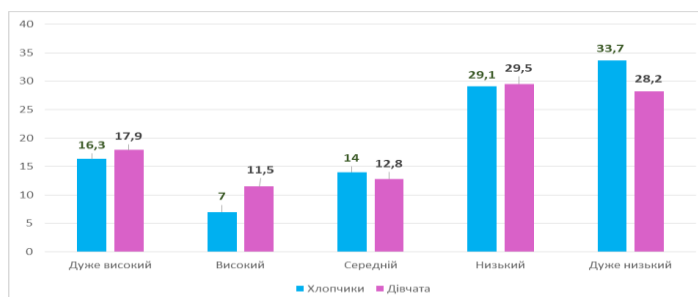


Рис. 2.3.16. Результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви у гендерному співвідношенні (за методикою “Сни тварин”)

Так, за результатами роботи за методикою з виявлення творчої уяви “Сни тварин” до дуже високого рівня було віднесено 14 хлопчиків (16,3%) та 14 дівчаток (17,9%). Загалом, за нашими спостереженнями, це завдання більш сподобалось саме дівчаткам. До високого рівня розвитку творчої уяви ми віднесли шість хлопчиків (7,0%) та дев’ять дівчаток (11,5%), до середнього – 12 хлопчиків (14,0%) та 10 дівчаток (12,8%), до низького – 25 хлопчиків (29,1%) та 23 дівчинки (29,5%) та до дуже низького – 29 хлопчиків (33,7%) та 22 дівчинки (28,2%).

Взагалі образотворчі завдання та їх виконання дітьми були жвавими та робилися з великою зацікавленістю з боку дітей, але результати їх роботи були різними. Так, Ваня П. намалював у снах тварин “зомбі”, Діана Т. – страшні чорні цятки, а на питання “що ти намалювала?” дівчинка відповіла, що нічого, насупилася та схрестила руки на грудях, відмовляючись від подальшого діалогу. Часто у роботах старших дошкільників було відмічено зображення парків та садків, перенесення персонажів дитячих телепередач та мультфільмів.

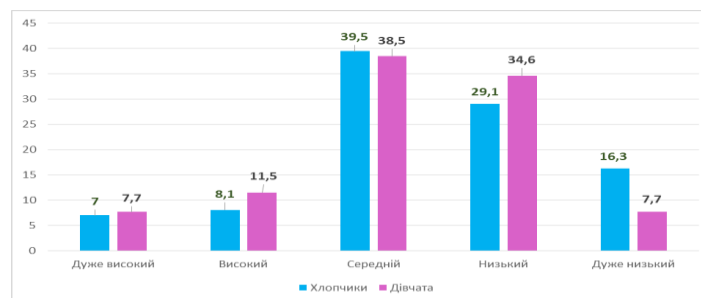


Рис. 2.3.17. Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви старших дошкільників у гендерному співвідношенні

За результатами даних гендерного аспекту розвитку творчої уяви (рис. 2.3.17), рівень розвитку у хлопчиків і дівчаток майже на однаковому рівні, окрім низького рівня, де дівчаток більше, ніж хлопчиків (34,6% проти 29,1%) та дуже низького рівня розвитку творчої уяви, де хлопчиків більше, ніж дівчаток (16,3% проти 7,7%).

Слід зауважити, що саму казку діти слухали досить уважно. Деякі навіть не поворухнулися до самого закінчення казки. Також зауважимо, що дівчатка були менш зацікавлені у казці, аніж хлопчики.

Взагалі під час проведення усіх завдань з визначення рівня розвитку творчих здібностей дітей старшого дошкільного віку і дівчатка, і хлопчики до роботи ставилися не як до гри, а як до роботи.

За результатами діагностики з вивчення розвитку творчих здібностей (рис. 2.3.18) у гендерному співвідношенні, слід зазначити, що за результатами констатувального етапу експерименту не було виявлено жодної дитини як серед хлопчиків, так і серед дівчаток, яка б за показниками була віднесена до дуже високого рівня розвитку творчих здібностей.

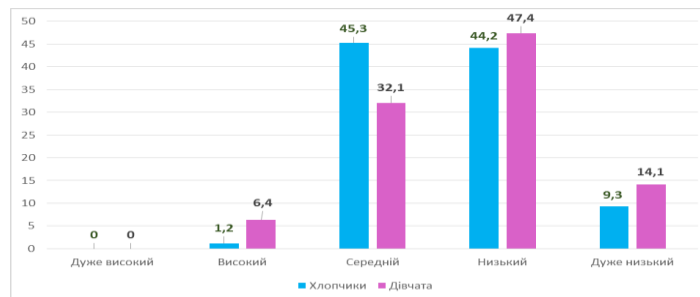


Рис. 2.3.18. Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників у гендерному співвідношенні

Різниця між розвитком творчих здібностей у гендерному співвідношенні суттєва. Так, на високому рівні було більше дівчаток, аніж хлопчиків (6,4% проти 1,2%), а на середньому рівні вже переважали хлопчики (45,3% проти 32,1). На низькому та дуже низькому рівні відмінності між хлопчиками та дівчатками були несуттєвими. На низькому рівні різниця у розвитку творчих здібностей між хлопчиками і дівчатками становила 3%, де дівчаток виявилось більше, ніж хлопчиків, а на дуже низькому рівні різниця становила 5%, і тут теж дівчаток виявилось більше ніж хлопчиків.

Діану П. ми віднесли до дуже високого рівня прояву творчої легкості, у творчій гнучкості вона вже була на середньому рівні, а ось за результатами виявлення розвитку творчої уяви дівчинка не змогла сконцентруватися на завданні та її розвиток було віднесено до дуже низького рівня. За підсумками оцінювання творчих здібностей Діану П. було віднесено до середнього рівня.

Підсумовуючи результати діагностики та опрацювавши дані, ми змогли зробити висновки щодо гендерних особливостей розвитку творчих здібностей

старших дошкільників. За результатами аналізу даних щодо рівнів розвитку творчих здібностей старших дошкільників у гендерному співвідношенні відмінності виявлено. Так, за розвитком творчої легкості виявилось більше хлопчиків (46% проти 35,9%). Під час діагностики вони уважно зосереджувалися на завданні, могли знайти вирішення до поставлених задач. На середньому рівні у хлопчиків розвинена творча продуктивність. Низький рівень розвитку виявився у хлопчиків щодо критеріїв творчої уяви та творчої гнучкості. Під час діагностики творчої гнучкості хлопчикам було дуже важко перемикатися з одного способу розв'язання завдання до іншого. Вони не здогадались використати речі заміників та не змогли подумки уявити зміни дійсності, виділити сутнісне в межах однорідних явищ та втілити його в образах, які були задіяні під час завдань.

Таблиця 2.3.1

Результати вивчення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників за усіма критеріями у гендерному співвідношенні

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | | |
|-----------------------|--------------|---|---------|----|----------|----|---------|----|--------------|----|--------|----|-----|
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | |
| Критерії | х. | 1 | 1,1 | 40 | 46,0 | 34 | 46,0 | 11 | 12,6 | 0 | 0 | 86 | 100 |
| | д. | 1 | 1,3 | 28 | 35,9 | 42 | 53,6 | 6 | 7,7 | 1 | 1,3 | 78 | 100 |
| Творча легкість | х. | 7 | 8,1 | 10 | 11,6 | 25 | 29,1 | 30 | 34,9 | 14 | 16,3 | 86 | 100 |
| | д. | 6 | 7,7 | 6 | 7,7 | 29 | 37,2 | 32 | 41,0 | 5 | 6,4 | 78 | 100 |
| Творча оригінальність | х. | 1 | 1,2 | 8 | 9,3 | 16 | 18,6 | 29 | 33,7 | 32 | 37,2 | 86 | 100 |
| | д. | 2 | 2,6 | 14 | 17,9 | 14 | 17,9 | 18 | 23,1 | 30 | 38,5 | 78 | 100 |
| Творча гнучкість | х. | 0 | 0 | 9 | 10,5 | 31 | 36,0 | 37 | 43,0 | 9 | 10,5 | 86 | 100 |
| | д. | 0 | 0 | 9 | 11,5 | 34 | 43,6 | 29 | 37,2 | 6 | 7,7 | 78 | 100 |
| Творча продуктивність | х. | 6 | 7,0 | 7 | 8,1 | 34 | 39,5 | 25 | 29,1 | 14 | 16,3 | 86 | 100 |
| | д. | 6 | 7,7 | 9 | 11,5 | 30 | 38,5 | 27 | 34,6 | 6 | 7,7 | 78 | 100 |
| Творча уява | х. | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 | 12,8 | 63 | 73,3 | 12 | 14,0 | 86 | 100 |
| | д. | 0 | 0 | 2 | 2,6 | 9 | 11,5 | 54 | 69,2 | 13 | 16,7 | 78 | 100 |

У ході експерименту виявлено, що дівчаток було більше за критеріями творчої легкості, а ось за критеріями творчої продуктивності та творчої уяви дівчатка були на середньому рівні. Вони постійно губилися та були нерішучими щодо власних сил, потребували постійного нагляду та підказок. Ніяковіли перед новими, невідомими їм завданнями. Лише дві дівчинки, за результатами

діагностики було віднесено до високого рівня прояву творчих здібностей, а до дуже низького рівня розвитку творчих здібностей за результатами діагностики нами було віднесено 13 дівчаток.

Такі дані пояснюємо, як вродженими специфічними задатками, притаманними дітям різної статі, так і спеціально організованими впливами батьків та педагогів, що налаштовують хлопчиків та дівчаток на своєрідні, статево-орієнтовані дії, вибори, поведінку в ігровій діяльності, зокрема в комп'ютерних іграх.

Висновки до другого розділу

Відповідно до критеріїв та показників творчих здібностей було здійснено обґрунтування та розробку методики емпіричної роботи, спрямованої на виявлення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Основними методами дослідження визначено – цілеспрямоване спостереження, анкетування батьків, моделювання експериментальних ситуацій, ігрове тестування, кількісний та якісний аналіз експериментальних даних. Первинна діагностика творчих здібностей старших дошкільників здійснювалась за допомогою опитувальника П. Джонсона (модифікований О.В. Андрощук). Поглиблене вивчення творчих здібностей за критерієм творчої легкості здійснювалась за допомогою завдань “Матриці Равена” (дитячий варіант) Д. Равена та WPPSI “Лабіринти” Д. Векслер, за критерієм творчої оригінальності шляхом застосування адаптованих методик “Танграми” та “Паралельні лінії” за О.І. Кульчицькою, Л.Г. Чорною (модифіковані О.В. Андрощук), за критерієм творчої гнучкості було використано методики “Завершення фігури” Е.П. Торренса (модифіковано О.В. Андрощук) та “Білі кружечки” за О.І. Кульчицькою, Л.Г. Чорною, за критерієм творчої продуктивності використовувались методики “Завершення фігури (Овал)” Е.П. Торренс, “Придумай казку з означеними словами” (модифікація О.В. Андрощук), “Слова на літеру К” за О.І. Кульчицькою, Л.Г. Чорною, за критерієм творчої уяви було використано

методику “Творча уява” за Г.П. Лаврентьевою, Т.М. Титаренко та “Сни тварин” за Н.В. Краснощоквою (модифікація О.В. Андрощук).

У ході емпіричного вивчення творчих здібностей старших дошкільників нами встановлено наявність серед досліджуваних дітей таких рівнів їх розвитку: з високим рівнем творчих здібностей – 3,7%, із середнім рівнем творчих здібностей – 39,0% дітей, найбільша підгрупа дітей з низьким рівнем розвитку творчих здібностей – 45,7% та з дуже низьким рівнем – 11,6% дітей старшого дошкільного віку. Крім цього, встановлено, що є відмінності у стані розвитку окремих критеріїв творчих здібностей. Так, найбільш розвиненим виявився критерій творчої легкості та творчої оригінальності, до них віднесено найбільшу кількість дітей (до дуже високого рівня розвитку), а саме – 7,9%. Найгірше розвиненою виявилась творча гнучкість. За цим критерієм віднесли 37,8% дітей до дуже низького рівня розвитку. На середньому рівні розвитку виявився у старших дошкільників критерій творчої продуктивності та творчої уяви.

Виявлено гендерні особливості розвитку творчих здібностей. Вони характеризуються тим, що високий рівень прояву творчих здібностей було виявлено у дівчаток більше, ніж у хлопчиків (6,4% проти 1,2%), середній рівень розвитку творчих здібностей виявлено у 45,3% проти 32,1% хлопчиків, низький рівень розвитку творчих здібностей було виявлено у 44,2% хлопчиків проти 47,4%. Дуже низький рівень прояву творчих здібностей було виявлено у 9,3% хлопчиків проти 14,1% дівчаток.

Емпіричне дослідження психологічних особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників заклало підґрунтя для створення психологічної програми їх розвитку засобами комп’ютерних ігор з урахуванням отриманих даних.

Зміст другого розділу дисертації представлений у наступних публікаціях:

1. Андрощук О. В. Гендерні особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрощук. // Матеріали XV Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Тенденції та перспективи розвитку науки і

освіти в умовах глобалізації»: Зб. наук. праць. – Переяслав-Хмельницький, 2016. – Вип. 15. – 188 с. – С. 83–86.

2. Андрощук О. В. Вікові особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрощук. // XIV міжнародна заочна науково-практична конференція «Развитие науки в XXI веке», 3 часть. – Х.: науково-інформаційний центр «Знання», 2016. – 123с. – С. 87–92.

3. Андрощук О. В. Вікові особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників / О. В. Андрощук. // Матеріали XXIV Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції «Вітчизняна наука на зламі епох: проблеми та перспективи розвитку»: Зб. наук. праць. – Переяслав-Хмельницький, 2016. – Вип. 24. – 141 с. – С. 72–76.

4. Андрощук О. В. Методи діагностичного дослідження розвитку творчих здібностей старших дошкільників [Текст] / О. В. Андрощук // Науковий журнал «Молодий вчений», №1 (41). – Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2017. – 350 с. – С. 219–225.

РОЗДІЛ 3

ПСИХОЛОГІЧНА ПРОГРАМА РОЗВИТКУ ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Програма розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор передбачає необхідність висвітлення у цьому розділі обґрунтування, змісту виконання занять та методичних рекомендацій щодо подальшого використання розробленої нами програми у закладах дошкільної освіти. Окрім цього, у контексті програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор необхідним є визначення методичного супроводу ігор, які будуть використовуватися у процесі розвитку творчих здібностей старших дошкільників. У цьому розділі нами представлено наукове обґрунтування програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, визначено мету, завдання, методологічні засади, вихідні наукові положення, напрямки та умови впровадження, змістові особливості підбору ігор.

3.1. Теоретичне обґрунтування психологічної програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор

Наш час відзначається стрімким розвитком інформаційних технологій, які істотно перебудовують практику повсякденного життя. Дитина сьогодення живе вже в світі відмінному від того, в якому вирости його батьки. Інноваційні технології на базі закладів дошкільної освіти є складовою розвитку інформаційного суспільства. Система сучасної дошкільної освіти потребує постійного впровадження інноваційних технологій в освітній процес [18]. Одним з пріоритетних напрямів діяльності закладів дошкільної освіти є створення умов для навчання дітей старшого дошкільного віку із застосуванням комп'ютера та інформаційних технологій [86].

Ефективним засобом удосконалення сучасної системи освіти є її комплексна інформатизація та комп'ютеризація. Модернізувати зміст дошкільної освіти

означає вдосконалити його, змінивши відповідно до вимог часу, не зачіпаючи основ, сталих і таких, що виправдали себе, положень, збагативши їх новими прогресивними ідеями. МОН України від 2010 року рекомендувало як комплексний захід щодо розвитку дітей дошкільних навчальних закладів програму “Дитина в дошкільні роки”. Вперше програму дошкільної освіти зорієнтовано на цінності та інтереси дитини, урахування вікових можливостей, на збереження дитячої субкультури, ампліфікацію дитячого розвитку, взаємозв’язок усіх сторін життя малюка. Програма націлена на забезпечення повноцінного фізичного, соціального, пізнавального та естетичного розвитку дитини, а також озброєння дитиною наукою життя, формування базисних характеристик, створення єдиного освітнього середовища, що сприяє перспективності, наступності та спадкоємності між дошкільним навчальним закладом і початковою школою. До базисних характеристик особистості науковці відносять: компетентність, креативність та ініціативність, довільність, самостійність, відповідальність, безпеку та незалежність поведінки, самосвідомість і здатність особистості до самооцінки [49].

Необхідність комп’ютеризації навчально-виховного процесу закладів дошкільної освіти підкреслено у законодавчих актах та нормативних документах про освіту, зокрема, у Законі України “Про дошкільну освіту” та Базовому компоненті дошкільної освіти в Україні. У Державній цільовій соціальній програмі розвитку дошкільної освіти на період до 2017 року зазначено, що одним із способів підвищення якості дошкільної освіти є комп’ютеризація закладів дошкільної освіти, підключення до Інтернету, впровадження в педагогічний процес сучасних освітніх технологій. У Базовій програмі розвитку дитини дошкільного віку “Я у Світі” містяться матеріали й рекомендації щодо конструювання навчально-виховного процесу за сучасними технологіями (розділ “Дошкільник і комп’ютер”). Автори програми наголошують, що найбільш педагогічно доцільним засобом використання комп’ютера в навчально-виховному процесі закладів дошкільної освіти є комп’ютерна гра. Комп’ютер ефективно поєднується з іншими дидактичними засобами та методами в комп’ютерно-

ігровому комплексі, що дає змогу підтримати інтерес дітей до матеріалу, котрий вивчається, забезпечити активність упродовж всього заняття [228].

Проблема використання комп'ютера у дошкільній освіті вирішується дослідниками в таких аспектах, як вплив комп'ютерних технологій на загальний розвиток дітей (Ю.М. Горвиц, Е.В. Зворигіна, О.І. Кореганова, Г.П. Лаврентьєва) [45; 55; 134; 146]; підготовка до навчання в школі (В.М. Бондаровська, С.В. Іванова) [117]; доцільність застосування комп'ютерів та комп'ютерних ігор у педагогічному процесі закладів дошкільної освіти (Б.С. Гершунський, О.П. Кивлюк, Ю.І. Машбиць, В.В. Моторин, Ф.П. Петку) [128; 168; 175; 186]; санітарно-гігієнічні умови використання комп'ютера (Н.С. Полька, Л.Д. Чайнова) [88; 202; 203].

Робота з запровадження інформаційних технологій на основі ідеї збагачення дитячої діяльності і самого педагогічного процесу дає результати тоді, коли інформатика входить у життя дитини через гру, конструювання, художню творчість та інші види діяльності, за умови розробки науково обґрунтованих рекомендацій щодо комп'ютерно-зорієнтованих засобів розвитку дитини [71].

Один із шляхів введення комп'ютера в навчально-виховний процес є гра (О.І. Кореганова, Г.П. Лаврентьєва, Т.І. Поніманська) [45; 55; 86], тому в дошкільних навчальних закладах використання комп'ютера можливе через комп'ютерно-ігровий комплекс, що дає змогу реалізовувати принципи диференційованого та індивідуального підходу до навчання дітей дошкільного віку.

Комп'ютерно-ігровий комплекс є особливим методом, системною педагогічних умов і новим змістом дитячої діяльності. Основні принципи використання комп'ютера дошкільниками не як мета, а як засіб виховання і розвитку творчих здібностей дитини, формування її особистості, збагачення інтелектуальної сфери [222].

Метою програми визначено розвиток творчих здібностей дітей старшого дошкільного віку засобами комп'ютерних ігор з урахуванням критеріїв творчих

здібностей за жанром, віковими особливостями та розробку методичного супроводу для їх проведення.

Завданнями, поставленими на формувальному етапі дослідження проблеми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор було:

- на основі результатів теоретико-емпіричного дослідження розробити розвивальну програму, скласти календарно-тематичний план проведення занять, визначити форми та методи роботи в процесі впровадження розвивальних занять, підібрати комп'ютерні ігри відповідного змісту та розробити методичне забезпечення до них; розробити систему використання ігор відповідно до календарно-тематичного плану, зазначеного програмою;

- апробувати експериментальну програму у старших групах закладів дошкільної освіти; при цьому забезпечити ведення спостережень за роботою та розвитком творчих здібностей старших дошкільників під час гри у комп'ютерні ігри; на основі спостереження за роботою старших дошкільників під час розвивальної програми внести корективи до самої розвивальної програми, форм та методів роботи; зробити висновки відносно ефективності використання застосованих форм та методів роботи з розвивальною програмою відповідно до вікових особливостей старших дошкільників;

- розробити методичні рекомендації з розвитку творчих здібностей старших дошкільників; описати найбільш ефективні методи, прийоми, форми та умови роботи зі старшими дошкільниками, які сприяють розвитку творчих здібностей під час гри у комп'ютерні ігри;

- визначити динаміку розвитку творчих здібностей старших дошкільників експериментальної та контрольної груп: провести контрольний етап дослідження з використанням визначеного нами методичного інструментарію; визначити відмінності між рівнями розвитку творчих здібностей (залежні вибірки), що підтверджується за допомогою t-критерію Ст'юдента отриманих даних під час проведення емпіричного дослідження для визначення динаміки розвитку творчих здібностей старших дошкільників; на основі отриманих результатів зробити

висновки щодо динаміки розвитку творчих здібностей старших дошкільників після запровадження програми.

Результати нашого емпіричного дослідження підтвердили необхідність розробки програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор.

Детальніше зупинимося на окресленні наукових засад формувального етапу дисертаційної роботи. Провідними *методологічними підходами*, у руслі яких велась робота з розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, було визначено особистісно-діяльнісний та індивідуально-диференційовані підходи. Також ми спиралися на теорії розвитку творчого потенціалу особистості (О.Л. Туриніна), концепцію творчої діяльності (В.О. Моляко), здобутки вікової психології про вікові закономірності, умови та чинники розвитку обдарованості та здібностей дошкільника, психологічні засади застосування комп'ютерних ігор та особливостей їх впливу на розвиток особистості, принципи використання комп'ютерних ігор у навчально-виховному процесі старших дошкільників. Розроблена на цих засадах програма розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор складалася з системи комп'ютерних ігор, які було проаналізовано на відповідність щодо вікових обмежень, жанрів та змісту. На основі результатів аналізу було визначено ті ігри, які мають сприяти розвиткові творчих здібностей старших дошкільників та побудові розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор модель (рис 3.1.).

Так, для побудови психологічної програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор принципове значення мали такі положення:

– особистісно-діяльнісного підходу про активний творчий характер особистості (І.Д. Бех, І.С. Булах, В.В. Давидов, Г.С. Костюк, С.Д. Максименко);

– індивідуально-диференційованого підходу про урахування комплексу індивідуальних відмінностей дитини (Б.Г. Ананьєв, О.Г. Асмолов, В.С. Мерлін, В.У. Кузьменко, С.Є. Кулачківська, Д.І. Шульженко).

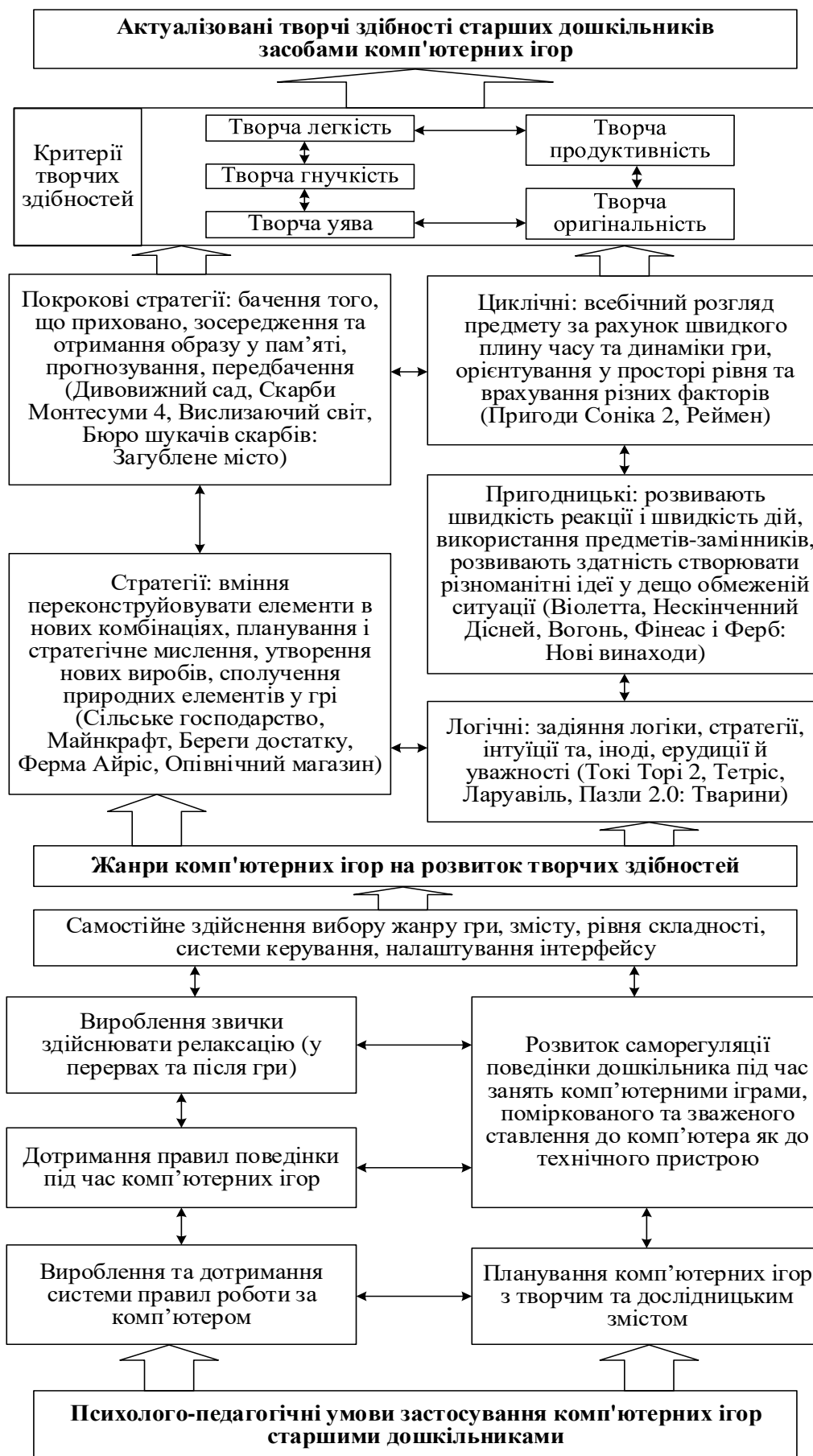


Рис. 3.1. Модель розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор

Спираючись на наведені вище наукові підходи та положення, нами були визначені ключові засади побудови психологічної програми розвитку творчих здібностей дітей старшого дошкільного віку.

По-перше, створюючи цілісну систему заходів розвитку творчих здібностей дошкільників засобами комп'ютерних ігор, основні зусилля мали спрямовуватися на формування у дітей внутрішньої мотивації, стимулювання до активної позиції, виявлення й розкриття наявних і потенційних можливостей щодо якісного перетворення творчих проявів у напрямку підвищення оригінальності дій, гнучкості, результативності тощо. Це забезпечувалось шляхом побудови змістовного діалогічного спілкування педагога та дитини (до початку та по завершенні гри), розробкою методичного супроводу, що виступав мотиваційною основою гри, спільним з дитиною визначенням ігрових завдань, вибору цікавих та відповідних віку сюжетів гри.

По-друге, важливо було забезпечити врахування індивідуальних творчих досягнень кожного та спрямованість на підтримку дитячої індивідуальності та самоцінності. Це передбачало здійснення моніторингу динаміки творчих здібностей за критеріями, а також диференційований підбір комп'ютерних ігор з урахуванням не лише рівня розвитку творчих здібностей, але і ступеня сформованості окремих критеріїв. Наприклад, для дітей із високими показниками оригінальності творчих здібностей та низькими за критерієм результативності ми планували посилену роботу в напрямку підвищення цього критерію. Крім цього, процес комп'ютерних ігор забезпечували методичним супроводом, у ході якого широко застосовували виховні психологічні ситуації: вибору, релаксації, постановки та досягнення мети, порівняння, аналізу, планування, успіху та визнання досягнень кожної дитини.

По-третє, у процесі комп'ютерних ігор діти мали визнаватися не об'єктами, а суб'єктами розвитку творчих здібностей. Це зумовило необхідність модифікації організаційних форм ігрової діяльності. Тому програма розвитку досліджуваної якості спрямовувалася на переведення дітей із пасивних споживачів знань про комп'ютерну гру в активних творців, що здатні вибирати гру, формулювати

проблему, аналізувати шляхи її вирішення, знаходити оптимальний результат і доводити його правильність. Особливої уваги надавалося встановленню постійного зворотного зв'язку від дитини для визначення наявності чи відсутності інтересу до комп'ютерної гри, особливостей опанування способами дій тощо. Це дало змогу в разі необхідності знайти разом із дитиною різні шляхи розв'язання тих чи інших ігрових завдань, спрямованих на розвиток досліджуваної якості, та забезпечувало дітям можливість самостійно приймати рішення щодо власних дій.

Змістовими напрямками роботи з розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор такі:

- розвиток здатності до всебічного розгляду предмету, здатності урахувувати у разі прийняття рішень різних факторів, здатності легко засвоювати нові, незнайомі матеріали, здатності до швидкого та вільного переключення думок, здатності легкого вирішення проблемних завдань;

- розвиток здатності вигадування нових ідей, здатності вміння вносити щось нове у відомі завдання, здатності відмови від зразків, здатності виходу за рамки заданої іншими ситуації, здатності самостійного вибору виду діяльності, матеріалів, здатності до створення нового продукту;

- розвиток здатності вільно переходити від одного способу розв'язування поставленого завдання до іншого, здатності переносити способи дій з одного виду діяльності на інший, здатності до використання предметів-замінників, багатозначних слів, розвитку здатності створювати різноманітні ідеї у дещо обмеженій ситуації;

- розвиток здатності до утворення нових слів, рим, здатності до створення нових сюжетів, ролей, здатності до створення виробів, зображень, здатності до переконструювання елементів у нових комбінаціях;

- розвиток здатності подумки сполучати образи в нові поєднання і комбінації, здатності уявляти можливі зміни дійсності, здатності до створення фантастичних ідей, прогнозування, передбачення, висування гіпотез, виділення сутнісного в межах однорідних явищ та його втілення в образі, грі.

Психологічними умовами застосування комп'ютерних ігор у процесі розвитку творчих здібностей дошкільника є:

- розвиток саморегуляції поведінки дошкільника під час занять комп'ютерними іграми, поміркованого та зваженого ставлення до комп'ютера як до технічного пристрою;
- вироблення та дотримання системи правил роботи за комп'ютером;
- дотримання правил поведінки під час комп'ютерних ігор;
- вироблення звички здійснювати релаксацію (у перервах та після гри);
- здатність самостійно здійснювати вибір жанру гри, змісту, рівня складності, системи керування, налаштування інтерфейсу; планування комп'ютерних ігор з творчим дослідницьким змістом.

Загальною структурою програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників нами було визначено:

1. Психодіагностичним етапом впровадження програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників було здійснення виявлення творчих здібностей за критеріями;

2. Розвивальним етапом впровадження програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників було: створення психолого-педагогічних умов для підтримки та розвитку творчих здібностей, відбір та проведення комплексу занять з використанням комп'ютерних ігор;

3. Психолого-педагогічне консультування й освіта батьків і педагогічного складу закладів дошкільної освіти (ефективними формами роботи є консультації, обговорення), у рамках якого слід розробляти стратегію розвитку кожної дитини;

4. Проведення розвивальних занять за структурою, показаною в табл. 3.1.

Таблиця 3.1.1

Загальна структура розвивальних занять для розвитку творчих здібностей старших дошкільників

| Етапи | Зміст | Мета |
|--------------|---|--|
| Вступний | Ритуал вітання, налаштування на заняття | Створення доброзичливої атмосфери, налаштування на взаємодію та спільну діяльність |

| | | |
|-----------|--|---|
| Основний | Проведення бесід | Сприяння засвоєнню знань про різні типи реагування на одну й ту ж ситуацію; формування способів правильної поведінки; експрес-діагностика індивідуальних форм реагування у ситуаціях гніву, агресії, невдоволення |
| | Гра у комп'ютерну гру | |
| | Релаксаційні вправи | Навчати звільнятися від невдоволення власними силами та результатами, від гніву психологічними методами (гра, розмова, фізичні вправи); зняти напруження |
| Заключний | Підведення підсумків заняття. Рефлексія. Ритуал прощання | Обмін враженнями, отримання зворотного зв'язку, налаштування на позитивні зміни у розвитку дітей |

Реалізація програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор може здійснюватися поетапно. Водночас реалізація наведених заходів у комплексі відкриває можливість забезпечення більш ефективного психологічного впливу на творчі здібності дитини. Основним змістом розвивальних занять для розвитку творчих здібностей старших дошкільників є комп'ютерні ігри та бесіди, що супроводжують їх.

Задля підвищення ефективності комп'ютерних ігор на розвиток творчих здібностей старших дошкільників слід врахувати такі фактори: дизайн гри, доступність для дитини, відповідності рівня розвитку та інтересу дитини до гри. У грі дитина має вільно контролювати рівень складності, хід гри, гнучкий сюжет, що дає змогу створювати когнітивні конструктиви.

Обґрунтуємо та представимо підібрані нами комп'ютерні ігри. Підбір *комп'ютерних ігор* відбувався відповідно до критеріїв творчих здібностей. Так, на розвиток *творчої легкості* нами було визначено комп'ютерні ігри за жанром – *циклічні [arcade]*. Цей жанр характеризується лінійністю сюжетної лінії, плавним ускладненням рівнів, короткотривалістю за часом та інтенсивністю ігрового процесу. Зазвичай головною метою є проходження рівня за максимально короткий проміжок часу, збір всіх бонусів на рівні та отримання максимальної

кількості балів. Під час гри у комп'ютерні ігри жанру циклічні дитина навчиться всебічно розглядати предмет за рахунок швидкого плину часу та динаміки гри. Щоб пройти рівень, дитина буде легко орієнтуватись у просторі ігрового рівня та враховувати різні фактори (перепони, пастки, урвища), щоб продовжити рівень та пройти його. У разі переходу на новий рівень дитина навчиться легко оцінювати майбутні перешкоди на шляху, легко та швидко реагувати на виникаючі за сюжетом перешкоди та оминати їх для отримання ігрового бонусу. В іграх такого жанру присутній так званий “бос”, комп'ютерний персонаж, з яким дитина зможе позмагатися, а також від набраних бонусів є бонусний рівень.

На розвиток *творчої оригінальності* нами було визначено комп'ютерні ігри за жанром – *логічні [logic]*. Цей жанр характеризує вирішення логічних завдань, що вимагають від гравця задіяння логіки, стратегії, інтуїції та іноді ерудиції й уважності. Логічні можуть включатися до ігор інших жанрів як ключові елементи ігрового процесу або ж для його урізноманітнення як міні-ігри. Щоб розвинути найбільш повно творчу оригінальність, слід обирати не одну, а декілька комп'ютерних ігор, які зможуть впливати на розвиток за показниками творчої оригінальності. Так, задля розвитку вміння виходити за рамки ситуації заданої іншими, самостійного вибору виду діяльності, матеріалів нами була обрана гра “Токі Торі 2”. За сюжетом головним персонажем у цій грі є жовта пташка, яка має вирішувати різноманітні завдання та долати перепони, що будуть зустрічатися на її шляху, за допомогою співу та стрибка. Для вміння вигадувати нові ідеї, відходити від стандартних, шаблонних форм мислення ми обрали гру “Тетріс”, у якій за допомогою стандартних сюжетних форм діти зможуть утворювати нові комбінації. Також у форматі “Тетрісу” не існує прив'язки до кольору, тому діти розвивають у собі вміння працювати з різними за кольором деталями отримуючи навички просторового розгляду предметів.

Щоб навчити дитину висувати нові ідеї, нешаблонності у діях, була обрана гра “Ларуавіль”, метою якої є проходження рівня у форматі “три в рядок”. Такий тип комп'ютерних ігор вчить дитину бачити більш широко, прораховувати свої ходи наперед та прогнозувати майбутні дії. Формат такого типу логічних ігор дає

змогу будувати змійки з однакових елементів. Також у разі проходження гри рівні будуть ускладнюватися. Так, наприклад, елементи можуть бути у “тілках”, “на замку” та ін. Допомагають вирішити завдання бонусні елементи, наприклад за прибирання чотирьох фішок дається “зірка”.

На розвиток *творчої гнучкості* нами було визначено комп'ютерні ігри за жанром – *пригодницькі [adventure]*. Цей жанр є інтерактивною історією з головним героєм, керованим гравцем. Найважливішими елементами гри в пригодницькому жанрі є розповідь і дослідження світу, а ключову роль в ігровому процесі відіграють рішення головоломок і завдань, що вимагають від гравця розумових зусиль. Такі характерні для інших жанрів комп'ютерних ігор елементи, як бої, економічне планування та завдання, що вимагають від гравця швидкості реакції і швидких дій у відповідь у пригодницьких іграх зведені до мінімуму або зовсім відсутні. За допомогою ігор цього жанру дитина навчиться за допомогою доступних за рівнями можливостей вільно переходити від одного способу розв'язання завдання до іншого. Це можливо завдяки вільному вибору частини рівня, адже за сюжетом ігор такого формату рівень умовно розділений на сектори, в яких необхідно виконати різні завдання. Також цей жанр ігор навчить дитину переносити способи дій з одного виду діяльності на інший, використовувати предмети-замінники, розвиток здатності створювати різноманітні ідеї у дещо обмеженій ситуації.

На розвиток *творчої продуктивності* нами було визначено комп'ютерні ігри за жанром – *стратегії [strategy]*. Цей жанр є іграми, в яких запорукою досягнення перемоги є планування і стратегічне мислення. Ігри можуть бути різної тематики зокрема: військової, економічної, суспільствознавчих симуляторів тощо. У розробленій програмі розвитку творчих здібностей ми використовували стратегії, спрямовані на сільське господарство й створення нових елементів життя та побуту, які запропоновані та необхідні за сюжетом гри. Так, у стимуляторах, націлених на сільське господарство, діти розвивали вміння до утворення нових виробів, у тому числі сільськогосподарських культур, вміння переконструйовувати елементи в нових комбінаціях, а саме формування та посів

на власний розсуд. Також цей жанр комп'ютерних ігор давав змогу дитині вжитися у роль фермера, створювати вироби, вирощувати нові культури. Також у ході гри діти вивчали назви і види сільськогосподарських культур (у стратегіях фермерства), сполучення природних елементів (камінь, пісок, руда, лава) у стратегіях формату створення світу та формування навичок та розуміння побудови елементарного ведення бізнесу з залученням стратегічних ігор-симуляторів на кшталт магазину.

На розвиток *творчої уяви* нами було визначено комп'ютерні ігри за жанром – *покрокові стратегії [Turn-Based Strategy]*. Цей жанр є жанром комп'ютерних ігор, де гравці здійснюють свої дії по черзі впродовж ходів. Поки перший гравець не виконає свої дії, інші не можуть почати хід. Назва жанру походить від того, що процес гри поділений на кроки (ходи). Завдяки іграм цього жанру діти навчаться бачити те, що приховано (пошук предметів), зосереджуватись та утримувати образ у пам'яті (збір заданих грою елементів, які необхідно знаходити на одному рівні, а використати на іншому), прогнозувати, передбачувати.

Під час заключного етапу експерименту з розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор здійснювався аналіз результатів (динаміки розвитку творчої легкості, творчої оригінальності, творчої гнучкості, творчої продуктивності, творчої уяви), проводилися цілеспрямовані зустрічі з батьками та педагогічним колективом закладів дошкільної освіти.

Спираючись на результати констатувального етапу дослідження, нами здійснено наукове обґрунтування психологічної програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, *метою* якої визначено розвиток творчих здібностей дітей старшого дошкільного віку засобами комп'ютерних ігор з урахуванням критеріїв творчих здібностей за жанром, віковими особливостями та розробку методичного супроводу для їх проведення. Задля реалізації мети здійснено підбір, апробацію та запровадження комплексу комп'ютерних ігор відповідності до критеріїв творчих здібностей. Методологічним підґрунтям програми стали положення особистісно-діяльнісного та індивідуального підходів про активний творчий характер особистості дитини,

необхідність урахування індивідуальних відмінностей, суб'єктність процесу розвитку творчих здібностей, знання про вікові закономірності, умови та чинники розвитку обдарованості та здібностей дітей дошкільного віку, принципи та умови використання комп'ютерних ігор у навчально-виховному процесі закладів дошкільної освіти. Нами було виокремлено п'ять основних жанрів комп'ютерних ігор (циклічні, логічні, пригодницькі, стратегії, покрокові стратегії) та побудовано диференційовану систему проведення ігрових занять з дітьми з урахуванням розвитку певного критерію творчих здібностей. Методичний супровід передбачав діалогічного спілкування педагога з дітьми, побудову відповідної системи запитань, включення ситуацій вибору, релаксації, планування, успіху, визначення та ін., забезпечення умов, сприятливих для проведення комп'ютерних ігор в дошкільному навчальному закладі.

3.2 Зміст психологічної програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор

Програма розвитку творчих здібностей засобами комп'ютерних ігор розрахована для роботи зі старшими дошкільниками, включає 72 заняття (24 комп'ютерні гри), які проводяться тричі на тиждень. Тривалість гри у комп'ютерні ігри – 15 хвилин. Для ефективного та психологічно врівноваженого виходу з гри допускаються додатково п'ять хвилин, дітям, які не встигли завершити рівень.

Програма розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор *спрямована* на розвиток творчих здібностей за такими критеріями: творчої легкості (розвиток здатності до всебічного розгляду предмету, здатності враховувати у разі прийняття рішень різні фактори, здатності до легкого засвоювання нового матеріалу, здатності до швидкого та вільного переключення думок, здатності до легкого вирішення проблемних завдань); творчої оригінальності (розвиток здатності придумувати нові ідеї, уміння вносити щось нове у відоме завдання, відхід від зразків, здатності виходити за рамки заданої іншими ситуації, самостійний вибір виду діяльності, матеріалів,

вміння створювати новий продукт); творчої гнучкості (розвиток здатності вільно переходити від одного способу розв'язування поставленого завдання до іншого, здатності переносити способи дій з одного виду діяльності на інший, використання предметів-замінників, багатозначних слів, розвинена здатність створювати різноманітні ідеї у дещо обмеженій ситуації); творчої продуктивності (розвиток здатності до утворення нових слів, рим, створення нових сюжетів, ролей, створення виробів, зображень, здатності переконструювати елементи в нових комбінаціях); творчої уяви (розвиток здатності подумки сполучати образи в нові поєднання і комбінації, уявляти можливі зміни дійсності, здатності до створення фантастичних ідей, прогнозування, передбачення, висування гіпотез, виділення сутнісного в межах однорідних явищ та його втілення в образі, грі).

Впроваджуючи програму розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, ми спостерігали за психологічним станом дітей у групі. У випадку, коли дитина починає нервувати, керівник поступово зупиняє гру, не забуваючи дати можливість завершити рівень або поставити паузу.

Структура програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор була побудована на основі критеріїв творчих здібностей та враховувала виявлені психологічні особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників (рівневі, гендерні). На розвиток творчої легкості проводились ігри – *циклічні [arcade]*, що мали на меті навчити дитину у разі прийняття рішення враховувати різноманітні сюжетні обставини, мати постійний інтерес до розвитку та ускладнення гри сюжетною лінією, асоціювати з попередньо пройденими рівнями для проходження наступних, включатися гнучко у варіації вирішення представлених у ході сюжету гри проблем; для розвитку творчої оригінальності – проводились *логічні [logic]*, що мали на меті навчити дитину у разі прийняття рішення розв'язувати нові незнайомі завдання, винаходити нові варіанти вирішення проблемної ситуації, здійснювати самостійний вибір виду діяльності; для розвитку творчої гнучкості – *пригодницькі [adventure]*, що мали на меті навчити дитину швидко переходити від одного

способу розв'язування поставленого завдання до іншого у разі прийняття рішення розв'язувати нові незнайомі завдання, здатність дитини виділяти функції об'єкта таким чином, щоб побачити в ньому нові можливості, чуттєве сприймання навколишнього світу, уважність; для розвитку творчої продуктивності – ігри *стратегії [strategy]*, що мали на меті навчити дитину використовувати комбінаторні властивості, генеруванню ідей, прорахунку наслідків дій до прийняття рішень, швидкості реакцій, відбору характерних ознак, предметів, життєвих явищ, відображення їх у комп'ютерній грі; для розвитку творчої уяви – *покрокові стратегії [Turn-Based Strategy]*, що мали на меті навчити дитину здатності “увійти” в уявні обставини, в умовні ситуації, навчити подумки сполучати образи в нові поєднання і комбінації, уявляти можливі зміни дійсності, прогнозувати, передбачати, осмислювати, виділяти певні ознаки об'єкта, виділяти сутнісне в межах однорідних явищ та втілювати його в конкретному або абстрактному образі.

Організація та проведення розвивальної програми:

1. Ознайомлення батьків з розвивальною програмою;
2. Кількість учасників заняття (10 – 15 дітей), вік – від 5 до 6 років;
3. Часова тривалість гри у комп'ютерні ігри – 15 хвилин;
4. Регулярність проведення розвивальних занять – 3 заняття на тиждень протягом шести місяців;
5. Загальна кількість розвивальних занять – 72;
6. Ознайомлення дітей з правилами роботи;
7. Технічне забезпечення: комп'ютерні ігри, комп'ютери, ноутбук (власний або той, що надасть дошкільний навчальний заклад), проектор.

План залучення комп'ютерних ігор у розвивальну програму відповідно до критеріїв творчих здібностей.

За результатами проведення констатувального експерименту було визначено інтенсивність занять відповідно до розвитку творчих здібностей за визначеними нами критеріями. Так, було встановлено, що найкраще у дітей була розвинена творча легкість, а найгірше – творча гнучкість. Нами було заплановано

проведення 72-х розвивальних занять та використано 24 комп'ютерні гри (ілюстрації до ігор див. у Додатку Р). Виходячи з кількісного показника констатувального експерименту нами було прийняте рішення відносно ігрового навантаження. Так на розвиток творчої легкості було відведено шість занять; творчої оригінальності – 12 занять; на розвиток творчої гнучкості – 27 занять; творчої продуктивності – 15 занять; на розвиток творчої уяви – 12 занять.

Загальна структура розвивальних занять для розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор:

- 1) ритуал вітання;
- 2) пояснення суті гри (змісту).

Вступне слово з пригадуванням попереднього заняття;

- 3) гра.

Під час гри необхідно спостерігати за психологічним станом дитини. У разі заглиблення, емоційної нестабільності (нервування, поглинання) гра припиняється у всій групі та проводиться релаксація;

- 4) релаксація.

Проводиться за необхідності. Під час релаксації гра призупиняється у всій групі. Щоб звільнити дітей від негативного впливу гри на психічний стан, проводяться вправи на релаксацію, які обираються керівником відповідно до ситуації (Додаток С);

- 5) ритуал прощання.

Відповідно до проведення розвивальних занять було виокремлено такі комп'ютерні ігри:

за метою гри: розвиток творчої легкості; розвиток творчої оригінальності; розвиток творчої гнучкості; розвиток творчої продуктивності; розвиток творчої уяви;

за жанром гри: циклічна; логічна; пригодницька; стратегія; покрокова стратегія.

Блок 1. Ігри, спрямовані на розвиток творчої легкості (циклічні [arcade])

Гра 1. Пригоди Соніка 2 / Sonic Adventure 2

Завдання гри: активізувати у дітей вміння легко оцінювати ситуацію, в яку їх ставить ігровий рівень, навчити приймати рішення, враховуючи різноманітні сюжетні обставини; активізувати вміння асоціювання пройденого шляху з винагородою; навчити використовувати навички попереднього досвіду.

Опис змісту: Пригоди Соніка 2 – це гра жанру циклічна. За сюжетною лінією на рівнях потрібно збирати кільця для захисту героя від загибелі і отримання додаткових життів. Крім того, можна знайти спеціальні капсули з різними бонусами, які дають додаткові можливості персонажу, наприклад, енергетичний щит, який притягує кільця і захищає від електричних атак. Персонаж гравця повинен дійти до кінця певної локації, або зібрати предмети.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено, урахування більш складних факторів дії головного персонажа, що зумовлює необхідність прийняття дітьми нових рішень.

Контрольні запитання для розвитку творчої легкості:

1. Який звір Сонік? (на розвиток здатності до всебічного розгляду предмета);
2. Щоб пройти рівень, що треба робити Соніку? (на розвиток здатності до урахування у разі прийняття рішень різних факторів);
3. Коли Сонік збирає необхідну кількість монеток та оминає всі перешкоди, що відбувається? (на розвиток швидкого перемикання думок);
4. Чи змінюється кількість та варіативність перешкод на шляху Соніка з кожним новим рівнем? (на розвиток здатності до швидкого та легкого перемикання думок);
5. Які перешкоди ви зустріли на шляху Соніка та як оминули? (на розвиток здатності до легкого засвоювання нового матеріалу)
6. Яка перешкода на шляху Соніка була для вас найважчою та найцікавішою та як ви її оминули? (на розвиток здатності до легкого вирішення проблемних завдань).

Спостереження: За нашими спостереженнями найкраще виявила творчу легкість під час гри Леся Т. Дівчина протягом трьох занять оцінювала ситуації, які надавав їй рівень. Легко оминала перешкоди та переходила на наступний рівень.

За час гри Леся Т. змогла пройти шість рівнів. Це найбільша кількість рівнів у експериментальній групі.

Для Діми Д. цей тип ігор виявився складним. Діма постійно зіштовхувався з перешкодами на шляху головного героя. Це відбувалося за рахунок того, що Дімі було дуже важко зорієнтуватися на оцінці наступних перешкод, вирішити куди краще пересунути ігрового персонажа та оминути її. Також Діма не намагався збирати монетки, хоча під час вступної бесіди та пояснення основної ідеї гри нами було дане розпорядження щодо цілей та мети гри. За результатами роботи по завершенню третього заняття Діма Д. зміг пройти лише один рівень.

Гра 2. Реймен / Rayman Origins Origins

Завдання гри: активізувати вміння розуміти сутність проблеми; активізувати вміння урахувувати у разі прийняття рішень різноманітні фактори; додатково розвивати у дітей увагу, здатність працювати у ритмі, що заданий особливостями гри, дрібну моторику рук.

Опис змісту: Реймен – це гра жанру циклічна. За сюжетною лінією дія гри відбувається у так званому “перехресті мрій” і їхніх країнах-світах. Андре - лідер Злумов, є Лумом (маленькі створіння схожі на світлячків), які вирости злими і невихованими. Одного разу вночі він перетворює Червоних (добрих) Лумов у Злумів, створивши з них свою армію і Реймену доведеться проти всі перешкоди на своєму шляху та побороти противників щоб врятувати добрих Лумів. На допомогу у подоланні перешкод в грі введені деякі елементи, а саме банки, які здатні надавати Реймену нові здібності на деякий час.

Ускладнення або варіант: у змісті передбачено ускладнення та варіативність дій головного персонажу, що зумовлює прийняття дітьми нових рішень.

Контрольні запитання для розвитку творчої легкості:

1. На якого звіра схожий Реймен? (на розвиток здатності до всебічного розгляду предмета);

2. Що необхідно зробити Реймену та які використати навички для успішного проходження рівня? (на розвиток здатності до урахування у разі прийняття рішень різних факторів);

3. Зустрічаючи на своєму шляху перешкоду, наприклад урвище, які навички повинен застосувати Реймен, щоб його оминати? (на розвиток розуміння сутності проблеми);

4. Рухаючись далі у рівні, чи помітили ви що усі завдання Реймена однакові, чи вони різні? (на розвиток здатності до швидкого та легкого перемикавання думок);

5. Скільки Лумів зустрілося вам на шляху? Скільки вдалось зібрати? Скільки Зулумів ви зустріли під час гри? (на розвиток уваги);

6. Рухаючись уперед, Реймен зустрічається лише з одним типом перешкод, чи різними? А якщо різними, то якими? Назвіть. Чи однакові дії необхідні Реймену, аби оминати ці перешкоди? (на розвиток здатності працювати у ритмі, що заданий особливостями гри).

Спостереження. За нашими спостереженнями найкраще виявив творчу легкість під час гри Паша П. Протягом трьох занять хлопчик демонстрував здатність до виділення головного, а саме впевнено керував діями головного персонажу, оминав усі перепони. Також Паша показав вміння синтезувати та узагальнювати, а також здатність до урахування у разі прийняття рішень різних факторів, а саме відповідав сам на контрольні запитання та встигав допомагати товаришам.

Іра С. так і не змогла впоратися з запропонованою нами грою, виявити у повному обсязі власні сили у творчій легкості. Їй було важко оцінювати поставлену грою ситуацію, а саме керувати персонажем. Також вона не показала результатів у прийнятті рішень, оцінюючи різноманітні фактори, а саме вона постійно натикалася на перепони та не могла повноцінно дійти до кінця рівня. За нашими спостереженнями Іра С. була у групі найслабкішою у виявленні творчої легкості.

Блок 2. Ігри, спрямовані на розвиток творчої оригінальності (логічні [logic])

Гра 3. Токі Топі 2 / Toki Tori 2

Завдання гри: активізувати у дітей навички продукування ситуацій, навчити їх нестандартному мисленню у вирішенні поставлених грою завдань, всебічного

розгляду проблеми для подальшого її розв'язання, самостійного вибору варіанта вирішення завдання.

Опис змісту: Токі Торі 2 – це гра-головоломка. У процесі гри Токі Торі 2 пташка Токі Торі має дві навички за допомогою яких вона може досягати поставлену грою мету. Так, першою навичкою у Токі Торі є – Свисток, який, як правило, змушує істот рухатися ближче, а також щоб Токі Торі виконувала різні дії. Інша навичка Токі Торі – штовхання. Ця навичка допомагає Токі Торі відштовхувати від себе різні предмети, як істот так і елементи навколишнього середовища.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено лінійність дій головного персонажу, що зумовлює прийняття дітьми нових рішень.

Контрольні запитання для розвитку творчої оригінальності:

1. На якого звіра схожий Токі Торі? (на розвиток здатності до всебічного розгляду предмету);
2. Якого кольору ця істота? Що ще ви знаєте такого кольору із овочів та фруктів? (на розвиток нестандартного мислення);
3. Чи може Токі Торі оминати перешкоду не задіявши жодних навичок? Чому? (на розвиток навичок продукування ситуацій);
4. Які створіння зустрічає на своєму шляху Токі Торі? (на розвиток всебічного розгляду проблеми та її подальшого розв'язку);
5. Чому велика пташка підхопила Токі Торі? Куди вона його понесла? (на розвиток всебічного розгляду проблеми та її подальшого розв'язку);
6. Що збирає Токі Торі? Скільки ви назбирали цих елементів за сьогодні? (на розвиток самостійного вибору варіанта вирішення завдання).

Спостереження. Гра Токі Торі виявилася надзвичайно цікавою, яскравою та динамічною для дітей. Найкраще себе виявили у цій грі троє дітей: Діма Т., Аліна А. та Міша Г. Вони за три заняття змогли пройти рівень спочатку з допомогою керівника та своїх товаришів, а потім вже самостійно. Діти впевнено змогли керуватися власними навичками і вигадувати як ще за допомогою

невеликого арсеналу дій персонажа можна пройти ту чи іншу перешкоду, самостійно обирали варіанти вирішення поставлених грою завдань.

Також двоє дітей так і не змогли повноцінно увійти в обставини, які диктувала гра. Так Даня Т. та Ігор П. по завершенню тижня змогли пройти тільки п'ять перешкод на шляху Токі Торі. Ці два хлопчики так і не змогли вловити усієї суті гри та активізувати своє креативне бачення стосовно вирішення поставлених грою завдань. Вони не змогли повноцінно відійти від заданої грою ситуації, не змогли самостійно вирішувати поставлені грою завдання.

Гра 4. Тетріс / Tetris Ultimate

Завдання гри: навчити дитину висувати нові ідеї, вмінню досягати результатів завдяки ігровому азарту, нешаблонність у діях, відхід від зразків.

Опис змісту: Тетріс – це гра жанру логічна. Головною ідеєю цієї гри є побудова повних рядів. Головною відмінністю Тетрісу від звичайного (класичного) тетрісу є те, що дитина буде змагатися з комп'ютером, або з іншою дитиною. Ця гра розрахована як на одного гравця так і на декількох. На відміну від лінії, яку треба побудувати в тетрісі, у цьому будуються ланцюжки довільної форми. Головна задача скласти ланцюжки з 4 та більше елементів. Також гравцеві слід враховувати такий фактор, як сміття, яке буде падати при неправильній розстановці елементів.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено, ускладнення та варіативність дій головного персонажу, що зумовлює прийняття дітьми нових рішень.

Контрольні запитання для розвитку творчої оригінальності:

1. На що схожі елементи? (на розвиток креативного бачення);
2. Чи буде впливати колір деталі на рядок у Тетрісі? (на розвиток креативного бачення);
3. Які кольори ви запам'ятали під час гри? (на розвиток висувати нові ідеї);
4. Які фрукти та овочі ви знаєте такого кольору (із запропонованих дітьми)? (на розвиток висувати нові ідеї);

5. Яка найменша кількість елементів у ланцюжку? (на розвиток вміння досягати результатів завдяки ігровому азарту);

6. Що ви ще знаєте прямокутної форми із повсякденного життя? (на розвиток креативного бачення).

Спостереження. За нашими спостереженнями найкраще виявила творчу оригінальність Маша С. Дівчинка змогла легко вловити суть гри і подумки сполучала ланцюжки та лінії. Вона оригінально та чітко відповідала на контрольні запитання, додавала відповіді своїх друзів та допомагала їм. У своїх діях та відповідях вона продемонструвала здатність до виходу за рамки заданої іншими ситуації та здатність до створення нового продукту (у нашому випадку ланцюжки крапельок).

А ось Альона К. показала себе у грі цього жанру та формату найгірше. Дівчинці ніяк не вдавалося побудувати бодай один ланцюжок та одну лінію, вона не змогла повноцінно вийти за рамки заданої іншими ситуації, обирати на власний розсуд подальші варіанти і дії у грі.

Гра 5. Ларуавіль / Laruaville

Завдання гри: активізувати у дітей динамічний хід мислення та загальне бачення майбутнього результату вирішення поставленого грою завдання, навчити дітей самостійно приймати рішення стосовно вирішення поставлених завдань, навчитися розв'язувати нові, незнайомі їм завдання, самостійно обирати рівень, у якому вони будуть грати на занятті.

Опис змісту: Ларуавіль – оригінальна і яскрава гра жанру збери три в рядок, логічна, аркада. Головною ідеєю цієї гри є побудова міста для казкових привидів шляхом вирішення завдань. Для вирішення завдань необхідно виконати такі умови: вирішити головоломку, зібрати усі монети у завданні три в рядок. З кожним новим рівнем дістатися монет буде складніше умовами, які надає гра. Так елементи будуть закриті на замок та заплетені гілочками. У грі відсутній режим часу тому діти можуть вільно грати. Також у грі присутні ігри з пошуком предметів та маджонг.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено вирішення головоломки та варіативність дій, що зумовлює прийняття дітьми нових рішень.

Контрольні запитання для розвитку творчої оригінальності:

1. Під час гри чи часто ви спостерігали появу грибів? І що ви з ними робили? А чи ці гриби їстівні чи неїстівні? (на розвиток динаміки ходу мислення);

2. Як ви думаєте, чим завершиться гра? (на розвиток загального бачення майбутнього результату вирішення поставленого грою завдання);

3. Як ви думаєте, чи змогли б ви зіграти у пушок предмета та знайти всі предмети без допомоги? Зіграли б ви? (заздалегідь заготовлена карточка з пошуком відмінностей) (на розвиток самостійного прийняття рішення відносно завдань);

4. Під час гри, чи отримали ви задоволення? А як ви вважаєте, скільки дощечок лежало на ігровому полі? (на розвиток вміння розв'язувати нові незнайомі завдання);

5. Якби вам дали ще 5 хвилин, який би рівень ви обрали? Чи є у вас бажання зіграти в нього зараз? (на розвиток самостійного вибору рівня, у якому вони будуть грати на занятті);

6. Чи помітили ви книги на ігровому полі? Якого вони кольору? Як ви вважаєте, про що йдеться у тих книгах? Чи то казки, чи розповіді? (на розвиток здатності креативного мислення).

Спостереження. Під час гри у Ларуавіль найкраще себе виявляла Ніна Т. Дівчинка самостійно вирішувала поставлені завдання та почувалася впевнено під час гри, цим вона продемонструвала впевнену здатність до самостійного виду діяльності. Декілька разів вона просила про допомогу та активно допомагала своїм друзям, цим вона продемонструвала впевненість у власних діях та зосередженість.

Саша З. на першому занятті відмовився грати в цю гру, але тихенько спостерігав за грою інших. На друге заняття Саша погодився грати та зміг пройти три рівні. По завершенню третього заняття Саша вже активно включився у гру та на контрольні запитання йому було важко відповісти. Саші вдалося виявити

здатність до виходу за рамки заданої іншими ситуації, виявив стійкість у самостійному виборі дій.

Гра 6. Пазли 2.0: Тварини / Puzzle 2.0: Animals

Завдання гри: основною метою введення у програму гри такого формату було навчити дітей самостійного прийняття рішення та впевненості у власних силах.

Опис змісту: Пазли – це проста і захоплююча гра, яку люблять мільйони дітей і дорослих у всьому світі. Відмінний спосіб не тільки відпочити від роботи і навчання, а й потренувати пам'ять, розвинути просторове сприйняття і вміння концентрувати увагу. Зручний інтерфейс програми дозволяє гравцеві задавати рівень складності гри, “порізавши” картинку на потрібну кількість елементів (від 4 до декількох тисяч), налаштовувати зображення за допомогою вбудованого редактора, зберігати незібраний пазл в галереї і робити багато чого іншого. У цій грі пропонується понад 130 фотографій домашніх улюбленців і різноманітних диких тварин.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено, поступове збільшення деталей, а також зміна їх форми на вибір дітей. Головною вимогою до цієї гри є не повторюваність та збільшення кількості деталей. Під час ігор такого типу головною умовою є спостереження за діями та вчинками дітей. Питання для релаксації та контрольні не передбачені.

Спостереження. На останніх заняттях з розвитку творчої оригінальності нами була введена гра Пазли. Під час першого заняття діти постійно були стурбованими, адже керівник дозволив їм обирати для себе повністю ускладнення, зображення та варіант рішення.

Під час гри найкраще себе виявила Соня С., яка впевнено обирала усі необхідні атрибути. За всі дні поступово ускладнювала собі завдання, чим виявила здатність до самостійного вибору виду діяльності та варіативність відносно кількості матеріалів. Найбільша кількість деталей, з яких складалося зображення по всій експериментальній групі, була у Соні. На кінець тижня ігри у Пазли Соня обрала собі зображення, яке складалося зі 120 деталей.

Найгірше у цій грі виявив себе Ілля Г. Хлопчик перших два заняття потребував допомоги та постійно перепитував чи правильно він зробив. На третій день Ілля зміг самостійно обрати зображення, чим продемонстрував низький рівень до прояву самостійного виду діяльності та кількісної оцінки деталей, з якими він зможе впоратись, а також кількість деталей та їх форму. Загальна кількість деталей на обраному їм зображенні під кінець ігрового тижня сягала 24-х деталей.

Блок 3. Ігри спрямовані на розвиток творчої гнучкості (пригодницькі [adventure])

Гра 7. П'ятачок: Велика космічна пригода

Завдання гри: навчити дітей елементарним знанням астрономії, вміння вільно переходити від одного способу розв'язання поставленого завдання до іншого, самостійний вибір розв'язання поставленого завдання.

Опис змісту: У сюжеті гри учень П'ятачок, мріє про дружбу з однокласницею Хрюнею, яка є відмінницею і дуже поважає розумних поросят. За порадою Підручника П'ятачок відправляється в складну космічну подорож і врешті-решт отримує гарний диплом з астрономії, який повинен зіграти в очах Хрюні роль тієї самої зірки. По дорозі він відвідує Місяць, орбітальну станцію, розмовляє з Великою Ведмедицею, Сонцем і іншими мешканцями Космосу. Наприклад, з зелененьким і дуже цікавим інопланетянином.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено варіативність запитань покладених в основну ідею гри, вирішення поставлених логічних завдань та проходження невеликих за часом рівнів.

Контрольні запитання для розвитку творчої гнучкості:

1. Яке зображення ви собі обрали? Чому? А якщо б це були ви, що б ви вміли робити? (на розвиток вміння вільного переходу від одного способу розв'язання поставленого завдання до іншого);

2. Як ви думаєте, що є космічним сміттям? Як він туди потрапляє? (на розвиток самостійного вибору розв'язання поставленого завдання);

3. Як називається робот, якого зустрів П'ятачок на Луні? Для чого, як ви думаєте, вони там потрібні? (на розвиток вміння вільного переходу від одного способу розв'язання поставленого завдання до іншого);

4. Як називається космічний камінь, який оминав П'ятачок на своєму космічному кораблі? (на розвиток самостійного вибору розв'язання поставленого завдання);

5. Чому вогонь горів різними кольорами? (на розвиток уміння вільного переходу від одного способу розв'язання поставленого завдання до іншого);

6. Чи бувають метеоритні дощі? (на розвиток самостійного вибору розв'язання поставленого завдання).

Спостереження. Під час гри у таку комп'ютерну гру ми зауважили, що майже усі діти вже активно включалися у процес гри та вже намагалися відповідати на питання, які були відведені як питання для релаксації. Але необхідно виділити Іру П., яка змогла самостійно вирішувати логічні завдання, демонструючи впевненість у виборі виду діяльності, відповідала правильно на поставлені грою питання (з п'яти питань могла відповісти на два правильно), чим продемонструвала здатність до вигадкування нових ідей та активно долучалася у процес обговорення, який виникав під час контрольних запитань.

А ось Микита В., навпаки, мляво керував процесом гри. Намагався пройти логічні завдання та, на жаль, демонстрував свій непосидючий норів та постійно намагався ухилитися від занять, чим продемонстрував низький рівень концентрації, але високий рівень стосовно виявлення здатності щодо вибору власної діяльності.

Гра 8. Віолетта / Violetta

Завдання гри: навчити дітей зосереджуватися та утримувати в пам'яті образ вже пройденого, вільно переходити від одного способу розв'язання поставленого завдання до іншого, самостійний вибір розв'язання поставленого завдання, здатність переносити способи дій з одного рівня на інший.

Опис змісту: Юну бунтівницю, дівчинку-підлітка Віолетту батьки виривають з обіймів цивілізації і привозять в глухе село. Сидячи на ліжку в своїй новій

кімнатці, випадково звертає увагу на світло, що мерехтить в мишачій норі. Зацікавлена цим світлом вона засовує у нірку руку та виймає чарівний амулет, та не встигає кліпнути очима, як потрапляє у чарівний світ, де жаби, що співають оперні арії, нікого не дивують, де садові гноми – це посланці з іншого виміру, а здатності до телекінезу не викликають ні здивування, ні заздрості. І тільки спритність і щастя дозволить вирватися з цього дивного світу і повернутися до батьків.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено ускладнення та варіативність дій головного персонажу, вирішення поставлених логічних завдань шляхом утримання зорового образу попередніх дій та баченого.

Контрольні запитання для розвитку творчої гнучкості:

1. Що буде, якщо Віолетта просто піде підійматися сходами? (на розвиток самостійного вибору розв'язання поставленого завдання);

2. Як ви вважаєте, як можна впіймати муху у бутиль з медом? (на розвиток вільно переходити від одного способу розв'язання поставленого завдання до іншого);

3. Для чого використовують сито у повсякденному нашому житті? (на розвиток здатності переносити способи дій з одного рівня на інший)

4. Це питання залежить від рівня, на який потрапить Віолетта через лабіринт. У нашому випадку був рівень у ванній кімнаті: як ви вважаєте, що треба зробити, або дістатися до шматочка медальйону який лежить на дні порожньої раковини? (на розвиток вільно переходити від одного способу розв'язання поставленого завдання до іншого)

5. Як буде називатися інструмент, який Віолетта збере із сірників? Що треба зробити для того, щоб вони утримувалися у купі? (на розвиток навчити дітей зосереджуватися та утримувати в пам'яті образ уже пройденого)

6. Що побачила Віолетта, зазирнувши у дзеркало? (на розвиток самостійного вибору розв'язання поставленого завдання).

Спостереження: Надзвичайно яскрава та приваблива візуально гра Віолетта дуже сподобалася дітям. Вони активно включилися в процес роботи, могли вільно

виходити з гри та активно відповідали на контрольні та релаксаційні питання. Найкраще себе виявила під час гри Лера У. Дівчинка змогла уважно слідкувати за процесом самої гри, запам'ятовувати ігрові рівні і вміло повертатися до потрібного, щоб розв'язати ту чи іншу загадку за сюжетом гри, чим продемонструвала високий рівень здатності до вигадування нових ідей, здатності вносити щось нове у відоме.

А Денис О. не зміг на першому занятті зрозуміти сутність гри. Він намагався пройти цю гру, як проходив раніше інші, але за специфікою такий тип гри вимагає від дитини виявляти творчу гнучкість на усьому рівні у цілому та на окремих елементах включно та утримувати це все у пам'яті. Він показав низький рівень у здатності до відходу за рамки заданої іншими ситуації, не зміг виявити самостійно вид дій та матеріалів.

Гра 9. Нескінченний Дісней / Disney Infinity

Завдання гри: навчити дитину вільному перемиканню думок, вмінню аналізувати поставлені та запрограмовані комп'ютерною грою ситуації та перешкоди, отримувати задоволення від виконання завдань, самостійного вибору розв'язання поставленого завдання, здатність переносити способи дій з одного рівня гри на інший.

Опис змісту: Гра нагадує LEGO-ігри та проходить в шести різних світах, де метою гравців є перемога над ворогами або збір бонусів або монет. Однією з особливостей є те, що вороги активно намагаються перешкоджати гравцеві шляхом створення пасток або приховування важливих елементів. Головною особливістю гри є здатність гравців надягати костюми 45 (можливо, що більше) персонажів з класичних і сучасних мультфільмів Дісней. Кожен світ складається з трьох зон, які, в свою чергу, діляться на три рівні. Таким чином, щоб пройти один світ Disney, гравцеві необхідно подолати дев'ять рівнів.

Контрольні запитання для розвитку творчої гнучкості:

1. Перше завдання: зібрати пушку? Що треба робити, аби доставити дуло до коліс? (на розвиток аналізувати поставлені та запрограмовані комп'ютерною грою ситуації та перешкоди);

2. Друге завдання: побудувати міст. Що треба зробити, аби побудувати міст? Скільки разів необхідно вистрілити, аби розвернути? (на розвиток аналізувати поставлені та запрограмовані комп'ютерною грою ситуації та перешкоди);

3. Третє завдання: перейти міст. Як герой може перейти міст, якщо він не суцільний? (на розвиток вільному перемиканню думок);

4. Для чого нам ключ? (на розвиток здатності переносити способи дій з одного рівня на інший);

5. П'яте завдання: Що треба зробити, аби звільнити пушку з рибацьких сітей? (на розвиток здатності перенесення способи дій з одного рівня на інший);

6. Які задачі ви ще вирішували, аби дістатися завершення рівня? (на розвиток самостійного вибору розв'язання поставленого завдання).

Спостереження. Головною відмінністю цієї гри є змішаний тип жанрів. Так, у Світі Діснею домінують такі жанри, як: пригодницька, логічна. Під час попередніх занять діти вже встигли познайомитися з подібними жанрами та продемонструвати своє вміння керувати динамікою у грі та вирішувати поставлені логічні завдання. Найкраще з цією грою зміг впоратися Артур З. Хлопчик зміг пройти два рівні від початку до кінця, виявляючи здатність до продукування ситуації, нестандартність у вирішенні поставлених грою завдань.

Натомість Ваня Н. постійно був знервований та потребував від керівника постійного нагляду. Після короткої розмови та додаткових питань за ходом гри для роз'яснення головної ідеї та умов вирішення поставлених грою завдань Ваня розслабився та на друге заняття зміг вирішити перше та друге завдання, а саме зібрав пушку та побудував міст. Для виконання цих завдань Ваня застосував нестандартність до вирішення завдань, нешаблонність у власних діях.

Гра 10. Вогонь / Fire

Завдання гри: навчити дитину акцентувати увагу на малопомітних підказках, які задаються ігровим простором, вмінні вільно переходити від одного способу розв'язання поставленого завдання до іншого, здатності переносити способи дій з одного рівня на інший.

Опис змісту: Героєм цієї історії став трохи дикий, але милий неандерталець Унгх, який примудрився заснути під час свого першого нічного чергування. Поки він дрімав, вогонь в селі погас. Катастрофа! Прокинулися одноплемінники дуже розсердилися і вигнали Унгха з села. Допоможіть недбайливому неандертальцю знайти вогонь в цьому величезному світі Кам'яного віку. Якщо доведеться, Унгх залізе в живіт динозавру, стрибне в жерло вулкана або відправиться подорожувати в часі. Він готовий піти на все, щоб добути вогонь!

Контрольні запитання для розвитку творчої гнучкості:

1. Питання після 5 хвилин гри: Опиняючись за межами селища, головному герою необхідно дістатися яблука, яке висить на дереві та охороняється змією. Як ви вирішили цю задачу? (Той, хто не зміг вирішити це завдання, проходить. Діти, які пройшли цей рівень можуть їм допомогти) (на розвиток акцентування уваги на малопомітних підказках, які задаються ігровим простором);

2. Порахуйте світлячків? Скільки ви їх бачите? А що ще ви бачите? Розкажіть (на розвиток акцентування уваги на малопомітних підказках, які задаються ігровим простором);

3. Перша частина заняття: як ви здогадуєтесь, що цей предмет можна використати, а усі інші просто малюнок? (на розвиток акцентування уваги на малопомітних підказках, які задаються ігровим простором);

4. Друга частина: у якій послідовності необхідно виставити рухомі плити, аби дістатися світлячка? (на розвиток здатності переносити способи дій з одного рівня на інший);

5. Перша частина: що треба зробити, аби динозавр зміг видмухнути світлячка? (на розвиток здатності переносити способи дій з одного рівня на інший);

6. Скільки світлячків ми вже зібрали? А що ще ми зібрали? Які предмети? Назвіть (на розвиток акцентування уваги на малопомітних підказках, які задаються ігровим простором).

Спостереження. Ця гра була обрана не випадково. Після проведення занять та гри у подібний жанр гри, а саме Віолетта, було зауважено, що діти почали

поводити себе більш уважно на заняттях, були більш терплячими та посидючими. Після проведення занять та гри у Віолетту більша частина дітей виявила зацікавленість у подальшому процесі розвитку та майбутніх питаннях запланованих у навчальний процес. Так, Юля З. була здивована подібністю ігор та відмінністю ігор Вогонь та Віолетта. Дівчинка звернула на це увагу та поділилася своїми враженнями. Зазначимо, що після проведення трьох занять, за нашими спостереженнями саме Юля змогла виявити вміння щодо нестандартного підходу до вирішення завдань, самобутності та нешаблонності у діях.

Та, на жаль, ще одна дівчинка, а саме Аня А. так і не змогла пройти самостійно жодного завдання. Аня потребувала постійного нагляду з боку керівника та допомоги друзів. Аня А. змогла по завершенню третього заняття пройти лише декілька завдань самостійно, адже ми вирішили допомогти дівчинці зосередитися за виконанні завдань, а саме починати кожен раз з початку, щоб дівчинка змогла впевнитися у власних силах та продовжити грати вже самостійно. По завершенню занять з цією грую Аня так і не змогла повноцінно себе виявити відносно творчої оригінальності.

Гра 11. Фінеас і Ферб: Нові винаходи / Phineas and Ferb: New Inventions

Завдання гри: навчити дитину орієнтуватися в ситуації запрограмованій у грі, вміння вільно переходити від одного способу розв'язання поставленого завдання до іншого.

Опис змісту: Фінеас і Ферб: Нові винаходи – це гра заснована на анімаційних телесеріалах Фінеас і Ферб. Сюжет гри полягає в наступному: в останній тиждень літніх канікул, Фінеас і Ферб не гають часу дарма, вони створюють, подорожують та досліджують світ для того, щоб знайти приховані скарби для музею. Також гра ведеться від лиця Перрі вутко носа, також відомого під кодовим ім'ям агент Пі, який намагається всіма своїми зусиллями перешкодити злому винахіднику доктору Дуфеншмірцу захопити все Триштаття.

Ускладнення або варіант: під час гри у гру подібного формату дітям доведеться використовувати попередні навички ведення гри, оскільки у таких

іграх немає однотипності, тут присутні пригодницький тип гри, логічний тип, циклічний тип.

Контрольні запитання для розвитку творчої гнучкості:

1. Куди треба дістатися Перрі-качконосу? (на розвиток здатності виділяти функції так, щоб побачити в них нові можливості);

2. Які елементи необхідно збирати Перрі під час проходження рівня? Назвіть їх (на розвиток уваги та сконцентрованості, посидючості);

3. Де ще використовуються ці елементи? (на розвиток здатності виділяти функції об'єкта і пропонувати різні способи його використання);

4. Коли з'являються комп'ютерні чіпи, які необхідні Фербу для побудови машини? (на розвиток уваги та пам'яті);

5. Як ви вважаєте, для чого Фінеас і Ферб збирають елементи на рівні з пірамідами? На що вони схожі? А які ще такі предмети ви знаєте? (на розвиток здатності до створення різноманітних ідей у дещо обмеженій ситуації, використання слів-замінників, багатозначних слів);

6. Як Фінеас і Ферб можуть оминати перепону зі стіни? (на розвиток здатності до створення різноманітних ідей у дещо обмеженій ситуації).

Спостереження. За нашими спостереженнями найкраще виявив творчу гнучкість під час гри Рома А. Він зміг вирішити найбільшу кількість завдань та пограти за Перрі-качконоса та за хлопчиків-братів Фінеаса та Ферба. Він вправно оцінював ситуацію та використовував для вирішення завдання, поставленого грою, різні варіанти рішень, вправно оцінював ситуацію та бачив, що необхідно зробити, аби пройти далі у грі.

Натомість Діана У. не змогла на першому етапі гри у гру даного типу та постійно повторювала свої попередні дії, не зуміла оцінити ситуацію, в яку поставила її гра. Також дівчинка не зрозуміла суті поставлених грою завдань та за результатом останнього завдання змогла пройти сюжет за Перрі-качконоса.

Гра 12. Лунтік пізнає світ

Завдання гри: вміння вільно переходити від одного способу розв'язання поставленого завдання до іншого, здатності переносити способи дій з одного рівня на інший.

Опис змісту: Лунтік запрошує малюків на прогулянку по яскравому казковому світу! Разом з допитливим місячним гостем і його друзями маленькі гравці побувають на лузі і у полі, в лісі і біля озера, дізнаються назви багатьох тварин, рослин, птахів і риб, навчаться визначати, до якої категорії відноситься той чи інший предмет, а в гостях у бабусі бджілки Капи і дідуса шершня Шера познайомляться з особливостями деяких професій. По кожній темі потрібно виконати кілька цікавих завдань, а якщо дитина не впорається, герої запропонують йому більш просте випробування.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено продуктивні діалоги з дітьми та їх знайомство з новими назвами тварин та рослин, а також оточуючого середовища.

Контрольні запитання для розвитку творчої гнучкості:

1. Назвіть тварин та рослин, котрих просить знайти бабуся бджілка (на розвиток уваги та сконцентрованості, посидючості);
2. Як називається ягідка, яку просить знайти бабуся бджілка? Що роблять з цієї ягідки? (на розвиток здатності виділяти функції так, щоб побачити в них нові можливості);
3. Назвіть назви тварин, рослин, які просить знайти дядько Сом (на розвиток уваги та сконцентрованості, посидючості);
4. Де живуть ці створіння? (на розвиток здатності до створення різноманітних ідей у дещо обмеженій ситуації, використання слів-замінників, багатозначних слів);
5. Назвіть рослини та створіння, які просить знайти дядько Жук (на розвиток уваги та сконцентрованості, посидючості);
6. Як ви гадаєте, де живуть ці створіння? (на розвиток здатності до створення різноманітних ідей у дещо обмеженій ситуації).

Спостереження. За нашими спостереженнями найкраще виявив творчу продуктивність під час гри Вадик С. Зауважимо, що цей хлопчик зміг активно брати участь як у процесі самої гри, так і у процесі обговорення питань. Він мав великий словниковий запас, міг продуктивно відповідати по суті запитань, активно допомагав друзям генерувати ідеї. Також нами було відмічено, що хлопчик демонстрував ще прояви творчої оригінальності (міг придумати нове для групи слово та визначення до нього), а також творчої легкості.

Однак слід зауважити, що серед більшості дітей, які змогли впоратися з завданнями, була одна дитина, що не змогла самостійно займатися грою та не змогла чітко дати відповіді на питання. Так, Саша Л. проходив гру інтуїтивно, а саме не міг сконцентруватися за зображенні, не зміг серед зображеного виділити необхідне. За результатами роботи Саша нами був віднесений до найгіршого результату.

Гра 13. Робота з клаптиками / Patchworkz

Завдання гри: під час підбору ігор ми керувалися впливом ігор на розвиток творчих здібностей дітей, прояви творчих здібностей та на реакцію дітей. За нашими спостереженнями було відмічено, що діти все ще вагались у прийнятті власних рішень, тому було прийняте рішення вести гру такого типу.

Опис змісту: Основним завданням цієї гри є – збір малюнка-викрійки з різних за формою і кольором клаптиків. Все що необхідно зробити – це перетягнути клапоть і помістити його на потрібне місце в візерунку. Будьте готові на кожному новому рівні зустріти нову картинку і нові візерунки. У цій грі діти познайомляться з нестандартною формою роботи з пазлами-аплікаціями з різноманітних фактурних елементів. Так дітям доведеться збирати зображення зі скла, дерева, паперу, заліза, тканини

Ускладнення або варіант: грою закладено ускладнення в форматі різності форм та зображень, а також умовних матеріалів, з яких зроблено аплікації.

Контрольні запитання для розвитку творчої гнучкості:

Усі питання були спрямовані на розвиток використання предметів-замінників (комп'ютерні моделі), здатності до створення різноманітних ідей для конкретної ситуації/питання.

1. Які ви знаєте вироби зі скла? Розкажіть.
2. Які ви знаєте вироби з дерева? Розкажіть.
3. Які ви знаєте вироби з паперу? Розкажіть.

Спостереження. Під час гри, за нашими спостереженнями, найкраще показала прояви творчої гнучкості Оля М. Вона змогла зосередити увагу на повному/цілому малюнку та склала найбільшу кількість мозаїк. Також Оля змогла назвати найбільшу кількість виробів зі скла, дерева та паперу, чим показала високий рівень розвитку до вживання предметів-замінників, а також розвинену здатності до створювання різноманітних ідей стосовно поставленого завдання.

Найгіршою у прояві творчої гнучкості виявилася Аріна У. Дівчинка не змогла повноцінно використати власні вміння щодо зосередження та використання предметів-замінників. Стосовно використання багатозначних слів і створювання різноманітних ідей на задані питання дівчинка також не виявила себе. За результатами всієї групи ми віднесли роботу Аріни до найгіршої відносно прояву творчої гнучкості під час роботи з цією грою.

Гра 14. Кеша. Король Поллівуду

Завдання гри: познайомити дітей з процесом створення кінематографії, навчитися орієнтуватися в ігровому просторі, розвинути здатності включення у запрограмований ігровим простором дещо обмежені ситуації та вміння вирішувати їх.

Опис змісту: “Кеша: Король Поллівуду” – це гра змішаного жанру в якому діти будуть грати за втікача папугу Кешу, який тікає від свого господаря Вовки. Цього разу Кеші не сподобалося те, що Вовка не дозволяв йому довго дивитися заокеанські бойовики. Недовго думаючи, наш герой вирішує сам відправитися в Поллівуд і стати справжньою кінозіркою! Але, звичайно, у нашого героя без пригод не обходиться. Зйомки в реальному бойовику, незадоволення режисера,

втеча, зустрічі з індіанцями, бандою мотоциклістів, комуною хіпі та інше, та інше, та інше...

Ускладнення або варіант: у змісті передбачено варіативність дій головного персонажу, що зумовлює прийняття дітьми гнучких рішень.

Контрольні запитання для розвитку творчої гнучкості:

1. Куди зібрався полетіти Кеша? (на розвиток гнучкого варіювання відповідей, словоутворень);

2. Чи знаєте ви щось про цю країну? Розкажіть (на розвиток здатності до створення різноманітних ідей у дещо обмеженій ситуації, використання слів-замінників, багатозначних слів);

3. Що взяв Кеша у кімнаті техобслуговування? Для чого ми використовуємо відро у повсякденному житті? Розкажіть для чого використовуєте відро ви (на розвиток здатності виділяти функції так, щоб побачити в них нові можливості);

4. Як допомогли ми Кеші пройти через охоронця на митниці? (на розвиток здатності виділяти функції так, щоб побачити в них нові можливості);

5. Де побував Кеша під час своєї мандрівки? (на розвиток гнучкого варіювання відповідей, словоутворень);

6. Як ви вважаєте, зміг би Кеша стати гарним актором кіно? (на розвиток гнучкого варіювання відповідей, словоутворень).

Спостереження. За нашими спостереженнями найкраще себе виявив під час гри Женя К. Хлопчик гнучко увійшов у варіативність запропонованих грою завдань. Зміг пройти самостійно без допомоги керівника три рівні. На контрольні питання зміг вільно та гнучко давати відповіді на питання, чим продемонстрував високий рівень прояву перенесення дій з одного виду діяльності на інший.

Не зміг виявити творчу гнучкість під час цієї гри Гриша З., який до кожної ситуації, закладеної у грі, ставився критично, потребував постійної допомоги та за результатами роботи не зміг пройти другого рівня. Під час контрольних питань йому було необхідно давати підказки щодо відповідей та подібні запитання, аби допомогти йому настроїтися на необхідний лад.

Гра 15. Брати Вікінги / Viking

Завдання гри: навчити дитину бачити у дещо незвичному ракурсі, концентруватися, самостійно шукати задані комп'ютерною грою елементи для вирішення поставленого завдання, навчити дітей асоціювати попередній рівень з наступним за способами та варіантами вирішення завдань.

Опис змісту: Біда нависла над колись благополучною країною вікінгів, підступні дикуни, за допомогою чорної магії своїх шаманів знищили чарівне дерево достатку, що дарує процвітання жителям. Відновіть колишню могутність країни вікінгів за допомогою братів вікінгів Еваранда і Бороміра. Цим відважним хлопцям, з Вашою допомогою належить знайти спосіб оживити дерево. Вам належить, відновити зруйнований об скелі корабель вікінгів, зібрати ресурси для виконання поставлених завдань і наймати воїнів, щоб ті, розібралися з дикунами. Попереду багато роботи, осушити болота, рубати ліс, добуток руди.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено ускладнення та варіативність дій головного персонажу, що зумовлює прийняття дітьми гнучких варіантів дій і рішень.

Контрольні запитання для розвитку творчої гнучкості:

1. Що необхідно збирати, аби відремонтувати корабель? (на розвиток здатності до створення різноманітних ідей у дещо обмеженій ситуації, використання слів-замінників, багатозначних слів);
2. Як ви вважаєте для чого ще використовують деревину? (на розвиток гнучкого варіювання відповідей, словоутворень);
3. Які корисні копали ще необхідно збирати під час гри? (на розвиток уваги та сконцентрованості, посидючості);
4. Для чого вони використовуються у грі та чи знаєте ви їх використання у повсякденному житті? (на розвиток гнучкого варіювання відповідей, словоутворень);
5. Чи необхідно під час гри піклуватися про робітників, а саме годувати їх, вмошувати спати? Що буде якщо цього не робити? (на розвиток здатності виділяти функції так, щоб побачити в них нові можливості);

6. Чи ви займаєтесь у повсякденному житті як герої цієї комп'ютерної гри? (на розвиток здатності до створення різноманітних ідей у дещо обмеженій ситуації, використання слів-замінників, багатозначних слів).

Спостереження. За нашими спостереженнями з завданням гри найкраще зміг впоратися Ігор М., який за час гри зміг відбудувати корабель. Для цього він користувався власними навичками та силами для вирішення поставлених задач. Так, він за допомогою проявив творчої оригінальності зміг оцінити ситуацію та виявити кмітливість та бачення дещо нового у комп'ютерному світі, а саме як використовувати той чи інший предмет. Також він виявив творчу гнучкість у процесі комбінування можливих ситуацій, задіявши при цьому способи дій з попередніх занять.

Найгірше творчу гнучкість у цій грі виявила Оля П. Дівчинка дуже переживала, що у неї нічого не виходило, тому їй була потрібна постійна допомога. На контрольні запитання відповідала мляво та односкладно, чим не розкрила прояв власного вміння використання предметів-замінників та слів та не показала здатності до створювання різноманітних ідей у дещо обмежених грою та контрольними питаннями ситуаціях.

Блок 4. Ігри, спрямовані на розвиток творчої продуктивності (стратегії [strategy])

Гра 16. Сільське господарство / Farm Craft

Завдання гри: активізувати знання про сільське господарство, здатності до утворення нових виробів, а саме вирощування нових культур, здатності переконструювати елементи в нових комбінаціях, а саме формувати сільське господарство за своїм розумінням.

Опис змісту: гра Сільське господарство – симулятор з елементами стратегії. Основна перевага гри – можливість йти до мети різними шляхами, використовуючи різні стратегічні і тактичні рішення. Ви будете допомагати Марті копати грядки і висаджувати різноманітні овочі і фрукти. Продаючи вирощений урожай, ви отримаєте гроші, на які зможете купувати удосконалене обладнання для своєї ферми, нове насіння і паростки для розширення господарства, наймати

працівників. Але фермерство – це не тільки садівництво, але і тваринництво. Тому вам також доведеться вирощувати поросят, збирати мед, зводити різні споруди.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено варіативність дій головного персонажу відповідно до сюжетної лінії гри, що зумовлює прийняття дітьми нових рішень.

Контрольні запитання для розвитку творчої продуктивності:

1. Які сільськогосподарські рослини ви сьогодні посадили? Назвіть (на розвиток здатності до створення виробів);
2. Які ще сільськогосподарські рослини ви знаєте? (на розвиток кількісного показника ідей відносно одиниці часу);
3. Назвіть кількість грядок, які ви маєте? (на розвиток швидкості реакцій);
4. Які рослини на цих грядках ви посадили? (на розвиток створення нових сюжетів);
5. Скажіть, а що необхідно рослинам, аби вони росли? (на розвиток кількісного показника утворення слів відповідно до одиниці часу);
6. Які рослини ви садили на першому занятті? (на розвиток швидкості реакції).

Спостереження. Під час гри у такий тип комп'ютерних ігор найкраще виявляв творчу продуктивність Данііл Д. Хлопчик вправно займався веденням та формуванням сільського господарства за метою та видом гри, чим демонстрував навички до високого рівня творчого захоплення. Також Данііл зміг назвати найбільшу кількість фруктів та овочів, чим показав високий рівень сформованості вміння до утворення нових слів.

Найгірший результат був у Іллі А. Хлопчик з самого початку робив по-своєму, чим продемонстрував прояви творчої оригінальності, але, на жаль, творча продуктивність у нього була малопомітна. Так, хлопчик не зміг увійти уявно в світ комп'ютерного фермерства, тим самим не показав власного творчого захоплення. Не зміг без підказки та допомоги назвати більше трьох назв фруктів та овочів, чим показав дуже низький рівень до утворення нових слів, ідей.

Гра 17. Майнкрафт / Minecraft

Завдання гри: активізувати розуміння елементарних потреб, вміння поєднувати елементи задля результату, створення різноманітних сюжетів.

Опис змісту: Дія гри Майнкрафт розгортається на території віртуального світу, що повністю складається з блоків (починаючи з вашого героя і закінчуючи величезними ландшафтами). Добувати і будувати – дві основних ваші задачі. На початку гри Майнкрафт, озброївшись власноруч створеної киркою чи лопатою, вирушайте у взаємодію з навколишнім вас світом. Руйнуєте блоки – отримуєте матеріали.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено побудову будинку з видобутих матеріалів. Матеріали дитина обирає на власний розсуд.

Контрольні запитання для розвитку творчої продуктивності:

1. Що ви робите у цій грі? (на розвиток швидкості реакції, здатності до утворення ідей у відносно обмеженій ситуації);

2. Чи можна побудувати будинок із гарбуза? А з чого, як ви вважаєте, будують будинки? (на розвиток кількісного показника ідей відносно одиниці часу);

3. Де добути камінь? (на розвиток здатності до створення виробів);

4. Чи можна ходити по лаві? (на розвиток швидкості реакцій);

5. Як можна добути деревину? (на розвиток здатності до створення виробів, до утворення ідей у відносно обмеженій ситуації);

6. Чи можна щось добувати не маючи відповідного знаряддя праці? (на розвиток здатності до утворення ідей у відносно обмеженій ситуації).

Спостереження. Відповідно до результатів проведеної роботи нами було відмічено Женю К., який найяскравіше продемонстрував прояви творчої продуктивності. Завдяки вмілому формуванню та веденню життєдіяльності головного персонажа нами була відмічено високий рівень творчої захопленості, здатності до утворення ідей у дещо обмеженій ситуації. Женья зміг роздобути каміння, деревину та побудувати собі будинок, який мав вікна, двері, підлогу та кришу.

Натомість Ваня Н. не зміг повноцінно увійти у віртуальний світ та, за нашими спостереженнями, недостатньо був захоплений грою. Тому, як результат, Ваня не зміг повною мірою проявити власні сили відносно створення нових виробів із добутого матеріалу, тому побудувати повноцінний будинок хлопчик не зміг. Також під час обговорення отриманих результатів хлопчик не виявляв ніякої зацікавленості, відповідав повільно.

Гра 18. Береги добробуту

Завдання гри: навчити дитину просторовому уявленню щодо побудови невеличкого селища, закріпити знання дітей щодо сільського господарства та його значення у житті людини, навчити створювати свої, власні містечка та селища.

Опис змісту: Це історія про хороброго мандрівника, який відправився в далекі країни на пошук джерела вічного щастя. Перед вами неосвоєна земля, щоб підпорядкувати її, доведеться добре попрацювати. Проходьте завдання, щоб заробити гроші, вивчайте різні науки, щоб будувати шахти, кузні, лісопилки, будинки і продавати вироблені ресурси. Приборкаєте суворий край і перетворите його в береги добробуту!

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено побудова невеличкого села з достатньою кількістю робітничої сили, мінералів та запасів.

Контрольні запитання для розвитку творчої продуктивності:

1. Навіщо переселенці після того, як потрапили на землю відразу ж почали ремонтувати хатку? (на розвиток здатності до створення виробів, до утворення ідей у відносно обмеженій ситуації);

2. Як ви вважаєте, яку ягідку збирає дівчинка? (на розвиток швидкості реакцій);

3. Що ще ви побачили на екрані під час гри? Які елементи? Назвіть (на розвиток швидкості реакції, здатності до утворення ідей у відносно обмеженій ситуації);

4. Що необхідно робити городянам, аби розвиватися далі? (на розвиток здатності до створення виробів, утворення ідей у відносно обмеженій ситуації);

5. Відсутність якої сировини найчастіше не дає змоги побудувати нову будову? (на розвиток швидкості реакцій);

6. Що ви робили у цій грі? (на розвиток швидкості реакції, здатності до утворення ідей у відносно обмеженій ситуації).

Спостереження. За нашими спостереженнями найкраще себе виявив у цій грі Даня Т. Хлопчик завдяки творчій захопленості зміг у ситуації, зумовленій комп'ютерною грою, розбудувати власне невелике містечко. Під час обговорення по завершенню занять хлопчик брав активну участь у обговоренні чим продемонстрував високий рівень вміння створення нових умовних ролей, багатий словниковий запас та вміння переконструйовувати введені за комп'ютерною грою умови.

Ігор П. не зміг повноцінно ввійти та оцінити власні сили відповідно до цієї гри. Хлопчик під час гри не виявляв жодних з показників творчої продуктивності. Він не зміг ввійти в умовні обставини, які закладені у гру. Під час обговорення по завершенню занять не виказував бажання обговорювати власні припущення та ідеї відповідно до конструювання та побудови власного селища.

Гра 19. Ферма Айріс

Завдання гри: познайомити дітей з елементами хімії, а саме залля варіння; познайомити з процесом визрівання квіток та ягід, вміння “варити” власні зілля.

Опис змісту: Ферма Айріс – це гра у жанрі стратегії, стимулятор. Головна ідея гри базується на бажанні головної героїні, Айріс, повернути своїх батьків. Зробити це вона планує власними силами, але доброзичливий сусід пропонує винайняти для цієї цілі детектива за 50 монет. Айріс дуже сподобалася ця ідея, але грошей у неї не було. Вона вирішує розбити квіткову ферму в будинку батьків, і продавати квіти. Успіх цієї ферми залежить від вас.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено ускладнення та варіативність дій головного персонажу, що зумовлює прийняття дітьми нових рішень.

Контрольні запитання для розвитку творчої продуктивності:

1. Скільки грядочок є у Айріс? Чи вони нам необхідні? (на розвиток швидкості реакції, здатності до утворення ідей у відносно обмеженій ситуації);
2. Як називається квітка, яку вирощувала Айріс? (на розвиток здатності до створення виробів, до утворення ідей у відносно обмеженій ситуації);
3. Які шкідники можуть знищити чарівну квітку? (на розвиток швидкості реакції, здатності до утворення ідей у відносно обмеженій ситуації);
4. За чим ще необхідно слідкувати, аби квіточка росла? (на розвиток здатності до створення виробів, утворення ідей у відносно обмеженій ситуації);
5. Хто пам'ятає, які ще рослини може вже висаджувати Айріс? (на розвиток швидкості реакцій);
6. Як Айріс може продати свої квіти? Яким способом? (на розвиток швидкості реакції, здатності до утворення ідей у відносно обмеженій ситуації).

Спостереження. За нашими спостереженнями найкраще виявила творчу продуктивність Іра П. Дівчинка під час гри була у стані високої творчої захопленості, вправно створювала букетики, які були необхідні для отримання монет та активно виявляла себе під час обговорень. Іра змогла виявити такі задатки до творчої продуктивності, як: створення нових виробів, переконструювання елементів у нових комбінаціях та швидкість реакції відносно відповідей на поставлені завдання.

Найгірше себе виявила у творчій продуктивності в цій грі Лера У. Вона не змогла повноцінно увійти в умовну ситуацію продиктовану правилами гри, та не показала жодних ознак проявів творчої продуктивності. Лера постійно намагалася зробити власний букетик та посадити квітку, яка була не потрібна на даний момент. Лера активно демонструвала прояви творчої оригінальності та не здобула ніяких результатів, оскільки не здобула ніяких результатів під час цієї гри.

Гра 20. Опівнічний магазин

Завдання гри: активізувати уявлення про керування магазином та розуміння потреб інших, вміння розвивати нові сюжети та ролі, переконструювати хід гри під власне розуміння.

Опис змісту: Ви керуєте торговою мережею і до вас будуть приходити самі незвичайні покупці від вампірів, до піратів або клоунів. На першому етапі ви зможете пройти стажування за прилавками різних торгових відділів, в грі безліч підказок і як тільки комусь з покупців щось знадобиться ви побачите знак запитання. Поспішайте виконувати прохання клієнтів і рекламуйте свій товар пропонуючи їм ще щось на вибір. Вам допоможуть майстри своєї справи, наймайте робітників і розвивайте свій бізнес, роблячи його успішним підприємством.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено розбудову магазину з урахуванням задоволення потреб віртуальних покупців.

Контрольні запитання для розвитку творчої продуктивності:

1. Які продукти продаються у магазині?
2. Що ще ви знаєте червоного кольору?
3. Що необхідно зробити, аби покупець залишився задоволеним?
4. Чи потрібно розвивати магазин? Що необхідно робити, аби він став затишнішим?
5. Чи потрібні нові працівники у магазині, чи одного касира достатньо?
6. Які необхідні умови для завершення рівня гри?

Спостереження. За нашими спостереженнями такий формат комп'ютерних ігор був більш привабливим для дівчаток. Так, найвиразніше виявила творчу продуктивність під час цієї комп'ютерної гри Вероніка П. За допомогою здатності до висування великої кількості ідей вона змогла попереджувати та задовольняти бажання ігрових покупців, також дівчинка за допомогою швидкості реакції встигала допомогти ігровим покупцям. Слід ще зазначити, що, під час обговорення результатів Вероніка змогла найбільш активно проявити себе під час другого контрольного запитання, назвавши найбільшу кількість речей червоного кольору.

А ось для хлопчиків такий тип комп'ютерних ігор був не надто привабливим. Так, найгіршим виявився результат Тимура З. Хлопчик не зміг повноцінно вловити суть гри та постійно запізнювався з виконанням примхи покупця. На

контрольні запитання відповідав або повторюючи за своїми друзями, або з допомогою керівника.

Блок 5. Ігри, спрямовані на розвиток творчої уяви (покрокові стратегії [Turn-Based Strategy])

Гра 21. Дивовижний сад

Завдання гри: навчити дитину бачити те, що приховано; зосереджуватися та утримувати образ у пам'яті, прогнозувати, передбачувати.

Опис змісту: За сюжетом гри вам у спадок дістався чудовий будинок від дідуся, але з дуже запущеним і спорожнілим садом. Щоб повернути йому його колишню привабливість, вам доведеться розпродавати різні корисні і не тільки речі. Прислухайтеся до побажань своїх клієнтів і у вас з'являться гроші для відновлення цього чудового саду. Так само ви зможете показати свої дизайнерські здібності і облаштувати сад лавками, альтанками, столиками на свій смак.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено ускладнення та варіативність дій головного персонажу, що зумовлює прийняття дітьми нових рішень.

Контрольні запитання для розвитку творчої уяви:

1. Хто пам'ятає, які предмети необхідно було знайти у шафі? (капелюх, гітара, подушка, чемодан, плакат, портфель) (на розвиток здатності виділяти сутнісне в межах однорідних явищ);

2. Хто пам'ятає, на чому знаходився капелюх? (на розвиток уваги);

3. Назвіть предмети, які ви шукали у кімнаті? (згорток, плюшева іграшка, білий метелик, картина, чотири віяла) (на розвиток подумки сполучати образи у пошуках необхідного);

4. Хто знає назву картини? (на розвиток здатності до створення фантастичних ідей, висування гіпотез);

5. Назвіть предмети, які ви шукали у підвалі? (краватка, лійка, лопата, шкіряний м'яч, драбина) на розвиток здатності виділяти сутнісне в межах однорідних явищ);

6. Хто знає, для чого потрібна драбина? (на розвиток здатності до створення фантастичних ідей, висування гіпотез).

Спостереження. За нашими спостереженнями найкраще у цій комп'ютерній грі виявив творчу уяву Єгор К. Хлопчик вправно та впевнено шукав усі необхідні елементи, задані сюжетом гри, демонструючи при цьому вміння бачити сутнісне в межах однорідних явищ, також здатність на основі окремого натяку (у грі назва предмета) будувати цілісний образ (пригадування, де на зображеному він побачив цей елемент).

Найслабкіший прояв творчої уяви ми спостерігали у Вадіка Ф. Хлопчик не міг зосередитися на зображенні та надовго втримати цілісність зображення або його частку у своїй пам'яті. Він постійно користувався підказками та шукав як можна обійти цю проблему. Так, він виявив здатність до проявів творчої гнучкості, але повною мірою не зміг проявити творчу уяву.

Гра 22. Бюро шукачів скарбів: Загублене місто

Завдання гри: навчити дитину прогнозування, висування гіпотез, виділення сутнісного в межах однорідних явищ та його втілення в образі.

Опис змісту: Одна з найбільш цікавих і захоплюючих професій це шукач скарбів. І Вам випав шанс стати кращим з кращих у своїй справі! Тому що відоме Королівське товариство шукачів скарбів відправило запрошення на участь в пошуках легендарного Золотого міста. Вас вже чекають у Лондоні, так що збирайте свої валізи і вперед! На пошуки загубленого Золотого міста поїдуть найкращі шукачі скарбів!

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено вирішення логічних завдань, під час яких необхідно буде використовувати різні варіанти рішень і предметів. Під час гри виникають ситуації, коли необхідно знайти предмет, який приховано. За нашими спостереженнями лише деякі діти здогадалися як саме це зробити, тому питання для релаксації базувалися на вирішенні таких проблемних завдань.

Контрольні запитання для розвитку творчої уяви:

1. Назвіть предмети, які ви шукали на рівні робочого кабінету? (вилка для розетки, гвинтівка, балони, моток мотузки, капелюх для сафари) (на розвиток виділення сутнісного в межах однорідних явищ та його втілення в образі);

2. Як можна зробити так, аби олівець став корисним? (на розвиток навчити дитину прогнозування, висування гіпотез);

3. Назвіть предмети, які ви шукали в аеропорту? (перо, три батарейки, тенісна ракетка) (на розвиток виділення сутнісного в межах однорідних явищ та його втілення в образі);

4. Як зробити так, щоб робот віддав нам те, що у ньому заховано? (на розвиток навчити дитину прогнозування, висування гіпотез);

5. Назвіть предмети які ви шукали на вулиці міста? (футбольний м'яч, дитяча коляска, гриб, два велосипеди) (на розвиток виділення сутнісного в межах однорідних явищ та його втілення в образі);

6. Як відімкнути чемодан? Де можна знайти цифри від його замка? (на розвиток навчити дитину прогнозування, висування гіпотез).

Спостереження. За нашими спостереженнями такий тип гри виявився найцікавішим для дітей старшого дошкільного віку. Так, нами було відмічено, що троє дітей змогли пройти три рівні самостійно: робочий кабінет, аеропорт, вулиця Лондона. Таня П., Слава Н. та Ярик Н. змогли за власними зусиллями та без підказок керівника вирішити всі поставлені завдання. Під час пошуку предметів діти яскраво демонстрували власні сили стосовно бачення сутнісного та виділення окремого в межах однорідних явищ (зображення) та висування гіпотез стосовно використання та вирішення логічних завдань.

Натомість найгірше себе виявив у цій грі Кирил П. який не міг зосередитися на зображення, аби виділити необхідний (що шукають) предмет, постійно чекав підказки, бо не був спроможний повною мірою використовувати припущення та вирішувати логічні завдання.

Гра 23. Скарби Монтесуми 4

Завдання гри: навчити дитину посидючості, утримання загального образу для вирішення поставлених завдань, виділення сутнісного в межах однорідних явищ,

а саме однакових елементів, що будуть складати ланцюжок, уявляти зміни дійсності, а саме вміння спрогнозувати можливі варіанти зміни ланцюгів та цілого зображення.

Опис змісту: Головній героїні гри дівчині Ганні сниться один і той же сон, в ньому вона бачить імператора стародавньої країни ацтеків, який застряг в часі і просторі. Йому ще можна допомогти, встановити древнє святилище і зібравши воєдино всі сім сердець ідолів, які перебувають там. Складайте ряди з однакових фішок, щоб роздобути чарівні бонуси і всемогутні тотеми стихій.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено ускладнення та варіативність дій головного персонажу, що зумовлює прийняття дітьми нових рішень.

Контрольні запитання для розвитку творчої уяви:

1. Назвіть найбільшу кількість фішок які ви змогли зібрати? (на розвиток здатності виділяти сутнісне в межах однорідних явищ);
2. Що треба зробити, аби прибрати фішки з ігрового поля? (на розвиток здатності до незвичного розгляду проблеми);
3. Якщо фішки неоднакових кольорів, чи можемо ми їх прибрати? (на розвиток здатності до сполучання подумки образів у нові поєднання і комбінації);
4. Як ви думаєте, скільки необхідно знайти тотемів, аби пройти цю гру? (на розвиток здатності до створення фантастичних ідей, висування гіпотез);
5. Як ви думаєте, чи зможе Ганна допомогти імператору ацтеків? (на розвиток здатності до створення фантастичних ідей, висування гіпотез);
6. Які кольори фішок на полі ви пам'ятаєте? (на розвиток здатності схоплювати ціле раніше частини).

Спостереження. За нашими спостереженнями такий тип ігор був вже знайомий дітям, і вони змогли вже грати без допомоги керівника. Хотілося б виділити Дашу К., яка змогла пройти власними силами за три заняття 10 рівнів. Дівчинка вправно користувалася власними вміннями аналізувати, прогнозувати, бачити сутнісне в дещо обмеженій грою ситуації та за допомогою цих властивостей вирішувати поставлені грою завдання.

Натомість всього три рівні зміг пройти Юра Б. Хлопчик намагався використати власне бачення щодо завдань, які були поставлені грою, та намагався вирішити їх за допомогою інтуїтивних методів, частково навіть не передбачуючи результату власної дії. Ми вважаємо, що на даному етапі розвиваючої програми такий результат найгірший.

Гра 24. Вислизаючий світ / The Whispered World

Завдання гри: розвиток здатності подумки сполучати образи в нові поєднання і комбінації, уявляти можливі зміни дійсності, прогнозування, передбачення, висування гіпотез, виділення сутнісного в межах однорідних явищ та його втілення в образі.

Опис змісту: Вислизаючий світ – це гра у жанрі квест. Головна ідея гри базується на маленькому клоуні Седріку, який одного разу зустрічає дивну істоту, яка стверджує, що Седрік мусить дістатися короля і врятувати світ від руйнування. Тепер нашого героя чекають неймовірні пригоди, він повинен врятувати світ від загибелі, а для цього пройти безліч різних рівнів і вирішити не одну головоломку.

Ускладнення або варіант: у змісті ускладнення передбачено вирішення логічних та сюжетних завдань за допомогою прогнозування, аналізування та утримання образів у власній уяві.

Рекомендації: під час та у ході проведення останньої за планом розвивального курсу гри питання на розвиток творчої уяви не заплановані. Під час останніх трьох занять запитання та релаксація проводяться за необхідності. На останні три розвивальні заняття пропонується проводити спостереження за самотійною роботою дітей.

Спостереження. Під час проведення останньої гри нами був відмічений Тимофій К. Загалом протягом усього розвивального курсу ми пильно слідкували за здобутками хлопчика. Тимофій за прояви творчих здібностей під час гри у комп'ютерні ігри був завжди яскравий та самотійний у власних висновках. Загалом з завданнями він впорався самотійно, але періодично просив допомоги керівника. Під час гри у “Вислизаючий світ” Тимофій зміг у повному обсязі

продемонструвати всі властивості творчих здібностей. За допомогою власного бачення гри він показав вміння використання незвичайного бачення головного персонажа та розуміння його функціональних можливостей, генерував велику кількість ідей стосовно вирішення поставлених грою завдань.

Але було відмічено і найслабкіший прояв творчих здібностей. Даша Н. не змогла повною мірою увійти в уявний світ комп'ютерної гри та використати власні вміння і навички. Дівчинка не змогла прогнозувати, передбачати, швидко реагувати на поставлені грою завдання. Вона вправно керувала персонажем та не могла повною мірою керувати процесом гри і вирішенням поставлених завдань самотійно.

Ми вважаємо, що такий комплект ігор забезпечить розвиток творчих здібностей за критеріями. Оцінюванню ефективності розвивальної програми присвячено наступний підрозділ.

3.3. Динаміка розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор

Перевірка ефективності програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор передбачала повторну діагностику творчих здібностей в експериментальній і контрольній групах відповідно до розробленого алгоритму психодіагностичного дослідження. Для діагностики рівня розвитку творчих здібностей старших дошкільників після впровадження експериментальної програми ми використали той самий діагностичний інструментарій, що і в констатувальному експерименті.

За результатами даних після проведення контрольного етапу експерименту було встановлено, що в експериментальній групі суттєво змінилися показники критеріїв творчої гнучкості та творчої продуктивності, також значно поліпшились показники творчої уяви й творчої оригінальності. Дещо покращився рівень творчої легкості, що є результатом систематичної роботи (табл. 3.3.1).

Таблиця 3.3.1.

Динаміка показників рівня розвитку творчих здібностей

експериментальної та контрольної груп

n = 164

| 1 | Критерії | Рівні | Контрольна група | | | | Експериментальна група | | | |
|------------------|-----------------------|--------------|------------------------|------|---------------------------|------|------------------------|------|---------------------------|------|
| | | | До формувального етапу | | Після формувального етапу | | До формувального етапу | | Після формувального етапу | |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | |
| | | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Творчі здібності | Творча легкість | дуже високий | 9 | 11,1 | 9 | 11,1 | 4 | 4,8 | 15 | 17,9 |
| | | високий | 26 | 32,1 | 27 | 33,3 | 27 | 32,5 | 33 | 39,3 |
| | | середній | 30 | 37,0 | 30 | 37,0 | 33 | 39,8 | 37 | 42,9 |
| | | низький | 16 | 19,8 | 15 | 18,5 | 11 | 13,3 | 0 | 0 |
| | | дуже низький | 0 | 0 | 0 | 0 | 8 | 9,6 | 0 | 0 |
| | Творча оригінальність | дуже високий | 8 | 9,9 | 8 | 9,9 | 5 | 6,0 | 11 | 13,3 |
| | | високий | 9 | 11,1 | 12 | 14,8 | 7 | 8,4 | 13 | 15,7 |
| | | середній | 27 | 33,3 | 27 | 33,3 | 27 | 32,5 | 40 | 48,2 |
| | | низький | 29 | 35,8 | 31 | 38,3 | 33 | 39,8 | 16 | 19,3 |
| | | дуже низький | 8 | 9,9 | 3 | 3,7 | 11 | 13,3 | 3 | 3,6 |
| | Творча гнучкість | дуже високий | 3 | 3,7 | 3 | 3,7 | 0 | 0 | 5 | 6,0 |
| | | високий | 13 | 16,0 | 14 | 17,3 | 9 | 10,8 | 12 | 14,5 |
| | | середній | 18 | 22,2 | 20 | 24,7 | 12 | 14,5 | 49 | 59,0 |
| | | низький | 22 | 27,2 | 24 | 29,6 | 25 | 30,1 | 7 | 8,4 |
| | | дуже низький | 25 | 30,9 | 20 | 24,7 | 37 | 44,6 | 10 | 12,0 |
| | Творча продуктивність | дуже високий | 0 | 0 | 1 | 1,2 | 0 | 0 | 7 | 8,4 |
| | | високий | 8 | 9,9 | 10 | 12,3 | 10 | 12,0 | 13 | 15,7 |
| | | середній | 35 | 43,2 | 38 | 46,9 | 28 | 33,7 | 41 | 49,4 |
| | | низький | 32 | 39,5 | 28 | 34,6 | 37 | 44,6 | 21 | 25,3 |
| | | дуже низький | 6 | 7,4 | 4 | 4,9 | 8 | 9,6 | 1 | 1,2 |
| Творча уява | дуже високий | 6 | 7,4 | 6 | 7,4 | 6 | 7,2 | 11 | 13,3 | |
| | високий | 7 | 8,6 | 8 | 9,9 | 9 | 10,8 | 17 | 20,5 | |
| | середній | 35 | 43,2 | 41 | 50,6 | 29 | 34,9 | 45 | 54,2 | |
| | низький | 28 | 34,6 | 24 | 29,6 | 24 | 28,9 | 6 | 7,2 | |
| | дуже низький | 5 | 6,2 | 2 | 2,5 | 15 | 18,9 | 4 | 4,8 | |

Виходячи з кількісних показників, слід зазначити, що за результатами контрольного етапу експерименту процентний показник також змінився. Так, у контрольній групі за критерієм *творчої легкості* відбулося зростання на високому рівні (з 32,1 до 33,3%), а на низькому зменшення (з 19,8 до 18,5%). На рівнях дуже високий, середній та дуже низький жодних кількісних змін не відбулось. За критерієм *творчої оригінальності* у контрольній групі відбулося зростання

показників на високому рівні (з 11,1 до 14,8%) та низькому (з 35,8 до 38,3%) і відбулося зменшення кількісних показників на дуже низькому рівні (з 9,9 до 3,7%). Показники дуже високого та середнього рівнів залишилися сталими. За критерієм *творчої гнучкості* у контрольній групі відбулося зростання показників на високому (з 16,0 до 17,3%), середньому (з 22,2 до 34,6%) та низькому (з 27,2 до 29,6%) рівнях, та відбулося зменшення кількісних показників на дуже низькому рівні (з 30,9 до 24,7%). На дуже високому рівні кількісних змін не відбулось. За критерієм *творчої продуктивності* у контрольній групі відбулося зростання показників дуже високого рівня розвитку (з 0 до 1,2%), високого (з 9,9 до 12,3%), середнього (з 43,2 до 46,9%) рівнів та відбулося зменшення кількісних показників на низькому (з 39,5 до 34,6%) та дуже низькому (з 7,4 до 4,9%) рівнях. За критерієм *творчої уяви* у контрольній групі відбулося зростання на високому (з 8,6 до 9,9%) та середньому (з 43,2 до 50,6%) рівнях, зменшення кількісних показників було виявлено нами на низькому (з 34,6 до 29,6%) та дуже низькому (з 6,2 до 2,5%) рівнях. На дуже високому рівні кількісних змін не відбулось.

У експериментальній групі за критерієм творчої легкості відбулося зростання на дуже високому (з 4,8 до 17,9%), високому (з 32,5 до 39,3%) та середньому (з 39,8 до 42,9%) рівнях та зменшення кількісних показників на низькому (з 13,3 до 0%) та дуже низькому (з 9,6 до 0 %) рівнях. У експериментальній групі за критерієм творчої оригінальності відбулося зростання на дуже високому (з 6,0 до 13,3%), високому (з 8,% до 15,7%) рівнях та середньому рівні (з 32,5 до 48,2%) та зменшення кількісних показників було на низькому (з 39,8 до 19,3%) та дуже низькому (з 13,3 до 3,6%) рівнях. У експериментальній групі за критерієм творчої гнучкості відбулося зростання на дуже високому (з 0 до 6,0%), високому (з 10,8 до 14,5%) та середньому (з 14,5 до 59,0%) рівнях та відбулося зменшення кількісних показників низькому рівні (з 30,1 до 8,4%) та дуже низькому рівнях (з 44,6 до 12,0%). У експериментальній групі за критерієм творчої продуктивності відбулося зростання на дуже високому (з 0 до 8,4%), високому (з 12,0 до 15,7%) та середньому (з 33,7 до 49,4%) рівнях, та зменшення кількісних показників на низькому (з 44,6 до 25,3%) та дуже низькому (з 9,6 до 1,2%) рівнях. У

експериментальній групі за критерієм творчої уяви відбулося зростання на дуже високому (з 7,2 до 13,3%), високому (з 10,8 до 20,5%) та середньому (з 34,9 до 54,2%) рівнях, та зменшення кількісних показників на низькому (з 28,9 до 7,2%) та дуже низькому (з 18,1 до 4,8%) рівнях.

Таблиця 3.3.2.

Кількісні показники розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор до та після проведення формувального експерименту

| Рівні | КГ (n=81) | | | | ЕГ (n=83) | | | |
|--------------|------------------|------|---------------------|------|------------------|------|---------------------|------|
| | До форм-го етапу | | Після форм-го етапу | | До форм-го етапу | | Після форм-го етапу | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Дуже високий | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 | 8,6 |
| Високий | 4 | 4,9 | 5 | 6,2 | 2 | 2,4 | 9 | 11,1 |
| Середній | 34 | 42,0 | 50 | 61,7 | 30 | 36,1 | 53 | 65,4 |
| Низький | 35 | 43,2 | 20 | 24,7 | 40 | 48,2 | 10 | 12,3 |
| Дуже низький | 8 | 9,9 | 6 | 7,4 | 11 | 13,3 | 2 | 2,5 |

Наведені у табл. 3.3.3. дані свідчать про позитивні зміни у розвитку творчих здібностей старших дошкільників, що відбулися після проведення розвивальної програми.

За критерієм творчих здібностей кількість дітей контрольної групи в яку не було віднесено жодної дитини залишилася незмінною. Кількість дітей віднесених до високого рівня, незначно змінилася з чотирьох до п'яти, кількість дітей з розвитком творчих здібностей, яких ми віднесли до середнього рівня змінилася з 34 до 50. Кількість дітей на низькому рівні, зменшилася з 35 до 20, а на дуже низькому рівні кількість віднесених до неї дітей зменшилась з восьми до шести.

У експериментальній групі кількість дітей, яких не було віднесено до жодного рівня, збільшилася до семи. Кількість дітей, яких ми віднесли до високого рівня, збільшилася з двох до дев'яти. Кількість дітей, яких було віднесено до середнього рівня проявлення творчих здібностей, збільшилася з 30 до 53, низького рівня – зменшилася з 40 до 10 та дуже низького рівня проявлення творчих здібностей зменшилася з 11 до двох дітей.

Так, з проявлення творчих здібностей у контрольній групі показники у процентному співвідношенні змінилися відповідно: зростання на дуже високому рівні не відбулося та залишилося сталим, на високому (з 4,9 до 6,2%) та середньому (з 42,0 до 61,4%) рівнях, відбулося також зменшення кількісних показників на низькому (з 43,2 до 24,7%) та дуже низькому (з 9,9 до 7,4%) рівнях.

У експериментальній групі відбулося зростання проявлень творчих здібностей на дуже високому (з 0% до 8,6%), високому (з 2,4% до 11,1%) та середньому (з 36,1% до 65,4%) рівнях, відбулося зменшення кількісних показників на низькому (з 48,2% до 12,3%) та дуже низькому (з 13,3% до 2,5%) рівнях.

Ефективність розвивальної програми з розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор можна констатувати виходячи з результатів контрольного етапу експерименту та кількісних показників рівнів.

Достовірність відмінностей між рівнями розвитку творчих здібностей (залежні вибірки) підтверджується за допомогою t-критерію Стьюдента. Обробка даних здійснювалася за допомогою статистичних програм SPSS Statistics 20.

Таблиця 3.3.3.

Динаміка показників рівня розвитку творчої легкості експериментальної та контрольної груп

n = 164

| | N | | Середнє | | Sd | | Медіана | | Розмах | | Min | | Max | | Дисперсія | |
|---|----|----|---------|-------|-------|-------|---------|----|--------|----|-----|----|-----|----|-----------|--------|
| | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II |
| К | 81 | 81 | 10.73 | 16.14 | 1.956 | 2.407 | 11 | 16 | 9 | 9 | 5 | 11 | 14 | 20 | 3.826 | 5.793 |
| Е | 83 | 83 | 11.08 | 13.88 | 3.029 | 3.694 | 11 | 14 | 16 | 18 | 2 | 2 | 18 | 20 | 9.175 | 13.646 |

Умовні позначення. N – кількість учасників тестування; Середнє – значення середнього арифметичного; Sd – середньо квадратичне відхилення; Min – мінімальний показний у групі; Max – максимальний показник у групі; Е – експериментальна група; К – контрольна група; I – вхідне тестування; II – вихідне тестування.

На основі аналізу емпіричних даних творчої легкості отримано такі результати: в експериментальній групі – середнє арифметичне значення у констатувальному етапі експерименту становило 11,08 при середньому

квадратичному відхиленні 3,029, максимальний показник становив 18, а мінімальний – зафіксовано на рівні 2 балів, звідси розмах 16 при дисперсії 9,175 (табл. 3.3.3.); у контрольній групі – середнє арифметичне значення у вхідному тестуванні становило 10,73 при середньому квадратичному відхиленні 1,956, максимальний показник становив 14, а мінімальний – зафіксовано на рівні 5 балів, звідси розмах 9 при дисперсії 3,826.

За результатами аналізу даних творчої легкості констатовано: в експериментальній групі мінімальний показник залишився без змін, тоді як максимальний збільшився з 18 до 20, причому спостерігається незначне збільшення середнього з 11,08 до 13,88, розмах збільшився на дві позиції, з 16 до 18, на основі чого було підвищення дисперсії з 9,175 до 13,646, у разі незначного збільшенні медіани на 4 при майже незмінному розмаху і дисперсії. В контрольній групі мінімальний показник підвищився з 5 до 11, причому максимальний залишився незмінним, завдяки цьому розмах не змінився, а дисперсія зросла з 3,826 до 5,793 при незначному збільшенні медіани на 4 у разі незмінного розмаху і майже незмінної дисперсії.

Таблиця 3.3.4.

Динаміка показників рівня розвитку творчої оригінальності експериментальної та контрольної груп

n = 164

| | N | | Середнє | | Sd | | Медіана | | Розмах | | Min | | Max | | Дисперсія | |
|---|----|----|---------|-------|-------|-------|---------|----|--------|----|-----|----|-----|----|-----------|--------|
| | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II |
| К | 81 | 81 | 11.17 | 15.16 | 5.133 | 3.096 | 11 | 15 | 20 | 14 | 0 | 6 | 20 | 20 | 26.347 | 9.585 |
| Е | 83 | 83 | 6.94 | 13.37 | 4.168 | 3.474 | 7 | 14 | 18 | 15 | 0 | 4 | 18 | 20 | 17.372 | 12.069 |

Умовні позначення. N – кількість учасників тестування; Середнє – значення середнього арифметичного; Sd – середньо квадратичне відхилення; Min – мінімальний показний у групі; Max – максимальний показник у групі; Е – експериментальна група; К – контрольна група; I – вхідне тестування; II – вихідне тестування.

На основі аналізу емпіричних даних творчої оригінальності отримано такі результати: в експериментальній групі — середнє арифметичне значення у констатувальному етапі експерименту становило 11,08 при середньому квадратичному відхиленні 3,029, максимальний показник становив 18, а мінімальний зафіксовано на рівні 2 балів, звідси розмах 16 при дисперсії 9,175

(табл. 3.3.4.); у контрольній групі – середнє арифметичне значення у констатувальному етапі експерименту становило 10,73 при середньому квадратичному відхиленні 1,956, максимальний показник становив 14, а мінімальний – зафіксовано на рівні п'яти балів, звідси розмах дев'ять при дисперсії 3,826.

За результатами аналізу даних творчої оригінальності констатовано: в експериментальній групі мінімальний показник збільшився з 0 до 4, а максимальний – з 18 до 20, причому спостерігається незначне збільшення середнього з 6,94 до 13,37, розмах зменшився на три позиції, з 18 до 15, на основі чого було зниження дисперсії з 17,372 до 12,069, при збільшенні медіани на сім у разі майже незмінного розмаху і дисперсії. В контрольній групі мінімальне значення також підвищилось з нуля до шести, причому максимальний показник залишився незмінним, завдяки цьому розмах не змінився, а дисперсія зменшилась з 26,347 до 9,585, при незначному збільшенні медіани на чотири у разі незмінного розмаху і майже незмінної дисперсії.

Таблиця 3.3.5.

Динаміка показників рівня розвитку творчої гнучкості експериментальної та контрольної груп

n = 164

| | N | | Середнє | | Sd | | Медіана | | Розмах | | Min | | Max | | Дисперсія | |
|---|----|----|---------|-------|-------|-------|---------|----|--------|----|-----|----|-----|----|-----------|--------|
| | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II |
| К | 81 | 81 | 10.88 | 14.54 | 4.948 | 3.944 | 11 | 15 | 20 | 14 | 0 | 6 | 20 | 20 | 24.483 | 15.555 |
| Е | 83 | 83 | 7.855 | 13.69 | 3.942 | 3.439 | 8 | 14 | 18 | 16 | 0 | 4 | 18 | 20 | 15.539 | 11.827 |

Умовні позначення. N – кількість учасників тестування; Середнє – значення середнього арифметичного; Sd – середньо квадратичне відхилення; Min – мінімальний показний у групі; Max – максимальний показник у групі; Е – експериментальна група; К – контрольна група; I – вхідне тестування; II – вихідне тестування.

На основі аналізу емпіричних даних творчої гнучкості отримано такі результати: в експериментальній групі — середнє арифметичне значення у констатувальному етапі експерименту становило 7,855 при середньому квадратичному відхиленні 3,942, максимальний показник становив 18, а мінімальний – зафіксовано на рівні 0 балів, звідси розмах 18 при дисперсії 15,539 (табл. 3.3.5.); у контрольній групі – середнє арифметичне значення у

констатувальному етапі експерименту становило 10,73 при середньому квадратичному відхиленні 1,956, максимальний показник становив 14, а мінімальний – зафіксовано на рівні п'яти балів, звідси розмах дев'ять при дисперсії 3,826.

За результатами аналізу даних творчої гнучкості констатовано: в експериментальній групі мінімальний показник збільшився на чотири, з нуля до чотирьох, максимальний – з 18 до 20, причому спостерігається незначне збільшення середнього з 7,855 до 13,69, розмах зменшився на дві позиції, з 18 до 16, на основі чого було зниження дисперсії з 15,539 до 11,827, при незначному зменшенні медіани на шість у разі майже незмінного розмаху і дисперсії. В контрольній групі мінімальний показник також підвищився з нуля до шести, причому максимальний залишився незмінним, це спричинило зниження розмаху на 6, з 20 до 14 та зменшення дисперсії з 24,483 до 15,555, при незначному збільшенні медіани на чотири у разі змінного розмаху та дисперсії.

Таблиця 3.3.6.

Динаміка показників рівня розвитку творчої продуктивності експериментальної та контрольної груп

n = 164

| | N | | Середнє | | Sd | | Медіана | | Розмах | | Min | | Max | | Дисперсія | |
|---|----|----|---------|-------|-------|-------|---------|----|--------|----|-----|----|-----|----|-----------|--------|
| | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II |
| К | 81 | 81 | 7.741 | 13.22 | 3.513 | 3.271 | 8 | 13 | 15 | 14 | 0 | 6 | 15 | 20 | 12.341 | 10.699 |
| Е | 83 | 83 | 7.157 | 13.04 | 3.681 | 3.542 | 7 | 13 | 20 | 14 | 0 | 6 | 20 | 20 | 13.55 | 12.546 |

Умовні позначення. N – кількість учасників тестування; Середнє – значення середнього арифметичного; Sd – середньо квадратичне відхилення; Min – мінімальний показний у групі; Max – максимальний показник у групі; Е – експериментальна група; К – контрольна група; I – вхідне тестування; II – вихідне тестування.

На основі аналізу емпіричних даних творчої продуктивності отримано такі результати: в експериментальній групі — середнє арифметичне значення у констатувальному етапі експерименту становило 7,157 при середньому квадратичному відхиленні 3,681, максимальний показник становив 20, а мінімальний – зафіксовано на рівні 0 балів, звідси розмах 20 при дисперсії 13,55 (табл. 3.3.6.); у контрольній групі – середнє арифметичне значення у констатувальному етапі експерименту становило 7,157 при середньому

квадратичному відхиленні 3,513, максимальний показник становив 15, а мінімальний – зафіксовано на рівні нуль балів, звідси розмах 15 при дисперсії 12,341.

За результатами аналізу даних творчої продуктивності констатовано: в експериментальній групі мінімальний показник збільшився з нуля до шести, тоді як максимальний залишився без змін, причому спостерігається збільшення середнього з 7,157 до 13,04, розмах зменшився на 6 позицій з 20 до 14, на основі чого відбулося незначне зниження дисперсії з 13,55 до 12,546, при збільшенні медіани на шість пунктів, у разі зміненого на шість розмаху та незначного розмаху дисперсії. В контрольній групі мінімальне значання також підвищилось з 0 до 6, а також збільшився максимальний показник з 15 до 20, це сприяло незначному зменшенню розмаху з 15 до 14 та незначному зменшенню дисперсії з 12.341 до 10.699 при зміні медіани на 6 пунктів.

Таблиця 3.3.7.

**Динаміка показників рівня розвитку творчої уяви
експериментальної та контрольної груп**

n = 164

| | N | | Середнє | | Sd | | Медіана | | Розмах | | Min | | Max | | Дисперсія | |
|---|----|----|---------|-------|-------|-------|---------|----|--------|----|-----|----|-----|----|-----------|--------|
| | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II |
| К | 81 | 81 | 8.914 | 14.67 | 4.747 | 3.182 | 8 | 15 | 19 | 14 | 1 | 6 | 20 | 20 | 22.534 | 10.125 |
| Е | 83 | 83 | 7.241 | 12.95 | 4.975 | 3.682 | 7 | 13 | 20 | 14 | 0 | 6 | 20 | 20 | 24.751 | 13.557 |

Умовні позначення. N – кількість учасників тестування; Середнє – значення середнього арифметичного; Sd – середньо квадратичне відхилення; Min – мінімальний показний у групі; Max – максимальний показник у групі; Е – експериментальна група; К – контрольна група; I – вхідне тестування; II – вихідне тестування.

На основі аналізу емпіричних даних творчої уяви отримано такі результати: в експериментальній групі — середнє арифметичне значення у констатувальному етапі експерименту становило 7,241 при середньому квадратичному відхиленні 4,975, максимальний показник становив 20, а мінімальний – зафіксовано на рівні 0 балів, звідси розмах 20 при дисперсії 24,751 (табл. 3.3.7.); у контрольній групі – середнє арифметичне значення у констатувальному етапі експерименту становило

8,914 при середньому квадратичному відхиленні 4,747, максимальний показник становив 20, а мінімальний – зафіксовано на рівні 1 бала, звідси розмах 19 при дисперсії 22,534.

За результатами аналізу даних творчої уяви констатовано: в експериментальній групі мінімальний показник збільшився з нуля до шести, тоді як максимальний показник залишився без змін, причому спостерігалось незначне збільшення середнього з 7,241 до 12,95, розмах зменшився на шість позицій, з 20 до 16, на основі чого було зниження дисперсії з 24,751 до 13,557, при збільшенні медіани на шість. У контрольній групі мінімальне значення також підвищилось з одного до шести, причому максимальний показник залишився незмінним, завдяки цьому розмах зменшився на п'ять пунктів – з 19 до 14 та зменшилась дисперсія з 22,534 до 10,125, при збільшенні медіани на шість.

Таблиця 3.3.8.

**Динаміка показників рівня розвитку творчих здібностей
експериментальної та контрольної груп**

n = 83 та n = 81

| | N | | Середнє | | Sd | | Медіана | | Розмах | | Min | | Max | | Дисперсія | |
|---|----|----|---------|-------|-------|-------|---------|----|--------|----|-----|----|-----|----|-----------|--------|
| | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II | I | II |
| К | 81 | 81 | 49.6 | 73.73 | 11.65 | 7.989 | 48 | 74 | 57 | 36 | 26 | 59 | 83 | 95 | 135,722 | 63,824 |
| Е | 83 | 83 | 40.23 | 66.94 | 9.692 | 8.607 | 39 | 66 | 42 | 49 | 22 | 44 | 64 | 93 | 93.935 | 74.080 |

Умовні позначення. N – кількість учасників тестування; Середнє – значення середнього арифметичного; Sd – середньо квадратичне відхилення; Min – мінімальний показний у групі; Max – максимальний показник у групі; Е – експериментальна група; К – контрольна група; I – вхідне тестування; II – вихідне тестування.

На основі аналізу емпіричних даних творчих здібностей отримано такі результати: в експериментальній групі – середнє арифметичне значення у констатувальному етапі експерименту становило 40,23 при середньому квадратичному відхиленні 9,692, максимальний показник становив 64, а мінімальний – зафіксовано на рівні 22 балів, звідси розмах 42 при дисперсії 93,935 (табл. 3.3.8.); у контрольній групі – середнє арифметичне значення у констатувальному етапі експерименту становило 49,6 при середньому квадратичному відхиленні 11,65, максимальний показник становив 83, а

мінімальний – зафіксовано на рівні 26 балів, звідси розмах 57 при дисперсії 135,722.

За результатами аналізу наведених даних творчих здібностей констатовано: в експериментальній групі мінімальний показник збільшився на 22 пункти – з 22 до 44, також збільшився максимальний показник на 29 пунктів – з 64 до 93, показник середнього арифметичного збільшився на 26,71 – з 40,23 до 66,94, розмах збільшився на сім позицій – з 42 до 49, це сприяло зменшенню дисперсії на 19,855 з 93,935 до 74,080, при збільшенні медіани на 27 – з 39 до 66. У контрольній групі мінімальний показник також підвищився з 26 до 59, максимальний збільшився з 83 до 95, розмах зменшився на 21 позицію, а дисперсія стала вдвічі меншою – з 135,722 до 63,824. Це сприяло збільшенню медіани з 48 до 74.

У разі порівняння коефіцієнтів творчих здібностей в експериментальній та контрольній групах можна зробити узагальнення: середні показники в експериментальній групі зросли з 40,23 до 66,94, у разі збільшення в контрольній з 49,6 до 73,73. Також змінилися мінімальні та максимальні показники в обох групах. Так, в експериментальній групі мінімальний показник під час констатувального етапу експерименту становив 22 бали, а під час вихідного піднявся до 44. У контрольній групі показник мінімального значення змінився з 26 до 59. Максимальний показник у експериментальній групі змінився з 64 до 93, а у контрольній – з 83 до 95. Узагальнивши дані, зазначено, що у контрольній та експериментальних групах показники змінилися відповідно до проведення розвивальної програми, що може бути свідченням ефективного впливу розвивальної програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор. Середні показники розвитку творчих здібностей близькі до дуже високих, що свідчить про позитивну динаміку розвитку творчих здібностей.

Отже, первинне припущення знайшло своє підтвердження: рівень творчих здібностей старших дошкільників після застосування системи комп'ютерних ігор підвищився. Аналіз результатів дослідження свідчить про значні якісні та

кількісні зміни в рівні розвитку творчих здібностей старших дошкільників після роботи, проведеної згідно з програмою.

3.4. Методичні рекомендації батькам, психологам та працівникам закладів дошкільної освіти щодо розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор

Проведене дисертаційне дослідження підтвердило, що успішний розвиток творчих здібностей старших дошкільників залежить не тільки від дитини, але й від тих умов, що створюють батьки, вихователі, психологи закладів дошкільної освіти.

В умовах психолого-педагогічного супроводу розвитку творчих здібностей старших дошкільників є особливості, які спрямовані на створення сприятливих умов для збереження психічної рівноваги старших дошкільників та розвитку творчих здібностей під час впровадження комп'ютерних ігор у програму закладів дошкільної освіти. Тому під час проведення розвивальних занять спрямованих на розвиток творчих здібностей старших дошкільників важливо чітко дотримуватись інструкцій проведення цих занять, спонукати до усвідомлення та аналізу зробленої роботи, поведінки.

Ефективний розвиток творчих здібностей старших дошкільників залежить від створення батьками та працівниками закладів дошкільної освіти умов, сприятливих позитивному сприйманню комп'ютерної гри для розвитку творчих здібностей, в яких дитина отримує всебічну підтримку та настанови для засвоєння отриманої інформації під час гри у комп'ютерні ігри.

1. Рекомендуємо розглядати творчі здібності у сукупності таких критеріїв, як творча легкість, творча оригінальність, творча гнучкість, творча продуктивність, творча уява.

2. Рекомендуємо батькам та працівникам закладів дошкільної освіти оцінювати рівень розвитку творчих здібностей старших дошкільників відповідно до визначених нами критеріїв.

3. Рекомендуємо використовувати для розвитку творчих здібностей старших дошкільників розроблену нами програму “Розвиток творчих здібностей старших дошкільників засобами комп’ютерних ігор”, основними напрямками якої є такі:

3.1. Емпіричний (виявлення творчих здібностей);

3.2. Психолого-профілактичний і розвивальний (створення психолого-педагогічних умов для підтримки та розвитку творчих здібностей);

3.3. Психолого-педагогічне консультування й освіта батьків та працівників закладів дошкільної освіти (ефективними формами роботи є консультації, обговорення, збори), у рамках якого слід розробляти стратегію розвитку кожної дитини.

4. Рекомендуємо батькам та працівникам закладів дошкільної освіти активніше залучати дитину до творчих процесів спочатку під пильним керівництвом, а з часом самостійно.

5. Рекомендуємо такий напрямок занять для з’ясування психолого-виховних аспектів розвитку творчих здібностей старших дошкільників під час гри у комп’ютерні ігри на базі дошкільних навчальних закладів:

5.1. Аналіз та прогнозування розвитку творчих здібностей старших дошкільників під час впровадження комп’ютерних ігор у процес дошкільної освіти;

5.2. Побудова конструктивних взаємин з дітьми в процесі гри у комп’ютерні ігри;

5.3. Засоби ефективного впровадження комп’ютерних ігор у процес дошкільної освіти;

5.4. Вплив комп’ютерних ігор на розвиток творчих здібностей старших дошкільників.

6. Рекомендуємо батькам та працівникам закладів дошкільної освіти оцінювати під час проведення розвивальної програми з розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп’ютерних ігор на базі закладів дошкільної освіти або у домашніх умовах дотримуватися таких правил:

6.1. Перед початком роботи з розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор необхідно попередньо з нею ознайомитися;

6.2. Не рекомендується проводити заняття з кількістю дітей, більшою ніж зазначено (тобто 10 – 15 дітей) та віком, молодшим від визначеного програмою (а саме 5 до 6 років);

6.3. Не рекомендуємо для батьків та працівників закладів дошкільної освіти проводити гру у комп'ютерні ігри, тривалість якої перевищує 15 хвилин.

6.4. Рекомендуємо для батьків та працівників закладів дошкільної освіти проводити заняття не частіше трьох разів на тиждень;

6.5. Рекомендуємо для батьків та працівників закладів дошкільної освіти кількість розвивальних занять у відповідності від потреби;

6.6. Перед початком введення програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор рекомендуємо для батьків та працівників закладів дошкільної освіти попередньо провести роботу з ознайомлення з дітьми та батьками;

6.7. Для проведення роботи з розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор рекомендуємо мати: комп'ютерні ігри, які будуть використовуватися під час розвивальної програми, план роботи, комп'ютери, ноутбук (у випадку, якщо робота буде проводитись у дошкільному навчальному закладі), проектор.

7. Рекомендуємо використовувати у процесі використання програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор такі комп'ютерні ігри та жанри: на розвиток *творчої легкості (циклічні/arcade)*: Пригоди Соніка 2 / Sonic Adventure 2, Реймен / Rayman Origins; на розвиток *творчої оригінальності (логічні/logic)*: Токі Торі 2 / Toki Tori 2, Тетріс / Tetris Ultimate, Ларуавіль / Laruaville, Пазли 2.0: Тварини / Puzzle 2.0: Animals; на розвиток *творчої гнучкості (пригодницькі/adventure)*: П'ятачок: Велика космічна пригода, Віолетта / Violetta, Нескінченний Дісней / Disney Infinity, Вогонь / Fire,

Фінеас і Ферб: Нові винаходи / Phineas and Ferb: New Inventions, Лунтік пізнає світ, Робота з клаптиками / Patchworkz, Кеша. Король Поллівуду, Брати Вікінги / Viking; на розвиток *творчої продуктивності (стратегії/strategy)*: Сільське господарство / Farm Craft, Майнкрафт / Minecraft, Берега достатку, Ферма Айріс, Опівнічний магазин; на розвиток *творчої уяви (покрокові стратегії/Turn-Based Strategy)*: Дивовижний сад, Скарби Монтесуми 4, Вислизаючий світ / The Whispered World, Шукачі скарбів.

8. Рекомендуємо перед тим, як ввести нову комп'ютерну гру, проводити вступну бесіду для налаштування дітей у правильному руслі. Також під час роботи допускаємо відволікаючі бесіди з окремою дитиною. Цей прийом використовується для дітей, які відволікаються від процесу гри або ж занадто у неї занурюються. Щоб не виникали ситуації комп'ютерної залежності від комп'ютерної гри, керівник пильно слідкує за дітьми та виявляє відхилення у поведінці дитини. Для дітей, які занадто занурюються у процес гри та не реагують на керівника, додається ще п'ять хвилин, аби дитина могла безболісно вийти зі світу комп'ютерної гри та активно допомагають їй це зробити. Вихід з ігрового світу можливий за умови завершення ігрового рівня дитиною, а також розвивальних вправ, розрахованих на розвиток творчих здібностей, але таких, які будуть максимально відображати те, що діти пройшли у комп'ютерній грі.

9. Рекомендуємо використовувати бесіди-лекції для батьків та працівникам закладів дошкільної освіти за такою тематикою:

9.1. Творчі здібності. Що це, як вони проявляються та як розвиваються?

9.2. Батьки і вихователі як мотиватори розвитку творчих здібностей старших дошкільників.

9.3. Умови успішного впровадження комп'ютерних ігор у повсякденне життя старшого дошкільника.

9.4. Батьківська участь у розвитку творчих здібностей старших дошкільників під час гри у комп'ютерні ігри.

9.5. Проблеми, які виникають під час гри у комп'ютерні ігри, та умови їх подолання.

9.6. Види та жанри ігор які стимулюють старших дошкільників до розвитку творчих здібностей.

9.7. Як правильно та продуктивно організувати час гри у комп'ютерні ігри.

9.8. Шляхи попередження і подолання негативних наслідків гри у комп'ютерні ігри старшими дошкільниками.

Узагальнюючи сказане вище, зазначимо, що розвиток творчих здібностей є процесом тривалим, складним і з притаманними йому закономірностями і тенденціями їх подальшого розвитку.

Під час роботи з комп'ютерними іграми дитину необхідно підготувати до зосередженої діяльності, а не до звичайної гри. Пояснюючи правила діяльності, під час заняття необхідно дотримуватись правил поведінки (наприклад: не бігати по комп'ютерному класу, не допомагати сусідові та не підглядати).

Релаксація за необхідності та після повного завершення або виходу з гри. Під час релаксації дітям пропонується відповідати на завчасно заготовлені запитання, але які направлені суто на розвиток творчих здібностей за критеріями та завчасно заготовлених. Питання мають стосуватися гри, у яку грають діти.

Розвивальна програма сприяє розвитку творчих здібностей старших дошкільників, а також їх культурі поведінки під час гри, які старші дошкільники можуть отримати під час гри у комп'ютерні ігри, що буде сприяти подальшому розвитку творчих здібностей загалом. Структура змісту запропонованого курсу базується на активному залученні старших дошкільників до творчих процесів як у повсякденній діяльності, так і на заняттях, які будуть проводитися під контролем керівника розвивальної програми.

У результаті здійсненого теоретичного аналізу та проведеного емпіричного дослідження нами було визначено, що успішний розвиток творчих здібностей старших дошкільників залежить не тільки від прикладних нахилів дитини, але й від тих умов, що створюють батьки та працівники закладів дошкільної освіти. У процесі впровадження програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор нами було сформульовано методичні

рекомендації застосування програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор.

Висновки до третього розділу

Відповідно до завдань дисертаційного дослідження досягнуто таких результатів:

- теоретично обґрунтовано програму розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор;
- розвивальну програму розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор втілено через впровадження комп'ютерних ігор у жанрах: циклічні, логічні, пригодницькі, стратегії та покрокові стратегії у старших дошкільних групах закладів дошкільної освіти;
- у структурі розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор виділено жанри комп'ютерних ігор відповідно до критеріїв творчих здібностей: творча легкість (циклічні), творча оригінальність (логічні), творча гнучкість (пригодницькі), творча продуктивність (стратегії), творча уява (покрокові стратегії);
- на основі контрольного етапу експерименту було отримано кількісні дані, що підтверджують ефективність розвивальної програми, спрямованої на розвиток творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор. Результати проведеного дослідження свідчать про те, що в експериментальній групі зменшилась кількість дітей з дуже низьким рівнем розвитку творчих здібностей від 13,3 до 2,5%, а у контрольній групі кількість дітей з дуже низьким рівнем розвитку творчих здібностей зменшилась з 9,9 до 7,4%. Характеризуючи групу з низьким рівнем розвитку творчих здібностей, варто відзначити зміни, які відбулися в експериментальній групі, а саме – зменшення з 48,2 до 12,3%, а в контрольній групі – зменшення з 43,2 до 24,7%. В свою чергу, кількість старших дошкільників з середнім рівнем розвитку творчих здібностей збільшилася в експериментальній групі з 36,1 до 65,4%, а у контрольній з 42,0 до 61,7%. Зросла кількість дошкільників з високим рівнем розвитку в експериментальній групі з 2,4

до 11,1%, на той же час в контрольній він зростає з 4,9 до 6,2%. У контрольній групі кількість дітей з дуже високим рівнем розвитку творчих здібностей залишилась сталою, а в експериментальній групі їх кількість зросла з 0 до 8,6%.

– сформульовано методичні рекомендації застосування розвивальної програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, що містять рекомендації, які направлені на створення сприятливих умов для збереження психічної рівноваги та розвитку творчих здібностей під час впровадження комп'ютерних ігор у програму закладів дошкільної освіти.

Зміст третього розділу дисертації представлений у наступних публікаціях:

1. Андрощук О. В. Комп'ютерна гра, різновиди, жанри та її психологічна роль у становленні особистості старшого дошкільника / О. В. Андрощук. // International scientific professional periodical journal "The Unity of Science". – Prague, 2017. – December, 2016-January, 2017. – 160 с. – С. 60–63.

2. Андрощук О.В. Розвиток творчої легкості дошкільників у процесі комп'ютерних ігор (фрагмент розвивальної програми) / О. В. Андрощук// Науковий журнал «Молодий вчений», №3 (55). – Херсон: Видавничий дім «Гельветика», 2018. – 394 с. – С. 273–276.

3. Андрощук О.В. Методичні рекомендації щодо розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор [Текст] / О. В. Андрощук // Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми гуманітарних та природничих наук» (м. Харків, 30-31 березня 2018 року). – Херсон : Видавництво «Молодий вчений», 2018. – 188 с. – С. 107–110.

ВИСНОВКИ

У дослідженні наведено теоретичне узагальнення та емпіричне розв'язання наукової проблеми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, що виявляється у концептуальному осмисленні феномена творчих здібностей старших дошкільників, – розкритті його психологічної сутності, визначенні критеріїв та показників, теоретичному обґрунтуванні та емпіричному виявленні рівнів прояву та гендерних відмінностей, у визначенні психолого-педагогічних умов застосування комп'ютерних ігор з метою розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Створенні ефективної психологічної програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор в умовах закладів дошкільної освіти.

1. Творчі здібності особистості – це здатність людини породжувати незвичні ідеї, відхилятися від традиційних схем мислення, оригінально вирішувати проблемні ситуації; творчі здібності – це здатність дивуватись, уявляти і пізнавати, вигадувати, уміння знаходити рішення в нестандартних ситуаціях, спрямованість на відкриття та створення нового, це вміння людини нестандартно підходити до вирішення завдань, легке розуміння та продукування великої кількості варіантів рішення за певний період часу. Розвиток творчих здібностей веде до виникнення творчої обдарованості як інтегрального особистісного утворення.

Виховання творчої особистості починається з раннього та дошкільного віку. Методологічною основою дослідження проблеми розвитку творчих здібностей дошкільника є особистісно-діяльнісний та індивідуально-диференційований підходи, що забезпечують активне та відповідальне ставлення дошкільника до власних здібностей та діяльності, а також урахування комплексу індивідуальних властивостей кожної дитини. Розвиток творчої особистості дошкільника – одне з пріоритетних завдань дошкільної освіти. Розвиток творчої особистості розглядається як процес вирішення індивідуально-значущих та соціально детермінованих, творчих завдань, в процесі яких дитина оволодіває необхідним

комплексом якостей, пов'язаних з різними аспектами її життєдіяльності. Творчі здібності дитини виявляються та активізуються у тих випадках, коли вона діє не за шаблоном, пропонує і реалізує оригінальні способи рішення практичних та ігрових завдань, виявляє творчість та отримує такі її продукти, як малюнок, казка, оповідання, конструкція.

2. Критеріями творчих здібностей старших дошкільників є: творча легкість (показники: здатність до всебічного розгляду предмету, здатність урахувати при прийнятті рішень різні фактори, здатність до легкого засвоєння нового матеріалу, здатність до швидкого та вільного переключення думок, здатність до легкого вирішення проблемних завдань); творча оригінальність (показники: здатність придумувати нові ідеї, вміння вносити щось нове у відоме завдання, відхід від зразків, здатність виходити за рамки заданої іншими ситуації, самостійний вибір виду діяльності, матеріалів, вміння створювати новий продукт); творча гнучкість (показники: здатність вільно переходити від одного способу розв'язування поставленого завдання до іншого, здатність переносити способи дій з одного виду діяльності на інший, використання предметів-замінників, багатозначних слів, розвинена здатність створювати різноманітні ідеї у дещо обмеженій ситуації); творча продуктивність (показники: здатність до утворення нових слів, рим, створення нових сюжетів, ролей, створення виробів, зображень, здатність переконструювати елементи в нових комбінаціях); творча уява (здатність подумки сполучати образи в нові поєднання і комбінації, уявляти можливі зміни дійсності, здатність до створення фантастичних ідей, прогнозування, передбачення, висування гіпотез, виділення сутнісного в межах однорідних явищ та його втілення в образі, грі).

Виділені критерії та показники дозволяють охарактеризувати дуже високий, високий, середній, низький та дуже низький рівні розвитку творчих здібностей старших дошкільників. Емпірично встановлено переважання у старших дошкільників середнього та низького рівнів розвитку творчих здібностей, відмінності у розвитку та гендерному співвідношенні окремих критеріїв творчих

здібностей, що зумовлює пошук шляхів, методів і засобів розвитку досліджуваного феномену.

3. Ігрові технології і техніки (у тому числі і комп'ютерні) займають значуще місце у навчально-виховному процесі закладів дошкільної освіти. Комп'ютерні ігри внесені до програми виховання старших дошкільників як засіб розвитку інтелекту та пізнавальних здібностей, оскільки їх змістовою частиною передбачено конструювання різноманітних ситуацій, творчого пошуку, оригінального варіанта розв'язання проблемного завдання, гнучкого застосування різноманітних вмінь та навичок. Унаочнення уявної ситуації сприяє перетворенню абстрактних образів у більш реальні. Ці властивості комп'ютерної гри забезпечують розвиток творчих здібностей за критеріями творчої оригінальності, творчої уяви, творчої гнучкості. Ігрова ситуація з пригодницьким або казковим змістом полегшує хід вирішення проблеми, робить його захоплюючим та емоційно привабливим для дитини, що позитивно впливає на розвиток творчих здібностей за критеріями творчої легкості та творчої продуктивності.

Психолого-педагогічними умовами ефективного застосування комп'ютерних ігор з метою розвитку творчих здібностей старших дошкільників є: розвиток саморегуляції поведінки дошкільника під час занять комп'ютерними іграми; помірковане та зважене ставлення до комп'ютера як до технічного пристрою; вироблення та дотримання системи правил роботи за комп'ютером; дотримання правил поведінки під час комп'ютерних ігор; вироблення звички здійснювати релаксацію; здатність самостійно здійснювати вибір жанру гри, змісту, рівня складності, системи керування, налаштування інтерфейсу; планування комп'ютерних ігор з творчим та дослідницьким змістом.

4. Авторська модель розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, віддзеркалює структуру творчих здібностей, умови їх розвитку, ігрові жанри відповідно до критеріїв творчих здібностей. У відповідності до неї розроблена психологічна програма розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, яка передбачала

проведення роботи у двох напрямках: робота з дорослими (практичними психологами, педагогами та батьками) та безпосередня робота з дітьми старшого дошкільного віку. Розвивальна програма розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор втілена через впровадження комп'ютерних ігор у жанрах: циклічні, логічні, пригодницькі, стратегії та покрокові стратегії у старших дошкільних групах закладів дошкільної освіти. У структурі розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор було виділено жанри комп'ютерних ігор відповідно до критеріїв творчих здібностей: творча легкість (циклічні), творча оригінальність (логічні), творча гнучкість (пригодницькі), творча продуктивність (стратегії), творча уява (порокові стратегії).

5. Ефективність авторської програми розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор виявилась у збільшенні кількості дітей з дуже високим, високим та середнім рівнем їх прояву, здатності в уявній ситуації самостійно здобувати та активно засвоювати пізнавальний матеріал, знаходити найбільш оригінальні варіанти рішень, здійснювати вибори дієвих ігрових операцій та процедур, розвитку вмінь користуватися комп'ютером, формуванні етики поведінки за комп'ютером. Найбільш ефективними виявились комп'ютерні ігри, що спрямовувались на формування у дітей внутрішньої мотивації, стимулювання до активної позиції, виявлення й розкриття наявних і потенційних можливостей щодо якісного перетворення творчих проявів у напрямку підвищення оригінальності дій, гнучкості, результативності тощо.

Розроблено методичні рекомендації для педагогів та психологів щодо розвитку творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор, які містять: організоване планування комп'ютерних ігор у навчальному процесі закладів дошкільної освіти; рекомендації до підбору комп'ютерних ігор з урахуванням вікових, гендерних, індивідуальних можливостей дітей, опис способів впливу батьків та вихователів на процес гри у комп'ютерні ігри; методичний супровід до ходу ігор, який передбачає здійснення діалогічного спілкування педагога з дітьми, побудову відповідної системи запитань,

включення ситуацій вибору, релаксації, планування, успіху, визнання та ін., забезпечення умов, сприятливих для проведення комп'ютерних ігор в дошкільному навчальному закладі.

Подальша перспектива дослідження проблеми полягає у вивченні впливу комп'ютерних ігор на інші види здібностей дошкільника (музичні, дослідницькі, інтелектуальні, естетичні) та різні аспекти психічного та особистісного розвитку дітей дошкільного віку (емоційного, мотиваційного, вольового, інтелектуального), а також роль комп'ютерних ігор у формуванні готовності дошкільників до навчання в школі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева М. І. Психологія: Підручник / Ю. Л. Трофімов, М. І. Алексеева, П. А. Гончарук та ін. – К.: Либіль, 2005. – 558 с. – С. 28–30.
2. Базовий компонент дошкільної освіти в Україні. // Бібліотечка журналу “Дошкільне виховання”. – 1999. – С. 63.
3. Бех І. Д. Виховання особистості: навч. метод, посіб. Кн. Особистісно орієнтований підхід: науково-практичні засади / І. Д. Бех. – К.: Либідь, 2003. – 342 с. – С. 76–97.
4. Беленька Г. В. Розвиток дитини-дошкільника: сучасні підходи та освітні технології: монографія / Г. В. Беленька, Н. М. Голота, А. М. Гончаренко та ін.. – К., 2009. – 272 с. – С. 56–46.
5. Белкіна Е. В. Естетичне виховання дітей шестирічного віку засобами образотворчого мистецтва (на матеріалі живопису) : дис. канд. пед. наук: 13.00.01 / Белкіна Е. В. – Київський ун-т ім. Тараса Шевченка. – К., 1996. – 190 с. – С. 55.
6. Белікова Н. Комп’ютерно-ігровий комплекс // Н. Белікова. // Палітра педагога. 2001.– № 4. – С. 14–17.
7. Белікова Н. Комп’ютерно-ігровий комплекс // Н. Белікова. // Палітра педагога. 2002. – № 1. – С. 19–22.
8. Бібік Н. М. Переваги і ризики запровадження компетентнісного підходу в шкільній освіті / Н. М. Бібік // Український педагогічний журнал. – 2015. – № 1. – С. 47–58
9. Біла І. М. Психологія дитячої творчості / І. М. Біла. – К.: Фенікс, 2014. – 137 с. – С. 53 – 59.
10. Біла І. М. Стратегії творчої діяльності: школа В.О.Моляко / І. М. Біла, Н. А. Ваганова, Ю. А. Гулько, Е. В. Кіричевська. – Київ: Освіта України, 2008. – 700 с. – С. 35 – 42.
11. Біла І. Феномен дитячої творчості / І. Біла. // Дошкільне виховання. 2011. – № 1. – С. 7–11.
12. Богоявленська Д. Б. Психологія творчих здібностей / Д. Б. Богоявленська. – М.: ВЦ “Академія”, 2002. – 320 с. – С. 61.

13. Богоявленська Д. Б. Вчора і сьогодні психології творчості / Д. Б. Богоявленська. – М.: Наука; Сенс, 2000. – 549 с. – С. 186–198.

14. Брушлинский А. В. Уява і творчість / А. В. Брушлинский. – М., 1969. – С. 13–65.

15. Бугайова Н. М. Профілактика інтернет-залежності в перебігу електронного навчання / Бугайова Н. М. // Теорія та методика електронного навчання: збірник наукових праць. Випуск І. – Кривий Ріг: Видавничий відділ НметАУ, 2010. – 263 с. – С. 24–28.

16. Бурмистров И. В. Психологічні кореляти захопленості комп'ютерними іграми. / И. В. Бурмистров, Ю. В. Фомичева, А. Г. Шмельов. // Сірий 14. Психологія. – 1991. – № 3. – С. 27–39.

17. Виноградова А. С. Формування інноваційного простору дошкільної освіти: наук.-метод. посіб. / упоряд. Н. В. Любченко, О. А. Прокопенко; А. С. Виноградова за ред. Є. Р. Чернишової / Ун -т менедж. освіти НАПН України. – К., 2012. – Ч. 1. – 112 с. – С. 69–76.

18. Волосюк А. А. Впровадження та поширення інформаційно-комунікаційних технологій у роботі дошкільного навчального закладу з дітьми, педагогами, батьками та громадськістю : тематичний збірник праць / упоряд.: А. А. Волосюк; за заг. редакцією Л. А. Шишолік. – Рівне : РОППО, 2015. – 85 с. – С. 36.

19. Галин А. Л. Особистість і творчість: психологічні етюди / А. Л. Галин. – К.: Кн. Вид-во, 1989. – 128 с. – С. 29.

20. Гальченко В. М. Сутність винахідливості та чинники її розвитку в дітей дошкільного віку / В. М. Гальченко // Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 12, Психологічні науки : Зб. наукових праць. – Київ : НПУ, 2007. – Вип. 20 (44). – С. 131–136.

21. Гавриш Н. В. Розвиток словесної творчості дітей як педагогічна проблема / Н. В. Гавриш // Наук. вісн. Південноукр. держ. пед. ун -ту ім. К.Д.Ушинського. – О., 2000. – Вип. 12. – С. 5–12.

22. Гіркін І. В. Нові підходи до організації навчального процесу з використанням сучасних комп'ютерних технологій / І. В. Гіркін. // Інформаційні технології. – 1998. – № 6. – С. 4–9.

23. Гилфорд Дж. Структурна модель інтелекту / Дж. Гилфорд. // Психологія мислення. – М.: Прогрес, 1965. – С. 434–437.

24. Гончаренко А. М. Методичні аспекти реалізації Базової програми розвитку дитини дошкільного віку „Я у Світі” / А. М. Гончаренко, З. П. Плохій. – Київ: Світич, 2009. – 208 с. – (Виховуємо креативність).

25. Грамолин В. В. Навчальні комп'ютерні ігри / В. В. Грамолин. // Інформатика та освіта. – 1994. – № 4. – С. 34.

26. Гузеєв В. Робота групами з комп'ютерною підтримкою / В. Гузеєв. // Інформатика та освіта. – 1991. – №1. – С. 43.

27. Джола Д. М. Теорія і методика естетичного виховання школярів: Навчально -методичний посібник / Д. М. Джола, А. Б. Щербо. – К.: ІЗМН, 1998. – 392 с. – С. 47–59.

28. Добротій О. Л. Базова програма “Я у Світі” (психолого -методичний супрвід) / О. Л. Добротій, М. Л. Кривоніс. – Х.: Видавництво “Ранок”, 2011. – 224 с. – (Дошкільна освіта)

29. Долина О. Про організовану і самостійну діяльність дітей у дошкільному навчальному закладі / О. Долина, О. Низковська. // Дошкільне виховання. – 2010. – №10. – С. 7–15.

30. Долинська Л. В. Загальна психологія: Підручник / Л. В. Долинська, З. В. Огороднійчук, О. В. Скрипченко та ін. – К.: Либідь, 2005. – 416 с. – С. 215–223.

31. Долинська Л. В. Вікова та педагогічна психологія / Л. В. Долинська, З. В. Огороднійчук, О. В. Скрипченко та ін. – К.: Просвіта, 2001. – 464 с. – С. 185–193.

32. Дудецкій А. Я. Теоретичні питання уяви і творчості / А. Я. Дудецкій. – Смоленськ, 1974. – 153 с. – С. 133.

33. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія. Навч. посіб. / Т. В. Дуткевич. – К.: Центр учбової літератури, 2012. – 424 с. – С. 254–255.

34. Желібо Є. Безпека життєдіяльності / Є. Желібо, Н. Заверуха, В. Зацарний. // Навчальний посібник. – К.: Каравела, 2003. – 328 с. – С. 181–183.

35. Жук Ю.О. Теоретико-методичні засади організації навчальної діяльності старшокласників в умовах комп'ютерно орієнтованого середовища навчання: Монографія / Ю.О.Жук. // К.: Педагогічна думка, 2017. – 468 с. – С. 55–66.

36. Завалішина Д. М. Психологічна структура здібностей / Д. М. Завалішина. // Розвиток і діагностика здібностей. – М.: Наука, 1991.

37. Іванова С. М. Вплив комп'ютерних ігор на формування елементів логічного мислення у дітей старшого дошкільного віку [Електронний ресурс] / С. М. Іванова. – Режим доступу до ресурсу: <http://www.nbuv.gov.ua/ejournals/ITZN/em2/content/07ismaps.html>.

38. Івакіна І.О. Компьютерные игры – индивидуализированное средство творческой активности детей седьмого года жизни. Автореферат / І. О. Івакіна. – Москва, 1996.

39. Іваськів І. С. Програмний комплекс “Денвер”: можливості використання у процесі вивчення основ Web –програмування / І. С. Іваськів, Ю. С. Рамський, В. П. Олексюк // Науковий часопис НПУ ім. М.П. Драгоманова, серія 2. Комп'ютерно -орієнтовані системи навчання. – К.:НПУ імені М.П. Драгоманова, 2006. – №4(11). – С.66–69.

40. Карабаєва І. Інтелектуально обдаровані дошкільнята: підтримка та супровід / І. Карабаєва, Т. Яценко, А. Пасічник. – К.: Бібліотека “Шкільного світу”, 2011. – 128 с. – С. 12–46.

41. Каратаєва М. І. Розвиток творчої особистості дошкільника / М. І. Каратаєва. – Кам'янець-Подільський: ПП “Медобори-2006”, 2008. – С. 159–196.

42. Кивлюк О. Створення комп'ютерно-ігрового середовища / О. Кивлюк. // Інформатика та інформаційні технології [Текст] : науково-методичний журнал. – Київ : Педагогічна преса, 2012. – С. 6–11.

43. Кириченко Н. Комп'ютер активізує творчість / Н. Кириченко. // Дошкільне виховання. – 1998. – №4. – С. 8–9.

44. Кононко О. Про базову програму розвитку дитини дошкільного віку “Я у світі” / О. Кононко. // Дошкільне виховання. – 2008. – №1. – с. 3–7
45. Костюк Г. С. Навчально-виховний процес і психічний розвиток особистості / Г. С. Костюк. – К.: Рад. шк., 1989. – 608 с.
46. Кореганова О.І. Комп’ютер у дошкільному закладі / О.І. Кореганова // Комп’ютер у школі та сім’ї. – 2000. – №3. – С.40
47. Кошель А. П. Розвиток творчої особистості дошкільника в умовах ДНЗ / А. П. Кошель, В. М. Кошель. – Чернігівського державного педагогічного університету, 2004. – Вип. 24. – 163 с. – (Педагогічні науки Чернігів) – С. 66–68.
48. Кремень В. Г. Трансформації особистості в освітньому просторі сучасної цивілізації / В. Г. Кремень. // Педагогіка і психологія. – 2008. – №2. – С. 5–14
49. Крутій К. Л. Перспективне планування роботи з дітьми середнього дошкільного віку за програмою “Дитина в дошкільні роки” / К. Л. Крутій. – Запоріжжя : ТОВ “ЛПКС” ЛТД, 2012. – 246 с. – С. 243–244.
50. Крутій К. Л. Дитина в дошкільні роки : комплексна освітня програма / автор. колектив ; наук. керівник К. Л. Крутій. – Запоріжжя : ТОВ “ЛПКС” ЛТД, 2016. – 160 с.
51. Кузнецова І. В. Комп’ютер у школі та сім’ї / І. В. Кузнецова. – 2011. – № 1. – С. 19–20.
52. Кульчицька О. І. Діагностика рівня розвитку творчих здібностей / О. І. Кульчицька, Л. Г. Чорна. // Обдарована дитина. – 2003. – №4. – С. 13–28.
53. Кульчицька О.І. Діагностика рівня розвитку творчих здібностей. / О. І. Кульчицька, Л. Г. Чорна. // Обдарована дитина. – 2003. – №5 – С. 42–50.
54. Кульчицька О. І. Знаходимо обдарованих серед дошкільнят / О. І. Кульчицька. // Обдарована дитина. – 1999. – №3. – С. 8–13.
55. Кульчицька О. І. Простір для здійснення творчих задумів / О. І. Кульчицька. // Обдарована дитина. – 2005. – № 7. – С. 2–5.
56. Лаврентьєва Г. М. Комп’ютерно -ігровий комплекс / Г. М. Лаврентьєва. // Дошкільне виховання. – 2003. – №1. – С. 10.

57. Лэндрет Г. Л. Ігрова терапія: мистецтво відносин / Г. Л. Лэндрет. – М: Міжнародна педагогічна академія, 1994. – 368 с.

58. Лисенко Н.В. Педагогіка українського довкілля / Н.В.Лисенко, Н.Р. Кирата. – Івано-Франківськ: Плай, 2002. – С.101–116.

59. Литвиненко С. Креативність як загальна здібність до творчості: сучасні підходи / С. Литвиненко. // Серія “Педагогічні науки”. – 2006. – №3. – С. 215–219.

60. Лупійко Л.В. Особистісний розвиток старших дошкільників засобами народних природознавчих традицій / Л. В. Лупійко. // Вісник Чернігівського державного педагогічного університету імені Т.Г. Шевченка. Випуск 82. Серія: Психологічні науки: Збірник наукових праць: у 2 т. – Чернігів: ЧДПУ, 2010. – Вип. 82. – Том 2. – С. 15–17.

61. Мадзігон В. М. Педагогічні аспекти створення і використання електронних засобів навчання / В. М. Мадзігон, В. В. Лапінський, Ю. О. Дорошенко // Проблеми сучасного підручника: зб. наук. праць.– К.: Пед. Думка 2003. – с. 70–82.

62. Мазуряк С. В. Дитина і комп'ютер [Електронний ресурс] / С. В. Мазуряк. // Освітній портал управління освіти Чернівецької міської ради – Режим доступу до ресурсу: <http://www.osvitacv.com/index.php/2011-01-11-15-03-48/2011-01-14-07-38-38/2011-02-23-09-42-19/55-2011-02-25-12-09-47>.

63. Максименко С. Д. Загальна психологія: Навч. Посібник / С. Д. Максименко, В. О. Соловієнко, – К.: МАУП, 2000. – 256 с.

64. Маргуліс Є. Д. Комп'ютерна гра у навчальному процесі / Є. Д. Маргуліс.– Педагогіка, 1989. – № 4.

65. Марусинець М. М. Динаміка розвитку творчого мислення у дошкільному та молодшому шкільному віці [Електронний ресурс] / М. М. Марусинець, В. Іванова // Вісник післядипломної освіти. – 2010. – Вип. 1(2). – С. 232–240.

66. Маслоу А. Нові рубежі людської природи / А. Маслоу. – М.: Сенса, 1999.

67. Медведєва С. В. Безпека дітей під час доступу в інтернет / С. В. Медведєва. // Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. – 2010. – С. 189–191.

68. Молодушкіна І. В. Розвиток креативних здібностей у дітей дошкільного віку / упор. Молодушкіна І. В. – Х.: Вид. група “Основа”, 2012. – 204 с. – (Серія “Творчому педагогу”) – С. 115–217.

69. Моляко В. О. Здібності, творчість, обдарованість: теорія, методика, результати досліджень. / В. О. Моляко, О. Л. Музика. – Житомир: Вид -во Рута, 2006. – 320 с. – С. 30–45.

70. Моляко В. О. Психологічна теорія творчості / В. О. Моляко. // Наукові записки Інституту психології ім. Г.С.Костюка АПН України. – 2002. – С. 221–229.

71. Морзе Н. В. Інформатика. / Н. В. Морзе, В. П. Вембр, О. Г. Кузьминська – К. : УВЦ “Школяр”, 2009. – 23 с.

72. Нікітін Б. Розвиваючі ігри / Б. Нікітін/ – М.: Знание, 1994.

73. Нікітюк О. Б. Креативність як невід’ємний компонент інтелектуального розвитку творчої особистості в процесі навчання у вищих навчальних закладах / О. Б. Нікітюк, О. Ф. Євсюков // Збірник наукових праць Харківського університету Повітряних сил. – 2010. – №4. – С. 237–241.

74. Нижник Г. М. Корекційно-розвивальна програма «Психолого – педагогічні аспекти розвивально-корекційної роботи з обдарованими дітьми старшого дошкільного віку» / Г. М. Нижник. – Івано-Франківськ, 2011. – 42 с. – С. 11–32

75. Некрасова З. В. Как оттащить ребенка от компьютера и что потом с ним делать / З. В. Некрасова, Н. В. Некрасова. – К.: София. –2008. – 125 с.

76. Нечипорук Н. І. Розвивальні ігри для дошкільників. / Н. І. Нечипорук, О. П. Томе – Хакрів: Основа, 2007. – 192 с. – С. 45–112.

77. Новик І. М. Проектування навчальних компютерних ігор в освітньому процесі дошкільного навчального закладу [Електронний ресурс] / І. М. Новик – Режим доступу до ресурсу: <http://www.psyh.kiev.ua/>.

78. Павелків Р. В. Дитяча психологія : навч. посіб. / Р. В. Павелків, О. П. Цигипало. – К.: Академвидав, 2008. – 431 с. – С. 122–201.

79. Павлюк Р. О. Критеріальна готовність майбутніх вихователів до використання казки при навчанні іноземної мови дошкільників. / Р. О. Павлюк. //

Наукові здобутки студентів і магістрантів – школі XXI століття: Матеріали Міжнародної науково -практичної конференції. – Полтава: ПДПУ, 2006. – С. 16–17.

80. Пазиненко С. М. Розвиток творчих здібностей / С. М. Пазиненко – Х.: Основа, 2007. – 104с. – С. 3–78.

81. Пакша Л. М. Розвиток творчої уяви дітей. Заняття образотворчої діяльністю. / Л. М. Пакша // Початкова школа. – 2005. – № 12. – С.40–44.

82. Пекер Т. Вплив комп'ютерних технологій на формування валеологічної свідомості у дітей старшого дошкільного віку [Електронний ресурс] / Тетяна Пекер // Вісник інституту розвитку дитини – Режим доступу до ресурсу: <http://www.stattionline.org.ua/pedagog/85/15171-vpliv-komp-yuternix-texnologij-na-formuvannya-valeologichno%D1%97-svidomosti-u-ditej-starshogo-doshkilnogo-viku.html>.

83. Петрусінського В. В. Ігри: навчання, тренінг, дозвілля. / В. В. Петрусінського. – М., 1994. – С. 136.

84. Під'їздів А. А. Нові технології проведення шкільного природничонаукового експерименту / А. А. Під'їздів. // Інформатика та освіта. – 1998. – №4. – С. 102–109.

85. Пов'якель Н. І. Психологічні передумови виникнення стресових реакцій особистості / Н. І. Пов'якель, Т. В. Зайчикова // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 12 : Психологічні науки. – 2012. – Вип. 37. – С. 189–195.

86. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка / Т. І. Поніманська. – К.: Академвидав, 2004. – 356 с. – С. 27–54.

87. Поніманська Т. Умови застосування комп'ютера в навчально-виховному процесі дошкільних навчальних закладів / Т. Поніманська, Т. Павлюк // Вісник Інституту розвитку дитини. Сер. : Філософія, педагогіка, психологія. – 2014. – Вип. 32. – С. 90–95. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vird_2014_32_17.

88. Полька Н. Комп'ютер: санітарні вимоги / Н. Полька // Дошкільне виховання. – 1999. – № 5. – С. 8.

89. Радеева Р. Є. Освіта і інформаційна культура. Соціологічні аспекти. / Р. Є. Радеева, Е. О. Смирнова. – М: Центр соціологічної освіти Рао, 2000.

90. Рибалка В. В. Словник із психології та педагогіки обдарованості і таланту особистості: термінологічний словник / В. В. Рибалка. – Київ, Житомир: Вид -во ЖДУ ім. І. Франка, 2016. – 424 с. – С. 317, 319–322, 346, 356.

91. Роменець В. А. Психологія творчості. / В. А. Роменець. – К.: Либідь, 2004. – 288 с. – С. 12–150.

92. Ротаєнко П. та ін. Мультимедійні засоби навчання / П. Ротаєнко та ін. // Інформатика. – 2003. – №6. – С.10–15

93. Семчук С. І. Використання комп'ютерних технологій у навчально - виховному процесі дошкільної установи / С. І. Семчук / – Міжвузівський збірник “Комп'ютерно -інтегровані технології: освіта, наука, виробництво” Луцьк, 2011. – Випуск № 5. [Режим доступу] http://library.udpu.org.ua/library_files/psuh_pedagog_prob1_silsk_shkolu/39_2/visnuk_5.pdf

94. Слєпкань З. І. Психолого-педагогічні та методичні основи розвивального навчання математики. / З. І. Слєпкань. – Тернопіль: Підручники і посібники, 2004. – 240с.

95. Смульсон М. Л. Мислення та інтелект: Розділ III.4. Уява і творчість: Розділ III.5. // Психологія: Підручник для студентів вищих навчальних закладів: Дopusнено Міністерством освіти і науки України /За ред. Ю. Л. Трофімова. – К.: Либідь, 2001 (3 видання). – 100 с. – С. 23–46.

96. Смульсон М.Л. Основи нових інформаційних технологій навчання: Посібник для вчителів: Рекомендовано Міністерством освіти України /За ред. Ю. І. Машбиця. – К.: 1997. – 264 с. – С. 48–89.

97. Смульсон М. Л. Психологічні особливості віртуального освітнього середовища // Актуальні проблеми психології: Психологічна теорія і технологія навчання. / За ред. С. Д. Максименка, М. Л. Смульсон. – К.: Вид-во НПУ імені М.П.Драгоманова, 2008. – Т.8. вип.5. – 132 с. – С. 95–107.

98. Суржанська В. А. Розвиваємо творчі здібності. / В. А. Суржанська – Х.: Основа, 2007. – 112с.
99. Трафімов Л. Ю. Психологія. Підручник / Л. Ю. Трафімов. – К.: Либідь, 1999. – 558 с.
100. Туриніна О. Л. Психологія творчості: Навч. посіб. / О. Л. Туриніна. – К.: МАУП, 2007. – 160 с. – С. 32–122.
101. Філатов В. М. Методична типологія рольових ігор. / В. М. Філатов. – Иностранные языки в школе. – 1988. – № 2.
102. Хоменчук І. Формування і розвиток творчих здібностей дітей. / І. Хоменчук. // Світ дитячих бібліотек. – 2004. – № 2. – С. 21–22.
103. Церковний А. Формування навичок у просторі комп'ютерних ігор. / А. Церковний. // Соціальна психологія. – 2004. – № 3 (5). – С.163–169.
104. Цибуля О. Н. Психологія творчості. / О. Н. Цибуля. – М., 1978. – 166 с. – С. 24-48.
105. Чайка Г. В. Симптоми комп'ютерної залежності / Г. В. Чайка // Практична психологія та соціальна робота. – 2009. – № 10. – С. 52–55.
106. Чорна В. Вплив комп'ютерних ігор на психофункціональний стан дітей / В. Чорна. // Довкілля та здоров'я. – 2009. – № 1. – С. 54–58.
107. Чудновський В. Е. Виховання здібностей і формування особистості. / В. Е. Чудновський. – М.: Знання, 1986. – С. 126–158.
108. Шапкін С. А. Комп'ютерна гра: нова галузь психологічних досліджень / С. А. Шапкін // Психологічний журнал. – 1999. – том 20, № 1. – с. 86–102.
109. Шмельов А. Світ виправних помилок. Обчислювальна техніка та її застосування. Комп'ютерні ігри. / А. Шмельов. – 1988. – №3. – С. 11–15.
110. Яценко Т.В. Особливості сформованості творчої уяви у дошкільників з підвищеним рівнем пізнавальної активності / Т.В. Яценко // Актуальні проблеми психології : Психологія обдарованості : [збірник наукових праць / за ред. С.Д. Максименка і Р.О. Семенової]. – Житомир: Вид -во ЖДУ ім. І. Франка, 2009. – Т.6. – Вип. 4. – С. 231–243.

111. Абраменкова В. В. Во что играют наши дети. Игрушка и антиигрушка / В. В. Абраменкова. – М.: Лепта Книга, 2010. – 544 с. – С. 123–128.
112. Акимова М. К. Диагностика умственного развития детей. / М. К. Акимова, В. Т. Козлова – СПб.: Питер, 2006. – 240 с. – (Серия “Детскому психологу”) – С. 76.
113. Андреев В. Куда нас тащит Игра?/ В. Андреев. // Наука и религия. – 2008. – №5.
114. Апатова Н. В. Информационные технологии в школьном образовании / Н. В. Апатова. – М.: изд -во. РАО., 1994. – 228 с. – С. 93–96.
115. Ашеро́в А. Т. Методы и средства эргономического проектирования компьютерных технологий обработки информации в дискретных информационно-производственных эрготехнических системах : дис. докт. техн. наук : 05.02.20 / Ашеро́в А. Т. – Харьков, 1992. – 460 с. – С. 23–34.
116. Базиленко Л. И. Заметки о творчестве / Л. И. Базиленко. // Обдарована дитина. – 2005. – №7. – С. 25–27.
117. Бондаровская В. М. Вопросы эргономики в процессе взаимодействия ребенка с компьютером / Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания: Материалы научно-технического семинара. Серия 9. ”Экономика и системы управления”. Выпуск 2 (229). – М.: ЦНИИ ”Электроника”, 1989. – С. 31–33.
118. Булгакова Н. Н. Знакомство с компьютером в детском саду / Н. Н. Булгакова. // Информатика. 2001. – № 18. – С. 16–17.
119. Бурлаков И. Психология компьютерных игр / И. Бурлаков // Наука и жизнь. – 1999. – № 5 – С. 88–92.
120. Веккер Л. М. Психика и реальность: Единая теория психических процессов. Учебное пособие для студентов ВУЗов / Л. М. Веккер. – М.: Смысл, 2000. – 412 с. – С. 671-679.
121. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. – М.: Педагогика -Пресс, 1999. – 534 с. – С. 252–253.
122. Выготский Л. С. Мышление и речь / Л. С. Выготский. – М., 1984. – (Собр. Соч.: В 6 т.; кн. 2). – 504 с. – С. 171–172.

123. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выготский. – М.: Просвещение, 1991. – 93 с. – С. 71.

124. Вишнякова В. Ф. Креативная психология. Психология творческого обучения / В. Ф. Вишнякова. – Минск, 1995. – 238 с. – С. 37–45.

125. Войскунский А. Е. Групповая игровая деятельность в Интернете. / А. Е. Войскунский – Психол. журн. – 1999. – Т. 20, № 1. – С. 126–132.

126. Галант Ю. Угроза обществу. Игромания / Ю. Галант. // Журнал прикладной психологии. – 2004. – № 12. – С. 58.

127. Галкина Т. В. Диагностика и развитие креативности: Развитие и диагностика способностей / Т. В. Галкина, Л. Г. Алексеева. – М., 1991. – С. 170–178.

128. Гершунский, Б.С. Компьютеризация в сфере образования: проблемы и перспективы / Гершунский Б. С. – М. : Педагогика, 1987. – С. 264. – Режим доступа : <http://www.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=88233>.

129. Гилфорд Дж. Три стороны интеллекта / Дж. Гилфорд. – М.: Прогресс, 1965. – С. 433–456.

130. Гильбух Ю. З. Умственно одаренный ребенок / Ю. З. Гильбух. – К., 1992. – 84 с. – С. 18.

131. Глушков В. М. Основы безбумажной информатики. Изд. 2 -е, испр. – М.: Наука. Гл. ред. физ. -мат. лит., 1987. – 552 с. – С. 376.

132. Глушкова Е. К. Компьютер в детском саду / Е. К. Глушкова, Л. А. Леонова. // Дошкольное воспитание. – 1990. – № 10. – С. 44–46.

133. Горвиц М. Ю. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. / М. Ю. Горвиц, Д. Д. Чайнова, Н. Н. Поддьяков, Е. В. Зворыгина и др. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.

134. Горвиц Ю. М. Эргономическое проектирование компьютерно-игрового комплекса для дошкольников / Горвиц Ю. М. / автореф. Дис., 1994.

135. Горвиц Ю. М. Зачем нужны компьютеры в дошкольных учреждениях? / Ю. М. Горвиц. // Информатика и образование. – 1994. – № 3. – С.63–73.

136. Горвиц Ю. М. Компьютеры для детей: психологические проблемы безопасности и комфорта. / Ю. М. Горвиц, Л. Д. Чайнова. // Психологический журнал. – 1994. – №4. – С.63–65.

137. Григоренко Е. А. Исследование процесса выдвижения и проверки гипотез близнецами / Е. А. Григоренко, Б. И. Кочубей. // Новые исследования в психологии. 1989. – № 2. – С. 15–20.

138. Гуляева Е.В., Соловьева Ю.А. Компьютерные игры в жизни дошкольников // Психологическая наука и образование. 2012. № 2. – С. 5–12.

139. Гурьев С. В. Информационные компьютерные технологии как эффективное средство в образовательном процессе детей старшего дошкольного возраста [Электронный ресурс] / С. В. Гурьев. // Екатеринбург: Российский государственный профессионально–педагогический университет – Режим доступа до ресурсу: http://256.ru/publish/publ-stat.php?page=stat-guriev_i.

140. Данилов Д. Ф. Осторожно – компьютерные игры! / Д. Ф. Данилов. – Волгоград: Комитет по печати, 1997. – 63 с. – С. 45–46.

141. Джексон П. Свойства творческого мышления. / П. Джексон, С. Мессик. // Проблема одаренности. – М.: Айрис, 2006. – С. 59–61.

142. Джишкариани Т. Д. Влияние СМИ на формирование личности подростков как педагогическая проблема [Электронный ресурс] / Т. Д. Джишкариани, И. С. Кокарев. // Студенческий научный форум – Режим доступа до ресурсу: <http://www.rae.ru/forum2012/284/2509>.

143. Довгялло А. М. Диалог пользователя и ЭВМ. Основы проектирования и реализации / А. М. Довгялло. – 1981. – 232 с.

144. Ершов А. П., Монахов В. М., Бешенков С. А. Часть первая // Основы информатики и вычислительной техники: Пробное учебное пособие для средних учебных заведений. В 2 -х частях / Под редакцией А. П. Ершова и В. М. Монахова. – М.: Просвещение, 1985. – 96 с.

145. Запорожец А. В. Восприятие и действие / А. В. Запорожец, Л. А. Венгер, В. П. Зинченко, А. Г. Рузская // Под ред. А. В. Запорожца. – М.: Просвещение, 1967. – 324 с. – С. 158–160.

146. Зворыгина Е. В. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников / Е. В. Зворыгина. // Информатика и образование. – 1990. – №6. – С. 94–104.

147. Зворыгина Е. Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры. / Е. Зворыгина, Н. Комарова – Дошкольное воспитание. – 1989. – №5. – С. 31–40.

148. Игнатенко М. С. Профессиональное педагогическое сознание и самосознание: структура, содержание, развитие / М. С. Игнатенко – Педагогическая психология. СПб., 2004.

149. Калюкина А. Об опыте детского творчества / А. Калюкина. – Начальная школа. – 2000. – № 12. – С. 44–47.

150. Керделлан К. Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых / К. Керделлан, Г. Грезийон. – Екатеринбург: У -Фактория, 2006. – 272 с. (Серия “Психология детства: Современный взгляд”). – С. 215–287.

151. Клейман Г. М. Школы будущего. Компьютеры в процессе обучения / Г. М. Клейман. – 1987. – 177с.

152. Козленко В. Н. К вопросу диагностики креативности учащихся. В сб.: Вопросы психологии познавательной деятельности – М., 1981. – С. 116–126.

153. Котырло В. К. Индивидуальный подход к детям в воспитательно-образовательном процессе детского сада.: Метод. реком. / Под ред. В. К. Котырло, С. Е. Кулачковской. // – К.: Рад. школа, 1989. – 88 с. – С. 55.

154. Кравчук П. Ф. Формирование творческого потенциала личности в системе высшего образования : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня докт. пед. наук / Кравчук П. Ф. – М., 1992. – 32 с. – С. 1–32.

155. Краудер Н. О различиях между линейным и разветвленным программированием // Программированное обучение за рубежом: Сб. статей / Под ред. И.И.Тихонова. – М.: Высшая школа, 1968.

156. Креативный ребенок: Диагностика и развитие творческих способностей – Ростов на Дону: Феникс, 2004. – 416 с. – (Серия “Мир вашего ребенка”).

157. Кудрявцев В.Т. Выбор и надситуативность в творческом процессе: опыт логико-психологического анализа проблемы / В.Т. Кудрявцев // Психол. журнал. – 1997. – Т. 18, №1. – С. 16–30.
158. Кулаков Д. И. Информационные технологии в дошкольном учреждении. / Д. И. Кулаков. – МОУ прогимназия № 2.
159. Кульчицкая Е. И. Одаренность и ее выявление у детей дошкольного возраста (Методические рекомендации) / Е. И. Кульчицкая, В. А. Моляко и др. – К.: “Знание”, 1993. – 105 с. – С. 40–58.
160. Лейтес Н. С. Психология одаренности детей и подростков / Н. С. Лейтес. – М.: Издательский центр “Академия”, 1996. – 426 с.
161. Ломов Б. Ф. Научно-технический прогресс и средства умственного развития человека / Б. Ф. Ломов // Психологический журнал / Б. Ф. Ломов, Л. И. Анцыферова. – 1985. – Том 6. – №6. – С. 8–29.
162. Лук А. Н. Теоретические основы выявления творческих способностей: Науч. -аналит. обзор. / А. Н. Лук/ – М.: ИНИОН, 1979. – 37 с.
163. Ляудис В. Я. Проблемы и задачи психологии компьютерного обучения / В. Я. Ляудис // Психологические проблемы создания и использования ЭВМ. – М: МГУ, 1985.
164. Марголис Л. Шестилетки: К творчеству через компьютер / Л. Марголис, А. Иванов. // Информатика и образование. – 1991. – №3. – С.85–90.
165. Маслоу А. Дальние пределы человеческой психики / А. Маслоу. – СПб.: Евразия, 1999. – 432 с. – С. 234–260.
166. Матрос Д. Ш. Школа информатизации процесса обучения / Д.Ш. Матрос. – Издательство Центр “Педагогический поиск”, 2011. – 128с. – С. 67–85.
167. Матюшкин А. М. Одарённость и возраст. Развитие творческого потенциала одарённых детей: учеб. пособие / А. М. Матюшкин. – М.: Воронеж: МОДЭК, 2004. – 192 с. – С. 37–45.
168. Машбиц Е. И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения: (Педагогическая наука – реформы школы) / Е. И. Машбиц . – М.: Педагогика, 1988. – 192 с. – С. 33–35.

169. Машбиц Е. И. Психолого-педагогические проблемы эффективного применения компьютера в учебном процессе. / Т. Гергей, Е. И. Машбиц – Вопросы психологии. – 1985. – № 3.

170. Мэй Р. Мужество творить: очерк психологии творчества / Р. Мэй. – Львов: Инициатива, 2001. – 128 с.

171. Молибог А. Г. Программированное обучение / А. Г. Молибог. – М.: Высшая школа, 1967. – 199 с.

172. Моляко В. А. Психология творческой деятельности. / В. А. Моляко. – К.: Знание, 1978. – 44с.

173. Монахов В. М. Аксиоматический подход к проектированию педагогических технологий // Педагогика. – 1997. – № 6. – С. 58–62.

174. Моррис Д. Проектирование и архитектура игр. / Д. Моррис, Э. Роллингз – М.: Издательский дом “Вильямс”, 2006. – С. 39–43.

175. Моторин В. Воспитательные возможности компьютерных игр / В. Моторин. // Дошкольное воспитание. – 2000. – №11. – С.53–57.

176. Мухина В. С. Изобразительная деятельность ребенка как форма усвоения социального опыта / В. С. Мухина – М.: Педагогика, 1981. – с. 183–202.

177. Мухина В. С. Возрастная психология / В. С. Мухина. – М.: Academia, 1997.

178. Новоселова С. Л. Компьютерный мир дошкольника. / С. Л. Новоселова, Ф. П. Петку. – М.: Новая школа. – 1997. – 128 с. – С. 3–37.

179. Новоселова С.Л. Новая информационная технология в работе с дошкольниками. Применима ли она? / С. Л. Новоселова, Ф. П. Петку, И. Ю. Пашелите. // Дошкольное воспитание. – 1989. – № 9. – С.73–76.

180. Новоселова С. Л. Психолого-педагогические аспекты обоснования использования компьютерно -игрового комплекса в системе дошкольного воспитания / С. Л. Новоселова // Проблемы компьютеризации дошкольного воспитания: Материалы научно -технического семинара. Серия 9. Экономика и системы управления. Выпуск 2 (229). – М.: ЦНИИ “Электроника”. – 1989. – С.8–11.

181. Новосёлова С. Л. Проблема информатизации дошкольного образования / С. Л. Новоселова. // Информатика и образование. – 1990. – № 2. – С. 93–96.
182. Осипова Т. Г. Компьютерные программы для детей дошкольного возраста / Т. Г. Осипова // Детский сад от А до Я: научно-методический журнал для педагогов и родителей. – 2003. – №1. – С. 149–161.
183. Парамонова Л. А. Теория и методика творческого конструирования в детском саду: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. / Л. А. Парамонова // М., 2002. – С. 84.
184. Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи / С. Пейперт. – М.: Педагогика, 1989. – 234 с.
185. Перлз Ф. Гештальт -семинары / Ф. Перлз. – М.: Институт Общегуманитарных исследований, 2007. – 352 с.
186. Петку Ф.П. Компьютерные игры – особенности использования в дошкольном возрасте /Разнообразие форм воспитания и обучения дошкольников в психолого-педагогическом аспекте: Сб. науч. тр. /Редкол.: Л.А.Парамонова (отв.ред.) и Е.М.Гаспарова. – М.: Изд. АПН СССР. – 1990. – С.113–119.
187. Пиаже Ж. История зарубежной психологии (30 -60 -е гг. XXв.). Тексты / Под ред. П.Я. Гальперина, А.Н. Ждан. – М.: Изд -во Моск. ун -та, 1986. – С. 232–292.
188. Пидкасистый П. И. Технология игры в обучении и развитии : Учеб. пособие / П. И. Пидкасистый, Ж. С. Хайдаров. / Моск. пед. ун -т, 1996. – 269 с. – С. 12–43.
189. Поддъяков Н. Н. Новый подход к развитию творчества у дошкольников / Н. Н. Поддъяков // Вопросы психологии. – 1990. – №1. – С. 16–19.
190. Подласый И.П. Энергоинформационная педагогика / И. П. Подласый. – М.: 2010. – 424 с. – С. 86–118.
191. Пономарёв Я. А. Психология творчества. / Я. А. Пономарёв. – М.: Наука, 1976. – 303 с. – С. 11–62.
192. Полат Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования : учеб. пособие для студ. высш. учеб.

заведений / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. – 3 -е изд., стер. – М. : Издательский центр “Академия”, 2010. – 368 с. – С. 18–133.

193. Попов О. А. Новая классификация компьютерных игр [Электронный ресурс] / О. А. Попов – Режим доступа до ресурсу: <http://psystat.at.ua/publ/4-1-0-30>.

194. Роберт И. В. Современные технологии в образовании: дидактические проблемы; перспективы использования / И. В. Роберт. – М. : „Школа -Пресс”, 1994. – 204 с. – С. 78–113.

195. Роджерс К. Взгляд на психотерапию. Становление человека / К. Роджерс. – М.: Издательская группа “Прогресс”, “Универс”, 1994. – 480 с.

196. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии / С. Л. Рубинштейн. – СПб.: Питер, 2002. – 705 с. – С. 366–381.

197. Солсо Р. Л. Экспериментальная психология / Р. Л. Солсо, К. Маклин. / СПб. Прайм -Еврознак. 2006. – 480 с. – С. 360–365.

198. Талызина Н. Ф. Педагогическая психология. Психодиагностика интеллекта / Н. Ф. Талызина, Ю. В. Карпов. – М., 1987. – С. 12–60.

199. Тихомирова А. Ф. Развитие познавательных способностей детей / А. Ф. Тихомирова. – Ярославль, 1997. – 238 с.

200. Тихомиров О. К. Информационный век и теория Л.С.Выготского. / О. К. Тихомиров – Психологический журнал. – 1993. – № 1.

201. Халперн Д., Психология критического мышления / Д. Халперн. – СПб, “Питер”, 2000. – С. 469–470.

202. Чайнова Л. Д. Компьютерные игры в дошкольном образовании / Л. Д. Чайнова. // Техническая эстетика. – 1992. – № 1. – С.19–21.

203. Чайнова Л. Д. Ассоциация КИД действует. По материалам межрегионального семинара по проблемам компьютеризации дошкольного воспитания/ Л.Д. Чайнова, Ю.М. Горвиц. // Техническая эстетика. – 1992. – №5. – С. 24–25.

204. Шкиль Н. И. Изучение языков программирования в школе. Пособие для учителя / Н. И. Шкиль, М. И. Жалдак, Н. В. Морзе, Ю. С. Рамский. – Киев: Радянська школа, 1988. – 272 с. – С. 25–96.

205. Щукина Г. И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] : учеб. пособие для студ. пед. ин-тов. / Г. И. Щукина. – М. : Просвещение, 1979. – 160 с. – С. 127–130.

206. Эльконин Д. Б. Детская психология (развитие ребенка от рождения до семи лет) / Д. Б. Эльконин. – М.: Учпедгиз РСФСР, 1960. – 328 с. – С. 155–159.

207. Amabile T. M. The conditions of creativity / T. M. Amabile, V. A. Hennessey, R. Sternberg, T. Tardif (eds.). // The nature of creativity. – Cambridge. Cambridge University Press, 1988. – P. 11–43.

208. Barron F. Creativity, intelligence and personality / F. Barron, D. Harrington // Ann. Rev. of Psychol. / F. Barron, D. Harrington., 1981. – P. 32.

209. Berners -Lee T. J. Weaving the Web: Origins and Future of the World Wide Web / T. J. Berners -Lee. – Texere Publishing, 1999. – 226с. – P. 98–136.

210. Crawford C. The Art of Computer Game Design. / C. Crawford. – 1982. – P. 12–18.

211. Clearwater D. What Defines Video Game Genre? Thinking about Genre Study after the Great Divide. The Journal of the Canadian Game Studies Association. / D. Clearwater. – 2011. – P. 3–7.

212. Davidson J. The role of insight in giftedness / J. Davidson, R. Sternberg, T. Tardif (eds.). // The nature of creativity. Cambridge. Cambridge University Press, 1988. – P. 201–222.

213. Egenfeldt -Nielsen S. Understanding Video Games: The Essential Introduction / S. Egenfeldt -Nielsen, J. H. Smith, S. P. Tosca. – Routledge, 2015. – 286 с. – P. 115–136.

214. Feldman D. H. Changing the world: A framework for the study of creativity / D. H. Feldman, M. Csikszentmihalyi, H. Gardner. – Yale. Yale Press, 1994. – P. 3–4.

215. Fromm E. The creative attitude in H. Andercon (Ed.). Creativity and its cultivayion. / E. Fromm. – New York: Harper and Row, 1959. – P. 96–157.

216. Gruber H. On the hypothesized relation between giftedness and creativity / H. Gruber, D. H. Feldman (ed.). // *New directions for child development. – Developmental approaches to giftedness and creativity.* San Francisco. Jossey -Bass, 1982. – № 17. – P. 3–12.

217. Heller K. A. Dynamic assessment of gifted students / K. A. Heller, L. Kanevsky, F. J. Monks, R. J. Sternberg, R. F. Subotnik // *International handbook of giftedness and talent.* – Amsterdam-Boston-London-New York-Oxford-Paris-San Diego-San Francisco-Singapore-Sydney-Tokyo, 2002. – С. 283–295.

218. Kohen S. *Virtual Decisions: Digital Simulations for Teaching Reasoning in the Social Sciences and Humanities.* / S. Kohen, K. Portney, D. Rehberger, C. Thorsen. – Lawrence Erlbaum Associates Inc. – 2008. – 286 с. – С. 248-249.

219. King D. The psychological study of video game players: methodological challenges and practical advice / D. King, P. Delfabbro, M. Griffiths // *International Journal of Mental Health and Addiction.* – 2009. – № 7. – С. 112–118.

220. Mark J. Genre and the Video Game [Электронный ресурс] / J. Mark, P. Wolf. – 2011. – Режим доступа до ресурсу: <http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml>.

221. Pfeiffer S.I. Gifted identification beyond the IQ test: rating scales and other assessment procedures / S. I. Pfeiffer, S. Blei // *Handbook of giftedness in children.* - New York, 2008. - С. 177–198.

222. Poole S. *Trigger Happy Videogames and the entertainment revolution.* / S. Poole. – London: Fourth Estate, 2000. – С. 115–126.

223. Rogers C. R. *Person to person: The problem of being human: A new trend in psychology.* Lafayette / C. R. Rogers, B. Stevens, E. T. Gendlin, J. M. Shlien, W. Van Dusen, CA: Real People Press, 1967. – С. 128–184.

224. Stein M. J. *Creativity and the individual* / M. J. Stein, S. J. Heinze. – Glencoe. Free Press, 1960. – С. 122.

225. Torrance E. P. *Education and the creative potential* / E. P. Torrance. – Minneapolis: Univ. of Minnesota press, 1967. – 167 с. – С. 128.

226. Torrance E.P. Growing up creatively gifted: a 22 -year longitudinal study / E. P. Torrance. // *Creative Child and Aduh Quaterly*. – 1980. – №5. – P. 148–170.

227. Taylor C.W. Various approaches to and definions of creativity / C.W. Taylor // *The nature of creativity*. – Cambridge, 1988. – С. 185.

228. M. Wolf Genre and the video game. The medium of the video game / Wolf M. J. P. // University of Texas Press, Austin, TX, 2001. – P. 113–234.

229. Векслер Д. WPPSI (Wechsler Preschool and Primary Scale of Intelligence) для дітей від 4 до 6,5 років) [Електронний ресурс] / Д. Векслер – Режим доступу до ресурсу:
http://psylab.info/%D0%A2%D0%B5%D1%81%D1%82_%D0%92%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%BB%D0%B5%D1%80%D0%B0/%D0%94%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D0%B2%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BD%D1%82.

230. Равен Д. “Матриці Равена” (дитячий варіант) [Електронний ресурс] / Д. С. Равен – Режим доступу до ресурсу:
<https://dytpsyholog.com/2015/07/09/%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%96%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B5%D1%81%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%86%D1%96%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B5%D0%BD/>.

231. Rauscher A. Game Genres [Електронний ресурс] / A. Rauscher – Режим доступу до ресурсу:
https://books.google.com.ua/books?id=qC0_AwAAQBAJ&pg=PT217&lpg=PT217&dq=Andreas+Rauscher+Video+Game+Genres+-+Typology&source=bl&ots=hNUK1yMVkX&sig=UJj9C2f2sGQic-1UACMKZ2FeaHw&hl=uk&sa=X&ved=0ahUKEwjXzu22yPHRAhWrApoKHVnIAqUQ6AEIIDAB#v=onepage&q=Andreas%20Rauscher%20Video%20Game%20Genres%20-%20Typology&f=false.

232. Nielsen. (2011). U.S. Gaming: A 360° View.
<http://www.nielsen.com/us/en/insights/eventswebinars/2012/the-state-of-the-u-s--video-game-industry.html>

233. <https://mon.gov.ua/ua/osvita/doshkilna-osvita/bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-v-ukrayini>

Анкета “Діагностика творчих здібностей старших дошкільників”

Шановні батьки!

*Для більш точного виявлення творчих здібностей Ваших дітей, Вам пропонується дати відповідь на наші запитання.
Надавайте відповіді спираючись на реальні фактори, тобто визначаючи
ту чи іншу поведінку дитини. Правильну відповідь обведіть.
З повагою, психолог.*

1. **Ваша дитина запитуючи у Вас доповнює Вашу відповідь власними здогадками?**
– ніколи – рідко – іноді – часто – постійно
2. **Ваша дитина грає у нові ігри з новим сюжетом?**
– ніколи – рідко – іноді – часто – постійно
3. **Ваша дитина граючи додає до власних сюжетів нові сюжетні лінії?**
– ніколи – рідко – іноді – часто – постійно
4. **Ваша дитина зацікавлено і охоче реагує на ваші пояснення?**
– ніколи – рідко – іноді – часто – постійно
5. **Ваша дитина фантазує?**
– ніколи – рідко – іноді – часто – постійно

За відповідь – постійно – ставиться 5 балів, за часто – 4 бали, іноді – 3 бали, рідко – 2 бали, ніколи – 0 балів. Найбільша кількість балів – 40, найменша 0. Відносно цієї метрики результати оцінюються так:

| <i>Рівень прояву творчих здібностей</i> | <i>Сума балів</i> |
|---|-------------------|
| Дуже високий | 40-34 |
| Високий | 33-27 |
| Нормальний | 26-20 |
| Низький | 19-15 |
| Дуже низький | 14-0 |

Інструкція проведення тестування по Матрицях Равена

Вам пропонуються малюнки з фігурами, пов'язаними між собою певною залежністю. Однієї фігури не вистачає, а внизу вона додається серед 6 інших фігур. Ваше завдання встановити закономірність, що пов'яже між собою фігури на малюнку та вказати номер вибраної фігур із запропонованих та відмітити її в бланку відповідей.

Тест складається із 12 таблиць (3 серії). В кожній серії таблиць представлення завдання підвищеної складності.

Характерні і ускладнення типу завдань від серії до серії.

Час виконання 20 хвилин

В серії А досліджуваному необхідно вибрати з запропонованих фрагмент якого не вистачає. При виконанні цього завдання необхідно проявити уміння диференціювати елементи та визначати зв'язки між елементами гешталту, а також доповнювати частини структури яких бракує, попередньо порівнюючи її з запропонованими зразками.

При виконанні серії Ав необхідно вирішити задачу, визначивши принцип зміни фігур по вертикалі та горизонталі.

Серія В пропонує досліджуваному віднайти аналогії між парами фігур, диференціюючи їх елементи.

| | | | |
|----------|--|--|--|
| Серія А | | | |
| | | | |
| Серія Ав | | | |
| | | | |
| Серія В | | | |
| | | | |

Інструкція проведення тестування по лабіринтах Векслера

Загальні правила:

Під час роботи дітям старшого дошкільного віку пропонувалося розв'язати вісім лабіринтів так, щоб лінія від старту до фінішу не розривалася. На розв'язання усіх лабіринтів відводилося 10 хвилин часу. При оцінюванні завдання зверталась увага не лише на правильність вирішення, але й на те, як дитина поставилася до завдання. Чи не допустила дитина помилки, а після помилки продовжила. Чи змогла дитина пройти лабіринт найкоротшим шляхом. За кожний правильно вирішений лабіринт оцінювався в 1 бал, усього на завдання відведено 8 балів.

Завдання вважається не виконаним, якщо:

А) кількість помилок перевищує допустимий для цього лабіринту (незалежно від часу виконання), або

Б) перевищений ліміт часу (незалежно від кількості помилок).

Помилками вважаються:

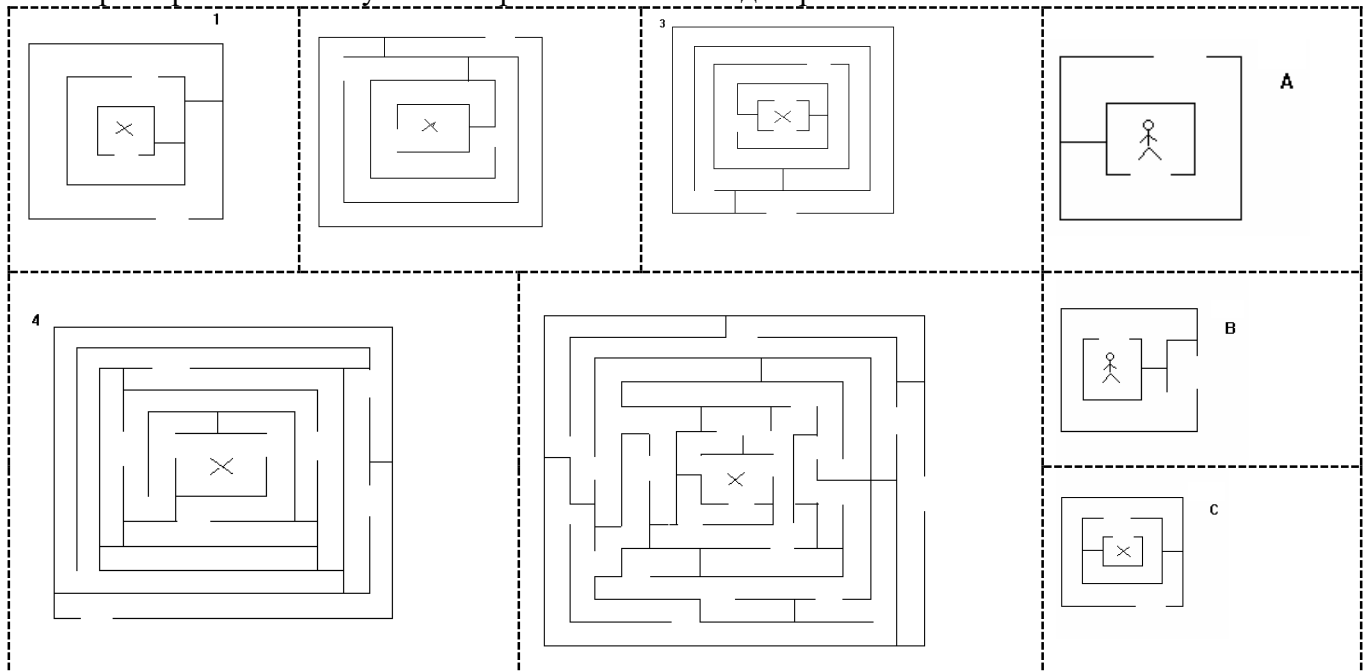
А) кожен відрив олівця, за винятком випадків, коли це необхідно для виправлення попередньої помилки (наприклад, перетин лінії);

Б) перетин лінії, тобто коли між лінією і слідом олівця з іншого боку лінії є проміжок. Винятком є обставини, коли перетин випадково (наприклад, зрушив аркуш паперу);

В) кожний захід в “безвихідь” лабіринту, тобто перетин пунктирною лінії (див. додаток б) в одному напрямку.

При кожному відриві олівця робити випробуваному зауваження (“не відривай олівець”)

При перетині лінії зауваження робиться тільки один раз.

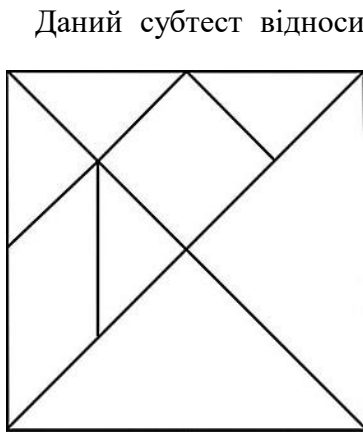


У ході оцінювання в 0 балів оцінюються лабіринти в яких: дитина розірвала лінію, але завершила лабіринт; дитина йшла по лабіринту розірваними лініями; дитина розірвала лінію і не завершила лабіринт; дитина вела лінію навіть через закриті елементи лабіринту.

В 1 бал оцінюються лабіринти в яких дитина змогла пройти лабіринт без помилок, знайти найкоротший шлях, не розривала лінію, не переходила через закриті елементи лабіринту. Усього за лабіринти 8 балів.

Результати на первинному етапі тестування за творчу легкість інтерпретуються так: 20 – 17 балів – дуже високий рівень творчої легкості; 16 – 12 балів – високий рівень творчої легкості; 11 – 8 балів – середній рівень творчої легкості; 7 – 3 балів – низький рівень творчої легкості; 2 – 0 балів – дуже низький рівень творчої легкості.

Інструкція проведення тестування “Танграми”



Даний субтест відноситься до групи практичних і спрямований на виявлення творчих здібностей дітей від 5 до 6 років. Конструювання аплікації з кольорових шматочків паперу заданого розміру, хоча і менш поширений вид дитячої творчості, ніж малювання, але він дає можливість більш глибоко виявити специфіку теоретичних здібностей дітей. На відміну від завдання “Намалюй малюнок”, де дитині надається повна свобода у виборі форми втілення задуму зображення, то у виконанні завдання “Танграми” вибір засобів зображення обмежений, тому, на наш погляд, виконання цього завдання більш складно для дитини, ніж малюнок. Але введення обмежень і труднощів активізує психічну активність і дозволяє більш глибоко діагностувати рівень розвитку творчих здібностей.

Успішне виконання даного завдання спирається на такі психічні процеси: зорові уявлення, синтетичне мислення, комбінування, перебір заданих елементів майбутньої конструкції, з’єднання частин у ціле, вміння утримати деякий час внутрішній зоровий образ для адекватного матеріалізованого його втілення.

У оригінальному тесті О.І. Кульчицької, розрахованому на дітей 6 – 7 років, пропонується два завдання “квадрат” і “Колумбове яйце”, але для дітей 5 – 6 років зробити два завдання за такий короткий час неможливо, тому я зробила лише “Квадрат”. “Квадрат” вирізала з кольорового картону, потім розрізала на 7 частин, розмір 10X10 см, за схемою розробленою О.І. Кульчицькою. Дитині необхідно скласти аплікацію з частин “квадрата”. Аплікації складаються на білих аркушах стандартного паперу. Для проведення експерименту О.І. Кульчицька пропонувала застосовувати клей, але для дітей меншого віку така робота ще складна, тому я вирішили зробити з елементів танаграми наклейки, а саме, на деталі “Квадрата” я наклеїла двосторонній плоский скотч, а самі деталі наклеїла на неліпку поверхню, щоб дитині було легше знімати та наклеювати на білий стандартний аркуш. Час виконання завдань по О.І. Кульчицькій не обмежується, але я вирішили для більш сильної активізації дитячої уяви та майстерності, зробити ліміт на час, а саме 15 хвилин.

Необхідні матеріали: Чистий лист паперу. “Квадрат” вирізаний з кольорового паперу та наклеєний на неліпку поверхню, імітуючи наклейки. “Квадрат” поділений на 7 частин, з розмірами 10x10 см.

Хід проведення:

Дитині видається “Квадрат” та чистий аркуш і пояснюється, що з заданих елементів їм потрібно зробити дві аплікації на вільну тему. Аплікації складаються на білих аркушах стандартного паперу.

На виконання завдання дитині відводиться 15 хвилин. Після закінчення цього часу експеримент припиняється, і оцінюється оригінальність конструкцій, підраховується кількість використаних елементів.

Інтерпретація тесту

Основними показниками творчих здібностей дитини в даному субтесті будуть виступати оригінальність і гнучкість. Оригінальність визначається через обернено пропорційний показник частоти народження зображення предметів, сюжетів в аплікації. Основним орієнтиром тут служить назва аплікації. При цьому, якщо частота зображених предметів і сюжетів зустрічається лише раз, то рівень прояву оригінальності високий; якщо два-три рази - середній; якщо чотири і більше разів - низький (стандартизовані показники).

Найбільш часто - 4 і більше разів (5, 6, 9, 12 випадків) - зустрічаються у цілому за вибіркою наступні аплікації: ялинка, людина, будинок, кораблик, метелик, клоун, квадрат. Оригінальність такої аплікації оцінюється в один бал. Грибок, ваза, ваги, жаба, квітка, пташка,

кіт, кубики, сонечко, рибка, заєць зустрічаються два-три рази в межах вибірки. Оригінальність цих аплікацій оцінюється в два бали. Один раз в кордонах вибірки зустрічаються і заслуговують оцінки в три бали за оригінальністю наступні аплікації: інопланетянин, чебурашка, суша, вертоліт, вантажівка, відкриваються двері, карусель, кактус, термос, китайський будиночок, цукерка на паличці, дах, водорості, хвилі, танець циганський, вовк, розкрита книга, хмаринка, пірамідка, летюча миша.

У таких випадках, коли на аплікації зображено кілька предметів, необхідно виводити середній бал їх оригінальності. Оцінка оригінальності сюжету визначається за назвою малюнка, бо найчастіше особливий сенс діти вкладають у назву. У тих же випадках, коли назва сюжету не несе в собі особливого смислового навантаження, слід проаналізувати зображення, які входять в сюжет окремих предметів, явищ.

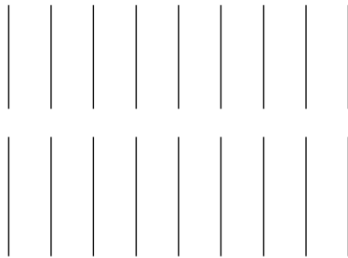
Гнучкість оцінюється у двох видах: як здатність до продукування сюжетів і як здатність залучати до зображення образи предметів, явищ з віддалених для дитини сфер життєдіяльності. Наявність сюжету в зображенні оцінюється в один бал. Сюжет в аплікації зустрічається набагато рідше, ніж в малюнку. Другий вид гнучкості - категорії. Зміст аплікації можна підвести під різні види категорій, узагальнюючі конкретні назви аплікацій. Категорії було проранжовано за ступенем зустрічаємості їх у межах вибірки і, залежно від цього, кожній присвоєні стандартні оцінки. Якщо частота зустрічаємості категорій за вибіркою становить один раз, то рівень прояву гнучкості високий, якщо 2 - 6 рази - то середній, якщо 7 і більше разів - то низький.

Найбільш часто (від 7 до 17 разів) зустрічається вживання наступних категорій: людина, тварина, рослина, житло, природа, транспорт. Такі аплікації оцінюються в один бал. Від 2 до 8 раз зустрічаються і заслуговують оцінки в два бали наступні категорії: посуд, казка, геометричні фігури, космос, прилади, гра, навчання.

Зустрічаються один раз і заслуговують оцінки в три бали наступні категорії: одяг, побут, їжа, меблі, мистецтво, будівельні споруди. Таким чином, можлива така ситуація, коли дитина отримує три бали за оригінальність і один бал - за гнучкість.

Конструюючи зображення з частин, дитина може зробити одне складне зображення з усіх частин або кілька простих - із двох-трьох частин в кожному. Це не може бути оцінено як добре чи погано з точки зору прояву продуктивності творчої активності дитини. Слід враховувати тільки те, чи повністю дитина використала частини тантаграми в зображенні. За повне використання додається один бал.

Інструкція проведення тестування “Паралельні лінії”



Тест “Паралельні лінії” – це аналогія відомого тесту “Лінії” Е. Торренса. Відмінність даного тесту від його початкового (авторського варіанту) складається в деяких особливостях подачі стимульного матеріалу, в кількості стимульних об’єктів, а також у виведенні шкалування оцінок, зроблених з урахуванням соціокультурних та вікових особливостей дітей, яких тестували. Тест паралельні лінії направлений на виявлення практичних творчих здібностей

дитини.

Даний тест відноситься до групи графічних, так як при його виконанні необхідно намалювати малюнок. Насамперед, для успішного виконання даного тесту необхідні яскраві образні уявлення, активне володіння цим образним багажем психіки, вміння “передавати” образи пам’яті на наочний рівень, тобто намалювати їх па папері.

Необхідні матеріали: аркуші стандартного паперу з 8 парами намальованих паралельних ліній. Лінії розташовані в два ряди по 4 пари в кожному ряду. Проміжок між цими рядами - 5,5 см. Довжина лінії - 5,5 см. Дитині даються два таких протокольних листа. Для виконання завдання дитині даються-кольорові олівці чи фломастери. Час виконання завдання обмежений 15 хвилинами.

Хід проведення: Дитині дають аркуш паперу з намальованими на них чорним кольором паралельними лініями і просять її домалювати до цих ліній що-небудь, щоб вийшов малюнок. Зазвичай діти погано розуміють словесну інструкцію до цього завдання, тому психолог показує на парі паралельних ліній приклад, як потрібно виконувати завдання. Психолог малює завжди свічку, щоб всі діти були в рівних умовах. Аркуш паперу розташовується перед дитиною не по довжині, а по ширині (лінії спрямовані своїми кінцями вниз, а не в сторони), але дитина за своїм бажанням може пересунути лист так, як їй хочеться. Не всі діти домальовують всі лінії. Скільки дитина може, стільки вона і малює (заповнює повністю або частково два аркуші). Обов’язково потрібно запитати дитину, що вона намалювала, і підписати її малюнок.

Інструкція: До ліній потрібно домалювати що-небудь, щоб получився якийсь предмет або зображення. Ось подивися наприклад... А тепер ви намалюйте що-небудь інше. Назви, що ви намалювали.

Примітка: діти можуть з’єднувати кілька пар паралельних ліній між собою в один малюнок. Це не суперечить інструкції.

Час на виконання тесту обмежується 15 хвилинами. Максимальна оцінка 40 балів. Оцінка результатів виконання тесту ведеться за наступним чином: спочатку проглядаються малюнки дітей на предмет їх повторення (дві три рази намальована ракета, хоча може бути з різною деталізованістю, квіти, дерево і т.ін.) і на предмет відповідності завданням (дитина не використовувала лінії в своєму малюнку, намалювала щось між ними - геометричну фігурку, ляльку). Найбільш поширена помилка дітей при виконанні цього завдання полягає в наступному - між двома паралельними лініями малюється земля, квіти, сонечко, небо; лінії сприймаються як земля і небо; якщо дитина намалювала такий пейзаж і назвала його “Картина про природу”, то така відповідь зараховується, по відповіді просто “Поле” і т.ін. За таку роботу бали не нараховуються. Після того, як виключені всі неадекватні або повторювані відповіді, підраховується кількість пар паралельних ліній, які органічно включені в малюнок – це і буде кількість “сирих” балів за творчу оригінальність.

Інтерпретація тесту

Оцінка результатів виконання тесту ведеться за наступними показниками.

1. Легкість (продуктивність) підраховується наступним чином. Спочатку проглядаються малюнки дітей на предмет їх повторення (дві три рази намальована ракета, хоча може бути з різною деталізованістю, квіти, дерево і т.ін.) і на предмет відповідності завданням (дитина не використовувала лінії в своєму малюнку, намальовала щось між ними - геометричну фігурку, ляльку). Найбільш поширена помилка дітей при виконанні цього завдання полягає в наступному - між двома паралельними лініями малюється земля, квіти, сонечко, небо; лінії сприймаються як земля і небо; якщо дитина намальовала такий пейзаж і назвала його “Картина про природу”, то така відповідь зараховується, по відповіді просто “Поле” і т.ін. За таку роботу бали не нараховуються. Після того, як виключені всі неадекватні або повторювані відповіді, підраховується кількість пар паралельних ліній, які органічно включені в малюнок – це і буде кількість “сирих” балів за легкість.

Можуть бути наступні варіанти виконання даного тесту дітьми:

а) до кожної пари паралельних ліній зроблені намальовані доповнення - вийшли окремі предмети або сюжети. Принцип виконання завдання тут такий: одна пара ліній – один предмет; за кожен пар домальованих ліній ставиться один бал. Потрібно відзначити, що сюжети (наприклад, футболіст забиває гол у порога і т.д.) дуже рідко зустрічається при виконанні цього тесту дітьми дошкільного віку – частіше діти малюють окремі предмети – будиночки, ялинки, машини;

б) кілька пар паралельних ліній, включно до того, що всі лінії, зображені на аркуші паперу, послужили основою для одного малюнка – зображено, наприклад, великий будинок з ліфтом, димоходом, вікнами, дверима, і т.д.; при оцінці цього варіанту виконання завдання потрібно бути дуже уважним – з одного боку не можна враховувати повторювані зображення (кілька вікон в будинку, намальованих на основі декількох пар паралельних ліній), а з іншого, потрібно оцінити нешаблонність виконання тесту, адже інструкція безпосередньо не передбачає з'єднання пар ліній між собою, а, між тим, і не забороняє робити це. Крім того, саме сприйняття стимульного матеріалу і приклад виконання завдання, який показує психолог, орієнтують, насамперед, на перший варіант виконання завдання. Додаткові бали за подібне з'єднання ліній, яке, безумовно, свідчить про творчі здібності дитини, будуть присвоюватися за показником оригінальності. Іноді зустрічаються наступні рішення цього завдання: дитина малює багато будинків з використанням паралельних ліній, між ними тротуари, алеї, машини, дороги, і дитина називає це – місто, вулиця, житловий масив, а якщо багато дерев або квітів - це ліс, сад. Насамперед, психологу слід звернути увагу на подібний характер виконання завдання ще тоді, коли дитина малює, і повторити інструкцію, щоб в наступній парі ліній вона намальовала щось нове, інше. Але, якщо дитина наполягає на своєму і малює те, що хотіла, то оцінювати виконання такого завдання потрібно дуже гнучко: потрібно подивитися, наскільки органічно поєднані в єдине ціле зображення, чи не повторюються окремі деталі, елементи зображення (наприклад, у сюжеті “вулиця” чи повторюються там зображення світлофорів, дорожніх знаків або вулиця зображена різнорідними елементами, чи присутні там пішохідні лінії, дороги, клумби, реклама, магазини, житлові будинки). Залежно від структури зображення оцінюються і кількісні показники по легкості – скільки пар паралельних ліній домальовала дитина. За кожен пар паралельних ліній ставиться один бал. Об'єднання декількох паралельних ліній в одне ціле тільки за допомогою слова (наприклад, намальовано багато дерев і дано назву “Ліс” оцінюється за легкість, як одне зображення і ставиться оцінка один бал;

в) пара паралельних ліній сприймається дитиною як дві окремі лінії і малюється два окремих предмета. Предмети можуть бути пов'язані один з одним за змістом: ніж і вилка, голка і нитка, а можуть бути і непов'язаними. У першому випадку ставиться оцінка один бал, а у другому – 0 балів;

г) об'єднання в один малюнок трьох ліній (пари паралельних і однією з іншої пари), наприклад, з трьох ліній намальовано трюмо, а з останньої однієї – кулька. У такому випадку допускається облік цих зображень як двох окремих, оцінка виставляється за кожне зображення.

Нерідкі випадки, коли діти малюють кілька предметів, які відносяться до одного класу явищ, виконують однакові функції, близькі один до одного за використанням (трамвай,

тролейбус), мають однакову форму (м'яч, кулька), якщо такі малюнки відрізняються один від одного не тільки за назвою, а й самим зображенням, по деталях, то тоді, безумовно, такі відповіді потрібно оцінити і зарахувати їх у сумі за показником легкості. Але якщо різниця між малюнками тільки лише в назві, то один з цих двох відповідей (два з трьох і т.п.) виключається. Подібна схожість відповідей буде врахована в подальшому при підрахунку показника по гнучкості.

Максимальна оцінка по легкості – 8 балів.

2. Оригінальність визначається тим, як часто зустрічаються зображення певних предметів або сюжетів у межах вибірки. Чим рідше зустрічається певний предмет чи сюжет, тим більш оригінален. Тут кожне зображення оцінюється від 0 до 3 балів.

Емпіричним способом було встановлено, що серед дітей даного віку зустрічаються такі відповіді: найбільш часто (оригінальність нуль балів) зустрічаються малюнки: буква, дерево, будиночок, дорога, паркан, олівець, картина, коробка, машина, вікно, ракета, ручка, літак, стіл, тумбочка; менш часто (оригінальність один бал) зустрічаються малюнки: автобус, вагон, ваза, книжка, конверт, сходи, ліхтарик, паровоз, квітка, поїзд, людина, (тітка, дядько, дівчинка), рейки, робот, телевізор, шафа, космічний корабель (відмінність від ракети: намальовані антени і інші деталі). Тут менш часто (оригінальність два бали) зустрічаються малюнки: дзеркало, магнітофон, троллейбус, клітина, світлофор, вулиця, ліфт, трамвай, хлопавка. У три бали оцінюються малюнки: алея, фарби з пензликом, річка, баночка, хрестики-нулики, риба, а також ряд інших, що не увійшли в перераховані вище.

У тих випадках, коли дитина з'єднала воедино у зображенні декілька паралельних ліній, застосовується особлива система оцінки. Якщо, приміром, намальований простий будинок (з вікном, трубою), то оригінальність оцінюється в 0 балів. А якщо намальований складний малюнок

- багатоповерховий будинок з ліфтом, сходами, ринвою, то тут треба по оригінальності оцінювати кожну деталь: каркас будинку – 0 балів, сходи – 1 бал, ліфт – 2 бали, водостічна труба – 3 бали.

Максимальна оцінка за оригінальність – 24 бали.

3. Оригінальність показує різнобічність, широту мислення і визначається числом різних категорій відповідей. Наприклад, якщо дитина намалювала швидку допомогу, автомобіль “Волга”, снігохід, то такі відповіді можна віднести до одного класу явищ під загальною назвою “транспорт”. Чим більша кількість категорій дасть у відповідях дитина, тим більше вона отримає балів за оригінальність. Наприклад, дитина намалювала: поїзд, телевізор, гараж, будинок, “Жигулі”, радіо, вазон, чашку, ялинку, квітку, kota, вазу, лисицю, магнітофон. Оцінка в цьому випадку за оригінальність буде дорівнювати 7 балів: поїзд, “Жигулі” – наземний транспорт (1 категорія), телевізор, радіо, магнітофон – технічні звукові пристрої (плюс ще одна категорія), гараж, будинок - будови (плюс одна категорія), кіт, лисиця – тварини (плюс одна категорія), “Буквар” – книга (плюс одна категорія).

Нижче наводимо перелік категорій, використання яких можлива при виконанні даного тесту.

Аksesуари, одяг, взуття: *туфель, парасолька, куртка, окуляри, гудзик.*

Водний транспорт: *вітрильник, човен.*

Зброя: *бомба, стріла, меч, пістолет.*

Повітряний транспорт: *аеропорт, літак, космічний корабель, вертоліт.*

Пори року і погода: *парасолька, сніг.*

Географічні об'єкти: *гора, річка, печера.*

Геометричні фігури: *прямокутник, овал.*

Гроші.

Дорога і дорожні системи: *дорожні знаки, міст, вулиця.*

Тварини і частини тіл тварин: *кішка, риба, кігті, крокодил, папуга, слон, метелик.*

Рідини: *вода, молоко.*

Звуки і звукові системи: *радіо, магнітофон, телевізор.*

Іграшки: *паперовий змій, повітряна кулька, лялька, м'ячик.*
 Ігри: *хрестики нулики, шахи.*
 Образотворче мистецтво: *живопис, портрет, фарба, візерунок.*
 Мистецтво: *театр, кіно.*
 Інструменти: *граблі, пилка, сокира.*
 Книги: *газета, сторінка, буквар.*
 Шкіряні вироби: *гаманець, портфель.*
 Контейнери: *пляшка, ваза, клітина, коробка, ящик, тубик, сумка.*
 Королівство: *король, принцеса, трон.*
 Космос: *космічний корабель, скафандр.*
 Меблі.
 Медицина: *градусник, таблетки.*
 Музика: *магнітофон, барабан, ноти.*
 Наземний транспорт: *автобус, поїзд, вагон, вантажівка, підйомний кран.*
 Наука: *магніт, термометр.*
 Небесні тіла: *зірка, комета.*
 Відпочинок і розваги: *виставка, гоїдалки, альбом для марок, кіно, слайд.*
 Їжа.
 Полотно: *рушник, фіранка.*
 Предмети домашнього вжитку: *ваза, віник, вимикач, дзеркало, каструля, ніж, пральна дошка, холодильник, чайник.*
 Прилади й механізми: *калькулятор, комп'ютер, робот, рахівниця, водокачка.*
 Лякало.
 Рослини: *гриби, дерева, квіти.*
 Міфічні істоти: *гном, баба яга.*
 Світильники: *лампа, ліхтар.*
 Символи і знаки: *хрест, світлофор, реклама, прапор, літери, цифри.*
 Спорт: *м'яч, спортивні ворота.*
 Електрика: *стовпи, лінії електропередач і т.ін.*
 Будівлі: *гараж, гніздо, хмарочос, будинок.*
 Будова, його фрагменти і частини: *двері, дах, сходи, паркан, кімната, вікно, труба.*
 Будівельні матеріали: *цегла, стовпи, труби.*
 Тютюн.
 Телевізор.
 Тюрма.
 Притулок, укриття: *намет, не печера.*
 Прикраси: *бант, намисто, ланцюжок.*
 Вулиця: *алея, житловий масив.*
 Упаковка: *коробка, згорток.*
 Частини тіла людини: *брови, обличчя.*
 Годинники та інші вимірювачі часу: *будильник, пісочний годинник.*
 Людські істоти: *дівчинка, дядько, тітка.*
 Школа: *дошка, парта, таблиця.*
 Шкільні та канцелярські приналежності: *олівець, конверт, лінійка, ручка, зошит.*

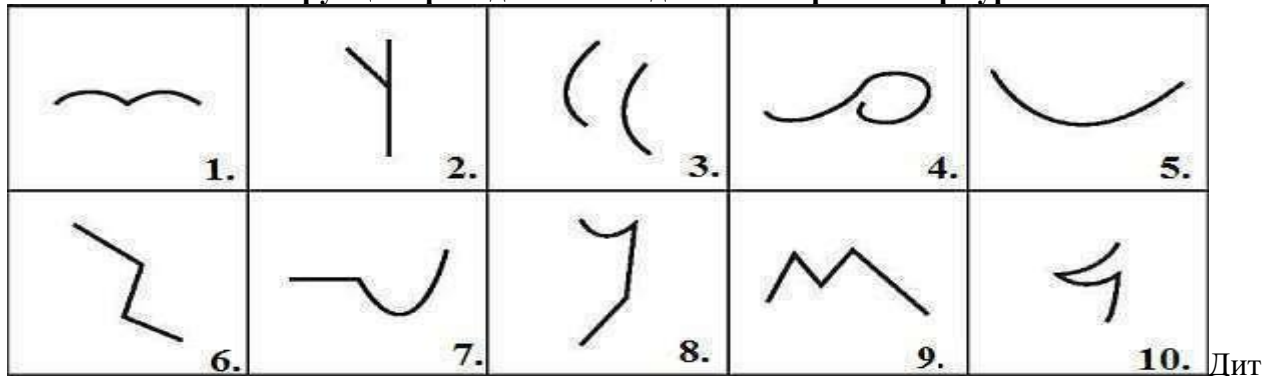
Даний список категорій зроблений на основі такого ж списку в аналогічному тесті Е. Торренса. Відмінності між цими списками полягають у тому, що в даному варіанті категорії взяті з більшим ступенем узагальненості і з деякими новими доповненнями. Такі зміни зроблені з урахуванням адаптації тесту до дошкільного віку.

У списку категорій, який наведено вище, деякі предмети, явища, які наведені для ілюстрації категорій, можуть входити до складу декількох категорій, і це не випадково. Справа в тому, що залежно від контексту, тобто зв'язку даного предмета з іншими, в кожному конкретному випадку виконання завдання випробуванним, таку відповідь може утворювати і різні категорії

спільно з іншими відповідями. Так, в одному випадку космічний корабель можна об'єднати з літаком по категорії повітряний транспорт, а в іншому випадку – з супутником по категорії космос. Психолог повинен гнучко і обережно підходити до об'єднання предметів за категоріями, відшукуючи істотні і однорівневі (а не різнорівневі) зв'язки між поняттями, які об'єднуються в категорії.

У разі об'єднання декількох паралельних ліній оригінальність оцінюється по кожному випадку окремо і залежить від структури зображення. Якщо зображено будинок з ліфтом, вікном – то за оригінальність ставиться один бал, а якщо зображено будинок, де з використанням пари паралельних ліній зображений вазон з квіткою чи кіт, що сидить на вікні, то за оригінальність ставиться два бали.

Інструкція проведення методики “Завершення фігури”



Дитині пропонується домалювати десять незавершених фігур і придумати назву до кожного малюнка. Пояснюючи завдання не можна наводити приклади можливих відповідей, показувати малюнки, виконані іншими дітьми.

На виконання субтесту дитині дається 15 хвилин. Художній рівень виконання в малюнках не враховується. Завдання тесту дитині розповідають перед виконанням. Максимальна оцінка 10 балів.

Інтерпретація тесту

Основними показниками прояву творчих здібностей дітьми при виконанні даного субтесту вміщує оцінювання п'яти показників: побіжність, оригінальність, розробленість, опір замиканню, абстрактність назв.

“Побіжність” – характеризує творчу продуктивність дитини. Оцінюється таким чином:

1. Для визначення оцінки необхідно підрахувати загальну кількість відповідей (малюнків), які зробила дитина.

2. Враховувати слід тільки адекватні відповіді.

Якщо малюнок через свою неадекватність не отримує бал за критерієм побіжності, то він виключається з усіх подальших підрахунків.

Неадекватними визначаються такі малюнки:

- малюнки, в яких запропонований стимул (незавершений малюнок) не був використаний як складова частина зображення.

- малюнки, що є безглуздими абстракціями, що мають безглузду назву.

- осмислені малюнки, але такі, що повторюються кілька разів, вважаються за одну відповідь.

3. Якщо дві (або більше) незавершені фігури використані для створення однієї картинки, то нараховується кількість балів відповідно до кількості використаних фігур, оскільки це незвичайна відповідь.

“Оригінальність” найважливіший показник креативності. Ступінь оригінальності свідчить про самобутність, нешаблонність, особливість творчого мислення дитини і її вираженої несхожості. Показник “оригінальності” підраховується відповідно до правил:

1. Оцінка за “оригінальність” ґрунтується на статичній рідкості відповіді, що часто зустрічається, оцінюються в 0 балі, решта – в 1 бал.

2. Оцінюється малюнок, а не назва!

3. Загальну оцінку за оригінальність отримуємо, додавши оцінки за всі малюнки.

Відповіді, які оцінюються в 0 балів за “оригінальність”:

Якщо серед відповідей дитини наводиться відповідь “обличчя людини” і відповідна фігура перетворена на обличчя, то цей малюнок отримує 0 балів, але якщо ця ж незавершена фігура перетворена на вуса або губи, які потім стають частиною обличчя, то відповідь оцінюється в 1 бал.

Слід звернути увагу на те, що всі незавершені фігури пронумеровані зліва направо і зверху вниз:

1. 2.

3. 4. тощо.

1. Цифра (цифри), буква (букви), окуляри, обличчя людини, птах (будь-який), яблуко;
2. буква (букви), дерево або його деталі, обличчя або фігура людини, віник, рогатка, квітка, цифра (цифри);
3. цифра (цифри), буква (букви), звукові хвилі (радіохвилі), колесо (колеса), місяць, обличчя людини, парусний корабель, човен, фрукт, ягоди;
4. буква (букви), хвилі, змія, знак питання, обличчя або фігура людини, птах, равлик (черв'як, гусінь), хвіст тварини, хобот слона, цифра (цифри);
5. цифра (цифри), буква (букви), губи, парасолька, корабель, човен, обличчя людини, м'яч (куля), посуд;
6. ваза, блискавка, гроза, сходинка (сходи), буква (букви), цифра (цифри);
7. цифра (цифри), буква (букви), машина, ключ, молоток, окуляри, серп, совок (ківш);
8. цифра (цифри), буква (букви), дівчинка, жінка, обличчя або фігура людини, сукня, ракета, квітка;
9. цифра (цифри), буква (букви), хвилі, гори, горби, губи, вуха тварин;
10. цифра (цифри), буква (букви), ялинка, дерево, гулка, дзьоб птаха, лисиця, обличчя людини, мордочка тварини;

“Абстрактність назви” виражає здатність виділяти головне, здатність розуміти сутність проблеми, що пов'язано з розумовими процесами синтезу й узагальнення. Цей показник оцінювання здійснюється за шкалою від 0 до 3 балів.

0 балів – очевидні назви, прості заголовки (найменування), які пояснюють клас, до якого належить намальований об'єкт. Ці назви складаються з одного слова, наприклад: Сад, Город, Овоч та інше.

1 бал – прості назви, що описуються конкретні особливості намальованих об'єктів, які виражають лише те, що ми бачимо на малюнку, або описують те, що людина, тварина або предмет роблять на малюнку, або з яких легко визначається найменування класу, до якого належить об'єкт: Сіромаха (мишка), Птах, що летить, Новорічна ялинка, Донька хворіє тощо.

2 бали – образні описові назви Загадкове літо, Небезпека, назви, які описують почуття, думки: Веселе свято, Давай дружити тощо.

3 бали – абстрактні, філософські назви, які виражають сутність малюнка, його глибинний зміст: Вірне серце, Невгамовний біль тощо.

“Розробленість” відображає здатність детально розробляти придумані ідеї.

Правила оцінювання

1. 1 бал нараховується за кожну суттєву деталь малюнка, яка доповнює початкову стимульну фігуру, при цьому деталі, що належать до одного й того ж класу, оцінюються тільки один раз. Наприклад, у квітки багато пелюсток, всі пелюстки вважаємо за одну деталь. Також: квітка має серцевину (1 бал), 5 пелюсток (+1 бал), стебло (+1), два листочки (+1), пелюстки, серцевину і листя заштриховано (+1). Разом – 5 балів за малюнок.

2. Якщо малюнок містить декілька однакових предметів, то оцінюється розробленість одного з них плюс ще 1 бал за ідею намалювати інші такі ж предмети. Наприклад: у саду може бути декілька однакових дерев, у небі однакові хмари тощо. По 1 додатковому малу додається за кожну суттєву деталь з квіток, дерев, птахів і 1 бал за ідею намалювати таких самих птахів, хмари тощо.

3. Якщо предмети повторюються, але кожен з них має відмінну деталь, то необхідно дати по 1 балу за кожну відмінну деталь. Наприклад: квітів багато, але у кожній свій колір – по 1 балу за кожний новий колір.

4. Дуже примітивні зображення з примітивною “розробленістю” оцінюються в 0 балів.

Після того як всі завдання проаналізовані і підраховані бали, необхідно визначити остаточний результат. Для цього потрібно скласти суму всіх балів за характеристиками (“побіжність”, “оригінальність”, “абстрактність назви”, “розробленість”).

Інструкція проведення тестування “Білі кружечки”

Даний субтест відноситься до серії вербальних субтестів. За допомогою цього субтеста досліджується, наскільки в дитини розвинена спостережливість, чи володіє вона елементами аналогізування, узагальнення, порівняння, класифікації, тобто стратегічними тенденціями проявляти творчість, фантазію, уяву. Даний субтест дозволяє виявити індивідуальні показники уявлень дитини про оточуючі його предмети.

Необхідні матеріали: картон темного кольору на який наклеєно два білі кружечка діаметром 6 см.

Перед дитиною кладуться наклеєні на картон темного кольору два білі кружечка діаметром 6 см і ставиться питання: “Що це може бути?” Дитина повинна назвати якомога більше предметів, речей, що оточують його в повсякденному житті. За кожну висунуту пропозицію дається один бал. Максимальна оцінка за субтест дорівнює кількості висунутих дитиною пропозицій.

Проте слід мати на увазі, що даний показник свідчить лише про загальну тенденцію в прояві дитиною знань про оточуючу її дійсність. З метою визначення того, наскільки дитина оригінальна у висуненні своїх ідей, нестандартна при виконанні завдань субтеста, слід проранжувати її відповіді наступним чином:

а) визначити рангове місце кожного з висунутих ідей ідей. Для цього необхідно зафіксувати відповіді дітей по всій вибірці, тобто визначити, скільки разів повторюється той чи інший замисел. Так, наприклад, якщо слово “вікно” повторюється 5 разів, слово “коло” – 4 рази, слово “фари” – 3 рази, а слово “ручка на дверях” – 1 раз, то відповідно рангові місця за кожен з висунутих ідей будуть такі: слово “вікно” – 5-е місце, “коло” – 4-е місце, “фари” – 3-е місце, “ручка на дверях” – 1-е місце. Залежно від займаного рангового місця в загальній вибірці зараховуються бали за оригінальність. При цьому найнижчий бал дається тому замислові, який найбільш часто зустрічається у вибірці. У нашому конкретному випадку 1 бал дається слову “вікно”, 2 бали – наступному за частотою повторюваності замислові – слову “коло” і т.ін.; для обчислення середнього показника прояву оригінальності дітьми при виконанні даного субтеста використовується формула, зазначена вище.

Висуваючи варіанти, діти називали такі слова: “окуляри”, “колеса”, “світлофор”, “м’ячі”, “сніговик”, “очі”, “коло”, “фари”, “гудзики”, “тарілки” і т.ін.; називали і дуже оригінальні слова: “ілюмінатори у ракеті”, “дві котушки ниток”, “підзорна труба”, “годинник для гри в шахи”, “спортивні кільця” та ін.

Ключ до методики “Білі кружечки”

| Кількість слів | Оцінки у балах |
|----------------|----------------|
| 45 – 40 | 10 – 9 |
| 39 – 20 | 8 – 7 |
| 19 – 12 | 6 – 5 |
| 11 – 9 | 4 – 3 |
| 8 – 0 | 2 – 0 |

Інструкція проведення тестування “Придумай казку з означеними словами”

Даний субтест відноситься до серії вербальних субтестів і спрямований на з’ясування здібностей дітей до вербальної творчості: визначається, чи вміють діти за допомогою конкретно заданих слів, органічно вплітаючи їх у сюжет, вибудувувати сюжет казки оригінально і послідовно. Поряд з цим виявляється здатність дітей проявляти фантазію, творчу уяву, винахідливість, кмітливість, спостережливість, творчо підходити до реалізації виникаючих ідей.

При оцінці спочатку підраховується загальна кількість слів і речень в казках, які придумували діти по всій вибірці. Потім, спираючись на показник кількості слів, використуваних при вигадуванні казки, шляхом обчислення, визначаються рівні прояву легкості.

Оцінки ставляться за такими показниками:

| Показники | Стандартні оцінки у балах |
|---------------------------|---------------------------|
| Кількість слів у казці: | |
| 45 – 40 | 6 |
| 39 – 20 | 5 |
| 19 – 12 | 4 |
| 11 – 9 | 3 |
| 9 – 2 | 1 |
| 1 – 0 | 0 |
| Кількість речень у казці: | |
| 12 – 10 | 2 |
| 9 – 2 | 1 |
| 1 – 0 | 0 |

Інтерпретація тесту

На підставі отриманих даних визначаються відмітні особливості прояву легкості під час виконання дітьми завдань субтеста. Так, якщо діти в процесі вигадування казки використовували від 181 до 40 слів, то дана дитина володіє достатнім словниковим запасом, що дозволяє їй скласти вельми цікаві розповіді, органічно вплітаючи в сюжет казки зазначені вище слова. При цьому кількість речень, використуваних дітьми в процесі вигадування казки, коливається від 21 до 6. У дітей, яких індивідуальні показники при виконанні даного субтеста були середніми, сюжет казки містив лише 32-16 слів, а кількість речень становило 5-3. Їх розповідь зводилося до опису ситуацій типу: “Дівчинка пішла в ліс за грибами і ягодами. Побачила там метелика. Хотіла його зловити. Там була річка. На дні виднілися камінчики, плавали рибки” і т.д. Для дітей з низьким рівнем легкості характерним був незначний запас слів (у своїх сюжетах вони використовували не більше 15 слів, найчастіше спиралися на вже відомі їм раніше сюжети казок, придумували дуже тривіальні сюжети). Їх казка зазвичай складалася з 2 речень, типу: “Пішла дівчинка в ліс і побачила там метелика. На дорозі лежав камінчик” і т.ін. Причому, при складанні сюжету казки діти використовували не всі запропоновані їм слова, а лише деякі з них.

Виходячи з отриманих в результаті апробації субтеста даних, можна констатувати, що його використання дозволить з’ясувати відмітні особливості в прояві літературної творчості дітьми, а саме: відмінності в словниковому запасі, загальному кругозорі, а також і те, на скільки діти при вибудовуванні сюжету казки виявляють винахідливість, кмітливість, уміння фантазувати, органічно вплітати в сюжет казки оригінальні образи і теми.

Інструкція проведення тестування “Слова на літеру К”

Даний субтест відноситься до серії вербальних субтестів і спрямований на дослідження словникового запасу у дітей, обсяг і рівень якого залежить від цілого ряду чинників: обстановки в сім'ї, дитячому садку тощо. За допомогою даного субтеста можна визначити, наскільки дитина спостережлива, кмітлива, інформована про навколишні предмети і явища, здатна в потрібний момент до концентрації уваги, наскільки розвинена у неї пам'ять.

Хід проведення: “Назви слова, які починаються на літеру К”. Дитина повинна протягом однієї хвилини назвати якомога більше слів, що починаються на літеру К.

Інтерпретація тесту

За кожне назване слово дитина отримує 1 бал. Загальна оцінка за виконання даного завдання дорівнює сумі балів (кількості названих слів). На підставі отриманих даних вираховується максимальна оцінка набраних балів.

Для отримання даних необхідно визначити рангове місце кожного з уживаних дітьми слів. З цією метою по всій вибірці випробуваних визначається, скільки разів зустрічається у відповідях дітей те чи інше слово. Наприклад, аналіз відповідей дітей показав, що слово “олівець” називається 5 разів, “картопля” – 4 рази, “клей” – 3 рази, “книга” – 2 рази і “кліпси” – 1 раз. Відповідно рангові місця, займані кожним з наведених як приклад слів, будуть: “олівець” – 5 місце, “картопля” – 4 місце, і т.д. Оцінка ж в балах йде навпаки: за слово “олівець” дитині проставляється один бал, за слово “картопля” – два бали, за слово “клей” – три бали, за слово “книга” – 4 бали, а за слово “кліпси” – 5 балів. Природно, що система оцінювання рангових місць може бути іншою в залежності від кількості та частоти вживання в тому чи іншому випадку слів.

Після цього вираховується загальна кількість набраних кожною дитиною балів шляхом підсумовування (з урахуванням шкали оцінювання).

Найчастіше у відповідях дітей цього віку зустрічаються слова: кіт, каша, картина, картопля, колесо, коло і т.д., тобто слова, які найбільш часто чують діти в повсякденному житті. Разом з тим, деякі діти називали слова, які дуже рідко зустрічаються в побуті: калейдоскоп, карбюратор, куприк, Китай, кафедра, кум, капот і т.н. Таким чином, видно значущі відмінності в обсязі словникового запасу дітей, в їх інформованості про оточуючі їх предмети і явища.

| Таблиця | |
|-----------------------|---|
| Рівень оригінальності | Перелік слів, названих на літеру “К” |
| Високий | Квартира, клітка, козак, карась, кінозйомка, квочка, Карлсон, кулак, косинка, кінь, Китай, коровай, кора, король, коридор, клей, кафедра, короваї, контрольна, кепка, кашалот, Кривий Ріг, калейдоскоп, канат, книжкова шафа, Карлсон, коляска, короп, карбюратор, куме, куприк, комар, кошмар, контур, карта, Канада, клепка, кисіль, капюшон, козеріг, клоун, карниз, каста, кобра, картка, Кишинів, коса, карлик, колосок, какао, класти, каток, кока-кола, кит, колона, Кіпген-Коіг, крона, кров, кадр, колядки, кривляка, кислий, кліпси, кінескоп, квакати, клей, кивати, карамель, каса, кукушка, курячий суп, квас, коржик, корона, крик, космонавт, компостер, композитор, кеглі, кухня, кукурудза, клітинка, КРАЗ, КАМАЗ, кабан, крейда, календар, квадрат, колодязь, костюм, каштан. |
| Середній | Комиші, котлета, коньяк, коромисло, коробка, кімната, капуста, котел, Кіровоград, кора, карусель, касета, Керкеша, клумба, коробок, |

| | |
|---------|---|
| | конструктор, крапля, колготи, крива, кров, кидати, кусати, кісточка, космос, кросівки. |
| Низький | Коля, кіт, каша, копі, корова, картина, картопля, курка, Костя, Кіра, Кеша, Карина, Кирило, Кузя, кіно, коза, клей, курочка, пензлик, килим, кораблик, крап, клоун, колесо, коло, Київ, корзина, крестик, кубик, королева, ключ, кільце, камінь, кеди, коса, катер, куш, кнопка, корінь, кенгуру, крем, кролик, крокодил, кузов, кактус, гуртка, клас, красивий, каска, ковбаса, карта, кали, каструля, кашель, крісло, кульок, калина. |

У наведеній вище таблиці міститься перелік слів на букву “К” (орієнтовний), що дозволяє оточити у дітей ступені прояву оригінальності при виконанні даного субтеста. Однак не слід забувати, що даний перелік є орієнтовним і в кожному конкретному випадку необхідно проявляти інтуїцію та досвід при оцінці відповідей дітей на предмет оригінальності при виконанні завдань субтеста.

Ключ до методики “Слова на літеру К”

| Кількість слів | Оцінки у балах |
|----------------|----------------|
| 25 – 20 | 4 |
| 19 – 10 | 3 |
| 9 – 6 | 2 |
| 4 – 0 | 1 |
| 2 – 0 | 0 |

Інструкція проведення тестування “Творча уява”

Творча уява передбачає самостійність мислення дошкільників, здогадливність, уміння швидко орієнтуватись у проблемній ситуації, яскравість нових образів. Творча уява є основою творчих здібностей дитини.

Необхідні матеріали: Декілька геометричних фігур різного кольору та форми, вирізаних з картону. Фігури мають бути великими і малими, простими і складними, правильних і неправильної форми: коло, трикутник, зірочка, прямокутник, овал тощо.

Хід проведення: Прочитайте дитині певну казку, під час якої запропонуйте їй дібрати з геометричних фігур символи казкових героїв.

Кожна фігура – певний символ. Для того щоб визначити стан розвитку творчої уяви старшого дошкільника, необхідно звернути увагу на таке. Чи може дитина виконувати завдання? Як вона його сприймає: зі жвавою зацікавленістю, чи здивована, чи, може, зовсім не сприймає, каже, що фігури не схожі на персонажів казки?

Інтерпретація тесту

Ставлення до завдання – перший показник розвитку творчої уяви.

Чи здатна дитина на творчий пошук? Чи може вона відходити від шаблону? Чи є насправда схожість між казковим персонажем та геометричною фігурою, яку вибрала дитина?

Вміння пояснити свій вибір, аргументувати якимось чином схожість фігури й героя казки – другий показник творчої уяви.

Третій показник – бажання дитини продовжувати гру, ілюструвати нові оповідання.

Максимальна оцінка 10 балів.

Інструкція проведення тестування “Сни тварин”

Необхідні матеріали: п’ять аркушів паперу (в куточку одного зображений їжачок, який спить, другого – собачка, яка спить, третього – заєць, який спить, четвертого – ведмідь, який спить, п’ятого – білка, яка спить) різнокольорові олівці.

Хід проведення: Дорослий говорить дитині: “намалюй на кожному аркуші те, що, на твою думку, сниться тварині”.

Інтерпретація тесту

10 – 8 балів Високий рівень

Дитина зображує об’єкт у “полі речей” (предметне оформлення навколишнього середовища, присутність додаткових деталей і предметів); може створити цілісну композицію згідно з уявним сюжетом; використовує у своїй роботі виразні засоби; робота відрізняється оригінальністю (не стереотипністю).

7 – 4 балів Середній рівень

Дитина зображує об’єкт у “полі речей”, але не може створити цілісну композицію відповідно до уявного сюжету; використовує виразні засоби, але робота характеризується відсутністю оригінальності.

3 – 0 бали Низький рівень

Робота дитини схематична, характеризується відсутністю додаткових деталей (немає предметного оформлення навколишнього середовища); робота стереотипна.

Особливості розвитку творчих здібностей старших дошкільників (кількісні показники)

Таблиця 1

Узагальнені результати вивчення творчих здібностей старших дошкільників за результатами анкетування

n=164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|--------------|-----|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | 40 - 34 | | 33 - 27 | | 26 - 20 | | 19 - 15 | | 14 - 0 | | | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | 11 | 6,7 | 32 | 19,5 | 52 | 31,7 | 37 | 22,6 | 32 | 19,5 | 164 | 100 |

Таблиця 2

Результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старших дошкільників (за методикою “Матриці Равена”)

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|--------------|-----|---------|------|----------|------|---------|-----|--------------|---|--------|-----|
| Кількість | 12 - 10 | | 9 - 8 | | 7 - 5 | | 4 - 2 | | 1 - 0 | | | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | 7 | 4,3 | 49 | 29,9 | 107 | 65,2 | 1 | 0,6 | 0 | 0 | 164 | 100 |

Таблиця 3

Результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старших дошкільників (за методикою “Лабіринти”)

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|--------------|-----|---------|------|----------|------|---------|-----|--------------|-----|--------|-----|
| Кількість | 8 - 7 | | 6 - 5 | | 4 - 3 | | 2 - 1 | | 0 | | | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | 10 | 6,1 | 80 | 48,8 | 69 | 42,1 | 1 | 0,6 | 4 | 2,4 | 164 | 100 |

Таблиця 4

Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старших дошкільників

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|--------------|-----|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|-----|--------|-----|
| Кількість | 20 - 17 | | 16 - 12 | | 11 - 8 | | 7 - 3 | | 2 - 0 | | | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | 13 | 7,9 | 53 | 32,3 | 63 | 38,4 | 27 | 16,5 | 8 | 4,9 | 164 | 100 |

Таблиця 5

Результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності старших дошкільників (за методикою “Танграми”)

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|--------------|------|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | 8 - 7 | | 6 - 5 | | 4 - 3 | | 2 - 1 | | 0 | | | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | 30 | 18,3 | 32 | 19,5 | 53 | 32,3 | 18 | 11,0 | 31 | 18,9 | 164 | 100 |

Таблиця 6

Результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності старших дошкільників (за методикою “Паралельні лінії”)

n = 164

| Рівні | Дуже | Високий | Середній | Низький | Дуже | Усього |
|-------|------|---------|----------|---------|------|--------|
| | | | | | | |

| Кількість | високий | | 9 - 8 | | 7 - 5 | | 4 - 2 | | низький | | Усього | |
|-----------|---------|------|-------|-----|-------|------|-------|------|---------|------|--------|-----|
| | 12 - 10 | | | | | | | | 1 - 0 | | | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | | |
| Усього | 19 | 11,6 | 16 | 9,8 | 30 | 18,3 | 48 | 29,3 | 51 | 31,1 | 164 | 100 |

Таблиця 7

Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності старших дошкільників

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|--------------|-----|---------|-----|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | 20 - 17 | | 16 - 12 | | 11 - 8 | | 7 - 3 | | 2 - 0 | | Усього | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | | |
| Усього | 13 | 7,9 | 16 | 9,8 | 54 | 32,9 | 62 | 37,8 | 19 | 11,6 | 164 | 100 |

Таблиця 8

Результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності старших дошкільників (за методикою "Білі кружечки")

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|--------------|------|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | 10 - 9 | | 8 - 7 | | 6 - 5 | | 4 - 3 | | 2 - 0 | | Усього | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | | |
| Усього | 17 | 10,4 | 22 | 13,4 | 37 | 22,6 | 57 | 34,8 | 31 | 18,9 | 164 | 100 |

Таблиця 9

Результати вивчення особливості розвитку творчої гнучкості старших дошкільників (за методикою "Завершення фігури" (Лінії))

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|--------------|-----|---------|-----|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | 12 - 10 | | 10 - 7 | | 7 - 5 | | 5 - 2 | | 1 - 0 | | Усього | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | | |
| Усього | 8 | 4,9 | 14 | 8,5 | 43 | 26,2 | 49 | 29,9 | 50 | 30,5 | 164 | 100 |

Таблиця 10

Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої гнучкості старших дошкільників

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|--------------|-----|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | 10 - 9 | | 8 - 7 | | 6 - 5 | | 4 - 3 | | 2 - 0 | | Усього | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | | |
| Усього | 3 | 1,8 | 22 | 13,4 | 30 | 18,3 | 47 | 28,7 | 62 | 37,8 | 164 | 100 |

Таблиця 11

Результати вивчення особливості розвитку творчої продуктивності старших дошкільників (за методикою "Придумай казку")

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|--------------|-----|---------|-----|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | 8 - 7 | | 6 - 5 | | 4 - 3 | | 2 - 1 | | 0 | | Усього | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | | |
| Усього | 10 | 6,1 | 4 | 2,4 | 69 | 42,1 | 43 | 26,2 | 38 | 23,2 | 164 | 100 |

Таблиця 12

Результати вивчення особливості розвитку творчої продуктивності старших дошкільників (за методикою "Слова на літері К")

n = 164

| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|--------------|---|---------|---|----------|---|---------|---|--------------|---|--------|-----|
| Кількість | 4 | | 3 | | 2 | | 1 | | 0 | | Усього | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | | |
| Усього | 4 | | 3 | | 2 | | 1 | | 0 | | 164 | 100 |

| | | | | | | | | | | | | |
|--------|------|-----|------|------|------|-----|------|------|------|------|------|-----|
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | 10 | 6,1 | 21 | 12,8 | 16 | 9,8 | 40 | 24,4 | 77 | 47,0 | 164 | 100 |

Таблиця 13

Результати вивчення особливості розвитку творчої продуктивності старших дошкільників (за методикою "Завершення фігури" (Овал))

n = 164

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|--------------|------|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
| Кількість | 8 - 7 | | 6 - 5 | | 4 - 3 | | 2 - 1 | | 0 | | | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | 34 | 20,7 | 48 | 29,3 | 27 | 16,5 | 28 | 17,1 | 27 | 16,5 | 164 | 100 |

Таблиця 14

Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої продуктивності старших дошкільників

n = 164

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|--------------|---|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|-----|--------|-----|
| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
| Кількість | 20 - 18 | | 17 - 13 | | 12 - 8 | | 7 - 3 | | 2 - 0 | | | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | 0 | 0 | 18 | 11,0 | 63 | 38,4 | 69 | 42,1 | 14 | 8,5 | 164 | 100 |

Таблиця 15

Результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви старших дошкільників (за методикою "Творча уява")

n = 164

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|--------------|-----|---------|-----|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
| Кількість | 8 - 7 | | 6 - 5 | | 4 - 3 | | 2 - 1 | | 0 | | | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | 14 | 8,5 | 15 | 9,1 | 74 | 45,1 | 42 | 25,6 | 19 | 11,6 | 164 | 100 |

Таблиця 16

Результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви старших дошкільників (за методикою "Сни тварин")

n = 164

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|--------------|------|---------|-----|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
| Кількість | 12 - 10 | | 9 - 8 | | 7 - 5 | | 4 - 2 | | 1 - 0 | | | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | 28 | 17,1 | 15 | 9,1 | 22 | 13,4 | 48 | 29,3 | 51 | 31,1 | 164 | 100 |

Таблиця 17

Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви старших дошкільників

n = 164

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|--------------|-----|---------|-----|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
| Кількість | 20 - 17 | | 16 - 13 | | 12 - 8 | | 7 - 3 | | 2 - 0 | | | |
| | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | 12 | 7,3 | 16 | 9,8 | 64 | 39,0 | 52 | 31,7 | 20 | 12,2 | 164 | 100 |

Особливості розвитку творчих здібностей у гендерному співвідношенні

Таблиця 1

Результати вивчення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників у гендерному співвідношенні (опитувальник)

n=164

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|--------------|--|---------|--|----------|--|---------|--|--------------|--|--------|--|
| Рівні | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
| Кількість | 12 - 10 | | 9 - 8 | | 7 - 5 | | 4 - 2 | | 1 - 0 | | | |

| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
|--------|----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-----|
| Усього | х. | 5 | 5,8 | 20 | 23,3 | 32 | 37,2 | 17 | 19,8 | 12 | 14,0 | 86 | 100 |
| | д. | 8 | 10,3 | 12 | 15,4 | 22 | 28,8 | 22 | 28,2 | 14 | 17,9 | 78 | 100 |

Таблиця 2

Результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старших дошкільників у гендерному співвідношенні (за методикою “Матриці Равена”)

n = 164

| Рівні | | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|----|--------------|-----|---------|------|----------|------|---------|-----|--------------|---|--------|-----|
| Кількість | | 12 - 10 | | 9 - 8 | | 7 - 5 | | 4 - 2 | | 1 - 0 | | | |
| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | х. | 3 | 3,5 | 31 | 36,0 | 51 | 59,3 | 1 | 1,2 | 0 | 0 | 86 | 100 |
| | д. | 4 | 5,1 | 22 | 28,2 | 52 | 66,7 | 0 | 0 | 0 | 0 | 78 | 100 |

Таблиця 3

Результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старших дошкільників у гендерному співвідношенні (за методикою “Лабиринти”)

n = 164

| Рівні | | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|----|--------------|-----|---------|------|----------|------|---------|-----|--------------|-----|--------|-----|
| Кількість | | 8 - 7 | | 6 - 5 | | 4 - 3 | | 2 - 1 | | 0 | | | |
| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | х. | 7 | 8,1 | 43 | 50,0 | 33 | 38,4 | 1 | 1,2 | 2 | 2,3 | 86 | 100 |
| | д. | 3 | 3,8 | 41 | 52,6 | 32 | 41,0 | 0 | 0 | 2 | 2,6 | 78 | 100 |

Таблиця 4

Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої легкості старших дошкільників у гендерному співвідношенні

n = 164

| Рівні | | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|----|--------------|-----|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|-----|--------|-----|
| Кількість | | 20 - 17 | | 16 - 12 | | 11 - 8 | | 7 - 3 | | 2 - 0 | | | |
| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | х. | 1 | 1,1 | 40 | 46,0 | 34 | 46,0 | 11 | 12,6 | 0 | 0 | 86 | 100 |
| | д. | 1 | 1,3 | 28 | 35,9 | 42 | 53,6 | 6 | 7,7 | 1 | 1,3 | 78 | 100 |

Таблиця 5

Результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності старших дошкільників у гендерному співвідношенні (за методикою “Танграми”)

n = 164

| Рівні | | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|----|--------------|------|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | | 8 - 7 | | 6 - 5 | | 4 - 3 | | 2 - 1 | | 0 | | | |
| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | х. | 13 | 15,1 | 17 | 19,8 | 27 | 31,4 | 13 | 15,1 | 16 | 18,6 | 86 | 100 |
| | д. | 17 | 21,8 | 13 | 16,7 | 26 | 33,3 | 7 | 9,0 | 15 | 19,2 | 78 | 100 |

Таблиця 6

Результати вивчення особливостей розвитку творчої оригінальності старших дошкільників у гендерному співвідношенні (за методикою “Паралельні лінії”)

n = 164

| Рівні | | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|----|--------------|------|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | | 12 - 10 | | 9 - 8 | | 7 - 5 | | 4 - 2 | | 1 - 0 | | | |
| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | х. | 8 | 9,3 | 10 | 11,6 | 13 | 15,1 | 28 | 32,6 | 27 | 31,4 | 86 | 100 |
| | д. | 11 | 14,1 | 6 | 7,7 | 17 | 11,8 | 20 | 25,6 | 24 | 30,8 | 78 | 100 |

Таблиця 7

| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
|--------|----|------|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-----|
| Усього | х. | 4 | 4,7 | 9 | 10,5 | 11 | 12,8 | 19 | 22,1 | 43 | 50,0 | 86 | 100 |
| | д. | 6 | 7,7 | 12 | 15,4 | 10 | 12,8 | 19 | 24,4 | 31 | 39,7 | 78 | 100 |

Таблиця 13

Результати вивчення особливостей розвитку творчої продуктивності старших дошкільників у гендерному співвідношенні (за методикою “Завершення фігури” (Овал))

n = 164

| Рівні | | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|----|--------------|------|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | | 8 - 7 | | 6 - 5 | | 4 - 3 | | 2 - 1 | | 0 | | | |
| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | х. | 15 | 17,4 | 23 | 26,7 | 13 | 15,1 | 18 | 20,9 | 17 | 19,8 | 86 | 100 |
| | д. | 19 | 24,4 | 23 | 29,5 | 14 | 17,9 | 13 | 16,7 | 9 | 11,5 | 78 | 100 |

Таблиця 14

Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої продуктивності старших дошкільників у гендерному співвідношенні

n = 164

| Рівні | | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|----|--------------|---|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | | 20 - 18 | | 17 - 13 | | 12 - 8 | | 7 - 3 | | 2 - 0 | | | |
| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | х. | 0 | 0 | 9 | 10,5 | 31 | 36,0 | 37 | 43,0 | 9 | 10,5 | 86 | 100 |
| | д. | 0 | 0 | 9 | 11,5 | 34 | 43,6 | 29 | 37,2 | 6 | 7,7 | 78 | 100 |

Таблиця 15

Результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви старших дошкільників у гендерному співвідношенні (за методикою “Творча уява”)

n = 164

| Рівні | | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|----|--------------|------|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | | 8 - 7 | | 6 - 5 | | 4 - 3 | | 2 - 1 | | 0 | | | |
| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | х. | 5 | 5,8 | 6 | 7,0 | 50 | 58,1 | 18 | 20,9 | 7 | 8,1 | 86 | 100 |
| | д. | 9 | 11,5 | 9 | 11,5 | 24 | 30,8 | 24 | 30,8 | 12 | 15,4 | 78 | 100 |

Таблиця 16

Результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви старших дошкільників у гендерному співвідношенні (за методикою “Сни тварин”)

n = 164

| Рівні | | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|----|--------------|------|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | | 12 - 10 | | 9 - 8 | | 7 - 5 | | 4 - 2 | | 1 - 0 | | | |
| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | х. | 14 | 16,3 | 6 | 7,0 | 12 | 14,0 | 25 | 29,1 | 29 | 33,7 | 86 | 100 |
| | д. | 14 | 17,9 | 9 | 11,5 | 10 | 12,8 | 23 | 29,5 | 22 | 28,2 | 78 | 100 |

Таблиця 17

Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчої уяви старших дошкільників у гендерному співвідношенні

n = 164

| Рівні | | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|----|--------------|-----|---------|------|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | | 20 - 17 | | 16 - 13 | | 12 - 8 | | 7 - 3 | | 2 - 0 | | | |
| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | х. | 6 | 7,0 | 7 | 8,1 | 34 | 39,5 | 25 | 29,1 | 14 | 16,3 | 86 | 100 |
| | д. | 6 | 7,7 | 9 | 11,5 | 30 | 38,5 | 27 | 34,6 | 6 | 7,7 | 78 | 100 |

Таблиця 18

**Узагальнені результати вивчення особливостей розвитку творчих здібностей старших дошкільників у
гендерному співвідношенні**

n = 164

| Рівні | | Дуже високий | | Високий | | Середній | | Низький | | Дуже низький | | Усього | |
|-----------|----|--------------|---|---------|-----|----------|------|---------|------|--------------|------|--------|-----|
| Кількість | | 100 - 87 | | 86 - 76 | | 75 - 55 | | 54 - 31 | | 30 - 0 | | | |
| | | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % | К-ть | % |
| Усього | х. | 0 | 0 | 0 | 0 | 11 | 12,8 | 63 | 73,3 | 12 | 14,0 | 86 | 100 |
| | д. | 0 | 0 | 2 | 2,6 | 9 | 11,5 | 54 | 69,2 | 13 | 16,7 | 78 | 100 |

Ілюстрації комп'ютерних ігор розвивальної програми

Ігри, спрямовані на розвиток творчої легкості (циклічні [arcade])

Пригоди Соніка 2

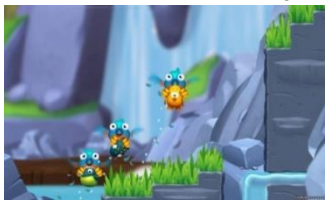


Реймен



Ігри спрямовані на розвиток творчої оригінальності (логічні [logic])

Toki Tori 2



Тетріс" (завершення рівня)



Ларуавіль



Пазли 2.0: Тварини



Ігри спрямовані на розвиток творчої гнучкості (пригодницькі [adventure])

П'ятачок: Велика космічна пригода



Віолетта



Disney Infinity



Вогонь



Фінеас і Ферб: Нові винаходи



Лунтік пізнає світ



Робота з клаптиками



Папуга Кеша. Король Полліводу



Брати вікінги



Ігри спрямовані на розвиток творчої продуктивності (стратегії [strategy])

Сільське господарство



Майнкрафт



Берега достатку



Ферма Айріс



Опівнічний магазин

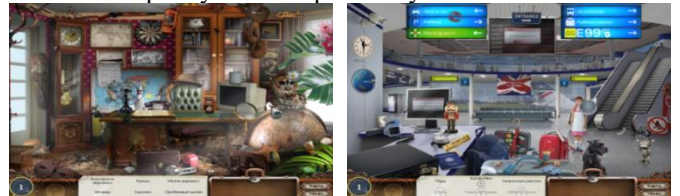


Ігри, спрямовані на розвиток творчої уяви (покрокові стратегії [Turn-Based Strategy])

Дивовижний сад



Бюро шукачів скарбів: загублене місто



Скарби Монтезуми 4

Вислизаючий світ



Додаток С

Вправи на релаксацію за Нижник Г.М.

Вправа на релаксацію „Я і природа”.

Мета: зняття психоемоційного напруження, досягнення відчуття спокою.

Хід проведення. Діти закривають очі, слухають і уявляють себе в ролі тих образів, що зобразили в своїх малюнках.

«Я — хмаринка». Велика, темна, пухнаста, легка хмаринка. Я вільно пливу в синьому небі. Мої руки легкі, вони допомагають мені летіти. Я піднімаю вгору очі й наповнююся світлом. Я стаю добрішою, красивішою. Я відчуваю в собі дощ. Я можу подарувати свій дощ землі. Я видихаю дощ і прозорими крапельками падаю на землю.

«Я — дощ». Я випливаю з великої хмари і лечу, над землею. Я маленька прозора краплинка. Я кружляю у повітрі, я кричу землі: «Вітаю тебе!» Я падаю на зелений листочок, торкаюся його губами, руками, усім тілом. Я падаю на землю, вона обіймає мене і легко зітхає.

«Я — листочок». Я — маленький листочок, расту на могутньому дереві. Мене весело гойдає вітерець і ніби кличе за собою. І ось я відриваюсь од гілочки, злітаю. Як хороше кружляти над землею! А коли я втомлюся — спускаюся на неї відпочити...

«Я — сонечко». Я — маленьке сонечко. Я купаюся в голубих хвилях річки. Я подібне до жовтої кулі. У мене багато тепла і світла. Я дарую своє тепло всім на землі: лісам, полям, річкам, людям. Я перетворююся на маленький сонячний промінчик і весело стрибаю. Як сонячний зайчик.

Психолог. Тепер відкривайте свої оченята, повертайтеся із подорожі додому. Наступного разу ми знову будемо мандрувати незваними світами. А тепер – до побачення.

Вправа на релаксацію „Іскра доброти”.

Мета: зняття психоемоційного напруження, досягнення відчуття спокою.

Психолог. Закрийте очі, уявіть, що від тепла вашого подиху у ваших долоньках з’явилась маленька, тепла і лагідна іскорка доброти... Ви хочете поділитися нею з своїми друзями. І ось сталося чудо: чим більше ви ділитися іскоркою доброти з друзями – тим більшою вона стає. Іскорка доброти зігриває вас, інших діток у групі, вихователів, батьків. Вона вже не вміщається у долоні. Дмухніть на неї – нехай іскорка вашої доброти зігріє всіх людей в нашому місті. А тепер розплющіть очі і посміхніться один одному.

До нових зустрічей.

Вправа на релаксацію „Квітка”.

Мета: зняття психоемоційного напруження, досягнення відчуття спокою.

Хід проведення. Діти стають у коло, присідають, обхопивши руками коліна, психолог пропонує слухати його розповідь і повторювати за ним рухи: „Ми знаходимося на березі озера, біля збудованого нами селища. Теплий промінчик сонця упав на землю і зігрів у ній зернятко. Із насінини виріс паросток. (*Повільно піднімаємося, руки опущені.*) А з паростка розпустила свої пелюстки чудова квітка. (*Підняти руки вгору.*) Ніжиться квітка на сонці, підставляє йому кожну свою пелюсточку, повертає свою голівочку за сонечком. (*Підняти голову догори, посміхнутися і повільно повернутися навколо себе із піднятими руками.*)

Психолог. А хто тепер буде водієм і привезе нас назад у садочок?.. Наше заняття завершується, але наступного разу на нас чекають нові мандрівки і нові пригоди. До побачення.

Вправа на релаксацію „Море”.

Мета: зняття психоемоційного напруження, досягнення відчуття спокою.

Психолог. Закрийте оченята і прислухайтеся, як шумить море... Потихеньку зайдемо у теплу водичку, скупаємося у ній... Відчуйте, як вода змиває всі образи, смуток, втому з нас... Все погане залишається у минулому, а зараз у всіх веселий та гарний настрій. Поплаваємо ще трошки... і повертаємося на берег. Відкрийте оченята і посміхніться один одному. Збережіть гарний настрій на цілий день.

А кораблики, які подарували вам жителі острова Ерудичія, візьміть на згадку про нашу подорож. До побачення.

Вправа „Димок”.

Мета: зняття психоемоційного напруження.

Психолог. Станьте рівно, поставте ноги на ширині плечей, закрийте очі. Почніть повільно розхитуватись з ноги на ногу. Хитайтесь так повільно, як вам подобається. Починайте поступово повертатись навколо себе, так само похитуючись. Закрийте оченята. Уявіть, що ви легкий, невагомий дим... Повільно ви піднімаєтесь вгору, все вище і вище... Ви відчуваєте свободу, ви відпочиваєте. Запам'ятайте цей стан... А тепер ви повільно повертаєтесь назад. Ви торкаєтесь землі і розплющуєте очі.

До нових зустрічей!

Вправа на релаксацію „Дощик”.

Мета: зняття психоемоційного напруження, досягнення відчуття спокою.

Психолог. Закриємо наші оченята і уявімо, що падає теплий дощик. Крапля раз, крапля два, дощик тихо накрапа, дощик тихо накрапа. Ось вже краплі поспішають, одна одну підганяють: крап, крап, крап... Маленька краплинка впала вам на голівку. Ось ще одна. Ще... Вже все ваше тіло вкрилося краплинками. Ви відчуваєте приємну прохолоду. Розплющуйте очі. Подивіться, де можна сховатися від дощу. Ні, немає від нього порятунку. Краплі заважають дивитися. Покліпайте очима. Ось так. Зітріть пальчиками воду з повік. Зітріть долонями краплинки води з обличчя. Дощик вже закінчився. Визирнуло сонечко. Здійміть до нього руки, привітайтеся: «Здрастуй, сонечко! Ми тобі раді! Ти нас зігриваєш, ти нас звеселяєш!».

До нових зустрічей.

Вправа на релаксацію „У лісі”.

Мета: зняття психоемоційного напруження, досягнення відчуття спокою.

Психолог. Ми вийшли з підземного царства Гномів і опинилися у лісі. Тут тепло, сонячно, розслабтесь, усміхніться і замружте очі. Ми вирушило з вами на зелену, квіткову галявину. Пригадайте літні пахощі трав, квітів. Уявіть, що ви біла ромашка, або червоний мак, чи синя волошка, а може горда троянда.

Я — квітка. Я дуже маленька. Я расту, расту, расту. Прокинувшись від солодкого сну, розправляю свої ручки — пелюстки, умиваюся росою, повертаюся до сонечка, посміхаюся йому. Сонечко своїми промінчиками пестить мене. Прокинувся лагідний вітерець, бавиться з квітками. Улітку він такий лагідний і ніжний. Бджілки прилетіли, зібрали чудодійний корисний пилок; пахучий нектар; цілющий мед. Мені так добре тут, грітися на сонечку, гратися з вітерцем, розмовляти з бджілками.

Запам'ятайте цю мить. Хай спогад про неї зігриває вас протягом усього дня. А тепер відкриємо оченята, посміхнімося один до одного. До побачення.

Вправа на релаксацію „Подарунок”.

Мета: зняття психоемоційного напруження, досягнення відчуття спокою.

Психолог. Зараз ми закриємо очі і пофантазуємо, що би могли подарувати жителям планети Темноляндії.

Подаруємо сонечко, яке схоже до великої жовтої кулі. У нього багато тепла і світла... Його промінці, схожі на маленькі сонячні зайчики, всюди проникають і проганяють темряву...

Подаруємо струмочок, який весело біжить по землі, у його прозорій водичці можна побачити небо і сонечко, гори і дерева...

Подаруємо пташку, яка розправляє свої крильця і вільно літає у блакитному небі, спускається на землю, сідає на гілочки дерев, гріється на сонечку і весело співає: цвірінь-цвірінь, усе покинь, іди привітатися зі мною.

Час уже повертатися на Землю, тому прощаємося з нашими новими друзями і вирушаємо на космічному кораблі назад. Треба добре відпочити, адже наступного разу на нас чекає ще одна мандрівка. До зустрічі!

Вправа „Художники”.

Мета: зниження напруги у м'язах, розвиток тактильних відчуттів.

Психолог. _Сподобалася вас подорож? Тоді давайте згадаємо, з ким ми зустрічалися сьогодні у країні Казок і спробуємо намалювати їх, але незвичайним способом – пальчиком на спинці своїх друзів. Як ти думаєш, Наталочко, кого намалював Петрик у тебе на спинці?.. А кого намалювала Наталочка на спині Оксанки?.. А тепер посміхніться один одному і до нових зустрічей!

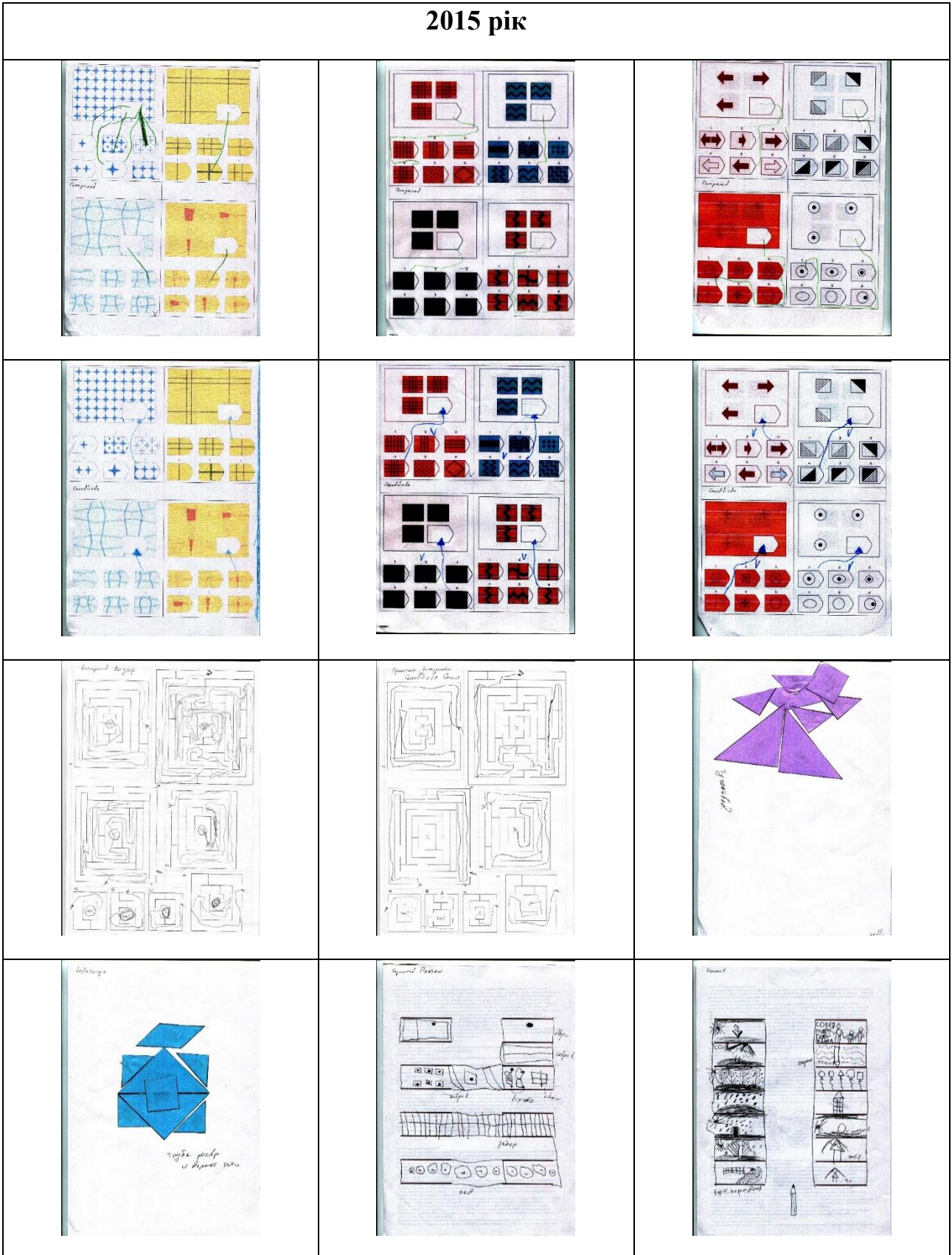
Вправа на релаксацію „Чарівний сон”.

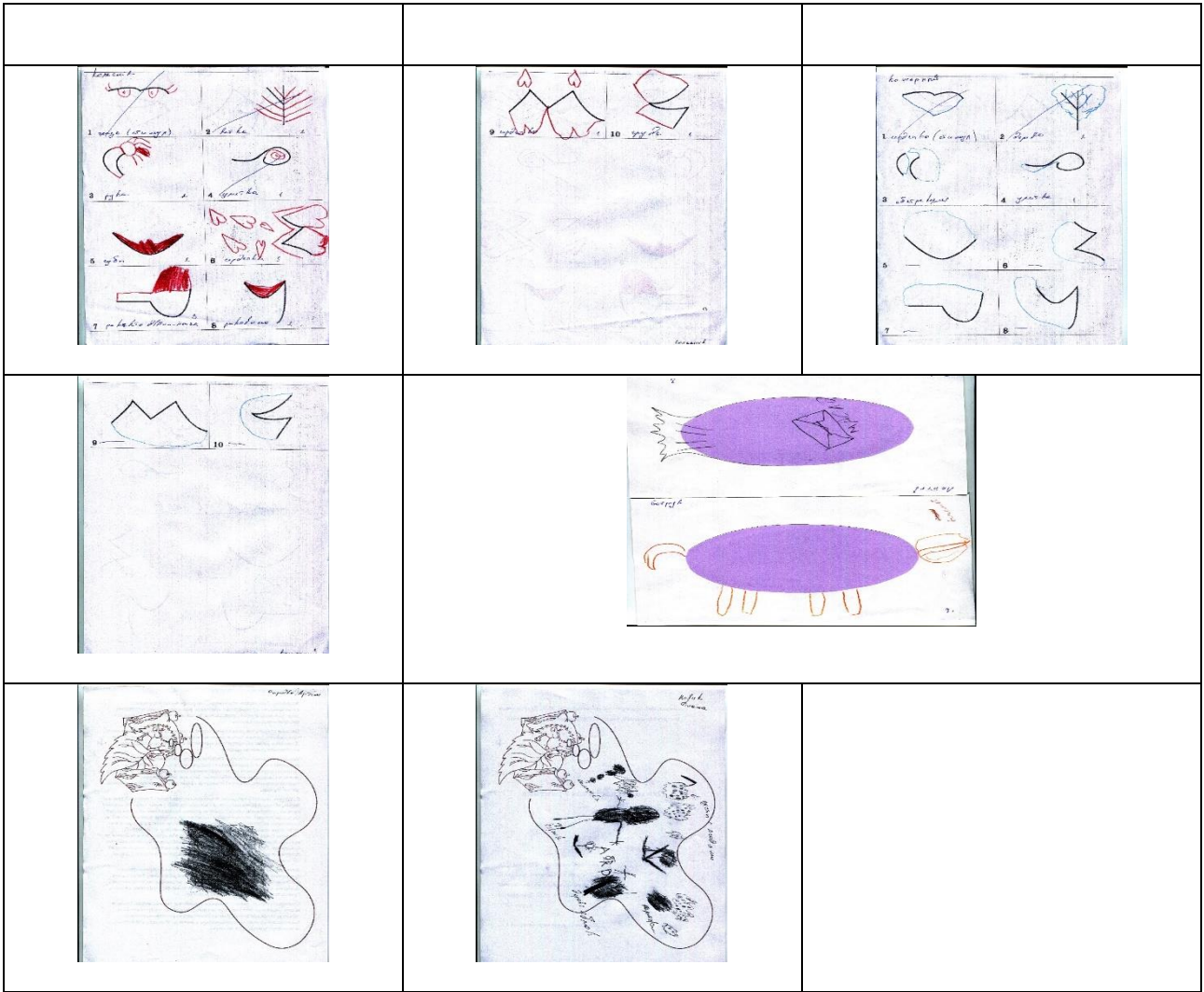
Мета: навчання малят прийомів саморозслаблення.

Вії опускаються,
Повіки закриваються...
Сном чарівним засинаємо
І у сні відпочиваємо...
Гріє сонечко в цей час,
Ручки й ніжки теплі в нас...
Добре нам відпочивати,
Але час уже вставати,
Потягнімося, усміхнімося!
-До побачення!

Приклади результатів робіт

2015 рік





2016 рік

