

Система роботи з обдарованими учнями має бути органічною сукупністю змісту, методів, форм, прийомів та засобів, які ставлять учня в умови суб'єкта творчої діяльності й забезпечують формування її особистості як дослідника.

Отже, першорядним в організації роботи з обдарованими учнями є створення загального «поля креативності», яке сприяє розвитку творчих здібностей учнів. Виходячи з цього, в навчальному закладі визначено головні завдання в роботі з обдарованими дітьми: створення максимально сприятливих умов для розвитку обдарованих учнів; розробка і поетапне впровадження нового змісту освіти, інтерактивних технологій навчання й виховання; створення сприятливих умов для самозростання, розвитку творчого потенціалу викладачів.

*Дубовик О. В.,
викладач кафедри теорії і методики
технологічної освіти, креслення і
комп'ютерної графіки НПУ імені М. П. Драгоманова
ВСП «Львівський навчально-науковий центр професійної освіти»*

КРЕАТИВНА ОСОБИСТІТЬ І МЕТОДИКИ ЇЇ РОЗВИТКУ

*Кожен з нас має свій життєвий шлях розвитку.
У кожного з нас є яскраві індивідуальні якості.
Кожен з нас талановитий по-своєму.*

Основне завдання освіти на сучасному етапі полягає у наданні можливостей усім учням (студентам) проявити свої здібності, таланти і творчий потенціал, тобто акцентується на розвитку креативних здібностей, реалізації особистісних якостей.

Термін «креативність» походить від англійського слова «create», що означає «творити» або «створювати». Це – творчий потенціал людини, яка здатна сприймати і створювати унікальні ідеї, відмінні від загальноприйнятих або традиційних концепцій мислення. Також креативністю називають здатність людини до вирішення проблем. Американський психолог А. Маслоу (A. H. Maslow) вважає, що здатність до творчості є основною рисою людини, а реалізація творчого потенціалу залежить від психічної врівноваженості та духовної гармонії особистості, що забезпечує самоактуалізацію, тобто

найповніше вираження можливостей та потреб особистості. Він трактує креативність як творчу спрямованість індивіда, яка спочатку властива всім (тобто вроджену), але втрачається багатьма людьми під впливом певних факторів, наприклад, особливостей освіти, виховання, соціальних умов тощо.

Американським психологом і психотерапевтом К. Роджерсом (C. R. Rogers) була розроблена теорія творчої особистості, що повноцінно функціонує. Згідно його теорії тільки творча особистість здатна подолати безліч швидко виникаючих питань й проблем та швидко пристосовуватися до суспільних змін, а «розплатою за відсутність творчості буде не тільки погане пристосування індивіду й групово напруженість, але й повне знищення всіх народів» [7].

Згідно з дослідженнями F. Barron, M. A. Collins, E. T. Dowd та ін., креативні особистості схильні до незалежності суджень, самовпевненості, інтересу до нових, складних і ризикованих завдань. Важливими характеристиками, властивими креативним особистостям, є дивергентність і системність мислення, відкритість внутрішнього досвіду, енергія, висока чутливість, толерантність, безумовне прийняття себе, інших людей, природи, безпосередність, незалежність від культури й оточення [3; 8].

Креативність можна віднести до загальних здібностей, так як вона відображає схильність людини до створення нового, оригінального продукту в різних сферах своєї діяльності. Багатьма психологами креативність розглядається як вищий прояв феномена людини, одна зі складових його духовної та особистісної зрілості, інтегративна властивість особистості, пов'язана з ініціативністю, винахідливістю, незалежністю, емоційністю тощо.

На побутовому рівні креативність може виявлятися у формі кмітливості – здатності до досягнення цілей, пошуку виходу зі складних ситуацій або подоланні труднощів неординарним способом.

Поняття креативності часто використовується як аналог поняття «творчі здібності», оскільки це поняття нерозривно пов'язане з творчістю, творчою діяльністю, що породжує щось нове.

Незважаючи на значимість, проблеми творчості і творчих здібностей недостатньо розроблені. Як зазначає відомий дослідник цієї проблематики Д. Богоявленська, принципова спонтанність творчого процесу робить його практично невловимим для природно наукових методів [1].

Досить довго творчі досягнення людини пояснювали високим рівнем загальних і спеціальних здібностей, практично не виділяючи творчі здібності як особливий вид. Поштовхом для їх виділення як особливого виду стали відомості про відсутність зв'язку між виконанням інтелектуальних тестів й успішністю вирішення проблемних ситуацій. Було також відзначено, що творчі можливості людини не збігаються зі здібностями до навчання.

Тенденція до виділення креативності як окремого виду здібностей пов'язана з іменами відомих американських психологів Л. Терстоуна і Дж. Гілфорда (50-ті рр. ХХ ст.). Так, Л. Терстоун відзначав роль індуктивного мислення у творчих досягненнях, а також звернув увагу на те, що творчі рішення частіше приходять у момент релаксації, а не у момент зосередження над вирішенням проблеми. Креативність стали розглядати як здатність створювати нові ідеї, результати, способи вирішення проблеми, і стали безпосередньо пов'язувати з творчими досягненнями.

Вивчення креативності закордоном ведеться у двох напрямках. Одні вчені вивчають питання залежності креативності від інтелекту, і намагаються визначити креативність за допомогою пізнавальних здібностей, спрямованих на оцінку незвичайних інтелектуальних чинників і пізнавальних стилів. Виділяється 16 гіпотетичних здібностей, що характеризують креативність. Серед них:

- *швидкість думки* (кількість ідей, що виникають за одиницю часу);
- *гнучкість думки* (здатність переключатися з однієї ідеї на іншу);
- *оригінальність* (здатність виробляти ідеї, що відрізняються від загальноновизнаних поглядів);
- *допитливість* (чутливість до проблем у навколишньому світі);
- *здатність до розробки гіпотези*, логічна незалежність реакції від стимулу;

- *фантастичність* (повна відірваність відповіді від реальності при наявності логічного зв'язку між стимулом і реакцією).

Дж. Гілфорд об'єднав ці чинники під загальною назвою «*дивергентне мислення*», яке проявляється, коли проблема тільки ще має бути визначена або розкрита і коли не існує заздалегідь запропонованого, усталеного шляху її вирішення (на відміну від «*конвергентного мислення*», що орієнтується на вже відоме рішення).

Дані досліджень зв'язку інтелекту й креативності є протилежними. Одні дослідження підтвердили зв'язок між високим рівнем IQ і креативністю, в інших були отримані протилежні результати.

Другий напрямок досліджень креативності характеризується увагою до особистісних і мотиваційних рис. Виділяються певні риси (самовпевненість, агресивність, неприйняття думок інших або соціальних обмежень), які відрізняють креативних людей від некреативних. Дослідження довели, що особистісні риси молодих й дорослих креативних особистостей співпадають, тобто креативність можна прогнозувати на основі виявлення певних рис ще у дитячому віці.

Розвиток креативності залежить від особливостей культури, традицій, цінностей, притаманних суспільству. Наприклад, в американських школах саме розвитку творчості надається велика увага, існують спеціальні навчальні програми. Крім того розвитку креативності сприяє розкута, доброзичлива шкільна атмосфера й неформальна організація навчального процесу, що підтвердили дослідження Ф. Хеддона і Г. Літтона [6].

Стосовно мотиваційних характеристик креативності немає єдиного підходу. Вважається, що мотивація креативних здібностей базується на прагненні до ризику і перевірки своїх можливостей, з одного боку, а з іншого – креативна особистість прагне найкраще реалізуватися і максимально відповідати своїм можливостям.

Для розвитку креативності використовуються різні методики – брейнштурмінгу, синектики, фокальних об'єктів, робота у групах, ігрова діяльність та ін. Розглянемо деякі з них.

Методика мозкового штурму або *брейнштурмінгу* (від англ. *brain storming* – штурм мозку) виникла у США в 50-60-х рр. минулого століття і широко використовувалась в урядових структурах, військових, наукових, освітніх та інших інституціях. Це методика стимуляції творчої активності й продуктивності, побудована на припущенні, що при традиційних прийомах обговорення й вирішення проблем виникненню новаторських ідей перешкоджають контрольні механізми свідомості, які стримують появу таких ідей під тиском звичних, стереотипних форм прийняття рішень. Для усунення такого тиску учням (студентам) пропонується миттєво реагувати на поставлене запитання будь-якими судженнями, що виникають асоціативно, спонукаючи інших висувати ідеї, не замислюючись над тим, правильні вони чи абсурдні.

Синектика (від англ. *synectics* – «поєднання різнорідних елементів») є одним із найбільш ефективних методів стимулювання творчої діяльності. Це методика дослідження, заснована на соціально-психологічній мотивації колективної інтелектуальної діяльності, запропонована У. Дж. Гордоном. Синектика відрізняється від методики мозкового штурму тим, що тут дозволена критика, а також використання порівнянь і аналогій. Метод синектики застосовується у невеликій групі (5-7 учасників). Інші умови застосування методу (правила ведення дискусії, професійний і соціальний склад групи тощо) відповідають умовам, існуючим при організації класичного мозкового штурму.

Метод фокальних об'єктів створив у 1923 р. професор Берлінського університету Е. Кунце, в 1950-х рр. його удосконалив Ч. Вайтинг у США. Метод відзначається простотою і значними, практично необмеженими можливостями пошуку нових точок зору щодо вирішуваної проблеми. У методі використовуються асоціативний пошук і евристичні властивості випадковості. Метод фокальних об'єктів дає гарні результати при пошуку нових модифікацій відомих способів і пристроїв. Крім того, він може бути використаний для тренування уяви (вправи типу: придумати фантастичну тварину, рослину, корабель тощо).

Моделі навчального процесу як організації *ігрової діяльності* розробляються багатьма американськими вченими (Т. Еллінгтон,

С. А. Лівінгстоун, Л. Олівас, Ф. Персівал, Д. Тетчер, Д. Фланаган, та ін.). Про навчальні можливості гри відомо вже давно: у процесі гри особливо повно, а під час її несподівано проявляються здібності людини, особливо творчі. Гра – це особливим чином організоване заняття, яке вимагає напруження емоційних й інтелектуальних сил; «складний, психологічно насичений вид діяльності, здатний забезпечити помітне вдосконалення ... мислення, підвищення його швидкості й глибини» [2, с. 111]. Як правило, гра спрямована на закріплення вивченого матеріалу, його творче осмислення, поєднання знань із реальним життям, формування ціннісних орієнтацій. Тому особливе значення має заключна частина гри: обговорення, аналіз співвідношення гри з реальністю. Основним позитивним результатом гри є те, що вона: 1) дозволяє отримати практичний досвід, який неможливо передати словами і який з'являється лише під час активної дії, пошуку самостійних рішень; 2) запобігає багатьом помилкам у реальній діяльності, оскільки під час гри розкриваються проблеми й труднощі, які можуть виникнути в реальній дійсності; 3) навчає техніці прийняття рішень, аналізу й синтезу теоретичної інформації. 4) розвиває кмітливість й творчість, навички взаємодії.

Креативна стратегія У. Діснея розроблена Р. Ділтсом, піонером нейролінгвістичного програмування (НЛП) [4; 5]. У. Дісней у своїй діяльності використовував безліч ефективних стратегій творчості, Р. Ділтс виявив одну, найпродуктивнішу з них, суть якої полягає у чіткому розподілу творчого процесу на декілька етапів, кожен із яких вимагає виконання певної ролі: МРІЙНИК генерує нові ідеї та цілі, РЕАЛІСТ перетворює ці ідеї у конкретні пропозиції, КРИТИК – це фільтр і стимул до вдосконалення, СПОСТЕРІГАЧ – особа нейтральна, чия мета налагодити ефективну роботу усіх трьох позицій та своєчасний зв'язок між ними. Головне завдання спостерігача, крім того, слідкувати за чистотою ролей – мрійникам заборонено критикувати, реалістам і критикам – фантазувати. При регулярному використанні метода У. Діснея для вирішення різноманітних творчих завдань учні (студенти) починають використовувати розподіл ролей автоматично, оскільки формуються відповідні навички.

Досвід закордонних педагогів свідчить про вірогідність успішного формування в учнів (студентів) якостей творчої особистості. Для цього їм варто надавати максимум можливостей для випробовування себе в творчості, починаючи з найпростіших завдань. Засвоюючи досвід творчої діяльності, характерні для неї процедури, учні (студенти) набувають здібності видозмінювати ті стереотипи мислення, яким вони вже навчилися, відмовлятися від стереотипів, конструювати нові підходи до осмислення раніше засвоєного або нового навчального матеріалу.

Використана література

1. Богоявленская Д. Б. Психология творческих способностей : учеб. пособие. Москва : Академия, 2002. 320 с.
2. Заика Е. Учитесь мыслить, играя. *Наука и жизнь*. 1991. № 4. С. 108-111.
3. Ильин Е. П. Психология творчества, креативности, одаренности. СПб. : Питер, 2012. 448 с.
4. Креативная стратегия Уолта Диснея как инструмент решения творческих задач. URL: znanio.ru (дата звернення 10.06.2017).
5. Методика Уолта Диснея – метод трех стульев. URL: <https://sites.google.com/site/celovekvmiretvorcestva/meiody-aktivizacii-myslenia/metodika-uolta-disnea-metod-treh-stulev> (дата звернення 10.06.2017).
6. Психологическая диагностика : учебное пособие / Под ред. К. М. Гуревича и Е. М. Борисовой. Москва : Изд-во УРАО, 1997. 304 с.
7. Хьелл Л., Зиглер Д. Теории личности. СПб : Питер, 2001. 608 с. с. 528–568.
8. Яголковский С. Р. Психология креативности и инноваций. Москва : Издательский дом ГУ-ВШЭ, 2007. 157 с.

*Колісник – Гуменюк Ю. І.,
старший викладач кафедри теорії і методики
технологічної освіти, креслення і
комп'ютерної графіки НПУ імені М. П. Драгоманова
ВСП «Львівський навчально-науковий центр професійної освіти»,
кандидат педагогічних наук*

КРЕАТИВНІСТЬ У СТРУКТУРІ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОБДАРОВАНОСТІ ВИКЛАДАЧА

Нині коли успіх соціально-економічних перетворень залежить, від інтенсивності інноваційних процесів у найрізноманітніших сферах людської діяльності, актуальною є потреба у висококваліфікованих фахівцях з яскраво вираженим творчим потенціалом. Педагоги ЗВО вирішують важливі завдання щодо підготовки молодого фахівця, який повинен у сучасному світі мистецтва