

СИСТЕМА ОРГАНІЗОВАНОГО ВПЛИВУ НА ТВОРЧУ ДІЯЛЬНІСТЬ ДІТЕЙ

Біла І. М. Система організованого впливу на творчу діяльність дітей

Стаття присвячена проблемі розвитку творчої діяльності дітей, зокрема творчого конструювання. Розширено знання про дитячу творчість, визначено підхід до аналізу та організації творчої діяльності дітей крізь призму стратегіального підходу.

Творча діяльність, творче конструювання визначено як процес розв'язання творчих задач, який представляє собою адекватну модель процесу творчості. З'ясовано характеристики особистісних та процесуальних регуляторів творчої діяльності. До базових компонентів творчості дітей віднесено процесуально-динамічний аспект (що передбачає аналіз всього процесу творчого пошуку) та індивідуально-регулятивний (який проявляється в суб'єктивних мисленневих тенденціях дітей).

Представлено систему організованого впливу та супроводу творчої діяльності дітей, програма «Дитяча творча конструкторологія», в основі якої – конструкторська діяльність, а також інші найбільш поширені види діяльності дітей: гра, спостереження, експериментування, малювання тощо. Зміст програми представляє собою послідовну серію спеціальних завдань, творчих ігрових вправ (інформаційно-рецептивних, репродуктивних, дослідницьких, евристичних). Структура програми включає теоретико-інформаційний, підготовчо-практичний та творчо-конструкторський блок, які передбачають актуалізацію, набуття опорних знань дітей про механізми творчих дій, теоретичних відомостей про суть та специфіку стратегій у повсякденному житті; створення передумов розвитку творчих тенденцій в процесі виконання практичних завдань; формування творчих мисленневих дій, розвиток навичок конструкторської діяльності; розв'язання творчих задач, що вимагає самостійного вибору механізмів у різних умовах.

Визначено психолого-педагогічні умови, принципи що стимулюють дитячу творчість, встановлено найбільш ефективні засоби та форми розвитку пізнавальної активності, дитячої творчості.

Ключові слова: дитяча творчість, творче конструювання, програма, система супроводу, творча задача, дитяча творча конструкторологія, ДеТКа.

Біла І. М. Система організованого впливу на творческую деятельность детей

Статья посвящена проблеме развития творческой деятельности детей, в том числе творческого конструирования. Расширены знания о детском творчестве,

определен подход к анализу и организации творческой деятельности детей сквозь призму стратегического подхода.

Творческая деятельность, творческое конструирование определены как процесс решения творческих задач, который представляет собой адекватную модель процесса творчества. Определены характеристики личностных и процессуальных регуляторов творческой деятельности. К базовым компонентам детского творчества отнесены процессуально-динамический аспект (который предполагает анализ всего процесса творческого поиска) и индивидуально-регулятивный (проявляющийся в субъективных мыслительных тенденциях детей).

Представлена система организованного воздействия и сопровождения творческой деятельности детей, программа «Детская творческая конструктология», в основе которой – конструкторская деятельность, а также другие наиболее распространенные виды деятельности детей: игра, наблюдения, экспериментирование, рисование и т.п. Содержание программы представляет собой последовательную серию специальных задач, творческих игровых упражнений (информационно-рецептивных, репродуктивных, исследовательских, эвристических). Структура программы включает теоретико-информационный, подготовительно-практический и творчески-конструкторский блоки, предусматривающие приобретение, актуализацию опорных знаний детей о механизмах творческих действий, теоретических сведений о характере и специфике стратегий в повседневной жизни; создание предпосылок развития творческих тенденций в процессе выполнения практических заданий; формирование творческих мыслительных действий, развитие навыков конструкторской деятельности; решение творческих задач, которые требуют самостоятельного выбора механизмов в различных условиях.

Определены психолого-педагогические условия, принципы стимулирующие детское творчество, установлены наиболее эффективные средства и формы развития познавательной активности, детского творчества.

Ключевые слова: детское творчество, творческое конструирование, программа, система сопровождения, творческая задача, детская творческая конструктология, ДеТКа.

Постановка проблеми. В сучасних умовах, коли новітня техніка і найскладніші технології домінують у виробництві, коли успіх соціально-економічних перетворень у значній мірі залежить від інтенсивності інноваційних процесів, як ніколи раніше стає актуальною потреба у висококваліфікованих спеціалістах з яскраво вираженими творчими здібностями. Тому сучасна освіта спрямовує свої зусилля на вдосконалення навчання та виховання підростаючого покоління, підготовку його до творчої праці.

Психологи вважають, що одним із найефективніших шляхів організації творчої діяльності є використання у навчальному процесі творчих задач. Цим зумовлена

актуальність ряду досліджень, спрямованих на вивчення психологічних закономірностей процесу розв'язання творчих задач в умовах технічної та конструкторської діяльності (А. В. Антонов, Г. С. Альтшуллер, Г. Я. Буш, С. М. Василейський, Т. В. Кудрявцев, Є. О. Мілерян, В. О. Моляко, А. Ф. Єсаулов, І. С. Якіманська та ін.).

Завдання нашого дослідження теж стосується проблеми розвитку творчої діяльності, заохочення пізнавальної активності дітей шляхом використання в навчальному процесі широкого кола творчих задач.

Виклад основного матеріалу дослідження. Принциповою є оптимальність періоду входження в сферу певного рівня творчої діяльності, оволодіння відповідними вміннями у дошкільний період. Згідно з теорією ампліфікації (збагачення) розвитку дитини (О. В. Запорожець) важливу роль у формуванні творчості відіграють специфічні види дитячої діяльності, до яких відноситься й конструювання. Конструювання, на думку Л. О. Парамонової, має універсальний статус у складі інших дитячих видів діяльності. В конструюванні формується загальна здібність побудови цілісності різного ступеня складності й типу (предметів, моделей, конструкцій та ін.), яка властива самим різним видам дитячої діяльності (гри, художній творчості, сприйманню казок тощо), а не тільки конструюванню. Важливо розробити зміст конструювання, визначити форми та методи включення дітей в цю діяльність, які б забезпечили розвиток творчості, озброїли дітей навиками творчого проектування та конструювання.

У більшості досліджень, присвячених дитячій творчості, аналізується тільки результат, а не процес діяльності. Наше ж дослідження творчої діяльності дітей з-поміж інших вирізняється домінантою стратегіального підходу В. О. Моляко, згідно якого процес творчого конструювання на етапі дитинства розглядається як одна з важливих підсистем творчого процесу, що передбачає взаємозв'язок таких основних складових, як особистість того, хто виконує діяльність, продукт та умови, в яких протікає дана діяльність.

В центрі уваги системно-стратегіального підходу – питання про сутність організації та регулювання творчої діяльності з боку суб'єкта, починаючи із

зародження творчих ідей (задумів) та закінчуючи різними формами їх втілення. Відповідно, до базових компонентів творчої діяльності варто віднести процесуально-динамічний та індивідуально-регулятивний аспект. Процесуально-динамічний виступає як цілісна форма синтезу різних психічних явищ суб'єкта, що охоплює весь пошуковий процес, тому організація творчої діяльності передбачає активізацію усіх етапів розв'язування дошкільниками творчих задач (вивчення умови, пошуку розв'язку, його перевірки).

Індивідуальний аспект творчої діяльності, що стосується її операційного компонента проявляється у суб'єктивних мисленнєвих тенденціях дітей. Творчість дошкільника передбачає певну вибірковість використання цих мисленнєвих дій, деяку сукупність розумових та практичних операцій, зумовлених суб'єктивними особливостями, що мають місце при вирішенні задачі. Ці чинники й спрямовують пошуковий процес, залучаючи до нього потреби, знання, попередній досвід, увагу, уяву тощо. Вказані характеристики розумових дій є значимими для розвитку творчого конструювання дошкільників.

Враховуючи сказане нами розроблена система організованого впливу, супроводу творчості дітей – програма «Дитяча творча конструкторологія», що базується на конкретному вивченні процесу конструювання дітей, його етапів та механізмів. Вона є модифікованим варіантом навчально-тренінгової системи КАРУС та засновується на активізації, розвитку процесу конструкторської творчості дітей, їх основних стратегіальних дій мислення.

Розробляючи розвивальну програму «ДеТКа», ми враховували подібність методів і засобів експериментального дослідження та навчальних програм дошкільця, зокрема програми «Я у світі». І, як наслідок, дана методика, що базується на отриманих результатах вивчення процесу дитячої творчості, програм дошкільних навчальних закладів, є одним із методичних засобів їх забезпечення, оптимальною системою спеціально організованого впливу на творчу діяльність дошкільника.

В основі програми – конструкторська діяльність, а також інші найбільш поширені види діяльності дошкільника – гра, спостереження, експериментування, зображувальна діяльність, у центрі яких – живе сприймання, споглядання, практична

діяльність, і як результат – формування чуттєвого досвіду дитини, її мисленнєвих дій – основи, зародку творчої діяльності.

Зміст розробленої нами програми експериментального навчання являє собою послідовну серію спеціальних завдань, творчих ігрових вправ (інформаційно-рецептивні, репродуктивні, дослідницькі, евристичні), що час від часу повторюються. Варіювання, комбінування цих заходів визначається успішністю їх виконання дітьми. Ігрові завдання проводяться під час занять, екскурсій, прогулянок тощо. Вправи, завдання пропонуються дітям у підгрупах (10-12 осіб), 2-3 рази на тиждень, упродовж 2-х місяців.

Щодо структури розвивальної програми, то вона включає наступні етапи: 1) актуалізація, набуття опорних знань дітей про механізми творчих дій, теоретичні відомості про суть та специфіку стратегій у повсякденному житті; 2) створення передумов розвитку стратегіальних тенденцій в процесі виконання практичних завдань; 3) формування творчих мисленнєвих дій у ході творчої діяльності, розвиток навичок конструювання; 4) подальша конкретизація знань та удосконалення навичок у ході розв'язання творчих задач, що вимагає самостійного вибору механізмів у різних умовах (див. рис.1).

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

Дорослий роз'яснює, що, вивчаючи склад, зовнішній вигляд і життєдіяльність організмів, люди створюють різні технічні пристрої, аналогічно до тих, що існують у природі. За аналогією ікол, пазурів, щелеп тварин прадавні люди створювали голки, ножі, ножиці, жорна тощо. Свого часу Леонардо да Вінчі намагався побудувати апарат, що літає, – з крилами, які б махали, як у птахів. Принцип польоту різноманітних комах, рухи стрибаючих тварин, будова суглобів перенесені у техніку, завдяки цьому ми маємо зручні технічні прилади, які полегшують роботу людини. Вивчення своєрідного складу кістки, завдяки якому вона є легкою і одночасно дуже міцною, дає можливість відкрити нові перспективи у будівництві.

За аналогією руху крил мухи під час польоту був побудований млин-вітряк; завдяки своєрідній особливості будови шкіри дельфіна, яка не мокне і має еластичну, пружну структуру, була створена спеціальна обшивка для човнів, що значно збільшила швидкість морських суден.

Дорослий пояснює дітям основні принципи, за якими розвивається природа. Вони розуміють і погоджуються з тим, що все довкола здійснюється за принципом подібності, протилежності та комбінування. Так, наприклад, грім схожий на вистріл гармати за гучністю, туман за фізичними властивостями аналогічний хмарам. Педагог розповідає дітям про біоніку – науку, що сприяла виникненню винахідництва. Біоніка широко використовується в сфері літакобудування, будівельної справи, космонавтики, суднобудування, машинобудування та ін.

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



Рис. 1. Структура методики розвитку творчої діяльності дітей

Педагог демонструє дітям предмети та зображення аналогів природного світу (мереживо, ножиці, вату, парашут тощо). Пояснює, звідки виникли назви для предметів рукотворного світу: мишка (як елемент комп'ютера) – тварина; гусениця (частина трактора) – комаха; зебра (пішохідний перехід) – тварина; голка (швейна) – у ялинки; ручка (дверей) – дитяча; листок (паперу) – дерева; губка (предмет гігієни) – морська рослина і т. ін.

Весь наш Всесвіт і кожен його елемент є комбінацією об'єктів, розміри, форма та інші характеристики яких змінюються. Комбінування поширюється не тільки на структури, але й на інші характеристики (функціональні, економічні, художні та

ін.). У зв'язку з цим до сфери комбінування можна залучати не тільки однотипні частини (наприклад, два автомобілі), але й зовсім різні за походженням, сферою використання (наприклад, автомобіль і якась споруда).

Цікавими прикладами комбінування є створення казкових образів: поєднання частин різнорідних об'єктів (амфібія, аеросани, килим-літак); збільшення чи зменшення предмета або його частини (велетні і карлики в казках); зміна кількості частин предмета та їх заміщення (персонажі міфології).

На відміну від пошуку аналогій, реконструювання (пошук антиподів, інверсія – «зроби навпаки») справді пов'язане зі змінами на протилежне, трансформаціями, оригінальними перетвореннями, пошуком контрастів, фантастичних рішень, поєднанням протилежностей. Це можуть бути пошуки ідей, що відрізняються незвичністю, вигадання фантастичних образів. Діти пригадують приклади перетворення людини у казках або створюють щось нове, наприклад, придумують космічний зоопарк, чи надають об'єктам неживої природи незвичних властивостей, складають казку про добру Бабу Ягу.

Наприкінці інформаційної частини тренінгу дітям читають казки В. Сутєєва, Г. Циферова. У змісті казок діти знаходять та аналізують приклади різних творчих дій, стратегіальних тенденцій мислення як сукупність прийомів розв'язування творчих задач головними героями казки.

Друга, підготовчо-практична частина програми допомагає закріпити отримані знання та передбачає гармонійний розвиток усіх компонентів мисленнєвої діяльності дітей: когнітивного, операційного та мотиваційного. Цілеспрямована стимуляція сенсорно-перцептивних, мисленнєвих процесів при опорі на високу чутливість психіки дитини має на меті розвиток сенсорного досвіду, мисленнєвих дій та дозволяє шляхом навчання заохочувати пізнавальну активність, емоційно-вольову регуляцію, тобто створювати передумови розвитку творчої діяльності дітей, оптимізації їх психічного стану.

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

Окрім ігрових, у тренінг включаються також рухові та музичні моменти – як у якості пауз для релаксації, так у якості особливої форми діяльності. Дітей цілеспрямовано навчають обстежувати предмети, поєднуючи з діями експериментування. Експериментування доповнює уявлення дитини про властивості предметів (особливо їх тактильні якості), прискорює орієнтування у сенсорних еталонах, навколишніх предметах та дійсності взагалі.

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

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

Однією з найбільш доступних та корисних форм роботи є спостереження дітей за навколишнім життям. Розвиток способів «вслуховування», «вдивляння» в образний світ мистецтва, в звуки та фарби природного та предметного світу – шлях, яким розвивається творчість дитини.

Серед пропонованих вправ, що стимулюють сенсорно-перцептивні, мисленнєві процеси: *«Відкрий красу (милування)»* – має на меті формування у дітей вміння уважно вдивлятися у навколишнє, зосереджувати свій погляд на звичайних та незвичних, малопомітних явищах, об'єктах природи, доквілля, милуватися ними, отримуючи естетичну насолоду; *«Дослідник»* – передбачає активізацію

дослідницької діяльності, вміння виділяти в об'єкті властивості, ознаки, особливості у порівнянні з іншими предметами; «*Для чого?*» – допомагає з'ясувати призначення різноманітних предметів, матеріалів; «*Кольоровий світ*» – сприяє усвідомленню ролі всіх існуючих аналізаторів, оптимізує психічний стан; «*Таблиця сприймання*» – використовуючи таблицю, діти підбирають картинки (предмети) та фотографії, що відповідають за змістом різним частинам тіла та видам сприймання; «*Що чути?*» – вправа вчить зосереджуватись, сприймати звуки, аналізувати їх, а також сприяє розвитку спостережливості, довільності, вмінню шукати аналогії за допомогою слухового аналізатора. Дітям пропонують прислухатись до звуків у навколишньому середовищі. Їх підводять до усвідомлення того, що краса оточуючого світу є джерелом музики; «*Аромати природи*» – завдання формує чутливість нюхового аналізатора, вміння створювати асоціації за запахом. Під час прогулянки дітям пропонують завмерти, заплющити очі та відчутти пахощі природи; «*Що в мішку (ніску)?*» – гра розвиває здатність створювати образ предмета за його словесним описом, а також уміння виділяти істотні ознаки предмета за його тактильним сприйманням; «*Реклама*» – дитина обирає будь-який предмет і намагається назвати всі його позитивні якості та функції, що допоможуть привернути до нього увагу; «*Що ми задумали?*» – ведучий обирає предмет, який діти будуть відгадувати, використовуючи навідні питання типу: «Де можна використовувати?», «Тоне чи ні?», «Більший від людини чи ні?», «Зі скількох деталей складається?» і т. ін.; «*Виставка*» – в уявній ситуації (виставка-показ) за вибором дитина представляє, описуючи всі характерні якості, функції, будову та інше різних речей (побутових приладів, машин) за бажанням; «*Чи буває таке?*» – гра на розвиток здібності відтворювати образ предмета на основі словесно заданих характеристик. Дорослий описує ситуацію, дитина має уявити собі цю ситуацію і сказати, чи буває те, про що йде мова; «*Чарівник*» – творче завдання передбачає створення уявної ситуації: Чарівник-лісовик усе довкола зачаклував. Дорослий пропонує розглянути предмети, об'єкти й здогадатись, чим (ким) вони були раніше, поки не потрапили до рук чарівника; «*Розвивай спостережливість*» – використовуючи проблемні запитання та елементи змагання, дітей просять

подивитись довкола і знайти об'єкти, які, наприклад, мають одну або декілька спільних ознак, наприклад, легкі або круглі, м'які, дрібні і т. ін.; *«Світ речей»* – діти розглядають різновиди речей, об'єднаних однією назвою (папір, тканина, пластмасові предмети тощо). При цьому відмічають найбільш явні відмінності їх видів (колір, структура поверхні тощо), досліджують характеристики, експериментуючи та встановлюють залежність використання матеріалу від його властивостей і якостей; *«На що схоже?»* – потрібно у знайомих об'єктах знайти щось нове, порівняти їх із раніше відомими за різними ознаками – знайти аналогі; *«Поясни схожість»* – діти розглядають природний об'єкт або явище й пояснюють, чому вважають його схожим на інші, знаходять технічні об'єкти, створюючи які, люди використовували аналогії з живої природи; *«Порівняй предмети»* – необхідно вказати якомога більше ознак (чи властивостей) відмінності та подібності двох, трьох предметів, порівнюючи за кольором, за формою, розміром, функцією тощо; *«Знайди спільні функції предметів»* (наприклад: свічка, лампочка, сонце); *«П'ятий зайвий»* (Ю. З. Гільбух); *«Закінчи порівняння-метафору»* (наприклад: «Небо синє, наче ... (море, вода, ...)»); *«Таємниця»* – діти обирають будь-який предмет із довкілля, розглядають його, обговорюють істотні ознаки, елементи, знаходять аналогії з іншими предметами та повідомляють по черзі прикмети й аналогії, не називаючи самого предмета, ведучому (дитині), що має відгадати, про який об'єкт йдеться; *«Підбери предмети»* – діти аналізують предмети (їх зображення) за призначенням та функцією, знаходять і підбирають пари тих, які поєднані суттєвим зв'язком (наприклад, для гри, зображувальної діяльності тощо).

Ми пропонували дітям вправи *«Пантоміми»* (вправи з пластики рухів), гру *«Море хвилюється»*, що сприяли розвитку рухової творчості, вміння перевтілюватись в уявні об'єкти, спостерігати за об'єктами, помічати їх характерні особливості, наслідувати їх. Подібний вплив на дитину справляють і *Вправи «хатка-йоги»* (наприклад, «дерево», «метелик», «рибка», «крокодил», «лев», «кобра», «лотос» та ін.), а також *Пальчикові ігри* («сонячні промені», «човник», «жук», «стіл», «замок», «їжачок», «окуляри», «ромашка», «пташки в гніздечках»). Корисними

будуть й інші ігри-вправи на перетворення: *«Покажи функцію предмета», «Перетворення» тощо.*

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

У завданні *«Доведи!»* – діти доводять, обґрунтовують правильні та неправильні відгадки до метафоричних загадок; *«Винахідники»* – діти, реконструюючи наявні знання, придумують нові органи чуття у людини, нове свято, пілосос, який не гуде, чобітки-скороходи, лісову школу, місто майбутнього тощо; *«Збери картинку з частин»* – вичленовують частини предметів і включають їх у подальший опис; у *«Майстерні з ремонту»* дітей вчать знаходити деталі предмета (зображення), яких не вистачає і відсутність яких робить неможливим його використання, тобто діти знаходять загублені деталі та складають предмет; у завданні *«Фантастичне об'єднання»* дітей заохочують пропонувати свої приклади поєднання неочікуваних якостей різних реальних істот; *«Протилежності на малюнках»* (Ю. З. Гільбуха) сприяє розвитку навичок пошуку антипода; *«Створи предмет майбутнього»* передбачає прояв фантазії, придумування неіснуючих предметів, оригінальних деталей, нестандартних видів транспорту, іграшок тощо; *«Добре – погано»* діти називають позитивні та негативні сторони одного й того ж явища чи об'єкта; у ході виконання завдання *«Чарівна паличка»*, використовуючи уявну чарівну паличку, діти перетворюють знайомі предмети, об'єкти, істоти на незнайомі, шукають їх антиподи; *«Антиреклама»* передбачає пошук негативних характеристик будь-якого предмета, щоб переконати людей не купляти його; *«Морфологічний аналіз»* – у певному порядку, що виключає пропуски, діти перебирають можливі поєднання варіантів ознак і одночасно оцінюють ці варіанти, обираючи найоптимальніший (наприклад, підібрати плаття для ляльки); *«Метод фокальних об'єктів»* – теж добре знайомий метод винахідництва, коли обирають будь-який предмет (фокальний),

який хочуть удосконалити або змінити і підбирають декілька випадкових об'єктів. Властивості цих об'єктів переносять на фокальний об'єкт.

Особливе місце серед розвивальних засобів займає казка. Без казки, без гри уяви дитина не може жити. «Склади казку» – дітям пропонують скласти казку, де знайомі герої будуть грати нові ролі (Баба Яга буде доброю, вовк лякливим тощо) або по аналогії із відомою казкою пропонують придумати таку ж але з іншими головними героями.

Корисним є й «Домашнє завдання», виконуючи яке діти уважно спостерігають за природою, за навколишнім життям та фіксують приклади того, як реалізується творчість за принципами схожості, протилежності та комбінування в природі, в діяльності людини, взагалі у навколишньому світі. Отримані враження колективно обговорюють.

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

Засвоєння мисленневих дій відкриває перед дітьми можливість визначеного підходу до розв'язування творчих задач, тим самим раціоналізуючи пізнавальний процес дітей, удосконалюючи їх продуктивну діяльність. Все це відбувається у формі ігор, вправ: «*Рамки Монтесорі*» – діти обводять контур фігури або вкладку та домальовують контур так, щоб вийшов малюнок; «*Геометричні задачі з паличками*»; «*Аплікація (геометрична мозаїка)*»; «*Облаштуй кімнату*», де дитина за схемою, що є подібною до моделі справжньої кімнати, розставляє меблі у «справжній» ляльковій кімнаті й т. п.

Завдання «*Аплікація з листків*»; «*Вироби з глини (пластиліну)*»; «*Місто з піску (снігу)*»; «*Конструювання з природного матеріалу*»; «*Панно і композиція*» (із зерен, насіння тощо); «*Меблі та транспорт для гнома*» (з сірникових коробок); «*Об'ємні іграшки зі змаканого, скрученого паперу (фольги)*»; «*Іграшки з об'ємних фігур*»; «*Оригамі*»; «*Зі смужки паперу*»; «*Лялька*» (з пластикових пляшок); «*Брязкальце*» (з пластикових стаканчиків); «*Транспорт з коробок*»; «*Іграшки з паперу*»; «*Годівниця для птахів*» (коробки з-під молока); «*Вироби з коробок*»; «*Витинанки*»; «*Сніговик*» (з поролону); «*Надувні чоловічки*» (з повітряних кульок) передбачають практичну, конструкторську діяльність, що сприяє активізації творчого мислення, зокрема творчих стратегіальних дій аналогізування, комбінування, реконструювання, та процесу творчого пошуку загалом.

Зважаючи на те, що засоби впливу на цьому етапі повинні стимулювати увагу та процеси сприймання, умову задачі рекомендується подавати у вербальній і візуальній формах. Ефективним прийомом при цьому можуть стати казкові, ігрові сюжети. Наприклад, пропонуючи дітям завдання на творче конструювання, можна вводити їх у сюжет казки, як от до прикладу: «Жили на світі кружечки, їх було дуже багато. Жили вони у країні Кругляндії. Одного разу прийшли до них злі Ножиці й захотіли порізати їх. Злякалися кружечки, почали думати, що ж їм робити. І вирішили вони піти до дітей, попросити їх, щоб вони заховали їх від Ножиць, аби ті не змогли їх знайти. Діти погодились перетворити кружечки у різні цікаві предмети: квітку, сонечко, жабку, рибку і т. ін. Дітки, деякі кружечки прийшли і до нас, щоб ми їм теж допомогли сховатись. Спробуємо?» і т. ін.

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

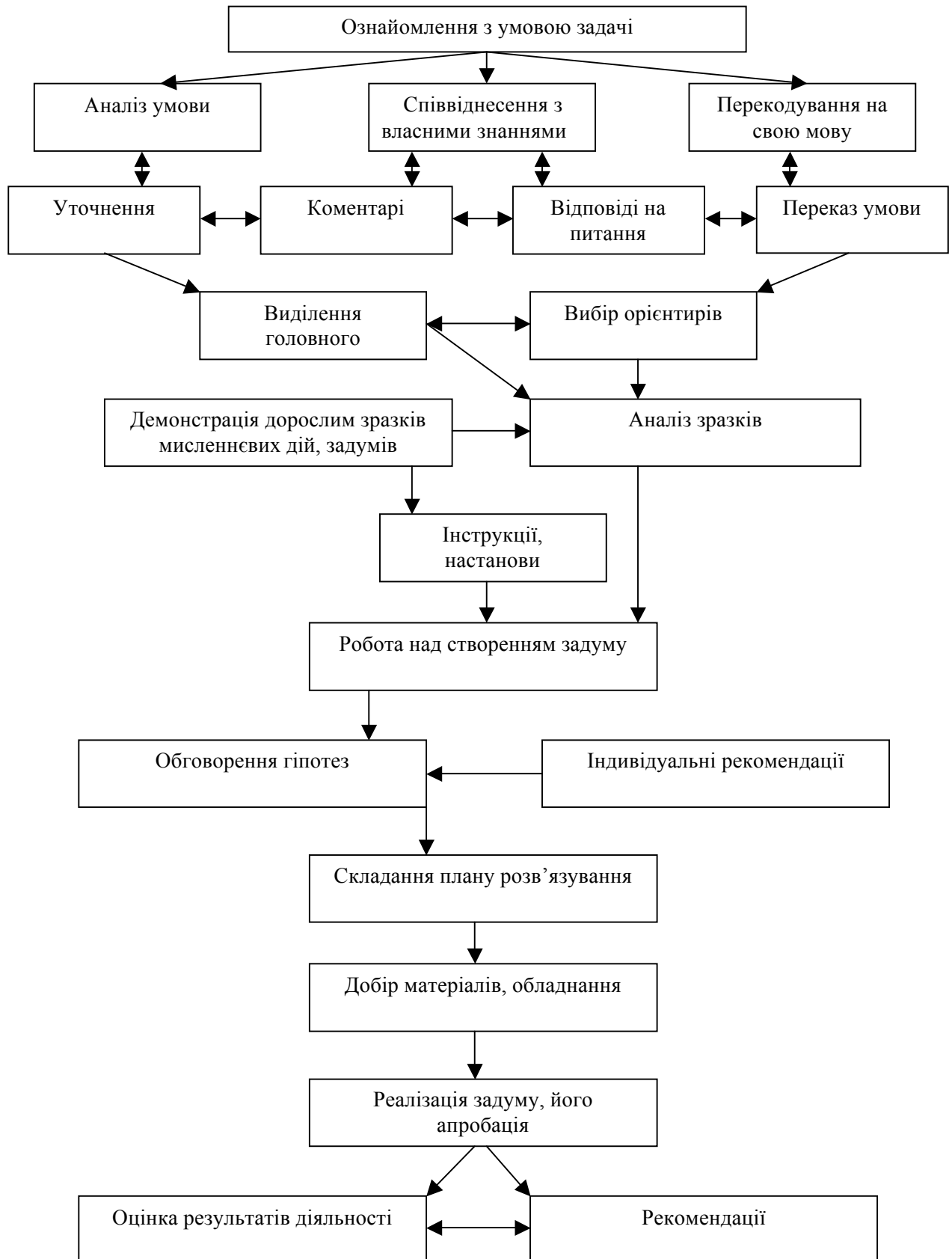


Рис. 2. Схема розв'язування творчих задач

У складеній схемі дітям пропонують дотримуватися послідовних мікроетапів, що враховують особливості перебігу процесу розуміння (аналіз умови задачі, переказ тексту задачі, уточнюючі запитання за змістом, виділення головного в умові), механізм становлення задуму та його реалізації.

Розробляючи алгоритм розвитку творчих конструкторських дій, ми передбачали, що представлені нами засоби активізують процеси сприймання, увагу, вольові процеси, які є важливими на етапі розуміння умови задачі та її розв'язання. Реалізуючи свої задуми, діти самостійно підбирають потрібні матеріали, інструменти, свідомо використовують потрібні мисленнєві дії, планують, раціонально організують та виконують свої дії, а також контролюють операції.

Оцінка процесу та результату своїх дій виступає вектором їх подальшого вдосконалення.

Ефективність використання творчого тренінгу, досягнення реабілітаційної, терапевтичної, розвивальної мети, формування творчих стратегіальних тенденцій мислення дітей залежить від успішності комплексного використання різноманітних методів, психолого-педагогічних принципів навчання у рамках поетапної організації розв'язування ними творчих задач. Активаторами творчого пошуку, мотивації творчої діяльності виступають психолого-педагогічні умови (створення розвивального середовища, організація процесу навчання, інтеграція різноманітних творчих видів діяльності, заохочення творчої ініціативи, забезпечення атмосфери успішності тощо), які враховують принципи організації їх творчої діяльності, зокрема: принцип гуманізму та педагогічного оптимізму, принцип об'єктивності, науковості та доступності, принцип комплексності, системності та систематичності, принцип індивідуального й особистісного підходу тощо. Важливим є також використання різноманітних засобів (зразків, інструкцій, пояснень, попередніх бесід, уточнюючих, активізуючих запитань, підказок дорослого, узагальнених алгоритмів дій, спілкування з однолітками, рухових, музичних моментів, екскурсій тощо) та форм (фронтальних, колективних, індивідуальних, у підгрупах) розвитку пізнавальної активності, дитячої творчості.

Загалом програма «ДєТКа» дозволяє активізувати творчу діяльність дітей та стимулює окремі цикли розв'язування задач, творчі мисленнєві дії дітей.

Ця система не є строгим керівництвом навчання дошкільників розв'язанню творчих конструкторських задач, адже творчість передбачає врахування індивідуальних особливостей кожної дитини, її віковий, інтелектуальний рівень розвитку, ступінь мотивації тощо. У навчанні використанню стратегій йдеться фактично про виявлення реальних суб'єктивних нахилів, переважаючих тенденцій використання тієї чи іншої стратегії, про закріплення цієї тенденції в діяльності конкретного учасника, а також про пошуки можливостей розширення його пошукового творчого діапазону та стимулювання самого творчого процесу.

Висновки. Використання програми «Дитяча творча конструкторологія», заохочення та розвиток творчих дій дітей призводить до їх автоматизації, появи свідомих, самостійних творчих пошуків та творчих винаходів.

ДєТКа є тим дієвим засобом впливу, що задовольняє дитячу потребу у пізнанні, експериментуванні, творенні, активізує творчі, живоносні потенції дитини.

Список використаних джерел

1. Біла І. М. Психологія творчого конструювання в дошкільному віці : монографія / Біла Ірина Миколаївна. – К. : Веселка, 2011. – с. 431. – Бібліогр. 494.
2. Моляко В. А. Психологія рішення школьниками творчих задач / В. А. Моляко – К.: Рад. школа, 1983. – 94 с.

References translated and transliterated

1. *Bila Irina* Psihologiya tvorchoho konstruyuvannya v doshkilnomu vitsi [*Psychology creative design in pre school age*] // К. : Veselka, 2011. –431 s. – Bibliogr. 494.
2. *Molyako V.A.* Psihologiya resheniya shkolnikami tvorcheskih zadach [*Psychology of creative problem solving by students*] // К.: Rad. shkola, 1983. – 94 s.

Bila I.M. The system is organized influence on the creative activity of children. The article is devoted to the problem of creative activities of children, including creative designing. Expanded knowledge about children's creativity, determined approach to the analysis and organization of children's creativity in the light of strategical approach.

Creative activities, creative design is defined as the process of solving creative problems, which is an adequate model of creativity. It is shown personal characteristics and process controls of creative designing. Procedural aspects (provides an analysis of the entire process of creative search) and individual aspect (appears in subjective ways of thinking of the children) are the basic components of children's creativity.

The program "Children's Creative Konstruktologiya" has presented the system of organized influence and supportive control of children's creative activities. As a base of this program we have activities of design and the most popular children's activities such as: play, observation, experiments, drawing etc. The program's content is a consistent series of specific tasks, creative playing different exercises. The structure of the program includes theoretically-information, practically-training and creative design units. These units provide updating, gaining of the basic children's knowledge about the mechanism of creative actions, theoretical information about the meaning and specific strategies in everyday life, create prerequisites for the development of creative trends during the performance of practical tasks, creation of thought about creative actions, development of design activity's skills, finding solution to solving the tasks that require self-selected mechanisms in the different conditions.

Psychological and pedagogical conditions, principles that stimulate children's creativity are being detected. The most effective ways and forms of development of cognitive activity and children's creativity are being established.

Keywords: children's creativity, creative design, program, support system, creative task, children's creative konstruktologiya, "DeTKa".