

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ  
ІНСТИТУТ ОБДАРОВАНОЇ ДИТИНИ НАПН УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА

## **МАТЕРІАЛИ**

*Всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції*

**«ФІЛОСОФІЯ ДЛЯ ДІТЕЙ:  
СУЧАСНИЙ СТАН І ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ»**

*25, 26 травня 2021 року*

Київ  
2021

УДК 37.01:141:159.9  
Ф56

Ф56 **Філософія** для дітей: сучасний стан і перспективи розвитку: матеріали Всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції (Київ, 25, 26 трав. 2021 р.). – Київ : Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2021. – 262 с.

У збірник увійшли статті та тези учасників Всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції «Філософія для дітей: сучасний стан і перспективи розвитку», де розглянуто низку актуальних напрямів:

- філософія для дітей і дитяча філософія – тотожність і відмінність;
- обдарованість і творчість в епоху цифрової реальності;
- філософія для дітей як засіб формування освітніх компетенцій;
- світові та вітчизняні практики філософії для дітей;
- особливості впровадження філософії для дітей у Новій українській школі.

Статті подано в авторській редакції (збережено стилістику, орфографію та мову). Автори опублікованих матеріалів несуть відповідальність за точність наведених фактів, цитат, посилань на джерела тощо.

**УДК 37.01:141:159.9**

## ЗМІСТ

<b>Вітальне слово. Сухомлинська О. В.</b> Філософія для дітей як віддзеркалення змін в освіті.....	6
<b>Адаменко Н. Б.</b> Перспективи впровадження варіанту Р4С-програми «Розвиток когнітивних здібностей через мистецтво» в новій українській школі .....	8
<b>Антонов В. М.</b> Акме-інноваційна обдарованість і творчість в епоху цифрової реальності.....	13
<b>Астапова-Вязьміна О. І.</b> Семіотичний фон формування дитячої картини світу .....	20
<b>Барвіцька Г. К.</b> Актуальні питання розвитку потенціалу обдарованих дітей в умовах цифровізації .....	22
<b>Борінштейн Є. Р.</b> Прологомени викладання філософії для дітей .....	26
<b>Бушак І. М.</b> Використання цифрових технологій на заняттях із розвитку критичного мислення для дітей дошкільного віку .....	28
<b>Ваганова Н. А.</b> Передумови розвитку та формування образу світу у дітей старшого дошкільного віку .....	31
<b>Варакута Є. А.</b> Профілактика щодо запобігання домашнього насильства серед дітей молодшого шкільного віку .....	36
<b>Вдова Н. П.</b> Педагогіка в стилі «Хюге» як профілактика маніпуляцій у роботі з обдарованими дітьми.....	38
<b>Вознюк О. В.</b> Казка як наріжний науково-філософський ресурс розвитку дитини.....	41
<b>Гальченко М. С.</b> Сенс і призначення «Філософії для дітей» у сучасному світі.....	49
<b>Ганаба С. О.</b> Продуктивне мислення – мислення в альтернативах .....	54
<b>Гонтар Д. А.</b> Методичні шляхи використання філософії екзистенціалізму на уроках інтегрованого курсу «громадянська освіта» на основі інтерактивних технологій навчання.....	58
<b>Горбань О. В., Малецька М. О.</b> Відеогра як засіб формування креативності у дітей .....	68
<b>Гулько Ю. А.</b> Дитяче експериментування в структурі творчого конструювання.....	72
<b>Гуля С. І.</b> Організація взаємодії роботи логопеда, вихователя та батьків для корекції дислалії у дітей середнього та старшого дошкільного віку .....	74
<b>Дяченко В. О., Єфімов Д. В.</b> Шляхи розвитку творчих здібностей у молодших школярів НУШ.....	77
<b>Жадленко Т. І.</b> Компетентності особистості в процесі підготовки молодших спеціалістів.....	80
<b>Запорожець А. А.</b> Інтерактивні ресурси як мотиватор розвитку самоефективності учня.....	84
<b>Іванова Н. В.</b> Філософія для дітей Фрідріха Фрйобеля у контексті підготовки фахівців українського дошкілля .....	88
<b>Ільїн В. В.</b> «Філософія для дітей»: чи поверне вона людину до себе?.....	90

<b>Ільїна Г. В.</b> Філософія для дітей і філософія дитинства в умовах інформаційно-цифрової реальності .....	93
<b>Кадецька І. М.</b> Роль рефлексивних методів у формуванні громадянських компетентностей сучасних підлітків.....	97
<b>Коваленко С. М., Єфімов Д. В.</b> Гендерні особливості розвитку хлопчиків і дівчат .....	101
<b>Коваль-Бардаш Л. В., Олефіренко Л.М.</b> «Вітчизняна практика формування світогляду дошкільників на основі філософсько-педагогічної системи ідей В. Сухомлинського» .....	103
<b>Куніц О. М.</b> Діти в столітті цифрових технологій .....	108
<b>Курлянчик О. В.</b> Творчі здібності молоді в діджитал-епоху: філософська основа й шляхи виявлення.....	115
<b>Латиш Н. М.</b> Дослідження стратегій творчого мислення молодших школярів .....	120
<b>Левицька О. М.</b> Школа мислення та комунікацій «Praxis»: досвід практики філософування з дітьми в Малій академії наук .....	127
<b>Ліпін М. В.</b> Філософія та простір в освітньому процесі .....	131
<b>Лісовський П. М.</b> Фундаментальні особливості нейромозку обдарованої особистості в сучасному постосвітньому та постнауковому просторі .....	136
<b>Локшин В. С.</b> Формування професійної компетентності майбутніх педагогів професійного навчання в системі цінностей в умовах євроінтеграції.....	138
<b>Луганцова Є. А.</b> Розвиток творчої обдарованості здобувачів освіти Нової української школи.....	139
<b>Мітільова В. М., Єфімов Д. В.</b> Характеристика напрямів гуманізації освіти в НУШ .....	145
<b>Моляко В. О.</b> Концепція творчого сприймання особистості.....	147
<b>Москаленко В. В.</b> Ігрові групи скаутського типу як практики забезпечення розвитку творчої особистості в підлітковому віці .....	154
<b>Нестерук-Володимирець О. В.</b> Вибір професійного шляху сучасними юнаками і підлітками: суб'єктивна основа профільної освіти .....	162
<b>Овсянкіна Л. А.</b> Філософія як спосіб формування духовності та системного мислення сучасної дитини.....	166
<b>Погрібна Д. В.</b> Філософія для дітей: головні концептуальні засади .....	168
<b>Польська О. А., Стасенко В. І.</b> Управління процесом розвитку талановитих та обдарованих учнів .....	170
<b>Процишин В. М.</b> Філософія в контексті античних освітніх практик .....	175

<b>Радченко О. Б.</b> «Загравання зі смертю» в сучасних українських підлітків: філософсько-психологічний аспект .....	176
<b>Рибалка В. В.</b> Психогенетика та психопедагогіка переходу від обдарованості до таланту і геніальності через систематичну працю та професійну майстерність особистості .....	179
<b>Римар С. В.</b> Вивчення філософії для дітей як вдосконалення навичок усного мовлення.....	186
<b>Савчук Н. В.</b> Фінансова грамотність: у вимірах «Філософії для дітей».....	188
<b>Салюк Н. В.</b> Застосування методики «Філософія для дітей» в роботі секцій природничого профілю Полтавської обласної Малої академії наук .....	192
<b>Самойленко Д. О.</b> Інноваційний підхід при викладанні філософії у закладі фахової передвищої освіти.....	195
<b>Стрельников В. Ю., Лебедик Л. В.</b> Розвиток креативності майбутнього фахівця соціальної роботи в епоху цифрової реальності.....	201
<b>Студенець О. А.</b> Значення особистісно-орієнтованого навчання і виховання дітей сучасної початкової школи в системі післядипломної педагогічної освіти .....	208
<b>Третяк О. П.</b> Досвід впровадження філософії для дітей у Новій українській школі .....	214
<b>Третяк Т. М.</b> Побудова творчого задуму в процесі мисленнєвої діяльності старшокласників.....	219
<b>Федорова К. Г.</b> Дослідження цифрового світу: місце філософії в системі шкільної освіти .....	225
<b>Федорчук О. А.</b> Філософія для дітей – шлях до соціальної мудрості .....	228
<b>Хабрат К. В.</b> Концептуальні засади психодіагностики творчої особистості.....	230
<b>Хомякова І. П.</b> Формування освітніх компетенцій підлітків як засіб розвитку критичного мислення та філософського погляду на сучасні субкультури та належність молоді до них.....	234
<b>Байрамова Є. В.</b> Формування освітніх компетенцій молоді крізь призму пізнання Всесвіту шляхом розширення мовного словника підлітків .....	238
<b>Чумаченко А. К.</b> Філософський погляд та аналіз підліткових субкультур.....	241
<b>Шевчишена О. В.</b> Філософська дискусія як засіб розвитку в підлітків культури діалогу.....	246
<b>Шепельова М. В.</b> Психологічні засоби розвитку творчого мислення в юнацькому віці.....	248
<b>Шиян О. О.</b> Філософія для дітей дошкільного віку: погляд практичного психолога закладу освіти.....	253
<b>Дмитрик О. А.</b> Чинники соціальної адаптації дітей старшого дошкільного віку .....	258

## ЛІТЕРАТУРА

1. Васильків І. Д., Кравчук В. М., Сливка О. А., Танчин І. З., Тимошенко Ю. В., Хлипавка Л. М. Громадянська освіта. Інтегрований курс, рівень стандарту: підручник для 10 класу закладів загальної середньої освіти. Тернопіль, 2018. 256 с.
2. Вербицька П. В., Волошенко О. В., Горленко Г. О., Кендзьор П. І., Козорог О. Г., Маркусь Н. І., Махун Л. П., Педан-Слепухіна О. Л., Ратушняк С. П., Ситник Е. В. Громадянська освіта (інтегрований курс, рівень стандарту): підручник для 10 класу закладів загальної середньої освіти. Київ, 2018. 224 с.
3. Габрієлян О. А., Кальной І. І., Цветков О. П. Філософія історії: підручник. Київ, 2010. 216 с.
4. Гісем О. О., Мартинюк О. О. Громадянська освіта (інтегрований курс, рівень стандарту): підруч. для 10 кл. закл. загал. серед. освіти. Харків, 2018. 192 с.
5. Гісем О. В., Мартинюк О. О. Основи філософії. Людина і світ. Завдання для тематичного оцінювання знань. 11 клас. Тернопіль, 2002. 80 с.
6. Гісем О. В., Мартинюк О. О. Людина і суспільство. Завдання для тематичного оцінювання знань. 11 клас. Тернопіль, 2008. 72 с.
7. Навчальна програма інтегрованого курсу «Громадянська освіта» для 10 класів загальноосвітніх навчальних закладів. Історія і суспільствознавство в школах України: теорія та методика навчання. 2018. №4. С. 42 – 54.
8. Найбільший урок у світі. Ціль 6. Коллінз Абалу. Чиста вода для всіх. URL: <https://www.globalgoals.org/resources> (дата звернення 18.04.2021).
9. Найбільший урок у світі. Ціль 4. Ашваррія Ганapatіраман. Освіта може змінювати світ. URL: <https://www.globalgoals.org/resources> (дата звернення 18.04.2021).
10. Найбільший урок у світі. Ціль 16. Ненсі Аджрам. Сила миру. URL: <https://www.globalgoals.org/resources> (дата звернення 18.04.2021).
11. Причепій Є. М., Черній А. М., Чекаль Л. А. Філософія: підручник. Київ, 2008. 592 с.
12. Царик Л. П., Царик П. Л., Витенко І. М. Екологія: учеб. для 11 кл. общеобразоват. учеб. завед. Уровень стандарта, академический уровень. Киев, 2011. 96 с.

**Горбань О. В.,**

*Доктор філософських наук, професор,  
професор кафедри філософії  
Київського університету імені Бориса Грінченка,  
м. Київ,  
o.horban@kubg.edu.ua*

**Малецька М. О.,**

*Магістрантка VI курсу спеціальності «Філософія»  
Київського університету імені Бориса Грінченка,  
м. Київ,  
tomaletska.iff19@kubg.edu.ua*

## ВІДЕОГРА ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ У ДІТЕЙ

*Анотація. В роботі розглянутий особливий інноваційний спосіб формування креативності у дітей під час навчання засобами відеогра. Підкреслюється, що з переходом до онлайн навчання великого значення набуває застосування відеоігрових методик в навчальному процесі, як таких, що дозволяють значно ефективніше, без будь якого зовнішнього примусу, засвоювати дитині нові знання, вміння та навички. Відзначається, що феномен відеогра є складним соціальним явищем в сучасному житті суспільства, який потребує ґрунтовного наукового опрацювання з*

метою в'яснення його методичного потенціалу в ході освітньої діяльності. Наводяться приклади жанрових відеоігор, використання яких дозволяє сформувати навички креативності у дитини підчас їх застосування в освітньому процесі.

*Ключові слова:* дитина, креативність, творчість, гра, відеогра, навчання.

*Abstract.* The paper considers a special innovative way of forming children's creativity during learning by means of videogames. It is emphasized that with the transition to online learning, the use of videogame techniques in the educational process becomes important because they allow to acquire new knowledge, skills and abilities more effectively, without any external coercion. It is stated that, in contemporary society, the phenomenon of videogames is a complex social phenomenon, which requires thorough scientific study in order to clarify its methodological potential in the course of educational activities. Examples of videogames are given, the use of which allows to form children's creativity skills during their use in the educational process.

*Keywords:* child, creativity, creative work, game, videogame, learning

Дитинство – надзвичайно важливий вік для розвитку творчих здібностей людини. Дитина активно пізнає світ, проявляючи цікавість до всього навколо. Формування креативності дитини та підтримка її творчості підчас навчання є одним із основних пріоритетів освітніх стратегій, адже сьогодні, креативність вважається ключовим фактором інноваційності та професійних успіхів [Čábelková, I., Strielkowski, W., Rybakova, A., & Molchanova, A., 2020]. Здатність до креативності дозволяє людині актуалізувати себе майже у будь-якій сфері діяльності.

Сьогодні об'єктом пізнання постають не лише реальні, а й віртуальні предмети та явища, що змінює можливі вектори творчої діяльності і, відповідно, шляхи розвитку креативності. Незаперечним феноменом креативної діяльності є гра. Гра традиційно входить в перелік допоміжних засобів, що використовуються у навчальному процесі. Але це не виключає незаперечних достоїнств гри в навчальному процесі. Окрім простого набуття знань, гра сприяє розвитку логіко-математичного та критичного мислення, особистісних та соціальних навичок, мовних здібностей, комунікативних та колаборативних навичок, креативності та навичкам вирішення проблемних ситуацій [Pesare, E., Roselli, T., Corriero, N. et al., 2016, 3].

Події, пов'язані з пандемією COVID-19, перемістили значну частину навчального процесу у віртуальний простір, що зумовило пошук нових форм і методів навчання. На момент переведення навчання на віртуальну основу, одним з найпоширеніших елементів креативної комунікації у віртуальному просторі була саме гра [Горбань, О., & Малецька, М., 2020]. Причому, даний тип віртуальної взаємодії, який отримав назву відеогри, є одним з найбільш комплексних та складних явищ серед феноменів сучасності [Horban, O., Martych, R., & Maletska, M., 2019]. Головною особливістю відеоігор постає те, що гравець не просто споглядає за чимось, як у ситуації з кінематографом або літературою, а постає частковим співучасником, так званим «спект-автором» [Nardone, R., 2017, 52], який може виступати як у ролі пасивного споглядача, так і у ролі співтворця віртуальної реальності. Завдяки таким особливостям збільшується і потенціал використання відеоігор у формуванні дитячої креативності.

**Мета цього дослідження** – розглянути відеоігри як засіб формування креативності у дітей.

Креативність зазвичай визначають як продукування нових корисних ідей або вирішення проблем. Цей термін відноситься як до процесу генерування ідей та вирішення проблем, так і до самих ідей та рішень [Amabile, T. M., Barsade, S. G., Mueller, J. S., & Staw, V. M., 2005, 368]. Так зване «стандартне визначення» креативності, що підтримується її

дослідниками, передбачає дві частини дефініції: креативність потребує новизни (оригінальності) та корисності (або ефективності) [Runco, M.A. & Jaeger, G.J., 2012, 92]. Дослідниця креативності С. Расс описує її як здатність продукувати оригінальні ідеї, поєднувати існуючі ідеї, образ або досвід у новий спосіб та синтезувати оригінальним способом з використанням фантазії [Russ, S., 1993].

Автор оригінальної теорії креативності Г. Валлас, розмірковуючи про креативність та творчі здібності людини, у своїй роботі «Art of Thought» запропонував наступні стадії формування ідеї на основі доробку французького математика Г. Пуанкаре: 1) Підготовка (стадія акумулювання інформації та всебічного дослідження ідеї), 2) Інкубація (час, коли свідомість працює над іншою проблемою, а ідея осмислюється пасивно), 3) Осяяння (момент «інсайту», коли знаходиться правильне рішення або ідея; ця стадія є неконтрольованою, осяяння може прийти у будь-який момент), 4) Верифікація (подальша свідомою робота з ідеєю) [Sadler-Smith, E., 2015].

Багатовимірний підхід визначає чотири основних компоненти креативності: когнітивний фактор (інтелект або знання), фактор впливу (особистість або мотивація), емоційний фактор (вплив емоцій на творчий потенціал) та фактор навколишнього середовища (сім'я, шкільне середовище тощо [Ahmadi, N., & Besancon, M., 2017]). Всі ці компоненти необхідно враховувати при виборі засобів розвитку креативності. Діяльність може бути спрямована не лише на розвиток творчості. Різні види діяльності включають у себе як стереотипний (те, що вже засвоєно, вивчено), так й імпровізаційний (новий) тип мислення. Саме в поєднанні стереотипного та імпровізаційного способів мислення розвивається креативна й творча діяльність дитини [Крамаренко, В. О., 2018, 22].

Відеоігри є складним, комплексним явищем, що мають так звані апаратну та програмну складову, можуть мати відео- та аудіоскладову, певний наратив та ігровий процес (геймплей), а іноді можуть не мати одної або кількох з перелічених характеристик. Значна жанрова різноманітність відеоігор дозволяє їх широке використання як для розваг, так і в освітній діяльності, в якості матеріалу для практики, мотиваційних засобів тощо [Horban, O., & Maletska, M., 2020].

Креативність та гра природно пов'язані, так як дитина використовує фантазію, символізм та дивергентне мислення, щоб поєднати контекст, історію та персонажів у єдине ціле. Вже згадувана дослідниця С. Расс доходить до висновку щодо п'яти можливих шляхів того, яким чином гра допомагає розвинути дитячу креативність: 1) гра включає в себе практику формування асоціацій, що є важливою частиною дивергентного мислення, 2) гра сприяє використанню символів, комбінуванню ідей та маніпуляцією репрезентаціями об'єктів, що є частиною креативних здібностей, 3) гра дозволяє виражати та переживати позитивний афект, що є важливим для формування креативності, 4) гра дозволяє гравцям виражати та осмислювати позитивні та негативні емоційні теми, що через час сприяє доступу до асоціацій, які допомагають у креативному вирішенні проблем, 5) гра допомагає дитині розвивати когнітивну структуру, що сприяє роботі з емоціями [Hoffmann, J., & Russ, S., 2012, 175].

Більшість цих шляхів є актуальною для відеоігор. Геймплейна складова нерідко побудована на пошуку шляхів, асоціативному сприйнятті запропонованої інформації та здатності до комбінування отриманих об'єктів. Гравець може вперше взаємодіяти із грою та ігровим світом як отримуючи відповідні настанови всередині гри, так і без жодних інструкцій. Під час розробки рівнів для ігор, важливим є процес навчання гравця у грі. Навіть та відеогра, у якій інструкції відсутні, а ігровий процес побудований на отриманні гравцем інформації про те, яким чином він має взаємодіяти із ігровим світом, передбачає



процес навчання та тренування в цій взаємодії. У гейм-дизайні, важливим є концепт зростання [Feil, J., & Scattergood, M., 2005], у процесі якого гравець вчиться по-різному комбінувати отриманні навички, спираючись на попередній ігровий досвід. Вміння накладати досвід одної відеогри на іншу трансформується у навички шукати підходи до розв'язання нових завдань яскраво демонструє поєднання стереотипного та імпровізаційного підходів до отриманих вмінь, що зокрема постає запорукою формування креативності.

Найбільш яскравим прикладом вільної взаємодії, що стимулює творчі здібності, є так званий жанр «sandbox», або «пісочники», найвідомішим представником якого є «Minecraft». У цій відеогрі світ можна досліджувати у будь-якому напрямку. Відповідно до попередньо отриманого досвіду, ігрового та реального, гравець буде обирати ту чи іншу стратегію гри, що відображає його власний стан та внутрішній світ [Blanco-Herrera, J. A., 2017]. Окрім цього, «Minecraft» дає гравцю майданчик для власної вільної творчості – так званий «креативний режим», який дозволяє вільно розміщувати об'єкти та будувати із них все, на що здатна фантазія гравця. «Minecraft» дозволяє також створювати навіть прості фізичні схеми, подібні до електричних, а застосування до нього модифікацій розширює можливості гравця.

Таким чином, відеогра в сучасному освітньому процесі, заснованому на віртуальній взаємодії його суб'єктів, дозволяє в значній мірі розвинути у дитини навички креативності та творчого ставлення до навчання. Завдяки правильно побудованій навчальній методиці з використанням відеоігор можна досягти значних успіхів у справі мотивації дитини до навчання, сформувати відповідні навчальні вміння та навички не через примус до навчання чи нав'язування нових знань шляхом традиційного запам'ятовування, а через сформовану зацікавленість, змагальність, колаборацію, креативність, інші навички, що традиційно позитивно сприймаються учнями і дозволяють значно легше засвоювати нові знання та вміння.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Ahmadi, N., & Besancon, M. (2017). Creativity as a Stepping Stone towards Developing Other Competencies in Classrooms. *Education Research International*, Volume 2017.
2. Amabile, T. M., Barsade, S. G., Mueller, J. S., & Staw, B. M. (2005). Affect and Creativity at Work. *Administrative Science Quarterly*, 50(3), 367-403. <https://doi.org/10.2189/asqu.2005.50.3.367>
3. Blanco-Herrera, J. A. (2017). Mining Creativity: Video Game Creativity Learning Effects. *Graduate Theses and Dissertations*. 15263. <https://lib.dr.iastate.edu/etd/15263>
4. Čábelková, I., Strielkowski, W., Rybakova, A., & Molchanova, A. (2020). Does Playing Video Games Increase Emotional Creativity?. *International journal of environmental research and public health*, 17(7), 2177. <https://doi.org/10.3390/ijerph17072177>
5. Feil, J., & Scattergood, M. (2005). *Beginning Game Level Design*. Thomson Course Technology.
6. Hoffmann, J., & Russ, S. (2012). Pretend play, creativity, and emotion regulation in children. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 6(2), 175-184. <https://doi.org/10.1037/a0026299>
7. Horban, O., & Maletska, M. (2020). Videogames as Means of Increasing Students' Motivation. *The Modern Higher Education Review*, (4), 66-74. <https://doi.org/10.28925/2518-7635.2019.4.8>
8. Horban, O., Martych, R., & Maletska, M. (2019). Phenomenon of Videogame Culture in Modern Society. *Studia Warmińskie*, 56, 123-135. <https://doi.org/10.31648/sw.4314>
9. Nardone, R. (2017). Videogames between ethics and politics. *Ricerche Di Pedagogia E Didattica. Journal of Theories and Research in Education*, 12(2), 41-55. <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/7072>

10. Pesare, E., Roselli, T., Corriero, N. et al. (2016). Game-based learning and Gamification to promote engagement and motivation in medical learning contexts. *Smart Learn. Environ.* 3, 5. <https://doi.org/10.1186/s40561-016-0028-0>
11. Runco, M.A. & Jaeger, G.J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24:1, 92-96, DOI: 10.1080/10400419.2012.650092
12. Russ, S. (1993) Affect and creativity: The role of affect and play in the creative process. Hillsdale: Lawrence Earlbaum Associates.
13. Sadler-Smith, E. (2015) Wallas' Four-Stage Model of the Creative Process: More Than Meets the Eye?, *Creativity Research Journal*, 27:4, 342-352, DOI: 10.1080/10400419.2015.1087277
14. Горбань, О., & Малецька, М. (2020). Філософсько-освітні аспекти відеоігрової діяльності в умовах онлайн-навчання. *Освітологічний дискурс*, (3), 1–18. <https://doi.org/10.28925/2312-5829.2020.3.1>
15. Крамаренко, В. О. (2018). Креативність дітей дошкільного віку: сутнісний аналіз поняття. *Педагогічні науки*, 71, 21-24.

**Гулько Ю. А.,**

*кандидат психологічних наук,  
старший науковий співробітник лабораторії психології творчості,  
Інститут психології ім. Г. С. Костюка НАПН України, м. Київ  
levchuk@bigmir.net*

## **ДИТЯЧЕ ЕКСПЕРИМЕНТУВАННЯ В СТРУКТУРІ ТВОРЧОГО КОНСТРУЮВАННЯ**

*Дитяче експериментування є другою провідною діяльністю дітей дошкільного віку, це органічна природня дитяча діяльність в якій породжуються нові способи поводження з предметами, завдяки яким ці предмети або явища виявляють свої нові неочевидні властивості, функції. Проведене дослідження показало правомірність застосування нової класифікації дитячого експериментування за спрямованістю розуму дитини під час дій з предметами, як за переважаючим внутрішнім принципом побудови цієї діяльності: дитяче експериментування як аналогізування, дитяче експериментування як комбінування і дитяче експериментування як реконструювання.*

*Ключові слова: творча діяльність, дитяче експериментування, задум, аналогізування, комбінування, альтернативне реконструювання.*

*Children's experimentation is the second leading activity of preschool children, it is an organic natural product of the child's psyche and at the same time is an important condition for its development and functioning. The study showed the legitimacy of the new classification of children's experimentation on the direction of the child's mind when dealing with objects, as the predominant internal principle of construction of this activity: children's experimentation as analogy, children's experimentation as a combination and children's experimentation as reconstruction.*

*Key words: creative activity, children's experimentation, idea, analogizing, combining, alternative reconstruction.*

Сучасні методологічні положення про конструюючий характер пізнання здебільшого представлені у філософських розробках (Зінченко В.П., Мамардашвілі М.К, Петренко В.Ф.). У вітчизняній психологічній науці сучасні розробки розумового конструювання як осмислення, як розуміння дійсності, здійснюються в контексті стратегіально-діяльнісної парадигми В.О.Моляко. Ним розроблено таке міждисциплінарне вчення як творча конструкторологія, що дозволяє вивчати аналогіючий, комбінуючий та реконструюючий

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

# ФІЛОСОФІЯ ДЛЯ ДІТЕЙ: СУЧАСНИЙ СТАН І ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ

*Всеукраїнської науково-практичної  
онлайн-конференції*

*25, 26 травня 2021 року*

## МАТЕРІАЛИ

Підписано до друку 24.05.2021. Формат 60x84 1/8  
Папір офс. 80 г/м<sup>2</sup>. Друк цифровий. Ум. друк. арк. 30,46  
Наклад 300 прим. Зам. № 0205

Видавництво Інститут обдарованої дитини НАПН України  
вул. Січових Стрільців, 52-Д, м. Київ, 04053

тел./факс.: (044) 481-27-16

Свідоцтво про внесення до Державного реєстру серія  
ДК № 6081 від 14.03.2018 р.