

**КИЇВСЬКИЙ СТОЛИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ
Кафедра початкової освіти**

**ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ 4 КЛАСУ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА
З ВИКОРИСТАННЯМ ЗАСОБІВ STEAM-ПРОЄКТІВ**

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА
Спеціальність 013 «Початкова освіта»

Довгопол Юліана Ігорівна
студентки ПОм-1-24-1.4з
Науковий керівник
Роксолана Шпіца-Павлюк,
кандидат педагогічних наук,
старший викладач кафедри
початкової освіти Київського
столичного університету імені
Бориса Грінченка

Допущено до захисту
Протокол № ____ від _____ 25 року
Завідувач кафедри _____ Г. Л. Бондаренко

КИЇВ – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ 4 КЛАСУ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА З ВИКОРИСТАННЯМ STEAM-ПРОЄКТІВ.	7
1.1. Базові поняття наукового дослідження.....	7
1.2. STEAM-проєкти як засіб формування креативності учнів початкових класів.....	16
1.3. Особливості використання STEAM-проєктів на уроках мистецтва.....	22
Висновки до першого розділу.....	30
РОЗДІЛ 2. ОБГРУНТУВАННЯ ТА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ ЧЕТВЕРТОКЛАСНИКІВ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА З ВИКОРИСТАННЯМ ЗАСОБІВ STEAM-ПРОЄКТІВ.....	32
2.1. Діагностика актуального стану сформованості креативності в учнів 4 класу...	32
2.2. Система експериментальних вправ, завдань, міні-проєктів та STEAM-проєктів з формування креативності четвертокласників.....	51
2.3. Організація та аналіз результатів дослідження.....	79
Висновки до другого розділу.....	85
ВИСНОВКИ.....	86
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	88
ДОДАТКИ.....	95

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Сучасна освіта спрямована на формування в учнів не лише академічних знань, а й зокрема креативності – здатності до нестандартного мислення, генерації нових ідей та їх втілення. Одним із перспективних напрямів розвитку креативності молодших школярів є використання STEAM-підходу, що поєднує природничі науки, технології, інженерію, мистецтво та математику.

У педагогіці креативність розглядається як така, що сприяє формуванню самостійності, впевненості у своїх силах і здатності до інноваційного мислення. Так, креативність – здатність генерувати нові ідеї, знаходити нестандартні рішення та адаптуватися до змін. У навчальному процесі креативність проявляється у процесі пошуку оригінальних відповідей на питання, створення нестандартних підходів до розв’язання творчих завдань і вправ. Її розглядають як складову творчості, яка охоплює спектр здібностей і діяльності, пов’язаних із самовираженням, культурним розвитком та мистецькою реалізацією.

Формування креативності молодших школярів є однією з найбільш актуальних проблем сучасної педагогіки. Аналіз наукових джерел засвідчив, що проблемі креативності особистості присвячені наукові дослідження І. Білої [3], Т. Дардан [9], Н. Карпенко [18], Л. Міщихи [27], В. Моляко [28], І. Середи [36], Т. Федотової [44], М. Швардак, В. Шкоромиди [45], Р. Шпіци, О. Кулик [47] та інших вчених.

Мистецька освітня галузь створює особливо сприятливі умови для розвитку креативності учнів молодшого шкільного віку. Вона охоплює змістові лінії, що пов’язані з основними видами мистецтв: музичним, образотворчим, хореографічним та театральним. Особливості навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» в початковій школі розкрито в працях Л. Аристової [2], В. Бовсунівського [4], Т. Гордієнко [8], М. Качур [17], В. Мартинової [23], Л. Масол [24-26], О. Сердюк [35], Т. Турчин [42] та інших.

Традиційні методи навчання не завжди достатньо ефективно стимулюють формування креативності учнів, тоді як використання STEAM-проектів передбачає

активне залучення дітей до проєктної діяльності, експериментування та пошуку нових рішень. Особливості STEAM-освіти та STEAM-проєктів розкрито в працях В. Андрієвської [1], Д. Коломієць, Ю. Бабчук, Г. Чадюк [19], К. Котлярової [21], Н. Поліхун, К. Постової, Г. Онопченко, О. Онопченко, І. Шевченко [30], В. Соловей, М. Мазур [37], Н. Сороко [38], Т. Уманської [43], О. Шибки, Г. Шибки [46] та багатьох інших дослідників.

У законодавчій та нормативно-правовій базі, яку становлять Державна національна програма «Освіта» («Україна XXI століття»), Закони України «Про освіту» (2017), «Про повну загальну середню освіту» (2020), Державний стандарт початкової освіти (2018) та інші значна увага приділяється розвитку творчих здібностей молодших школярів та формуванню їхньої креативності. Це зумовлено переходом початкової школи на навчання за Концепцією «Нова українська школа» (2016) [10; 11; 12; 20].

Незважаючи на широкий пласт наукових досліджень, проблема формування креативності школярів з використанням STEAM-проєктів в умовах воєнного стану потребує уточнення та є актуальною для подальшого вивчення.

Об'єкт дослідження - процес формування креативності учнів 4 класу на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво».

Предмет дослідження: формування креативності учнів 4 класу на уроках мистецтва з використанням засобів STEAM-проєктів.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити ефективність використання STEAM-проєктів як засобу розвитку креативності учнів 4 класу на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво».

Завдання дослідження:

1. Уточнити сутність базових понять дослідження: «креативність», «STEAM», «STEAM-проєкт».
2. Обґрунтувати роль STEAM-проєктів як засобу формування креативності молодших школярів.

3. Розкрити особливості процесу використання STEAM-проектів на уроках мистецтва з формування креативності учнів 4 класу.

4. Дослідити актуальний стан сформованості креативності в учнів 4 класу.

5. Розробити серію вправ, творчих завдань, мініпроектів, STEAM-проектів для формування креативності учнів 4 класу.

6. Перевірити ефективність використання STEAM-проектів на уроках мистецтва.

Реалізація мети та завдань дослідження передбачала використання комплексу **методів дослідження:** теоретичних - аналіз, синтез, вивчення, узагальнення педагогічної, психологічної, методичної літератури з проблеми пошуку; емпіричних - вивчення сучасного стану проблеми в практиці роботи ЗЗСО, анкетування, тестування, спостереження за проектною діяльністю учнів 4 класу на уроках мистецтва; методів математичної статистики - методи кількісного і якісного порівняння даних, комплексної статистичної обробки показників експериментальної роботи – для підтвердження ефективності визначених шляхів та достовірності отриманих результатів.

Наукова новизна дослідження полягає в уточненні поняття «креативність учнів 4 класу», розробленні рівнів, показників та критеріїв; подальшого розвитку набуло розроблення вправ, завдань, міні-проектів та 4 STEAM-проектів для формування креативності четвертокласників на уроках мистецтва.

Практичне значення. Результати проведеного дослідження можуть бути запропоновані вчителям-практикам для використання на уроках мистецтва з формування креативності у першокласників засобами STEAM-проектів.

Експериментальна база дослідження: Козинський ліцей Козинської селищної ради смт. Козин Обухівський р-н, Київська обл.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження висвітлено у фаховій статті «Навчання в умовах війни: описовий аналіз розвитку креативності учнів четвертого класу на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» (випуск №9 (241), 2025 рік, категорія «Б»); доповідалися та обговорювалися на Міжнародній

науково-практичній конференції II International Scientific and Practical Conference «SCIENCE AND EDUCATION: SYNERGY OF INNOVATION» (Berlin 28-30.09.2025) з висвітленням базових положень нашого наукового дослідження в тезах «Розвиток креативності в учнів четверих класів на уроках мистецтва в умовах війни»; Міжнародній науковій конференції «Теоретичні та практичні аспекти формування освітнього простору: світовий і вітчизняний вимір» (Львів 24-25.10.2025); I Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Наукові інсайти майбутніх педагогів: від пошуку до втілення» (24.10.2025) за результатами якої надруковано тези «Мистецтво як ресурс розвитку креативності та емоційної стійкості учнів початкової школи в умовах воєнного часу».

Структура роботи. Дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел та додатків. Робота містить 6 таблиць, 2 рисунків. Загальний обсяг роботи становить 132 сторінки.

РОЗДІЛ І

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ 4 КЛАСУ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА З ВИКОРИСТАННЯМ STEAM-ПРОЄКТІВ

1.1. Базові поняття наукового дослідження

Формування креативності у молодших школярів є важливим чинником формування їхнього інтелектуального, емоційного та соціального розвитку. У сучасному світі, що стрімко змінюється, нестандартне мислення допомагає дітям знаходити оригінальні рішення, адаптуватися до нових викликів та ефективно засвоювати знання. В свою чергу, творча діяльність стимулює художньо-образну уяву, розвиває фантазію, зорово-образну пам'ять, сприяє формуванню тих особистих якостей та мотивації, які необхідні для успішного навчання та майбутньої професійної діяльності.

Категорія «креативність» не є новою. Уперше до наукового обігу її ввів Д. Сімпсон (1922 р), розглядаючи її як здатність людини, яка відмовляється від стереотипних способів мислення. У довідкових джерелах зазначено, що етимологія слова походить від лат. «creatio» - «створення» [29, с. 41].

У енциклопедичних виданнях креативність визначається як: творча, новаторська діяльність [5, с. 462]; творчий дух, творчий потенціал особистості, її творчі здібності, які виявляються не лише в оригінальних продуктах діяльності людини, а й у її мисленні, почуттях та під час комунікативної взаємодії [22, с. 270].

Цим поняттям окреслюють здібності особистості, її здатність продукувати нові ідеї, знаходити нестандартні способи розв'язання завдань і реалізовувати власний творчий потенціал у навчальній та повсякденній діяльності. Креативність розглядається не лише як інтелектуальна характеристика, а й як емоційно-особистісна якість, що охоплює вміння опрацьовувати інформацію, визначати

альтернативні шляхи вирішення проблем і адаптуватися до змін. Зазначені характеристики набувають особливої ваги в умовах воєнного сьогодення.

У педагогічній науці креативність інтерпретується як чинник розвитку самостійності, впевненості у власних силах та інноваційного мислення. Вона проявляється у здатності генерувати нові ідеї, пропонувати оригінальні рішення та гнучко реагувати на зміни. У навчальному процесі креативність виявляється у пошуку нестандартних відповідей, створенні оригінальних підходів до виконання творчих завдань і вправ. Її розглядають як складову творчості, що охоплює спектр здібностей і видів діяльності, пов'язаних із самовираженням, культурним розвитком і мистецькою реалізацією.

Науковець Біла І. М. визначає креативність як творчу, новаторську діяльність. Як правило, цим терміном окреслюють творчі здібності індивіда, здатність до продукування нових ідей і обдарованості як незалежний фактор, знаходити нестандартні рішення та реалізовувати творчий потенціал у процесі навчання й повсякденного життя [3, с.86-92]. Мається на увазі не лише інтелектуальна, але й емоційна характеристика, яка включає вміння працювати з інформацією, шукати альтернативні шляхи вирішення проблем, а також адаптуватися до змін. Це важливо у воєнних умовах сьогодення.

Варто враховувати, що учні 4 класу (9-10 років) перебувають на межі між молодшим шкільним і початком підліткового віку, що зумовлює низку вікових особливостей, важливих для організації освітнього процесу. На цьому етапі спостерігається активний розвиток дрібної моторики, удосконалення сенсорних функцій і підвищення точності рухів. Водночас учні можуть зазнавати втоми за умови монотонного або перевантаженого навчання; координація та витривалість покращуються, але потреба в русі залишається високою. На когнітивному рівні переважає наочно-образне мислення, паралельно розвивається логічне та абстрактне; удосконалюються навички аналізу, синтезу та узагальнення; формується здатність до самостійних суджень; покращуються показники пам'яті та уваги. В емоційно-вольовій сфері учні стають більш стабільними, але можуть

гостро реагувати на несправедливість; зростає потреба в підтримці та схваленні дорослих; посилюється самоконтроль. Соціальний розвиток проявляється у зростанні значущості взаємодії з однолітками, формуванні міжособистісних симпатій та прагненні до самоствердження [7].

У сучасних умовах війни система освіти в Україні стикається з новими викликами, зокрема щодо збереження психоемоційного благополуччя учнів. У зв'язку з цим особливої актуальності набуває формування креативності як важливої особистісної якості. Інтегрований курс «Мистецтво» в початковій школі створює широкі можливості для формування креативності, сприяючи самовираженню та розвитку творчого потенціалу дітей засобами мистецької діяльності.

У свою чергу Л. Талбанаш зазначає, що креативність це – творча, новаторська діяльність. Цим терміном він окреслював творчі здібності індивіда, що характеризуються як здатність до продукування принципово нових ідей і що входять до структури обдарованості як незалежний фактор. Автор зазначає, що раніше в науково-довідкових джерелах використовувався термін «творчі здібності» для визначення здатності генерування нових, нестандартних ідей, однак згодом, саме слово «креативність» стало його відповідником [8, с. 9].

Вітчизняна дослідниця, В. Ворожбіт-Горбатюк розглядає креативність як здатність особистості нестандартно бачити шляхи подолання проблеми, застосовувати критичне сприймання і аналітику для прийняття конструктивних рішень у різних сферах життєдіяльності [1, с. 56]. Детально розглядаючи зазначене поняття, вона виокремлює техніки розвитку креативності, акцентуючи увагу на історії, сучасних тенденціях та досвіді розвитку креативності.

Також, у наукових джерелах «креативність» розглядається як здатність створювати щось нове [29]. Про це зазначають М. Швардак та В. Шкоронида. Так, на думку науковців - «відкриття» може зробити тільки та людина, яка захоплена творчим процесом, адже далеко не все нове для конкретної особистості є новим для людської культури, яка формується під впливом суспільно-історичного розвитку. Отже, мова йде про відносну новизну, адже в новому можуть бути елементи

відомого. Однак їх можна незвичайно поєднувати або застосовувати незвичним чином [45, с. 384]. Ми поділяємо думку дослідників про те, що креативність доцільно розглядати як діяльність. Також науковці наголошують, що для дитини – це процес самовираження. Будь-яка креативна діяльність є процесом. Це сприяє збагачення досвіду та віри в себе [45, с. 385].

Відтак, креативність трактується науковцями як: творча новаторська діяльність; потенціал особистості, її творчі здібності, обдарованість, здатність знаходити нестандартні рішення, реалізовувати творчий потенціал у процесі навчання й повсякденного життя; продукування нових ідей; здатність нестандартно бачити шляхи подолання проблеми, застосовувати критичне сприймання і аналітику для прийняття конструктивних рішень у різних сферах життєдіяльності.

Дотичним поняттям до «креативності» є «творчість». Розглядали поняття «креативність» та «творчість» у тому числі і вітчизняні науковці, зокрема: Т. Мієр, Г. Бондаренко, В. Савош, К. Лонгвіненко. За їх дослідженням, «креативність» - це індивідуально-психологічні якості особистості, а «творчість» - це діяльність людини у різних сферах та галузях виробництва [27].

Низка наукових праць американських дослідників, зокрема, Ф. Баррона, А. Маслоу, Дж. Рензулі, В. Квін, Р. Стернберга, К. Роджерса, П. Торренса та інших підтверджують актуальність ідеї формування креативності. Дослідники аналізують ці категорії крізь призму чотирьох смислових аспектів: суспільно-особистісного, реалізаційно-результативного, рівнево-смислового та організаційно-смислового. Такий підхід дає можливість науковцям по-новому осмислити зміст понять «креативність» і «творчість» [3, с. 23].

Так, кожний учень має потребу у творчій діяльності. Вона шукає можливості реалізувати свій потенціал і саме через творчість може найповніше розкритися як особистість.

Формування креативності здобувачів освіти саме молодшого шкільного віку, їх нестандартне ставлення до виконання різного виду завдань є передумовою всебічного розвитку і виховання, творчого самовираження особистості Безумовно,

ефективність будь-якої творчої діяльності залежить від сформованості належним чином креативності.

Вивчення проблеми формування креативності учнів на інтегрованих уроках мистецтва в умовах війни потребує уточнення. Вона створює численні виклики у всіх сферах життя, включаючи освіту: постійна невизначеність, фізична небезпека та психологічний тиск. Відтак, важливим завданням освітнього процесу стає не лише розвиток навичок, які допомагають адаптуватися до змін, але й приймати нестандартні рішення у будь-яких ситуаціях. Саме креативність дозволяє учням знаходити інноваційні рішення, нестандартно виражати свої емоції та погляди, а також зберігати емоційну стабільність у складних обставинах [7, с. 84]. В освітній системі наразі чимало викликів, зокрема, необхідність забезпечення доступності навчання, адаптація програм до нових реалій (навчання офлайн, онлайн та у змішаному форматі), підтримки мотивації учнів і збереження їхнього психічного здоров'я. Дистанційне навчання супроводжується додатковими труднощами: технічна складова, взаємодія з учнями та емоційна залученість. Офлайн навчання утруднюється через постійні повітряні тривоги та стабілізації психоемоційного стану здобувачів освіти після їх завершення. А також додаткові фактори: емоційна нестабільність, вимушений переїзд (внутрішньо переміщені та учні, які наразі перебувають в інших країнах), стрес, що впливає на процес розвитку креативності школярів. Ці обставини впливають як на психоемоційний стан учнів, так і утруднюють процес формування креативності, оскільки знижують активність учнів. Постійний стрес, страх, втрати близьких, вимушена зміна місця проживання або перебування у зоні конфлікту можуть викликати емоційне виснаження, тривожність та зниження мотивації до навчання. У таких умовах формування креативності потребує уточнення.

У загальноосвітніх навчальних закладах саме предмети художньо-естетичного циклу, зокрема інтегрований курс «Мистецтво» є середовищем для формування креативності молодших школярів. У межах вивчення курсу школярі вчаться нестандартно мислити, шукати оригінальні способи вираження через інтеграцію

різних видів мистецтва на уроках та під час виконання вправ, творчих завдань та проєктів.

В таких реаліях, виконання вправ, творчих завдань, міні-проєктів на уроках мистецтва та STEAM-проєктів, на нашу думку, можуть стати ефективним засобом не лише формування креативності четвертокласників, але й емоційної підтримки для здобувачів освіти.

Мистецька освітня галузь включає змістові лінії, що охоплюють основні види мистецтв музичне, візуальне (образотворче), хореографічне, театральне, екранні. Домінуючими при цьому залишаються музичне та візуальне (образотворче) мистецтво. Згідно з Державним стандартом предмети мистецтва мають утворювати єдиний наскрізний цикл, спрямований на всебічне неперервне опанування учнями художніми цінностями впродовж усього терміну навчання в школі [24].

На думку Л. Масол, мистецтво володіє особливою здатністю впливати на людину, тому художньо-естетичне виховання варто розглядати не лише як засвоєння художніх знань і навичок, а насамперед як універсальний інструмент особистісного розвитку учнів [24].

У Типових освітніх програмах [31; 34] визначено шляхи реалізації мистецької освітньої галузі через інтегровані курси, зокрема інтегрований курс «Мистецтво». Одним із ключових завдань мистецької освітньої галузі є формування в учнів досвіду емоційно-естетичних переживань та креативності, розвиток уміння виражати себе та управляти власними емоціями за допомогою мистецтва й різних видів художньої творчості. Це завдання реалізується через основні змістові лінії: художньо-творчу діяльність, сприймання й інтерпретацію мистецтва, комунікацію засобами мистецтва, а також формування креативного мислення шляхом виконання творчих завдань [31].

Так, уроки мистецтва завдяки впровадженню вправ, творчих завдань, міні-проєктів та в подальшому STEAM-проєктів набувають міждисциплінарного характеру, розширюючи можливості для та самовираження, творчих

експериментів, формуванню креативності четвертокласників і практичного застосування отриманих знань та набутого досвіду.

Так, у довідкових джерелах зазначено, що STEAM-проекти інтегрують: науку, технологію, інженерію, мистецтво та математику. Це дозволяє учням підходити до вирішення проблем з різних точок зору, але і розглядати явище глибше комплексно.

STEAM виник у середині 2000-х років в США, як відповідь на потребу глибшої інтеграції мистецтва з науковими, технологічними та технічними дисциплінами.

Як зазначається у довідкових джерелах, STEAM об'єднує точні науки та мистецтво, що дозволяє розвивати творчість та креативність під час вирішення поставлених вчителем завдань. STEAM-проект можна трактувати як колективну навчально-пізнавальну, творчу або ігрову діяльність учнів, що має чітку мету, визначені методи та засоби роботи, інтегрує STEAM-дисципліни та орієнтована на отримання конкретного результату. Подібні проекти зазвичай мають практичний характер і спрямовані на формування необхідних навичок [30, с. 84].

На переконання дослідниці В. Андрієвської, STEAM-проекти сприяють розвитку творчого мислення, креативності, навичок критичного аналізу та вирішення проблем. Вони базуються на інтеграції різних галузей знань, що дає змогу учням глибше розуміти матеріал і застосовувати його в реальних життєвих ситуаціях.

Відтак, «креативність учнів 4 класів» розглядаємо здатність генерувати нові, оригінальні ідеї, вирішувати проблеми нестандартними способами та знаходити унікальні підходи до різних завдань. Відтак, під «креативністю учнів 4 класу» розуміємо здатність молодших школярів виявляти гнучкість, оригінальність і самостійність мислення у процесі навчально-пізнавальної та художньо-творчої діяльності.

Детально проаналізувавши категорію «креативність», уточнивши поняття «креативність учнів 4 класу», розглянувши її через призму видів діяльності та

результатів навчання, які зазначені у Типових освітніх програмах (інтегрований курс «Мистецтво»), пропонуємо визначити такі складники креативності (табл. 1.1).

Таблиця 1.1

Складники креативності

Компонент креативності	Опис	Діяльність	Приклади завдань
Фантазування	Здатність створювати нові образи, ситуації	Створює музичні казки, уявляє нові світи, фантазує про майбутнє	Створи фантастичного героя; склади історію за допомогою ШІ за своїм промтом «Що було б, якби...»
Оригінальність мислення	Здатність продукувати нестандартні ідеї	Дає неочікувані відповіді, підходить до розв'язання задач з нового боку	Розв'яжи задачу 3 способами; склади 2 обернені задачі; придумай власний кінець казки; зміни закінчення оповідання
Гнучкість мислення	Здатність легко переходити між ідеями	Вміє змінити умови до завдання, знайти кілька варіантів розв'язання	Гра «Так чи Ні?», вправи на асоціативне мислення
Допитливість	Бажання дізнатися нове, ставити запитання	Часто ставить запитання, самостійно досліджує явища та спостерігає	Мозковий штурм, робота з відкритими запитаннями, STEAM-дослідження
Емоційна чутливість	Відкритість до естетичних, етичних та емоційних реакцій	Виявляє емоції через малюнки, тексти та поведінку	Мистецькі проєкти, написання есе, інтерпретація музики
Вміння генерувати ідеї	Швидке продукування великої кількості нових рішень	Пропонує багато варіантів відповідей, активний у груповій роботі	Завдання на брейнштормінг, «Коло ідей», «Снігова куля»
Самостійність у творчості	Здатність діяти без шаблонів, на основі власних задумів	Власні ідеї в малюнках, текстах, проєктах	Вільна творча робота, авторські розповіді, міні-п'єси
Ініціативність	Активність у пропозиціях, готовність діяти	Пропонує ідеї для класний подій, бере участь у позакласній діяльності	Робота в учнівських проєктах, ініціатива в обговореннях
Комбінаторність	Уміння поєднувати різні ідеї, знання, техніки	З'єднує несподівані елементи в одне ціле	Завдання на створення нового з поєднання двох понять, наприклад, «молочотелефон»
Критичне мислення	Оцінювання власних і чужих ідей, внесення змін	Може вдосконалити свою роботу після зворотного зв'язку	Рефлексія, робота з формулючим оцінюванням, самооцінювання

Отже, аналіз наукових джерел дав нам змогу уточнити поняття «креативність». Екстраполюючи наукові погляди вітчизняних дослідників Т. Мієр, Г. Бондаренко, В. Савош, К. Логвиненко, В. Ворожбит-Горбатюк, С. Яланська, В. Павленко, К. Решетилова, Л. Танабаш, Л. Кондратова, Л. Масол, О. Кулик і Р. Шпіца, в контексті нашого дослідження розглядаємо креативність як творчу новаторську діяльність; потенціал особистості, її творчі здібності, обдарованість, здатність знаходити нестандартні рішення, реалізовувати творчий потенціал у процесі навчання й повсякденного життя; продукування нових ідей; здатність нестандартно бачити шляхи подолання проблеми, застосовувати критичне сприймання і аналітику для прийняття конструктивних рішень у різних сферах життєдіяльності. В свою чергу, нами уточнено поняття «креативність учнів 4 класу». Його пропонуємо розглядати як якісну характеристику школяра який здатний оригінально мислити, генерувати творчі ідеї, нестандартно реагувати на поставлені завдання, виходити за межі пропонованої мистецької ситуації, проявляти індивідуальність у творчій діяльності.

Формування креативності у молодших школярів це процес, який сприяє збагаченню та підвищенню їхнього інтелектуального, емоційного та соціального розвитку.

Під час цього процесу на уроках мистецтва у школярів формується здатність мислити творчо, знаходити нестандартні рішення та адаптуватися до сучасного світу, який постійно змінюється. Застосування STEAM-проектів на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» допомагає інтегрувати творчість із технологіями та наукою, розвиваючи у дітей креативність, аналітичне мислення та практичні навички.

1.2. STEAM-проекти як засіб формування креативності учнів початкових класів

У наукових джерелах проекти прийнято розглядати як гнучку педагогічну систему, що включає взаємопов'язані засоби, методи та процеси, спрямовані на формування особистості учня. Зазначаємо, що STEAM-проекти можуть розглядатися в різних педагогічних контекстах, у тому числі як засіб, якщо вони слугують меті формування креативності. В контексті нашого дослідження ми розглядаємо такі проекти як засіб, оскільки засобом вважаємо те, що розміщується між тим хто навчається і тим хто навчає, між тим у кого формується креативність та тим хто формує її.

Сучасне використання таких проектів в природних умовах перебігу навчального процесу в загальної середньої освіти (включно з початковою, базовою та профільною середньою освітою) орієнтоване на розвиток особистості дитини, її креативності та самостійності. Завдяки використанню проектів в освітньому процесі навчання має більш практичну спрямованість, а учні набувають не лише знання, а й уміння застосовувати їх у реальному житті.

Творча проектна діяльність, як культурний феномен, сформувалася в процесі переходу від проектування матеріальних об'єктів до розробки цілісних систем діяльності. За своєю суттю вона поєднує навчання та виховання, використовуючи знання з філософії, культури, психології та педагогіки [9, с. 32].

Світові країни активно впроваджують STEAM-проекти в освітній простір, усвідомлюючи її значення для підготовки учнів до викликів майбутнього та розвитку інноваційної економіки. Розглянемо деякі цікаві приклади впровадження цього напрямку в освітніх системах різних країн.

Під STEAM-проектом слід розуміти групову навчально-пізнавальну, творчу або ігрову діяльність учнів, що має визначену ціль, методи, засоби діяльності, а також передбачає інтеграцію STEAM-дисциплін і спрямована на досягнення

результату. Такі проєкти здебільшого є практикоспрямованими, націленими на розвиток навичок [30, с. 84].

США є однією з перших країн, що розпочала активний розвиток STEM-освіти, а згодом інтегрувала мистецтво (Art), створюючи STEAM. У США діють національні програми підтримки STEAM, такі як Project Lead The Way, які орієнтовані на дослідницьке навчання, роботу в командах і розв'язання реальних проблем [52].

В свою чергу, у Фінляндії впроваджується міждисциплінарний підхід до навчання, де STEAM інтегрується у шкільну програму через проєктну діяльність та міжпредметні зв'язки. В освітній системі Фінляндії робиться акцент на експериментальній діяльності та співпраці учнів у розв'язанні комплексних задач [51]. У Німеччині активно розвивається STEAM через систему дуальної освіти, яка поєднує навчання у школах із практичною підготовкою. Це дозволяє учням отримувати реальний досвід у технологічних сферах. Не менш важливим є впровадження STEAM у Китаї та Північній Кореї. Відтак, в цих країнах значна увага приділяється програмуванню, робототехніці та інженерному навчанню, що сприяє підготовці спеціалістів для високотехнологічних галузей [49].

Як зазначає В. Андрієвська, STEAM-освіта є творчим простором світогляду здобувача освіти, в якому він може повноцінно реалізувати свої потреби. Дослідниця наголошує на тому, що вся діяльність стосовно впровадження STEAM-освіти повинна бути спрямована в русло становлення особистості як творця й зазначає, що реалізація STEM-проєктів займає одне із провідних місць в цьому аспекті [1, с. 11].

Таким чином, міжнародний досвід STEAM-освіти демонструє її ефективність у розвитку критичного мислення, креативності, навичок роботи в команді та впровадження в освітній процес STEAM-проєктів. Ці підходи можуть бути корисними для інтеграції STEAM у систему освіти України.

На переконання українських вчених (Н. Поліхун, К. Постова, Г. Онопченко, О. Онопченко, І. Шевченко), STEAM-проєкти заохочують учнів опановувати

навички та застосовувати знання під час дослідження та пошуку вирішення певного завдання. В той час як вчитель має контролювати процес реалізації проєкту від початку і до завершення [30, с. 88].

Українські вчені Д. Коломієць, Ю. Бабчук, Г. Чадюк зазначають, що під час роботи над STEAM-проєктами в учнів формуються навички критичного мислення, а також здатність до інтегрованого вирішення тієї чи іншої проблеми. Такий підхід робить освітній процес цікавішим та різноманітнішим [30, с. 105-106].

Як зазначають В. Соловей та М. Мазур, робота над STEAM-проєктом проходить в декілька етапів, кожний з яких приносить нові знання і навички, в тому числі: здобуття потрібних знань; встановлення мети; розробка проєкту; створення продукту сучасної науково-технічної індустрії чи його прототипу; тестування продукту; обговорення проєкту [37, с. 366].

Ми погоджуємось з думкою дослідниць про те, що робота над будь-яким проєктом потребує креативності, розвитку організаційних і комунікаційних навичок. STEAM-проєкти – це проєкти, що направлені на вирішення цілей технічного напрямку, підтримує розвиток творчого мислення, краще готують дитину до реального життя. Інтегрований навчальний процес, який включає дослідницьку і предметно практичну діяльність, дозволяє дітям краще познайомитися з технічними об'єктами і сприяє набуттю перших навичок проєктування і програмування моделей [37, с. 366].

Окрім того, як зазначає В. Андрієвська, на відміну від традиційного навчального процесу, STEAM-проєкти допомагають учням наблизитися до реального життя, усуваючи розрив між теоретичними знаннями та їхнім практичним застосуванням. Під час роботи над проєктом школярі усвідомлюють важливість інтеграції знань з різних предметів, що сприяє їх глибшому засвоєнню [1, с. 13].

Під час виконання STEAM-проєктів на уроках мистецтва учнями, є важливими міні-проєкти - багатоетапні вправи, творчі завдання, які потім впроваджуються та пов'язуються у STEAM-проєкти.

STEAM-проекти (наука, технології, інженерія, мистецтво, математика) ідеально поєднуються з розвитком творчої активності та обдарованості дитини, оскільки вони сприяють комплексному навчанню, стимулюють креативне мислення та формують креативність (табл. 1.2).

Таблиця 1.2

Пояснення значення аббревіатури STEAM

S – Science (Наука)	Науковий компонент, що сприяє формуванню дослідницьких навичок, вміння аналізувати явища, робити висновки та формулювати гіпотези. Робота з науковим матеріалом вчить критично мислити, перевіряти інформацію, застосовувати наукові методи у практичній діяльності.
T – Technology (Технології)	Технологічна складова забезпечує оволодіння сучасними цифровими інструментами, використання ІКТ, програмування та візуалізація даних. Застосування інноваційних рішень для розв'язання практичних завдань, навичка робота з інформацією.
E – Engineering (Інженерія)	Інженерна складова дає змогу проектувати, контролювати, будувати моделі, експериментувати з матеріалами. Формує логічне мислення, розуміння принципів роботи систем. Перетворення ідей в реальні продукти.
A – Art (Мистецтво)	Мистецтво сприяє емоційному розвитку, естетичному смаку, образного мислення та здатності до самовираження. Візуальні, музичні, театральні та інші художні форми допомагають відчувати гармонію, створювати унікальні продукти, розвивати креативність та індивідуальність. Робить процес більш залученим та різнобічним.
M – Mathematics (Математика)	Математичний компонент забезпечує розвиток точності, абстрактного мислення та аналітичних навичок. Використовується для розрахунків, побудови моделей, обґрунтування рішень та прогнозування результатів.

Саме виконання таких проектів учнями під час навчального процесу в загальноосвітніх навчальних закладах різного типу впливає на вивіщення складників активності та креативності здобувача освіти. Як зазначає Т. Дардан,

творча активність і обдарованість школяра, а також вплив на креативність складається з кількох важливих елементів-складників [9, с. 31]. Проаналізувавши наукові дослідження науковця, ми пропонуємо структурувати отримані нами дані в таблиці (табл. 1.3).

Таблиця 1.3

Складники активності та креативності дитини за Т. Дардан

Допитливість і творча зацікавленість	природне прагнення до знань, освоєння нових способів діяльності. Вона проявляється у цікавості, бажанні глибше пізнати те, що спостерігається або аналізується, а також у вмінні ставити запитання.
Емоційне залучення	почуття радості від відкриттів, натхнення та винахідливості, які супроводжують творчий процес.
Прагнення до творчих досягнень	бажання не зупинятися на досягнутому, а шукати нові можливості та вдосконалювати свої навички в незвичних ситуаціях.
Визнання успіху у творчій діяльності	усвідомлення цінності власних досягнень і прагнення отримати схвалення від оточення.
Відповідальність за виконання творчих та креативних завдань	здатність ефективно поєднувати власні інтереси із загальними цілями, усвідомлення обов'язку перед собою та суспільством.
Особиста значущість творчості	розуміння ролі творчої діяльності у власному житті, визначення її місця серед інших цінностей.
Прагнення до самоосвіти та саморозвитку	внутрішня мотивація до вдосконалення своїх здібностей через наполегливу, самостійну роботу.

У сучасній освітній парадигмі STEAM-проекти розглядаються як ефективний інструмент інтегрованого навчання, що поєднує природничі науки, технології, інженерію, мистецтво та математику. Їх використання має низку суттєвих переваг. Передусім STEAM-проекти сприяють формуванню цілісного світогляду учнів, оскільки забезпечують міждисциплінарність та інтеграцію знань. Завдяки цьому школярі отримують можливість бачити логічні зв'язки між різними навчальними предметами та застосовувати отримані знання у практичних ситуаціях.

Важливою перевагою STEAM-підходу є формування креативності, критичного мислення та здатності до розв'язання проблем. Під час виконання проєктів учні

генерують нові ідеї, обирають інноваційні шляхи виконання завдань, порівнюють альтернативні рішення та вдосконалюють уміння аргументувати власну позицію. Додатково STEAM-проекти підсилюють мотивацію до навчання, оскільки ґрунтуються на дослідницькій і діяльнісній взаємодії, що відповідає віковим особливостям молодших школярів і створює умови для внутрішньої зацікавленості процесом. Умовно практикоорієнтований характер таких проєктів розвиває навички співпраці, комунікації, планування, саморегуляції та відповідальності за кінцевий результат. Залучення мистецького компонента забезпечує емоційно-ціннісний аспект навчання, сприяє самовираженню учнів і формуванню позитивного досвіду взаємодії з мистецтвом.

Попри значні переваги, STEAM-проекти мають і певні недоліки, які необхідно враховувати при їх впровадженні. Серед основних обмежень дослідники виокремлюють підвищені вимоги до матеріально-технічного забезпечення, адже реалізація якісних STEAM-завдань часто потребує спеціальних ресурсів, обладнання або матеріалів, що не завжди доступні закладам освіти. Додатковою проблемою може бути недостатня підготовленість педагогів до роботи в інтегрованому форматі, оскільки STEAM-підхід потребує володіння міждисциплінарними знаннями, уміння організовувати проєктну діяльність та фасилітувати креативний пошук учнів.

Також до недоліків відносять значну тривалість підготовки та проведення STEAM-проектів. Вчителю необхідно ретельно продумувати структуру проєкту, забезпечувати диференціацію завдань, організовувати групову роботу, що потребує додаткового часу та методичної підтримки. У деяких випадках учні можуть відчувати труднощі через високий рівень самостійності, який передбачає STEAM-підхід, або через нерівномірний розподіл ролей у групі. Це вимагає від педагога постійного моніторингу діяльності учнів та корекції навчального процесу.

STEAM-проекти є потужним засобом розвитку креативності та інших ключових компетентностей молодших школярів, однак їх ефективне впровадження

потребує відповідного забезпечення, професійної підготовки педагогів і продуманого методичного супроводу.

Таким чином, дані проєкти не лише розвивають наукові та технічні навички, а й формують креативність, допитливість та вміння нестандартно мислити, що є основою для розвитку обдарованої особистості.

Отже, STEAM-проєкти є ефективним засобом розвитку креативності молодших школярів, оскільки вони поєднують наукові та технічні знання з творчою діяльністю. Такий підхід сприяє формуванню критичного мислення, навичок дослідження, комунікації та інтегрованого вирішення проблем. Крім того, STEAM-проєкти допомагають усунути розрив між теорією та практикою, готуючи дітей до реального життя. Завдяки емоційному залученню, мотивації до творчості та прагненню до саморозвитку учні здобувають не лише знання, а й вміння їх застосовувати, що є важливим для формування творчої особистості.

1.3. Особливості використання STEAM-проєктів на уроках мистецтва

Використання STEAM-проєктів у початковій школі, зокрема на уроках мистецтва, розглядається як засіб розвитку креативності молодших школярів, оскільки інтегрують мистецьку діяльність з елементами науки, технологій, мистецтва, інженерного мислення та математики, створюючи умови для практичного дослідження, експериментування й творчого самовираження. Для учнів 4 класу такі проєкти сприяють активному залученню, формуванню креативності, розвитку гнучкого мислення, умінню генерувати та реалізовувати оригінальні ідеї.

Процес організації та проведення STEAM-проєктів у 4 класі передбачає кілька взаємопов'язаних етапів: *визначення інтегрованої теми* (коли вчитель обирає теми, які органічно поєднують мистецтво з іншими предметними галузями. Наприклад: «Створюємо макет фантастичного міста», «Оптичні ілюзії та геометрія», «Екоарт: перетворення природних матеріалів», «Світло і колір: наука в мистецтві»),

постановка проблемного завдання (на цьому етапі учні отримують відкрите творче завдання, яке не має єдиного правильного рішення. Це стимулює пошук різних способів реалізації та формує творчу самостійність.

Наприклад: «Створіть об'єкт, який використовує природні ресурси та має естетичну цінність», *планування й дослідження* (учні вивчають матеріали, властивості кольору, світла, форми; знайомляться з технологічними чи науковими аспектами теми. Це може бути мінідослідження, перегляд відео, робота з цифровими ресурсами або простими експериментами), *проєктування та створення мистецького, або арт-продукту* (на цьому етапі учні виконують творчі завдання у групах або індивідуально: конструюють, співають, створюють ритм, імпровізують, малюють, моделюють, проводять експерименти з матеріалами, застосовують математичні або інженерні прийоми (вимірювання, симетрія, баланс конструкції тощо), *презентація та рефлексія* (на завершальному етапі школярі представляють свої роботи, пояснюють вибір матеріалів і технік, обґрунтовують рішення. Саме рефлексія допомагає усвідомити творчий процес і сприяє формуванню самооцінки й критичного мислення.

Зазначимо також, що учні 4 класу мають високо розвинену уяву, потребу в активній практичній діяльності та емоційну чутливість до художніх образів. Саме виконання завдань в межах STEAM-проєктів якнайкраще можуть задовільнити їх, оскільки: поєднують гру, експеримент і креативність; дозволяють відчувати результат власної діяльності; сприяють розвитку самостійності та відповідальності у проєктній роботі. Також STEAM-проєкти сприяють формуванню міжпредметних зв'язків, а саме: наука допомагає розуміти фізичні властивості кольорів, світла, матеріалів; технології дозволяють використовувати цифрові інструменти для створення зображень; інженерія формує навички конструювання та моделювання; математика підтримує композиційну побудову, симетрію, пропорції; мистецтво впливає на емоційно-естетичну складову школяра та стимулює формування креативності. Також наголошуємо на проєктно-дослідницькому характері діяльності здобувачів освіти, оскільки вони виступають не пасивними

виконавцями, а дослідниками. Це розвиває: здатність генерувати ідеї; гнучкість мислення; оригінальність рішень; вміння співпрацювати та комунікувати. Також впливає на складники креативності, які було окреслено у підпункті 1.1. Так, оригінальність вивищується, коли школярі приймають власні рішення у відкритих творчих завданнях та продукують нестандартні ідеї, щодо виконання. Коли учні вчаться змінювати підходи, пропонувати альтернативи, комбінувати техніки, це покращує їх гнучкість. Продуктивність покращується, коли розвивається здатність генерувати багато варіантів ідей та форм художнього вираження. В свою чергу вміння переходити від задуму до конкретного матеріального або цифрового продукту покращує навички візуалізації розробленого продукту. Творча самостійність формується, коли школярі беруть участь у прийнятті рішень, виборі матеріалів, плануванні.

В такому контексті STEAM-проекти стають засобом формування не тільки креативності, але і розвитку творчих здібностей, емоційно-ціннісної сфери, навичок співпраці, критичного мислення й уміння застосовувати знання у практичних ситуаціях.

Зазначимо, що саме мистецька освіта виступає посередником між загальнолюдськими культурними цінностями та особистими переконаннями людини, сприяючи формуванню креативності та має безпосередній вплив на цей процес [35].

Як зазначає О. Сердюк, об'єднання різних видів мистецтва ґрунтується на спільних закономірностях: ритм, гармонія, пропорційність, рівновага, симетрія та асиметрія, динаміка і статика, контраст і нюанс. Для сприйняття мистецьких творів важливими є такі категорії, як емоції, почуття, пафос, афекти й художній образ, тоді як для їхнього інтелектуального осмислення ключовими є форма, композиція, жанр, стиль і художні напрями [35].

В. Бовсунівський слушно зауважує, що на уроках мистецтва учні вчаться критично мислити, аналізуючи різні твори мистецтва, їхній історичний та соціальний зміст, таким чином формуючи в учнів креативність на уроках

інтегрованого курсу “Мистецтва”. Це допомагає їм не лише розвивати естетичний смак, а й краще розуміти культурні процеси. Креативність та уява відіграють важливу роль у навчанні, адже під час творчих проєктів учні можуть втілювати власні ідеї у художніх роботах або виставах [4, с. 6].

Однією з головних особливостей курсу «Мистецтво» є гнучкість у виборі мистецьких творів, засобів та методів навчання. Зокрема, важливу роль відіграють STEAM-проєкти, які інтегрують мистецтво з наукою, технологіями, інженерією та математикою. Використання таких проєктів дозволяє учням не лише глибше розуміти мистецтво, а й застосовувати міждисциплінарні знання на практиці. Учитель може самостійно добирати мистецькі матеріали та формати роботи, що сприяє розвитку креативного мислення, інноваційності та ключових компетентностей учнів у межах STEAM-освіти.

Як зазначають Н. Поліхун, К. Постова, Г. Онопченко, О. Онопченко, І. Шевченко, основною ознакою STEAM-проєктів є детальна розробка досліджуваної проблеми, спираючись на різні галузі знань, яка закінчується конкретним практичним результатом із можливим соціальним і дизайнерським рішенням. Спостереження за процесом виконання STEAM-проєкту надає унікальну можливість вчителю оцінити те, як саме розгортається діяльність учнів, їхня залученість, взаємодія, становлення їх академічних і лідерських компетентностей.

Як відомо, на результати навчання та рівень залученості учнів можуть вплинути обрані вчителем стратегії, види та форми оцінювання, які використовуються на різних етапах розробки проєкту. Оцінюючи роботу учнів, можна фіксувати та моніторити прогрес у навчанні. Маючи дані про рівень навичок учнів, здійснюється корекція роботи над проєктом з метою отримання запланованих результатів [30, с. 104].

Н. Сороко визначає шість етапів в процесі реалізації STEAM-проєктів (табл. 1.4).

Таблиця 1.4

Етапи процесу реалізації STEAM-проектів

1 етап	створення основного змісту проекту, що охоплює тему, ідею, завдання, часові межі виконання та результат. У мистецьких STEAM-проектах цей процес включає вибір художньої теми або жанру, формування емоційного чи концептуального посилу, що поєднує наукові і технологічні аспекти з творчістю.
2 етап	створення плану організації та реалізації проекту. Поетапне планування творчого процесу (наприклад, ескізи, репетиції, моделювання), узгоджене з технічними та науковими дослідженнями.
3 етап	планування діяльності в проекті для різних його учасників. Розподіл ролей і делегування завдань серед учасників проекту з урахуванням їх компетенцій: художнє оформлення, технічна реалізація, наукові дослідження тощо.
4 етап	дослідження теми проекту. Глибоке вивчення наукових, технічних, мистецьких та математичних аспектів теми проекту. Важливо, не лише теоретична основа, а й експериментальна: з матеріалами, техніками, образотворчими засобами і технологіями.
5 етап	Рефлексія. Оцінка результатів проекту, аналіз досягнень, обговорення труднощів і пошук шляхів удосконалення. В мистецьких проектах рефлексія проходить через: презентацію, виставки, обговорення, що підсилює творчий процес та формує критичне мислення[38, с. 286]

Як зазначає Н. Сороко, на кожному етапі створення, організації та реалізації навчального проекту його учасники мають специфічні для них ролі [38, с. 286].

Так, на першому початковому етапі реалізації проекту ключову роль відіграє вчитель, який його ініціює. Важливо правильно сформулювати тему, щоб вона була максимально наближена до реальних життєвих ситуацій. Також необхідно чітко визначити завдання, часові рамки та очікуваний результат проекту [38, с. 286].

Другий етап характеризується виконанням до роботи, адже долучаються вчителі, які братимуть участь у реалізації проекту. Вони розробляють план організації та проведення проекту, визначають критерії оцінювання діяльності

учнів та підсумкових результатів у межах усіх залучених навчальних дисциплін [38, с. 286].

В свою чергу третій етап передбачає мотивацію учнів, надання їм необхідних інструкцій та плану роботи, а також формування робочих груп. На цьому етапі основна відповідальність переходить до самих учнів, які стають головними виконавцями завдань проєкту [38, с. 286].

На четвертому етапі учні виступають як виконавці проєкту, вчителі виконують роль фасилітаторів, а адміністрація школи спостерігає за процесом [38, с. 287].

П'ятий етап одні з найцікавіших, адже учні стають дослідниками, які презентують результати своєї роботи та обґрунтовують їхню важливість. Вчителі та адміністрація в цей час виконують роль слухачів та експертів, оцінюючи представлені напрацювання [38, с. 287].

Шостий етап присвячений аналізу й підбиттю підсумків проєкту. Учасники обговорюють перспективи подальших досліджень, розглядають допущені помилки та досягнуті результати, а також висувують пропозиції щодо вдосконалення. На цьому етапі всі учасники виступають у ролі експертів [38, с. 287].

Основна відмінність STEAM-проєктів від інших проєктів – це інтеграція різних дисциплін, формування креативності, практична спрямованість, розвиток критичного мислення, гнучкість і відкритість результатів. Звичайні освітні проєкти зазвичай фокусуються на одній дисципліні або мають строго визначений формат і результат, а STEAM-проєкти – синергія мистецтва і науки.

Оскільки STEAM-проєкти відіграють суттєву роль у розвитку креативності молодших школярів, важливо визначити умови, які сприяють ефективній реалізації цього підходу, а також фактори, що можуть обмежувати його результативність.

Щодо переваг ми можемо зазначити: забезпечення міждисциплінарної інтеграції знань, формуючи цілісне бачення навчального матеріалу; сприяння розвитку креативності, критичного мислення та інноваційного підходу до розв'язання навчальних завдань; підвищення навчальної мотивації завдяки дослідницькому та діяльнісному характеру роботи; формування навички співпраці,

командної взаємодії, комунікації та відповідальності; стимулює самостійність, ініціативність і здатність до прийняття рішень; сприяння розвитку емоційно-ціннісної сфери учнів через поєднання науки та мистецтва; мають практикоорієнтований характер і дозволяють застосовувати знання в реальних або наближених до реальних ситуаціях; підтримують індивідуалізацію навчання, оскільки дають учням можливість проявити власні здібності та сильні сторони.

Серед недоліків виокремимо: потреба в матеріально-технічному забезпеченні, яке не завжди доступне закладам освіти; вимоги високого рівня професійної готовності вчителя до міждисциплінарної та проєктної діяльності; є трудомісткими у плануванні та підготовці, що збільшує навантаження на педагога; можуть створюватися труднощі для учнів через високий рівень самостійності та необхідність відповідального розподілу ролей у групі; потребують додаткового часу на реалізацію, що не завжди відповідає можливостям навчального розкладу; імовірно нерівномірний рівень залучення учнів до роботи в групах через різні уподобання учнів.

Сучасна педагогічна література містить значну кількість ідей щодо реалізації STEAM-проєктів, які варіюються за тривалістю: від короткострокових, що можуть бути впроваджені в межах одного уроку, до довготривалих, реалізація яких потребує майже року [46, с. 128].

Оцінювання STEAM-проєктів на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» може здійснюватися різними способами. Розглянемо основні способи оцінювання.

Формувальне оцінювання – це безперервний процес спостереження за навчальним прогресом учнів. Воно є важливим елементом у виконанні STEAM-проєктів, оскільки допомагає відстежувати розвиток навичок і знань на кожному етапі роботи [30, с. 105].

Підсумкове оцінювання проводиться наприкінці певного навчального періоду або після завершення STEAM-проєкту. Воно дозволяє перевірити рівень засвоєних знань і сформованих навичок. Цей вид оцінювання можна поєднувати з

формувальним, щоб отримати повну картину навчального прогресу, орієнтуючись на компетентнісний підхід [30, с. 105].

Важливо не лише оцінювати кінцевий результат, а й враховувати навчальний поступ учнів: уміння знаходити та застосовувати інформацію, творчий підхід до виконання проєкту, а також навички демонстрації й презентації результатів [30, с. 105].

Одним із сучасних підходів є автентичне оцінювання, яке виступає альтернативою до традиційного. Воно орієнтоване на оцінювання практичних умінь і навичок у реальних або наближених до реальних умовах. Такий підхід сприяє розвитку самостійності учнів та їхньої готовності до практичного застосування отриманих знань у повсякденному житті або майбутній професійній діяльності [30, с. 105].

Зарубіжні дослідники, зокрема Д. Герро та його колеги, пропонують оцінювати ефективність проєктної діяльності учнів за п'ятьма основними критеріями: перший критерій передбачає взаємодію з однолітками – активне спілкування під час спільної роботи, розподіл ролей у групі та прийняття внеску кожного учасника. Позитивне налаштування розглядається як другий критерій, що передбачає повагу до думок інших, використання ввічливої мови та вміння слухати співрозмовників. Допитливість є четвертим – уміння ставити доречні запитання під час аналізу інформації та роботи з даними. Дослідницька позиція – обмін думками, застосування дослідницьких методів та інструментів для пошуку і аналізу інформації. Важливим є і шостий критерій, адже це міждисциплінарні навички – розгляд завдань з точки зору різних сфер знань і використання міжпредметного підходу для їх розв'язання [50].

Ще одним способом оцінювання є використання рубрик. Це метод автентичного оцінювання, який допомагає визначити очікувані результати роботи над завданням, а також процес його виконання. Рубрика показує учням, якими мають бути результати, які навички слід розвинути та які якості продемонструвати. У ній містяться чітко сформульовані вимоги з критеріями оцінювання, які можуть

мати градацію за рівнями або балами. Рубрики створюються разом із завданням або підбираються з уже готових варіантів [30, с. 107].

На нашу думку, використання STEAM-проектів на уроках мистецтва в початковій школі та процес їх виконання є ефективним засобом для формування креативності учнів, розвитку їхнього критичного мислення, дослідницьких навичок та міждисциплінарного підходу до навчання. Інтеграція мистецтва з наукою, технологіями, інженерією та математикою дозволяє учням не лише глибше осмислювати мистецькі твори, а й застосовувати знання на практиці, розв'язуючи реальні проблеми.

Завдяки гнучкості курсу «Мистецтво» вчитель має можливість добирати відповідні методи та форми навчання, що сприяє особистісному розвитку школярів. STEAM-проекти дають змогу інтегрувати культурну спадщину, технологічні можливості та сучасні освітні підходи, допомагаючи дітям розвивати творчий потенціал і навички командної роботи.

Отже, процес використання STEAM-проектів на уроках мистецтва та його варіативність має великий потенціал для формування креативності молодших школярів, а також стимулювання їхньої зацікавленості у навчанні та формування ключових компетентностей, необхідних для успішної самореалізації в майбутньому.

Висновки до першого розділу

У першому розділі дослідження розкрито теоретичні засади креативності учнів 4 класу на уроках мистецтва з використанням засобів STEAM-проектів.

У першому параграфі нами було досліджено базові поняття «креативність», «креативність учнів 4 класу», «STEAM», «STEAM-проекти». Проаналізовано чималий пласт наукових джерел на основі яких було уточнено сутність базових понять. Однак зазначено, що у контексті нашої проблеми дослідження в межах вивчення інтегрованого курсу «Мистецтво» таких наукових досліджень бракує. На основі аналізу науково-методичної літератури зазначено, що ключове поняття

«креативність» є багатовимірним. Так, дослідники окреслюють креативність як: термін якості особистості, творчі здібності індивіда. На основі аналізу нами було уточнено сутність поняття та визначено, що «креативність учнів 4 класу» - якісна характеристика школяра, який уміє мислити оригінально, висувати творчі ідеї, нестандартно реагувати на запропоновані завдання, виходити за межі типових мистецьких ситуацій і виявляти індивідуальність у творчій діяльності. Нами було розглянуто поняття STEAM-проектів, які можуть бути інтерпретовані в різних педагогічних контекстах, зокрема і як інструмент формування креативності. У межах нашого дослідження ми розглядаємо такі проекти саме як засіб, адже вважаємо засобом те, що слугує своєрідним посередником між учнем і педагогом, між тим, у кого формується креативність, і тим, хто сприяє цьому процесу. Також пропонуємо розглядати такі проекти як групову навчально-пізнавальну, творчу або ігрову діяльність учнів, що має визначену ціль, методи, засоби діяльності, а також передбачає інтеграцію STEAM-дисциплін і спрямована на досягнення результату.

Акцентовано увагу на тому, що STEAM-проекти є ефективним засобом розвитку креативності молодших школярів, оскільки вони поєднують наукові та технічні знання з творчою діяльністю. Такий підхід сприяє формуванню критичного мислення, навичок дослідження, комунікації та інтегрованого вирішення проблем. Крім того, STEAM-проекти допомагають усунути розрив між теорією та практикою, готуючи дітей до реального життя. Завдяки емоційному залученню, мотивації до творчості та прагненню до саморозвитку учні здобувають не лише знання, а й вміння їх застосовувати, що є важливим для формування творчої особистості.

Розкрито теоретичні особливості процесу використання STEAM-проектів на уроках мистецтва для формування креативності четвертокласників, визначено переваги таких проектів та труднощі, які виникають під час їх проведення, описано алгоритм виконання завдань проектів. Означено варіативність їх використання в навчальному процесі та особливості оцінювання. Зазначимо, що такі проекти відкривають простір для реалізації учнями свого креативного потенціалу.

РОЗДІЛ II

ОБГРУНТУВАННЯ ТА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ФОРМУВАННЯ КРЕАТИВНОСТІ ЧЕТВЕРТОКЛАСНИКІВ НА УРОКАХ МИСТЕЦТВА З ВИКОРИСТАННЯМ ЗАСОБІВ STEAM-ПРОЄКТІВ

2.1. Діагностика актуального стану сформованості креативності в учнів 4 класу

На основі детального аналізу педагогічної та науково-педагогічної літератури у I розділі, нами було уточнена категорія «креативність», «STEAM», «STEAM-проекти», «креативність учнів 4 класів». Останнє поняття ми розглядаємо як якісну характеристику школяра, який здатний оригінально мислити, генерувати творчі ідеї, нестандартно реагувати на поставлені завдання, виходити за межі пропонованої мистецької ситуації, проявляти індивідуальність у творчій діяльності.

Відповідно до змістового наповнення базових понять нашого дослідження, було окреслено такі його компонентні складові. Їх ми виокремили три: мотиваційно-когнітивний, знаннєво-інформаційний та практично-діяльнісний. До кожного компоненту відповідно було означено критерії та відповідні показники (табл. 2.1).

Таблиця 2.1

Компоненти, критерії та показники визначення рівні сформованості учнів креативності на уроках мистецтва

Компоненти	Критерії	Показники
Мотиваційно-когнітивний	Емоційно-мотиваційний	вияв внутрішньої готовності учня 4 класу до виконання вправ, завдань, міні-проектів,

		STEAM-проектів з розвитку креативності
Знаннєво-інформаційний	Пізнавально-аналітичний	володіння інформацією та знаннями для виконання завдань з розвитку креативності школярів початкових класів на інтегрованих уроках мистецтва; генерування ідей для нестандартного виконання завдання
Практично-діяльнісний	Творчо-практичний	сформованість умінь створювати нестандартні, креативні, мистецькі вироби під час виконання завдань STEAM-проектів на уроках мистецтва організовувати комунікацію в групах на уроках мистецтва

Так, мотиваційно-когнітивному компоненту відповідає емоційно-мотиваційний критерій. Він відображає внутрішню налаштованість учня на творчу діяльність, його емоційний стан під час виконання мистецьких завдань та готовність проявляти ініціативу під час виконання STEAM-проекту. Для дітей молодшого шкільного віку емоції є одним із ключових чинників залучення: позитивна емоційна реакція створює підґрунтя для прояву креативності. Відповідно показники цього критерію: внутрішня готовність до творчої діяльності, коли учень проявляє щире бажання виконувати завдання, демонструє зацікавленість у творчому процесі; охоче долучається до міні-проектів, елементів STEAM-проектів (виконання вправ, творчих завдань, тощо), що потребують пошуку нестандартних рішень; ініціює участь у творчих вправах, пропонує варіанти того, як можна

організувати роботу. Також тут пропонуємо виокремити позитивне емоційне ставлення до уроків мистецтва, коли школяр демонструє емоційну відкритість, радість, натхнення під час художньої діяльності; словесно виявляє зацікавлення («Мені хочеться спробувати», «Це цікаво», «А можна зробити по-іншому?»); емоційно реагує на творчі результати однокласників, проявляючи емпатію та підтримку. Не менш важливою є стійкість мотивації у ситуаціях складності, коли здобувач освіти не відмовляється від виконання завдання для формування креативності при першій труднощі, а шукає альтернативні способи виконання; продовжує роботу навіть у разі невдач, що є важливою ознакою сформованої творчої наполегливості. Сюди також відносимо емоційно-естетичну чутливість учня, його здатність відчувати красу, емоційні відтінки мистецьких образів, музики, візуальних матеріалів; уміння передавати власні емоції у творчому продукті (колір, форма, ритм, пластика).

В свою чергу другому компоненту (знаннєво-інформаційному) відповідає пізнавально-аналітичний критерій. Він характеризує обсяг і якість знань, необхідних для створення креативних робіт (малюнків), а також здатність учня мислити аналітично, порівнювати, робити висновки та знаходити нові ідеї на перетині мистецтва та інших освітніх галузей (математика, Я досліджую світ, технології). Серед показників цього критерію та відповідного компоненту виокремлюємо: володіння базовими мистецькими знаннями (форма, колір, композиція, фактура, матеріал); розуміння особливостей різних видів мистецтва (образотворче, музичне, театральне, декоративне); знання технік виконання (акварель, гуаш, аплікація, колаж, змішані техніки) та нетрадиційних технік малювання; здатність поєднувати мистецькі знання з елементами природничих наук і технологій у STEAM-проєктах; уміння використовувати отриману інформацію для створення творчого продукту (наприклад, застосування математичних закономірностей у створенні орнаментів, чи петриківського візерунку; знання про властивості матеріалів у конструюванні об'єктів); генерування ідей різного рівня оригінальності та здатність пропонувати кілька варіантів розв'язання творчої

задачі, чи під час створення творчого продукту; уміння комбінувати різні джерела знань для створення нового художнього образу; пошук нестандартних підходів до виконання завдань, які не були прямо запропоновані вчителем. Також сюди відносимо аналітичні вміння такі, як уміння аналізувати поставлене завдання, виділяти етапи його виконання; оцінювання різних варіантів реалізації задуму; здатність рефлексувати: «чому я зробив так?», «як можна удосконалити, або що б я покращив(ла), якщо б створював (ла) цей продукт ще раз?».

Практично-діяльнісному компоненту відповідно до нашого дослідження відповідає творчо-практичний критерій. Він передбачає врахування здатності учня втілювати творчий задум у конкретний мистецький продукт; відображає рівень сформованості практичних навичок, вміння діяти в команді, створювати оригінальні вироби та працювати з матеріалами й технологіями, які використовуються у STEAM-проєктах. Третьому критерію відповідає показник: сформованість уміння створювати нестандартні, креативні, мистецькі вироби під час виконання завдань STEAM-проєктів на уроках мистецтва організовувати комунікацію в групах на уроках мистецтва. Описуючи його, ми пропонуємо враховувати уміння створювати креативні мистецькі вироби, коли школяр застосовує різноманітні техніки, способи виконання і виражальні засоби; використовує матеріали незвично: комбінує папір, тканину, природні матеріали, фарби, кольори, цифрові інструменти; у роботах помітні оригінальні композиційні рішення, нові форми, символіка, авторські елементи. Також враховуємо здатність учня до художнього конструювання, коли здобувач освіти здатний створити об'ємні, рухомі, функціональні арт-об'єкти; може спроектувати власну роботу, дібрати необхідні матеріали та інструменти; реалізує в команді з однокласниками STEAM-проєкти з урахуванням елементів дизайну, моделювання, технологій та мистецтва. Не можемо не зацентувати увагу на комунікативних вміннях у творчій групі окреслюючи третій показник та відповідний критерій. Так, ми враховуємо те, що учень бере участь у груповому обговоренні ідей; здатний аргументувати вибір матеріалів чи технік; проявляє навички кооперації: розподіл ролей,

відповідальність за частину роботи та взаємодопомогу. Звертаємо увагу, що гнучкість і варіативність у творчому процесі відповідно до означеного критерія та відповідного йому показника надзвичайно важлива, оскільки учень виявляє здатність швидко адаптуватися до змінених умов завдання; пропонує нові підходи в разі виникнення труднощів; демонструє у роботі елементи імпровізації. Важливе значення має завершеність творчого продукту, коли виконана робота відповідає поставленій меті; має естетичну цілісність, логіку композиції, продуманість деталей; здобувач освіти самостійно здійснює фінальну оцінку результату і може визначити шляхи вдосконалення.

Так, перший компонент характеризує ступінь розвитку гнучкого мислення та здатність школяра до пошуку нетипових варіантів розв'язання поставленої задачі. Йдеться про уміння поєднувати знання з різних галузей, створювати нові смисли на основі вже наявного досвіду та варіювати способи використання об'єктів чи інформації. Запропонована діагностична вправа «Незвичайне використання» спрямована на виявлення саме цих умінь, оскільки передбачає продукування максимальної кількості альтернативних функцій для звичного предмета. Цей складник відповідає за внутрішню мотивації дитини та її емоційному досвіду, що супроводжує створення нового. Цей параметр відображає, чи сприймає учень завдання мистецького характеру як цінні, чи отримує задоволення від самовираження і чи прагне до пошуку власних оригінальних рішень. Вправа «Якби я був художником...» дозволяє простежити, які смисли учень вкладає у власну діяльність, які емоції прагне передати та наскільки відкритий до образотворчого експериментування.

Характерною ознакою другого компонента є здатність учня продукувати змістовно насичені, непередбачувані, неочевидні думки. Міні-проект «Домалою зображення, але це не...» допомагає простежити, наскільки дитина здатна виходити за межі звичних біологічних уявлень, комбінуючи ознаки різних істот та доповнюючи їх вигаданими деталями.

Третій компонент означає здатність школяра швидко варіювати підходи, переключатися між різними ідеями та генерувати декілька сценаріїв розвитку ситуації. Запитання типу «Що буде, якщо...» актуалізують уяву й активізують механізми варіативного мислення, оскільки учень має запропонувати не одну, а декілька логічно можливих версій. Не лише генерувати ідеї, а й реалізовувати її у завершений результат: предмет, візуальний образ, текст, проєкт чи інший матеріалізований продукт. Вправа «Мій винахід» сприяє перевірці того, наскільки учень може аргументувати власний задум, визначити його функціональність, призначення та особливості застосування.

Узагальнюючи зазначимо виокремлені компоненти, критерії та показники дають змогу комплексно оцінити як основні детермінанти креативності, так і її зовнішню продуктивну реалізацію. Такий підхід забезпечує наукову повноту діагностики та дозволяє цілеспрямовано формувати креативність учнів 4 класу в освітньому процесі.

Ці показники лягли в основу визначення та розроблення рівнів сформованості креативності учнів 4 класу на уроках мистецтва.

Високий рівень. Учень демонструє високу легкість і свободу мислення – легко, швидко й у великій кількості генерує ідеї, образи, асоціації. Демонструє гнучкість – швидко змінює стратегії мислення, легко переходить від однієї ідеї до іншої, не зациклюється на шаблонних підходах. Його відповіді відзначаються оригінальністю – ідеї нетипові, несподівані, з елементами гумору, уяви чи парадоксу. Створює мистецькі твори, висловлює власне ставлення, ініціативний, працює індивідуально та в групах. Розробленість ідей є високою – учень детально опрацьовує образи, додає суттєві деталі, здатен описати ідею з різних сторін, показує винахідливість. Такий школяр проявляє ініціативність, самостійність у виконанні творчих завдань, емоційне залучення та інтерес до мистецтва.

Середній рівень сформованості креативності. Учень продукує помірну кількість ідей, іноді потребує часу для роздумів. Виявляє обмежену гнучкість – здатен змінювати умови виконання завдання, але частіше користується знайомими

способами розв'язання проблем. Його ідеї частково оригінальні, проте переважають знайомі або очікувані рішення. Розробленість ідей є середньою – учень додає деякі деталі, але без глибокої опрацювання, іноді потребує допомоги дорослого для розширення задуму. Частково самостійний, орієнтований на зразок виконання завдання, має базові творчі вміння. У творчій діяльності виявляє зацікавленість, але не завжди доводить справу до кінця самостійно, може працювати за зразком.

Початковий рівень передбачає, що учень демонструє незацікавленість у виконанні завдань, важко генерує ідеї, кількість асоціацій незначна, відповіді одноманітні. Практично не виявляє гнучкості – схильний до стереотипного мислення, рідко змінює стратегії, діє за шаблоном. Оригінальність відсутня або мінімальна – відповіді передбачувані, стандартні, подібні до відповідей однокласників. Розробленість ідей слабка – образи бідні на деталі, часто невиразні, учень не виявляє інтересу до деталізації. Виконує завдання переважно з допомогою вчителя, використовує обмежену кількість художніх засобів, демонструє елементарні вміння та не завжди усвідомлює зміст художнього образу.

Ця рівнева характеристика допомагає виявляти креативний потенціал учнів, формувати сприятливе середовище для розвитку креативного мислення на уроках мистецтва.

З метою дослідження рівнів сформованості креативності учнів 4 класу на уроках мистецтва засобами STEAM-проектів нами було проведено експериментальне дослідження на базі Козинського ліцею Козинської селищної ради смт. Козин Обухівський р-н, Київська обл.

В педагогічному експерименті взяли участь 40 учнів 4 класів. Опісля проведення першого зрізу, серед них було визначено експериментальну групу (ЕГ) – 4-А клас – 20 учнів та контрольну (КГ) – 4-Б клас – 20 учнів.

Під час проведення дослідження ми спирались на сутність та уточнення нами базової категорії (розглянуто у параграфі 1.1), змістового наповнення STEAM-проектів та припущення про те, що формування креативності учнів 4 класу

можливе лише за умови створення цілісної системи, яка забезпечує емоційний комфорт, індивідуалізацію навчального процесу, активізацію пізнавальної діяльності та формування емоційно-ціннісних орієнтацій. Саме таку гіпотезу ми перевірятимемо під час експериментального дослідження.

На констатувальному етапі було проведено анкетування з учнями 4-А та 4-Б класу. Також нами було запропоновано серію вправ (як складників виконання майбутніх проєктів) для виявлення наявного стану сформованості креативності четвертокласників на уроках мистецтва з використанням засобів STEAM-проєктів.

З метою діагностики актуального стану сформованості креативності здобувачів освіти 4 класу було розроблено анкету, що містить 10 запитань (додаток В).

Анкетування відбувалося, як на уроці мистецтва, так і вдома: учні заповнювали анкету разом із батьками, які також отримували аналогічний варіант анкети для самостійного заповнення - про свою дитину. Такий підхід дав змогу порівняти бачення креативності очима самих дітей і їхніх батьків, а також з'ясувати, наскільки добре дорослі знають творчі прояви своїх дітей.

Отримані відповіді стали підґрунтям для подальшого аналізу рівнів сформованості креативності учнів 4 класу та визначення напрямів її формування у процесі навчання.

Наступним етапом було оброблення результатів експериментального дослідження. Окрім орієнтації на розроблені нами критерії та показники, ми звертали увагу на складники креативності, які були окреслені нами в параграфі 1.1. (легкість дає змогу оцінити здатність особистості до породження нових ідей (асоціації, образи; гнучкість – відображає спроможність школяра висувати ті чи інші ідеї, добирати різноманітні стратегії для вирішення проблеми; оригінальність – здатність молодшого школяра до створення ідеї, відмінної від очевидних, звичних. Зазначений показник вимірюється кількістю нестандартних образів, відповідей, ідей; розробленість (деталізація образів, ретельність) – дає змогу оцінити здатність початківців до винахідництва, самостійної конструктивної діяльності.

Проаналізуємо результати анкетування учнів 4-их класів.

На перше запитання анкети «Чи любиш ти займатися творчістю, чи приймати нестандартні та креативні рішення?» відповіді респондентів розподілилися наступним чином.

Як видно з Додатку Г, більшість учнів проявляють середній інтерес до творів мистецтва та креативності у їх інтерпретації.

З метою визначення найбільш популярних серед дітей видів мистецької діяльності в зміст анкети було включено питання «Які види мистецької діяльності тобі подобаються найбільше?». Це дало змогу виявити напрями, які викликають найбільший інтерес у молодших школярів, та врахувати їх при плануванні подальших занять. Результати свідчать про перевагу образотворчої, музичної та конструктивної діяльності, що є важливим орієнтиром для розвитку їхніх креативних здібностей.

Отже, найпопулярніші види творчості – малювання, музикування, спів та конструювання. Водночас, здобувачі освіти виявляють значний інтерес до ліплення, а також написання віршів.

Аналіз відповідей дітей на наступне запитання анкети «Чи любиш ти вигадувати щось нове і знаходити незвичайні рішення?» дозволяє стверджувати, що учні активно включаються в творчу діяльність, що потребує експериментування з кольорами та фарбами. Це свідчить про високу емоційну залученість дітей у процес художньої творчості та їхню готовність до самовираження через візуальні засоби. Такий інтерес є сприятливим підґрунтям для формування креативності та розвитку уяви в рамках мистецької діяльності.

За результатами відповідей дітей на наступне запитання «Чи подобається тобі працювати в команді над мистецьким STEAM-проєктом та ділитися своїми ідеями з однокласниками?» встановлено, що більш ніж половина учасників дослідження люблять працювати в команді над творчими проєктами, однак, третина учнів потребують додаткових стимулів до включення в проєктну діяльність.

На запитання анкети «Чи створюєш ти щось своїми руками (листівки, подарунки, поробки)?» переважна більшість учнів відповіла неоднозначно. Хтось виявляє бажання до виготовлення творчих продуктів, а для когось це пов'язно з переживаннями виправдати очікування. Це свідчить про те, що учні володіють різними видами мистецької діяльності, однак не завжди прагнуть застосовувати їх у повсякденному житті чи ділитися результатами своєї творчості з оточенням. Подібні форми активності можуть сприяти розвитку емпатії, підвищенню рівня соціальної взаємодії та формуванню позитивного емоційного досвіду, що є важливими складовими особистісного розвитку молодших школярів.

На запитання анкети №9 «Якби ти міг створити будь-який винахід, що б це було?» переважна більшість учнів не змогли відповісти, однак, деякі учні пропонували такі варіанти: чарівний олівець, машина часу, пристрій для виконання домашніх завдань.

Ці поодинокі відповіді свідчать про наявність елементів креативного мислення та здатність окремих учнів до генерації оригінальних ідей, що виходять за межі буденного досвіду. Запропоновані винаходи відображають як фантазійний світ дитини (машина часу, чарівний олівець), так і прагнення вирішити актуальні проблеми (екологічний очищувач повітря, пристрій для виконання домашніх завдань). Це підтверджує потенціал до розвитку уяви, інтерес до технічної творчості та здатність поєднувати фантастичні елементи з практичними завданнями.

Однак переважна частина учнів відчувала труднощі, відповідаючи на це запитання анкети, що може свідчити про недостатній рівень сформованості креативного мислення, невпевненість у власних ідеях або відсутність досвіду в самостійному вигадуванні інноваційних рішень. Такий результат підкреслює необхідність створення серії вправ, творчих завдань, міні-проектів та STEAM-проектів для підвищення рівня сформованості креативності четвертокласників.

Опрацювавши науково-методичну літературу з теми мистецтва та креативності для учнів початкової школи, ми виокремили для себе авторку навчального

посібника «Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» Л. Масол, адже саме під її керівництвом програми викладають на базі ліцею інтегрований курс «Мистецтво». Якщо для першого циклу (1-2 клас) авторка наводить приклади таких мистецьких проєктів як:

- «Перлини душі народної» (виконання «віночків» народних пісень і танців, що побутують в рідному краї);
- «Писанкарство», «Витинанка», «Вишивка» тощо (демонстрація народних традицій декоративно-ужиткового мистецтва);
- «Лялька заговорила» (виготовлення українських сувенірів, ляльок-мотанок тощо);
- «Дерево життя» (створення колективної різнокольорової композиції з квіточок-витинанок, у центрі кожної – фотографія учня) [25, с. 130].

Для учнів другого циклу навчання Л. Масол пропонує таку тематику проєктів:

- у 3 класі: «На крилах фантазії», «Козацькому роду нема переводу», «Гумор у мистецтві», «Друзі Мед-Арта» (мистецтво та робототехніка);
- у 4 класі: «Мистецтво народів, що проживають в Україні», «З Україною в серці», «Мистецтво подорожі Європою», «Мистецтво крізь віки: від минулого до майбутнього» [26, с. 145].

Також для визначення рівнів сформованості креативності учнів було запропоновано відповідно до зазначених компонентів, критеріїв та показників наступні вправи, творчі завдання та міні-проєкти.

Під час вивчення теми «Театр» учитель пропонує здобувачам освіти самостійно розробити сценарій майбутньої вистави. З цією метою педагог організовує опитування у шкільному онлайн-соцмережевому просторі (Viber/Telegram), надсилаючи перелік рекомендованих казок і пропонуючи учням проголосувати шляхом позначення вподобайок. За результатами голосування здобувачі освіти працюють із текстом обраного твору. Під час читання вчитель використовує інструментальний музичний супровід, який звучить тихо на фоні. Після опрацювання тексту педагог пропонує учням позначити репліки кожного

персонажа кольором, який, на їхню думку, відповідає його характеру чи образу. Далі учні мають обрати найцікавішого, на їх розсуд, героя та створити його художній образ, використавши один із експериментів музичної лабораторії (Додаток М).

Учитель також може запропонувати учням вигадати коротку історію про створеного ними героя, доповнивши його тими рисами характеру, яких, на їхню думку, йому не вистачає. У такій формі роботи здобувачі освіти мають змогу опосередковано проговорити власні сильні якості та усвідомити ті риси, які потребують подальшого розвитку. Створення казкового персонажа таким чином сприяє не лише творчому самовираженню, а й формуванню емоційної рефлексії та особистісного зростання.

Здобувачам освіти пропонується прослухати музичні твори К. Дебюссі «Маленький пастух», К. Сен-Санса з циклу «Карнавал тварин» («Королівський марш лева», «Кури та півні», «Лебідь») та В. Барвінського «Сорока-ворона». Після прослуховування одного з цих творів учням рекомендується створити художнє зображення почутих образів, використовуючи повітряний пластилін як засіб вираження.

Після завершення роботи вчитель організовує аналіз отриманих композицій: з'ясовує, які кольори були обрані, яким чином розташовані персонажі чи об'єкти на площині, наскільки пропорційними є зображені фігури, чи свідомо учень/учениця акцентували увагу на певних деталях (наприклад, збільшені очі чи змінена форма тіла), а також пропонує пояснити власні художні рішення.

Завдання може модифікуватися залежно від того, хто здійснює аналіз - учитель, самі учні або у форматі самоаналізу. Крім того, педагог може запропонувати учням спробувати себе у ролі композитора і «намалювати» образ тварини не лише кольором, а й звуковими елементами. Для цього доцільно використати інтерактивний музичний експеримент «Кандинський» (Додаток М).

Не менш цікавим для учнів було виконання мініпроєкту «Світло і тінь: створюємо креативний арт-об'єкт» для визначення рівня сформованості

креативності четвертокласників. Даний мініпроект спрямований не просто на формування креативності, але і на ознайомлення учнів із світлотінню, уміння генерувати ідеї, трансформувати їх, знаходити нестандартні рішення, створювати оригінальний арт-продукт. Виконуючи мініпроект, учні повинні генерувати власні ідеї щодо форми й змісту арт-об'єкта; шукати нові способи поєднання матеріалів і технік; експериментувати зі світлом, тінню, формою; перетворювати звичайні предмети на креативні об'ємні композиції; створювати унікальний задум, а не копіювати зразок; відстоювати й презентувати власне бачення, розвиваючи креативну самостійність. На першому етапі «Творча провокація» ми продемонстрували учням декілька незвичайних арт-об'єктів, що створюють несподівані тіні (наприклад, об'єкти з картону, дроту, побутових речей). Опісля задалитання для стимулювання творчості:

-Чи може тінь виглядати інакше, ніж предмет?

-Як зробити тінь смішною, дивною, магічною?

-З чого незвичного можна створити арт-об'єкт?

Після обговорення відповідей запропонували учням, щоб вони запропонували не менше трьох ідей, навіть фантастичних.

На другому етапі виконання мініпроекту ми попросили створити арт-об'єкт, тінь якого буде несподіваною, оригінальною, не подібною до реального предмета. Перед виконанням завдання нами було наведено наступні приклади: предмет виглядає як будиночок, а тінь — як дракон; проста форма створює хитромудрий силует; тінь перетворює об'єкт на героя казки. Генерація ідей і дослідження — третій етап. На цьому етапі спробували провести з учнями мозковий штурм, щоб вони придумали 3–5 варіантів ідей для виконання завдання. Так на цьому етапі учні експериментують з тінями різних предметів; змішують кольори, поєднують форми, пробують інші кути освітлення. Також на цьому етапі запропонували креативне завдання - обрати найдивніший або найсміливіший варіант, а не найреалістичніший.

На наступному етапі, учні створювали арт-об'єкт. Конструювали його з підручних матеріалів (картон, фольга, нитки, природні матеріали). Додавали деталі, отвори, виступи — щоб змінити тінь. Проводили 3–4 проби з освітленням, щоразу змінюючи об'єкт. Покращували об'єкт так, щоб тінь виглядала максимально оригінально. Під час виконання роботи, ми вітали помилки учнів, оскільки вони підказували нові рішення. Кожен учень мав право на власний «дивний» стиль. Також здобувачі освіти комбінували техніки та матеріали, які раніше не поєднувалися.

Останній етап передбачав презентацію виробу та рефлексію. Учні демонстрували свій арт-об'єкт, показували як змінюється тінь, розповідали історію: «Що я хотів(-ла) показати? Який образ приховується у тіні?». Також нами були запропоновані питання для рефлексії для здобувачів освіти після виконання завдання:

- Яка з твоїх ідей була найсміливішою?
- Яке рішення вийшло випадково, але стало цінним?
- Як ти змінив(-ла) свій об'єкт у процесі?
- Що б ти зробив(-ла) ще креативніше наступного разу?

Так, відповідно до результатів після виконання мініпроєкту зазначимо, що здобувачі освіти створили авторський арт-об'єкт із несподіваним ефектом тіні; продемонстрували вміння генерувати кілька ідей та обирати найоригінальнішу; експериментували зі світлом, формою, матеріалами; проявили творчість у підходах і рішеннях; презентували власну концепцію та захистили креативний вибір; навчилися сміливо експериментувати та не боятися нестандартних рішень. Для легшого оцінювання та визначення рівнів сформованості креативності в четвертокласників нами були розроблені критерії, кожен з яких оцінювався в 3 бали від 0 до 3: оригінальність задуму - наскільки ідея є нестандартною, сміливою, творчою; гнучкість мислення - чи змінював учень ідею, переосмислював, перепрацьовував; продуктивність - скільки альтернативних варіантів було створено до вибору фінального; розробленість та деталізація - наскільки об'єкт

опрацьований, чи є цікаві інноваційні рішення; самостійність і творчий вибір -чи приймав учень власні рішення, чи аргументував їх.

Після виконання вправ, творчих завдань та міні-проєкту, школярам було запропоновано взяти участь у короткотривалих проєктах відповідно до змісту навчального посібника «Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» Л. Масол учням було запропоновано виконати такі мистецькі проєкти «Мистецтво народів, що проживають в Україні», «З Україною в серці», «Мистецтво подорожі Європою», «Мистецтво крізь віки: від минулого до майбутнього» [26, с. 145] оскільки саме за її програмою на базі Козинського ліцею викладають інтегрований курс «Мистецтво», а також запропонований 1 авторський STEAM-проєкт «MedArt: мистецтво та людина».

Проєкт «MedArt: мистецтво та людина» розроблено з метою формування креативності учнів 4 класу шляхом інтеграції мистецтва та елементарних знань про людину, роботу органів та взаємозв'язок емоційного й фізіологічного станів. Основна ідея - розкрити внутрішній світ дитини через образи, асоціації та художні метафори, що виникають під час осмислення роботи людського тіла в художньому форматі.

Проєкт був спрямований на розвиток таких складових креативності, як: асоціативне мислення; здатність до символізації; формування уявних моделей; візуалізація складних понять через художні засоби; інтерпретація власних емоцій у зв'язку з образом «людини як системи».

Використання вправи «Медичний арт-образ органа/емоції» у структурі проєкту сприяє: розвитку здатності учнів осмислювати роботу окремих органів через художній образ; формуванню символічного мислення та метафоричності; розвитку емоційної чутливості та рефлексії; усвідомленню зв'язку між емоціями та фізіологічними реакціями; удосконаленню навичок роботи з нетрадиційними художніми техніками.

Спочатку ми запропонували учням переглянути короткий відеофрагмент, який демонструє функціонування певного органа людини: серця, мозку або легенів. На

цьому етапі проведення вправи нам було важливо створити спокійну атмосферу, тому доцільно увімкнути інструментальну композицію, наприклад: К. Дебюссі «Місячне сяйво», Й. Гайдн «Жарт», М. Равель «Павана». Ми наголошували, що під час виконання цієї вправи немає правильних чи неправильних варіантів. Ми пропонували створювати малюнок так, як учень відчуває конкретну людину зсередини. Під час виконання завдання, троє учнів обрали техніку флюїд-арт. Працювали упевнено, рухи були плавними. Вирішили зобразити «серце, яке хвилюється». Переважав червоний та білий кольори. Під час виконання завдання їм сподобалося змішувати фарби. За словами учня, вони надто хвилювалися, «бо занадто все розтеклося». У рефлексії вони зазначили, що червоний для них - це «сила і хвиля».

16 школярів обрали техніку малювання ниткою. Створили образ «мозку, який думає над чимось складним». Лінії були різноспрямовані, контрастні. Переважав синій. Учням сподобалось, що коли вони виконували завдання, «ніби мозок сам малював». Серед труднощів, які виникали під час виконання завдання були наступні: нитка залишала завеликі плями, учні не зразу змогли домалювати малюнок, бо не зрозуміли, який образ вони побачили у малюнку. В свою чергу, 7 учнів обрали техніку малювання губкою. Вони намалювали «легені, які радіють». Робота була креативною. Учні використали жовто-зеленій гаму. Учні зазначили в кінці виконання завдання, що жовтий та зелений колір означає для них «щось свіже і добре». 5 учнів обрали намалювати «серце, яке засмутилося» у техніці флюїд-арт. В цих учнів переважав синій та фіолетовий кольори. Деякі учні малювали повільно, зосереджено, 2 учнів швидко. Школярам сподобалось, «що не потрібно малювати серце як у книжці», а можна експериментувати і зобразити його креативно. Під час проведення рефлексії учні зазначили, що фіолетовий для них — «таємниця і мрії». Один з учнів обрав техніку малювання ниткою. Він малював «мозок, який сердиться». У його роботі домінував чорний колір. Учень не сподобалась техніка, адже «нитка не слухалася». Проте в обговоренні він зазначив, що чорний означає «щось сильне і грізне», а отже техніка все ж допомогла виразити його емоцію та

пропрацювати її. Після завершення виконання малюнку всі учням пропонувалося відповісти на такі питання:

- Який колір переважає у твоєму малюнку?
- Що цей колір говорить про роботу обраного людського органа/емоції?
- Яку дію (ритм, стан) ти хотів/хотіла передати?
- Як ти думаєш, який «характер» має твій орган/емоція?

Учні працюють у парах та обговорюють асоціації:

- на що схожий твій малюнок?
- яку емоцію він викликає?
- що нового ти дізнався про себе?

Деякі учні проявили високий рівень креативності, зокрема ті, хто персоніфікував органи («мозок як капітан корабля», «серце як танцівник»). У деякого з учнів виникали труднощі з метафоризацією, однак обговорення в парах стимулювало появу нових ідей. В кінці ми запропонували створити тематичну виставку робіт. Учні фотографували свої малюнки та розміщували їх у галереї. Під час перегляду школярі характеризують роботи однокласників словами: «емоційна»; «спокійна»; «яскрава»; «незвичайна»; «смілива».

Цей етап сприяє соціальній взаємодії, розвитку поваги до різних художніх рішень та прийняттю індивідуальних стилів.

Виконання вправи в межах проєкту «MedArt: мистецтво та людина» позитивно вплинуло на формування креативності четвертокласників за всіма трьома критеріями, які було означено на початку даного параграфу.

Отже, за результатами анкетування, спостереження, результатами виконання вправ, творчих завдань, міні-проєктів та мистецького STEAM-проєкту можна зробити висновок про те, що рівень креативності переважає середній та низький рівень.

Згідно з результатами анкетування та спостереженнями під час виконання креативних вправ, творчих завдань та мініпроєктів, найбільш популярними видами діяльності серед учнів виявилися малювання, конструювання та робота з фарбами.

Визначено, що більшість здобувачів освіти віддають перевагу командній роботі, проте 12 школярів віддає перевагу виконанню індивідуальних завдань. При цьому приблизно третина учнів створює подарунки або вироби для близьких, що свідчить про природну схильність до творчої активності у повсякденному житті.

Основним стимулом для формування креативності в учнів є практичні завдання, а не лише пасивне спостереження за літературними творами чи фільмами. Найбільш зацікавленими для школярів виявилися вправи, що передбачають активну творчу діяльність та інтеграцію різних видів мистецтва. Наприклад, під час виконання завдання зі створення казкового персонажа учні проявили високу креативність, створивши цікаві художні образи та колористичні рішення. Аналіз робіт свідчить про різноманітність підходів до виконання завдань, індивідуальний стиль та оригінальність виконання, що підтверджує ефективність практикоорієнтованих вправ у формуванні творчих здібностей молодших школярів.

Частина узагальнених результатів дослідження стану сформованості креативності учнів 4 класу представлено у Додатку Е (анкетування).

Також за результатами проведеного спостереження, виконаних вправ, творчих завдань, міні-проєкту та STEAM-проєкту нами було узагальнено дані на основі проведених математичних підрахунків та відображено їх в таблиці 2.2.

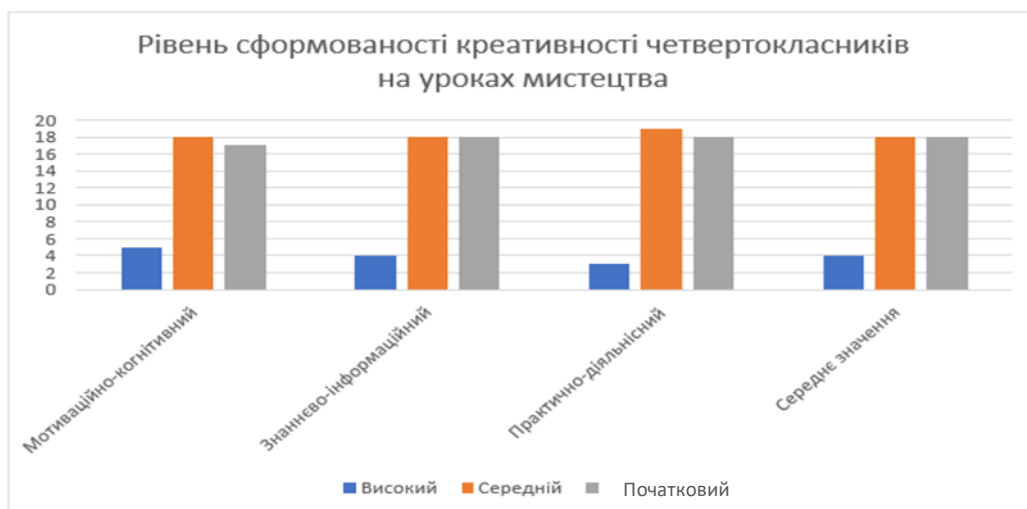
Таблиця 2.2

Результати констатувального етапу педагогічного експерименту

Компоненти	Рівні сформованості креативності учнів		
	Високий	Середній	Початковий

Мотиваційно-когнітивний	5 осіб (12 %)	18 осіб (45 %)	17 осіб (43 %)
Знаннєво-інформаційний	4 особи (10 %)	18 осіб (45 %)	18 осіб (45 %)
Практично-діяльнісний	3 особи (8 %)	19 осіб (48 %)	18 осіб (45 %)
Середнє значення	4 особи (10 %)	18 осіб (46 %)	18 осіб (44 %)

Для наочності наводимо отримані математичні дані у вигляді діаграми рис. 2.1.



Дані таблиці та діаграми засвідчують, що високий рівень сформованості креативності мають 10% учнів, середній - 46% та початковий 44%. Отримані результати зумовили необхідність обґрунтування та реалізації експериментальних адаптованих та авторських вправ, творчих завдань, міні-проектів та чотирьох STEAM-проектів з формування креативності учнів 4 класу на уроках мистецтва.

2.2. Система експериментальних вправ, завдань, мініпроектів та STEAM-проектів з формування креативності четвертокласників

За результатами анкетування, спостереження та результатів першого зрізу та після проведення нами констатувального експерименту було визначено недостатню сформованість креативності у четвертокласників. Відтак нами було розроблено авторські вправи, творчі завдання, міні-проекти та STEAM-проекти для підвищення рівня сформованості креативності в учнів 4 класів, які корелюються з компонентами, критеріями та зазначеними у параграфі 2.1 показниками. Їх можна використовувати як складові до STEAM-проектів у 4 класі (таб. 2.2), а також і окремо. Також розроблено сценарії 4 мистецьких STEAM-проектів.

Так, формування креативності молодших школярів - одне з важливих завдань сучасної мистецької освіти, що чітко окреслено в концептуальних документах Нової української школи та діючих Типовий освітніх програмах. Креативність трактується науковцями як комплексна особистісна характеристика, яка інтегрує здатність продукувати нові ідеї, приймати оригінальні художні рішення, мислити гнучко й критично, а також трансформувати набутий досвід у нові форми мистецького вираження.

Одним із найбільш результативних засобів формування креативності в мистецькій галузі є STEAM-проекти, а створення системи спеціально розроблених експериментальних вправ, творчих завдань, мініпроектів і STEAM-проектів, що забезпечують організований, поетапний і водночас гнучкий освітній процес забезпечують системне формування креативності здобувачів освіти. Відтак, вона сприяє формуванню не лише креативності, але й проєктних умінь, практичному застосуванню набутих мистецьких знань і формуванню індивідуальної траєкторії художнього самовираження.

Побудова цієї системи ґрунтується на засадах діяльнісного та компетентнісного підходів, принципів інтеграції, варіативності та емоційно-образного осмислення мистецького матеріалу. Розробляючи вправи, завдання та проєкти, ми передбачали

поступове ускладнення: від формування базових креативних умінь — таких як асоціативність, гнучкість мислення, розвинена фантазія та здатності до образної інтерпретації (під час виконання розроблених нами вправ, завдань та мініпроектів з формування креативності) — до опанування навичок створення комплексного творчого продукту, що потребує планування, послідовної реалізації, рефлексії й презентації результатів та сформованості креативності (під час виконання 4 STEAM-проектів).

Відтак, структурними складовими такої системи є: експериментальні вправи, які спрямовані на активізацію художньої уяви, розвиток дивергентного мислення, оригінальності образних рішень та формування креативності. Вони передбачають швидкий творчий відгук, трансформацію знайомих форм, комбінування різних технік та випробування нових художніх прийомів. В свою чергу творчі завдання, що забезпечують варіативність вибору матеріалів, сюжетів і технік виконання. Такі завдання формують уміння самостійно ухвалювати художні рішення, шукати нестандартні підходи, аналізувати й переосмислювати візуальну інформацію з метою створення оригінального мистецького продукту. В свою чергу мініпроекти, орієнтовані на поетапну організацію формування креативності — від задуму та ескізування до матеріального втілення і презентації. Вони дозволяють інтегрувати результати попередніх вправ і завдань, сприяють розвитку відповідальності, планувальних навичок і здатності вдосконалювати власний творчий продукт у процесі роботи. Виконання вправ, завдань та міні-проектів сприяє поступовій підготовці школярів до виконання STEAM-проектів, що забезпечують міждисциплінарну інтеграцію мистецтва з наукою, технологіями, інженерією та математикою. Їхня реалізація активізує не лише художньо-творчі, а й інтелектуально-дослідницькі процеси. Здобувачі освіти працюють із різноманітними матеріалами, експериментують із їхніми властивостями, використовують елементи конструювання, що сприяє розвитку гнучкого мислення, дивергентної продуктивності та здатності інтегрувати знання з різних сфер у творчій діяльності. Об'єднання цих компонентів у цілісну систему створює

оптимальні умови для формування креативності школярів. Це дає можливість школярам вільно експериментувати з техніками й матеріалами, виконувати музично-ритмічні та вокальні імпровізації, ініціювати власні художні ідеї, виходити за межі шаблонності та накопичувати особистісний досвід творчої діяльності.

На основі описового аналізу науково-методичних джерел та змісту підручників інтегрованого курсу «Мистецтво» (авт.: Л. Масол [4], Л. Кондратової [2]), який представлено в 1 розділі, нами було розроблено серію творчих завдань-вправ, які не лише сприяють формуванню креативності, але й виконують важливу психотерапевтичну функцію. Відповідно, нами була розроблена система вправ, творчих завдань, мініпроектів які можуть використовуватися як окремо, так і в межах виконання STEAM-проекту. Опісля ми ускладнили завдання та розробили серію STEAM-проектів з 4 окремих проектів.

Так, для формування креативності четвертокласників пропонуємо використовувати вправу «Малюнок емоцій». Вона спрямована на формування в учнів креативності, розвитку вміння передавати емоції через колір, ритм, фактуру; формувати здатність інтерпретувати власний емоційний стан; ознайомити учнів із семантикою кольорів; застосувати нетрадиційні техніки (флюїд-арт, малювання ниткою, губкою, тощо). Учням пропонується виконати малювання в одній з нетрадиційних технік. Спочатку учням можна увімкнути інструментальну композицію (К.Дебюссі «Місячне сяйво», А.Вівальді «Весна»). Вона створить простір, де учні почуваються вільними і не боятимуться експериментувати. Також можна акцентувати, що у цій вправі немає неправильних малюнків. Перед показом технік пропонуємо коротко показати учням відео (30–40 сек). Опісля дати учням можливість обрати ту, яка їм більше сподобалась (Відповідно попередньо повинні бути наявні відповідний інвентар). Учнів потрібно попросити не малювати «предмети» - лише емоції, рухи та відчуття. Після виконання вправи, учні називають колір, який переважає та відповідають на поставлені питання: «Що міг би означати цей колір?», «Які риси характеру він підкреслює?».

Також можна обговорити в парі, або в групі на що схожий твій малюнок? Яку емоцію він викликає? Що нового ти дізнався про себе? За можливості можна спробувати, щоб школярі сфотографували роботи. Спочатку учням можна запропонувати увімкнути спокійну або емоційно забарвлену інструментальну композицію. Опісля їм пропонується вибрати техніку та створити «Малюнок емоцій». Після виконання малюнку можна обговорити з учнями їх малюнки та семантику кольорів, які переважають у них. Учні визначають основний колір; його значення; та що цей колір «говорить» про їхній настрій/характер. В кінці виконання вправи можна створити міні-виставку «Галерея моїх емоцій сьогодні». Для пояснення семантики кольорів можна використати наступні трактування:

Червоний - енергія, сміливість, рішучість, сила емоцій.

Синій - спокій, зосередженість, мрійливість.

Жовтий - радість, допитливість, фантазія.

Зелений - стабільність, рівновага, доброзичливість.

Фіолетовий - творчість, загадковість, уява.

Помаранчевий - активність, гра, оптимізм.

Білий - чистота, гармонія, новий початок.

Чорний - серйозність, внутрішня глибина, зосередженість.

В свою чергу для сприймання під час створення малюнку можна запропонувати інструментальні твори Е. Гріга «У печері гірського короля» (початок), К. Дебюссі «Місячне сяйво», А. Вівальді - «Весна» (Allegro та Largo), Й.Гайдна «Жарт», і ще М. Равеля «Павана», тощо. Також нами розроблено картку-завдання для учнів до цієї вправи. «Малюнок моїх емоцій»

1. Познач. Обери техніку:

_флюїд-арт

_малювання ниткою

_малювання губкою

_інша (яка?) _____

2. Створи свій малюнок, використовуючи кольори та рухи, які відповідають твоєму настрою. Які кольори ти використав (ла)? Запиши.

3. Роздивись свою роботу й дай відповідь:

1. Який колір переважає?
2. На що схожий твій малюнок?
3. Яку емоцію ти хотів/хотіла передати?
4. Значення обраного кольору:
5. Що цей колір може розповісти про твій характер/стан?

4. Запиши назву свого малюнка:

«_____»

Також пропонуємо ресурси для виконання творчого завдання із зазначенням відеофрагментів різних технік малювання: флюїд арт, малювання ниткою, малювання кухонною губкою (Додаток М).

Також пропонуємо для формування креативності вправу «Кольорове читання казки під музичний супровід». Для послідовного та системного формування креативності молодших школярів нами було модифіковано й розширено творчу вправу, яку пропонували для виконання учням під час констатувального експерименту. Вона інтегрує елементи музикотерапії, арттерапії та казкотерапії. Запропонований варіант поєднує роботу з художнім текстом, музичне сприймання, асоціативне мислення та візуальне моделювання, що дає змогу залучити у творчий процес різні канали сприймання та активізувати дивергентне мислення учнів. Так, в межах вивчення теми «Театр» учитель організовує дистанційне або групове опитування (через Viber/Telegram), пропонуючи здобувачам освіти перелік казок. Учні голосують за твір, який вони хотіли б інтерпретувати у форматі міні-вистави. Після визначення найбільш популярного варіанта школярі переходять до текстової й емоційної роботи з казкою. Під час читання вчитель відтворює ледь чутну інструментальну композицію, дібрану відповідно до характеру сюжету (мінімалістична, драматична, етнічна тощо). Такий підхід активізує синестетичне

сприймання, сприяє формуванню образного мислення та посиленню емоційного реагування. Після прочитання учитель пропонує учням здійснити кольорове «кодування тексту». Так, кожному персонажу потрібно «приписати» певний колір, орієнтуючись на індивідуальні асоціації, настрій героя, особливості його поведінки чи ролі у сюжеті. Учні мають аргументувати, чому саме цей колір вони обрали. На наступному етапі школярі переходять до створення візуального образу персонажа, який найбільше привернув їхню увагу. Для цього використовується один з інструментів музично-візуальної лабораторії Chrome Music Lab («Kandinsky»), що дозволяє інтегрувати звук та зображення. У процесі роботи учні експериментують із формою, лініями, кольорами та звуковими «відгуками» графічних елементів, створюючи оригінальну мультимодальну інтерпретацію персонажа. Для ускладнення справи та розроблення різнорівневих її варіантів, вчитель пропонує додаткові завдання:

- сконструювати альтернативну версію героя, додавши йому риси характеру, яких бракує в оригіналі;
 - написати коротку творчу характеристику персонажа, створеного у візуально-музичній лабораторії;
 - створити невелику авторську сцену або діалог, у якому змінений образ героя взаємодіє з іншими персонажами;
 - змодельовати емоційну карту героя, визначивши кольори та музичні фрагменти, що відображають його різні стани, або характер;
 - запропонувати інший фінал казки, у якому оновлений герой розкриває нові риси характеру, або створити казку «на новий лад» і перенести її героїв у сучасний світ.
- У такий спосіб учні не лише переосмислюють зміст казки, а й здійснюють проєкцію на власний досвід. Так, через образи й історії вони проговорюють власні сильні сторони та ті риси, які прагнуть розвивати. Комплексна робота з текстом, музикою, кольором і графічним моделюванням стимулює розвиток уяви, асоціативності, емоційного інтелекту та здатності до створення оригінальних художніх продуктів.

Цікавою, на наш погляд є наступна авторська вправа для формування креативності. Запропонована вправа розроблена за мотивами анімаційного фільму «Як козаки сіль купували» та інтегрує елементи арттерапії, психології, асоціативного мислення й мистецької інтерпретації. Її метою є формування креативності молодших школярів шляхом розвитку здатності до символізації, творчого самовираження та рефлексії власних емоційно-особистісних характеристик. Спочатку учням пропонується переглянути фрагмент мультфільму, після чого проводиться коротке обговорення: які сцени їх найбільше вразили; які емоції викликали персонажі; які риси характеру було помітно у поведінці кожного героя. Такий аналіз на нашу думку сприяє розвитку навичок емоційного розпізнавання, художнього аналізу та художнього сприймання. Опісля нами було запропоновано провести асоціативний вибір героя та первинну самоідентифікацію учня. Так, кожен учень обирає героя, з яким він відчуває певний емоційний зв'язок, або схожість у характері. Учитель може запропонувати здобувачам освіти сформулювати початкові причини свого вибору: подібність у поведінці; близькість емоційних реакцій; спільні риси характеру; захоплення образом персонажа. Опісля учням можна запропонувати геометричне моделювання персонажа (з елементами арттерапії). Учні пропонується створити художній образ обраного героя, використовуючи одну домінуючу геометричну фігуру, з якою асоціюється даний персонаж (коло, квадрат, трикутник, прямокутник, овал). За потреби можна доповнювати малюнок іншими геометричними фігурами та формами, але основна має зберігати домінуючу роль. Таким чином школярі здійснюють символічне моделювання образу, трансформуючи характер персонажа у візуальну структуру. Після завершення малюнка учитель може запропонувати учням пояснити, чому саме така геометрична фігура була обрана для створення образу персонажа. Проаналізувавши свій малюнок і визначивши, які фігури повторюються найчастіше, учень може порівняти власні асоціації з узагальненими характеристиками психологічних символів геометричних фігур: коло (відкритість, доброзичливість, емоційна врівноваженість, потреба у гармонії), квадрат

(логічність, наполегливість, схильність до порядку та стабільності), трикутник (лідерські якості, енергійність, прагнення до досягнень, ініціативність), прямокутник (внутрішній пошук, перехідний стан, готовність до змін, овал (чутливість, гнучкість у мисленні, адаптивність). Також учням можна запропонувати ускладнений варіант вправи та попросити створити творчо-психологічну реконструкцію персонажа. Так, учням пропонується виконати одне або кілька розширених завдань, що сприяють формуванню креативності. Так, можна попросити школярів створити альтернативну версію персонажа, змінюючи домінуючу геометричну форму та пояснюючи, як зміна форми змінює характер, уточнити риси, яких бракує герою, та зобразити їх через додаткові форми чи кольори, перемалювати персонажа в іншому емоційному стані (гнів, радість, страх, подив), змінюючи геометричні елементи відповідно до емоції, накреслити “карту характеру героя”, де кожна фігура та колір позначає певну рису (сміливість, обережність, чуйність, рішучість). Також можна модифікувати завдання і попросити здобувачів освіти створити міні-історію, у якій персонаж завдяки своїм особливостям долає труднощі або взаємодіє з іншими героями. В кінці виконання вправи, учням можна запропонувати відповісти на питання:

-Які риси героя виявилися подібними до моїх?

-Які риси мені хотілося б розвинути?

-Як геометричні форми допомогли побачити характер по-новому?

-Чи можу я створити «геометричний автопортрет» і який вигляд він матиме?

У такий спосіб, на нашу думку, вправа сприяє не лише формуванню креативності, а й формуванню навичок самоспостереження, емоційного інтелекту, мисленнєвої гнучкості та здатності виражати складні характеристики через художні засоби.

Не менш цікавою для розвитку креативності, на наш погляд, є вправа «Як стати “архітектором” лібрето до дитячої опери?». Її можна використовувати під час вивчення теми «Національні мотиви в мистецтві» на уроках мистецтва у 4 класі (авт. Л. Масол). Пропонуємо школярам працювати в міні-групах і придумати

лібрето до дитячої опери («Коза-Дереза», «Пан-Коцький», тощо) на сучасний лад без конкретної букви. До прикладу, 1 група створює лібрето без букви “к”, 2 група не використовує “з”, тощо. Опісля вчитель пропонує учням поміркувати, як би виглядало лібрето до опери, якщо б вона виникла не в Італії, а у Стародавній Греції та її виконували у грецькому амфітеатрі. Для зручності проведення цієї вправи пропонуємо вчителям підготувати відео про театр Ст.Греції та виникнення/розвиток італійського оперного театрального мистецтва.

Нашу думку, вправа «Мистецькі плямки» також буде цікавою для здобувачів освіти. Учитель пропонує використати елементи арт-терапії, а зокрема техніку флюїд-арт. Вчитель може запропонувати під час слухання музики (Й.С.Бах «Анданте», В.Моцарт «Маленька нічна серенада», М.Лисенко «Баркаролла», тощо) відповідно до програмового змісту підручника Л.Масол (4 кл) створити малюнок використовуючи плямки різних кольорів. Так, вчитель пропонує учням обрати кольори фарб, які відповідають їхньому настрою. Опісля просить учнів в окремі пластикові горнятка додати по одному кольору фарби, клею ПВА (замість медіуму) та столову ложку води. Після розмішування пропонує учням у рандомному та хаотичному порядку вилити вміст горнятка на холст і за допомогою коктейльних трубочок створити малюнок. Опісля, вчитель пропонує описати малюнок. Також можна ускладнити це завдання і використати значення семантики кольорів, щоб учні легше визначали та розуміли свої емоції та почуття.

Отже, серію адаптованих/авторських вправ для формування креативності четвертокласників було розроблено відповідно до змістового наповнення підручників з мистецтва (авт. Л. Масол [4], Л. Кондратової [2]), з урахуванням сутності категорії «креативність», вікових особливостей учнів, зовнішніх та внутрішніх факторів, особливостей офлайн, онлайн та змішаного навчання в умовах воєнного стану.

Також пропонуємо для формування креативності творчі завдання. Серед них - «Художник-імпровізатор», яке адаптоване до нашого дослідження (за О. Кулик та Р. Шпіцою). Запропоноване творче завдання спрямоване не тільки на формування

креативності, але і на розвиток емоційної чутливості та здатності до художньої імпровізації через інтеграцію музикотерапевтичних прийомів, арттерапевтичних технік і елементарних психологічних практик. Його виконання дає змогу учням не лише візуалізувати музичні враження, а й усвідомити власні емоційні реакції, навчитися передавати їх через форму, колір та об'єм. Спочатку пропонуємо виконати музичне налаштування. Здобувачам освіти пропонуємо прослухати один із музичних творів: К. Дебюссі «Маленький пастух», К. Сен-Санс «Карнавал тварин» («Королівський марш лева», «Кури та півні», «Лебідь»), В. Барвінський «Сорока-ворона». Опісля вчитель організовує коротке обговорення після прослуховування:

- які емоції викликав музичний фрагмент;
- які образи або рухи виникли в уяві;
- який настрій музики (спокій, урочистість, грайливість, тривога тощо).

На нашу думку, це активізує здатність до синестетичного сприймання та креативної інтерпретації невербальних образів. Потім пропонуємо виконати художньо-пластичну імпровізацію. Так, здобувачам освіти пропонується створити просторову чи рельєфну композицію за прослуханням твором, використовуючи повітряний пластилін. Цей матеріал дає можливість експериментувати з об'ємом, фактурою, формою та кольоровими переходами. Під час творчої роботи учні можуть самостійно визначити який персонаж чи образ є центральним, які лінії (плавні, ламані, хвилясті) відповідають музичному руху, які кольори найточніше передають інтонацію музики; які елементи композиції варто зробити більшими або меншими, щоб підкреслити емоційну домінанту твору. Опісля пропонуємо провести аналітичне осмислення створеного образу. Так, після завершення прослуховування композиції проводиться аналіз художніх образів, який може здійснюватися учителем, самими учнями або у форматі взаємоаналізу. Пропонується звернути увагу на такі показники: колірна палітра (які кольори переважають та чому вони були обрані учнем, також як колір відображає характер музичного твору); пропорції та масштаб (чи є персонаж великим або дрібним, яку

емоцію це підсилює; чи є голова/очі/крила перебільшеними та що це символізує); композиція (де розташований головний образ, чи присутній фон, персонаж зображений в русі, чи статиці); форма і фактура (аналіз деталей, що можуть виражати силу, ніжність, грайливість чи легкість музики). Відтак, учні обговорюють свої припущення, порівнюючи художні елементи зі структурою музичного твору. Також для учнів з високим рівнем сформованості креативності пропонуємо модифікувати творче завдання та запропонувати його варіативність у інтерпретації. Так, для ускладнення та розвитку творчої автономії учитель може запропонувати такі варіанти: створити іншу версію образу, змінивши темп або динаміку (наприклад, «швидкий лебідь», «сумний лев», «радісні кури»); перетворити персонажа, використовуючи лише один колір або, навпаки, максимальне їх різноманіття; зробити нову інтерпретацію, прослухавши інший музичний фрагмент; порівняти дві власні роботи, визначивши, як зміна музики впливає на креативність у створенні малюнків. Опісля учням можна запропонувати спробувати себе у ролі композитора та художника одночасно, використовуючи цифровий ресурс Chrome Music Lab: Kandinsky. Так, школярі можуть створити візуальне зображення (лінії, точки, фігури), яке відповідає образу обраної тварини; прослухати, як зображені форми «звучать»; скоригувати композицію так, щоб звук і візуальний образ були узгодженими; порівняти «звучання» своєї пластилінової композиції з цифровою інтерпретацією. Цей етап виконання творчого завдання поєднує мистецьку, музичну та технологічну складові й сприяє розвитку синестетичного мислення та формуванню креативності. Наприкінці учням можна запропонувати відповісти на питання:

-Який музичний образ був для мене найбільш виразним і чому?

-Як колір і форма допомогли передати настрій твору?

-Чи легко було відтворити музику через пластилін і цифрові експерименти музичної лабораторії?

-Що я відкрив(-ла) про власну фантазію та стиль?

Також пропонуємо адаптоване творче завдання “Чи може картина заспівати?”(розроблено за О.Кулик та Р.Шпіцою). В цьому завданні пропонуємо для формування креативності використати елементи арт-терапії, музикотерапії, та психології. Так, здобувачам освіти пропонується розглянути та охарактеризувати репродукції картин А. Куїнджі «Веселка», В. Жмака «Колядники», В. Орловського «Урожай в Україні», Т. Шевченка «Селянська родина». Опісля, можна запропонувати для ускладнення завдання створити мелодію, яка схожа за настроєм до конкретної картини та яку вони обрали для аналізу. Також можна запропонувати озвучити картину та записати ноти до своєї мелодії за допомогою одного з експериментів мистецької лабораторії Toy Theatre – Music – Composer. Опісля можна запропонувати прослухати та продемонструвати її однокласникам, визначити емоції, які виникли у здобувачів освіти (творче завдання розроблено з урахуванням змісту підручника «Мистецтво» 4 кл. Л. Кондратова).

Не менш цікавою для учнів, на нашу думку є творче завдання «Створи мелодію свого настрою». У описаному завданні ми пропонуємо поєднати елементи музикотерапії та психології. Так, вчитель демонструє онлайн ксилофон та розповідає учням, як видобувається звук, які клавіші відповідають за високі й низькі ноти, яке чергування нот створює мелодію. Спочатку пропонує самостійно школярам дослідити онлайн інструмент (Додаток М) «граючи на слух». Потім пропонуємо школярам спробувати створити різні звуки та мелодію з різної послідовності нот. Опісля, можна запропонувати здобувачам освіти створити мелодію свого настрою за допомогою використання музичного інструменту - ксилофону онлайн. Також можна попросити учнів позначити свій настрій на шкалі «Мої емоції» на початку виконання завдання та в кінці, проаналізувавши зміни. Разом з тим, вчитель може ускладнити та модифікувати завдання і попросити школярів підрахувати скільки нот червоного, оранжевого, жовтого, зеленого, голубого, фіолетового та рожевого кольорів, які вони використали під час створення мелодії та чи їх настрої співпадає з кольорами нот. До прикладу: червоний – радість, зелений – надія, тощо.

Після виконання вправ та творчих завдань з формування креативності четвертокласників ми пропонуємо поступово переходити до виконання мініпроектів та STEAM-проектів. Таким чином наша система вправ, завдань, мініпроектів готує школярів до роботи в групах над проектами. Так, ускладнюючи завдання ми пропонуємо перейти до виконання мініпроектів. Серед них ми виокремлюємо три («Незвичне «життя» музичних інструментів», «100 життів для однієї речі», «Що було – що буде»).

Так, спочатку пропонуємо для підготовки учнів до STEAM-проектів виконати мініпроект «Незвичне «життя» музичних інструментів». У ньому намагалися поєднати елементи музикотерапії та арт-терапії. Спочатку вчитель пропонує учням переглянути відео (Додаток М). про музичні інструменти та за тембром і відгадати їх назви. Опісля пропонує намалювати ескіз фантастичного музичного інструменту, або музичного інструменту майбутнього та визначити, яким він може стати та як змінитися. Також можна запропонувати обговорити, як за допомогою яких підручних засобів його можна створити. Учні можуть спробувати описати можливий алгоритм його виготовлення. Цей мініпроект можна ускладнити. Учні можуть разом з батьками вдома також виготовити музичний інструмент з вторинних матеріалів і на наступному уроці створити оркестр фантастичних інструментів в класі, або музичних інструментів, які будуть у тренді в майбутньому.

Також пропонуємо виконати мистецький мініпроект «100 життів для однієї речі». Так, виконання даного мініпроекту для формування креативності молодших школярів шляхом стимулювання дивергентного мислення, уміння генерувати велику кількість альтернативних ідей, нетипових асоціацій, трансформувати звичні об'єкти у нові образи та ситуації. Проект поєднує елементи арттерапії, музикотерапії та творчу групову взаємодії. Виконання вправ мініпроекту формують здатність бачити мистецький об'єкт з різних точок зору, контекстах; стимулюють гнучкість і оригінальність мислення; формують креативність; розвивають навички художньо-образного мислення та експериментування з

засобами мистецької виразності; формують вміння працювати в колективі; розвивають синестетичні здібності через поєднання музики та візуального образу; сприяють емоційному самовираженню та художній імпровізації. Після завершення мініпроєкту передбачаємо, що учні зможуть відповідно до результатів Типових освітніх програм створювати оригінальні художні образи на основі одного предмета; пропонувати нетипові, альтернативні варіанти застосування звичних речей; синтезувати візуальні та музичні враження у творчій роботі; аргументувати власні художні рішення; створювати колективний продукт. Наступний етап виконання мініпроєкту - мотиваційно-пошуковий(Вибір «речі з тисячею життів». Так, на цьому етапі вчитель пропонує здобувачам освіти обрати один побутовий або навчальний предмет (яблуко, книга, ваза, ручка, ліхтарик, чашка, тощо), який стане центральним об'єктом мініпроєкту. Учні разом з учителем обговорюють, які асоціації викликає цей предмет; які емоції він може передавати; чи може «мати голос» або «характер»; або яким його можна уявити в іншому середовищі. Опісля відбувається індивідуальна творча інтерпретація - створення авторського натюрморту. Кожен учень створює індивідуальний малюнок обраного предмета. Техніки можуть бути різними (олівець, фломастери, пастель, змішані матеріали. Учитель заохочує дітей експериментувати. Може запропонувати змінити пропорції предмета; надати йому емоційного настрою; стилізувати під певного героя, жанр чи настрій; створити предмет так, ніби він живе у новому вимірі (місяць, дно океану, казковий ліс). Після виконання малюнку, вчитель пропонує учням створити груповий «натюрморт-панораму». Аркуші учнів з малюнками об'єднуються у велику композицію — «спільний натюрморт», до якого кожен додає свій фрагмент. Учні можуть пояснити значення своєї частини; аналізують, як їхній образ, зображений в малюнку взаємодіє з іншими; визначають, чи змінилася роль предмета у колективній композиції. Цей етап формує вміння бачити об'єкт у системі, а не лише окремо. Опісля школярам можна запропонувати виконати музикотерапевтичну імпровізацію - «Мелодія предмета».Учитель пояснює, що

навіть неживий предмет може «розповсюджувати» певні звукові вібрації, якщо уявити це творчо.

За допомогою цифрового інструменту, (Додаток ІІ) учні створюють коротку мелодію, яка, на їхню думку, могла б бути «голосом» обраного намальованого ними предмета. Під час роботи учні вирішують: яке звучання відповідає характеру предмета; чи є він «тихим», «дзвінким», «сміливим», «таємничим»; як поєднати повтори та контрасти у звуках, чи збігається музика з візуальним образом. На останньому етапі учитель стимулює дивергентне мислення. Учням пропонується вигадати якомога більше варіантів трансформацій або нетипового застосування обраного предмета. Наприклад: побутові («ваза як лампа»); фантастичні («яблуко як планета для мікролюдей»); технологічні («ручка як міні-робот»); екологічні («ваза як контейнер для збирання дощової води»); метафоричні («книга як двері до чужих світів»); гумористичні («чашка як шолом для мухи»). Таким чином учні створюють список ідей, який згодом об'єднується у «банк креативних перетворень предмета». Відтак, на нашу думку, на цьому етапі формується гнучкість мислення, креативність, уява, здатність до абстрагування, розуміння багатофункціональності та трансформації. В кінці виконання мініпроєкту учні презентують свої малюнки та свою мелодію намальованого предмета. Також вчитель може провести рефлексію:

- Що було найскладніше?
- Яка ідея виявилася найбільш неочікуваною?
- Чи змінилося сприйняття предмета?
- Які риси креативності вдалося проявити?

Не менш цікавим для формування креативності є мініпроєкт «Що було – що буде». Спочатку вчитель пропонує намалювати на одному аркуші музичні інструменти, на яких грали троїсті музики. В свою чергу, на іншому – троїсті музики через 100 років використовуючи техніку малювання геометричними фігурами. Вчитель пропонує пофантазувати і креативно їх зобразити (Як вони зміняться? Можливо сопілка буде електро інструментом, або цимбали будуть з

однією струною, на якій за допомогою датчиків, можна буде змінювати висоту звуків, тощо). Опісля пропонує розглянути малюнок та записати кольори, які найчастіше використовувалися в ньому і прочитати про їх значення. Так, семантика кольору може допомогти учню зрозуміти свої емоції та переживання, через виокремлення кольорів, які він (вона) обрали для малюнку.

Після того, як учні навчаться викорувати вправи, творчі завдання та мініпроекти, ми пропонуємо переходити до складніших завдань та виконання STEAM-проектів. У контексті нашого дослідження нами було розроблено 4 такі проекти. Перший ми пропонуємо учням виконати під час проведення констатувального експерименту, який детально описано у підпункті 2.1. А інші три – під час організації та проведення формувального експерименту.

Так, STEAM-проект «Театр у нашому житті» спрямований на формування в учнів 4 класу креативного мислення, емоційної чутливості, вміння аналізувати культурні явища та створювати власний мистецький продукт. В основі міждисциплінарне поєднання природничих знань про поведінку, технологічних аспектів сцени, інженерного проектування, театрального мистецтва та просторово-математичного мислення. Проект реалізується у групових та індивідуальних форматах, містить елементи дослідження, творчої роботи, рефлексії й командної взаємодії. У ході виконання проекту виокремлюємо компоненти STEAM і креативності:

S - Science: Допитливість, емоційна чутливість (Учні аналізують феномен театру як культурне й соціальне явище. Ознайомлюються з «театром природи»: ритуальною поведінкою тварин, голосовими сигналами, способами демонстрації емоцій).

T - Technology: Критичне мислення (Школярі працюють із цифровими ресурсами (відеофрагменти вистав), розглядають роботу світла, музики, сцени. Вчать порівнювати «традиційний» театр, кіно та онлайн-формати).

Е- Engineering: Комбінаторність (Учні створюють макет сцени: платформу, куліси, задник. Планують розташування об'єктів, комбінують матеріали, визначають функціональність елементів).

А - Art: Фантазування, ініціативність (Створення масок, простих костюмів і театральних персонажів. Інсценування невеликих фрагментів. Розвиток фантазії та ініціативності).

М - Mathematics: Гнучкість мислення (Учні вимірюють розміри сцени, масок, дотримуються пропорцій і співвідношень. Використовують лінійку, визначають середину, симетрію, пропорційність).

Етап 1. Вступне дослідження «Театр у природі та культурі»

1. Учні дивляться короткий відеофрагмент про поведінку тварин (ритуальне танцювання птахів, демонстраційні «сцени» мавп, голосові сигнали).
2. Обговорюють, чи можна це вважати «театральністю».
3. Учитель ставить проблемне запитання:

«Чому люди створили театр і чому він виник ще у давні часи?»

Спостереження: здобувачі освіти активно наводять приклади театру, який бачили (шкільні свята, лялькові вистави, кіно); учням подобається ідея, що «тварини теж грають ролі»; частина учнів пропонує власні інтерпретації: «театр, щоб передавати почуття», «щоб люди разом переживали історію».

Етап 2. Мультимедійний аналіз «Як працює сцена?»

Учні переглядають відео з сучасної театральної постановки (1–2 хв). Обговорюють: як змінюється освітлення; що роблять актори, щоб привернути увагу; як працюють куліси; чим театр відрізняється від кіно та мультфільмів.

Труднощі, які можуть виникнути пов'язані з тим, що частина учнів спершу не розуміє ролі освітлення. Тобто, потрібно спочатку пояснити, що в театрі немає монтажу, тому все «живе». Проте, після повторного перегляду учні почнуть помічати тіні, напрямок світла та кольорові акценти.

Етап 3. Інженерне моделювання «Створюємо власну сцену»

Групи отримують картон, кольоровий папір, ножиці, лінійки, дерев'яні палички, тканину. Учням на цьому етапі портібно побудувати міні-сцену, вирізати куліси, продумати місце для персонажів.

Перед роботою разом із учителем школярі визначають мінімальні розміри (наприклад, ширина 20 см, висота задника 15 см). Вони проводять постереження під час якого учні активно комбінують матеріали, випробовують різні варіанти конструкції; деякі четвертокласники спочатку можуть зробити занадто маленькі або, навпаки, громіздкі елементи - тоді група коригує план; – одна група створює рухому кулісу на нитці, а інша - проявляє ініціативність в іншому.

Етап 4. ART-компонент «Створення масок/костюмів». На цьому етапі учні створюють маски персонажів. Вони визначають геометричну розмітку олівцем; визначають центральну вісь (симетрію); декорують (пір'я, папір, тканина). Таким чином учні проявляють фантазію, створюючи тваринних, казкових, футуристичних героїв; виявляють ініціативність, оскільки деякі учні додали 3D-елементи (вуха, пір'я); розвивають емоційну включеність через обговорення між собою характеру персонажів.

Етап 5. Міні-інсценування «Живий театр». На цьому етапі кожна група презентує свою сцену й персонажів. Завдання до цього етапі пов'язане з тим, щоб учні придумали короткий діалог (3–4 репліки); визначили емоції; використали сцену, світло (настільну лампу), маски. Під час виконання цього проєкту зауважуємо, що учні легко вигадують історії. Це може стосуватися навіть тих школярів, які мовчать зазвичай на уроці; під час виконання завдань проєкту учні виявляють сильну емпатію та прагнення передати емоції; деякі можуть охоче взяти роль «режисера» — і керувати групою. Під час виконання завдання проєкту, вчитель може дати запитання типу:

- Чому театр був важливим для людей у давнину?
- Як змінюється театр у цифрову епоху?
- Як правильно розмістити куліси, щоб вони не закривали акторів?

– Як розрахувати пропорції у макеті сцени?

– Що робить виставу цікавою?

У результаті проєкту, учні розвивають фантазію, ініціативність, емоційну чутливість; навчаються комбінувати матеріали; створюють оригінальні маски та макети сцени; розуміють роль театру у культурі; можуть порівнювати театр, кіно, онлайн-вистави; вміють проводити просторові вимірювання, дотримуватися пропорцій; знають, як працює сценічний простір; вчаться працювати в команді; проявляють увагу до думки інших; презентують власні ідеї перед класом.

Проєкт виявляє, що театральна діяльність у форматі STEAM є ефективним засобом формування креативності учнів. Інженерні, мистецькі та математичні завдання природно інтегруються в єдину творчу діяльність, підсилюючи один одного. Учні працювали із захопленням, проявляли дослідницький інтерес і високу емоційну включеність.

В свою чергу проєкт «Музика і архітектура» спрямований на інтеграцію мистецького, інженерного, математичного та науково-дослідницького компонентів, що забезпечує формування креативності молодших школярів через аналіз музичних творів та їх переосмислення у вигляді архітектурних форм. Виконання проєкту ґрунтується на міждисциплінарних зв'язках, активізації емоційної чутливості, розвитку просторової уяви та здатності до трансформації образів.

Науковий компонент (Science).

На етапі ознайомлення учні досліджують феномен взаємозв'язку музики та архітектури. Учитель пропонує дітям прослухати декілька музичних творів, що відрізняються за темпом, характером та емоційним забарвленням. Після прослуховування учні обговорюють запитання: «Як музика може впливати на форму будівлі?», «Який архітектурний стиль може відповідати тій чи іншій мелодії?»

Під час обговорення школярі аналізують архітектурні зразки (концертні зали, театри, сучасні об'єкти органічної архітектури) та порівнюють їх із настроєм

прослуханих мелодій. Завдяки цьому формується вміння встановлювати міжпредметні відповідності та здійснювати первинний мистецький аналіз. Розвиваються такі компоненти креативності, як допитливість та комбінаторність.

Технологічний компонент (Technology).

На наступному етапі учні працюють з візуальними матеріалами: зображеннями архітектурних споруд, відеофрагментами, прикладами будівель, створених за принципами динамічної та «музичної» архітектури. Під керівництвом учителя школярі аналізують форми, лінії, ритми, які використовують архітектори.

У ході бесіди порушуються питання: «Чи може будинок бути побудований за принципом мелодії?», «Як архітектура передає рух і ритм?». Учні встановлюють зв'язок між технологічними засобами візуалізації та творчим задумом. Вправа сприяє розвитку гнучкості мислення: школярі вчаться сприймати будівлю не лише як об'єкт, а як візуальну метафору певного звучання.

Інженерний компонент (Engineering).

Після аналітичної частини учні переходять до створення власного ескізу або макета «музичного будинку». На цьому етапі школярі обирають одну мелодію, яка найбільше їх вразила, і намагаються трансформувати її основні характеристики у просторові форми.

Учні відповідають на запитання: «Як спроектувати будівлю, що передає характер музики?». Вони створюють ескізи, де музичний ритм може бути переданий через повторювані модулі, плавна мелодія через хвилясті лінії, а динамічна композиція — через контрастні та ламані форми.

Під час виготовлення макета (з картону, паперу чи підручних матеріалів) формується самостійність, інженерна уважність та здатність переводити абстрактний образ у конкретну конструкцію.

Мистецький компонент (Art).

На етапі художнього доопрацювання учні здійснюють естетичне оформлення проєкту. Вони обирають кольори, що відповідають емоціям мелодії, продумують декоративні елементи та художні акценти.

Учитель ставить проблемні питання: «Яким кольором можна передати легку або драматичну мелодію?», «Які форми найкраще підкреслюють емоції твору?».

Цей етап сприяє розвитку емоційної чутливості та мистецького смаку. Учні вчаться аргументувати свій вибір та естетично організовувати простір композиції.

Математичний компонент (Math).

Заключним етапом є математичний аналіз створеної моделі. Учні виконують завдання з обчислення пропорцій, визначення симетрії та ритмічних повторів у власній архітектурній композиції.

Школярі відповідають на питання: «Як зберегти рівновагу в конструкції?», «Скільки повторюваних елементів використано?», «Чи є будівля симетричною?».

Це дозволяє учням застосувати математичні уявлення на практиці, усвідомити, що мистецький образ тісно пов'язаний із точністю та логічною побудовою.

Результатом є готовий ескіз або макет «Музичного будинку», а також коротка презентація, у якій кожна дитина пояснює, як музика вплинула на архітектурне рішення.

Таким чином, проєкт «Музика і архітектура» забезпечує комплексне формування креативності: учні вчаться аналізувати, порівнювати, емоційно реагувати, конструювати та аргументувати власні рішення. Він формує вміння інтегрувати знання з різних галузей та перетворювати музичні враження на візуально-просторові об'єкти.

Не менш цікавим є проєкт «Музика та природа» спрямований на інтеграцію музичного мистецтва, природничих наук, технологічних підходів, інженерної творчості, художнього оформлення та елементарної математики. Його метою є формування креативності учнів шляхом усвідомлення звукової природи навколишнього середовища, аналізу природних явищ та створення власних інструментів, здатних відтворювати акустичні характеристики природних об'єктів. Проєкт реалізується через комплекс міжпредметних завдань, що активізують допитливість, емоційну чутливість, фантазію та вміння конструювати нові об'єкти з доступних матеріалів.

1. Науковий компонент (Science)

На першому етапі учні досліджують природні звукові явища. Учитель організовує слухання аудіозаписів або відеофрагментів із різними природними звуками: шумом лісу, співом птахів, шелестом трави, звуком дощу або вітру. Школярі обговорюють, які звуки характерні для різних природних середовищ та чому вони виникають.

Учитель ставить проблемні запитання:

- «Як звучить природа?»
- «Чому різні об'єкти створюють різні звуки?»

Під час обговорення учні виявляють здатність до емоційної чутливості, здійснюють порівняльний аналіз природних акустичних явищ та вчаться усвідомлювати особливості природної акустики як наукового феномену. Цей етап формує базові навички звукового спостереження та аналізу.

2. Технологічний компонент (Technology)

Наступним кроком є класифікація музичних інструментів за тембром і способом звуковидобування. Учитель демонструє приклади інструментів (у живому програванні або у відеоформаті) та пропонує учням визначити, які інструменти можуть найточніше імітувати конкретні природні звуки, наприклад, шум дощу, спів птахів чи завивання вітру.

У ході виконання вправи учні групують інструменти за характером звучання. Так, ударні інструменти пов'язуються з краплями дощу, сопілки або флейти з рухом повітря, скрипкові інструменти із протяжними звуками вітру. Виконання завдання активізує комбінаторне мислення: школярі знаходять відповідності між акустичними властивостями інструментів і природними звуками.

3. Інженерний компонент (Engineering)

Після аналітичної частини учні переходять до створення власного «інструменту природи» з підручних матеріалів. Учитель пояснює принципи створення найпростіших шумових та ударних інструментів: маракасів, дощових паличок, брязкалець тощо.

Учні виконують конструктивне завдання: обирають природний звук, який хочуть відтворити; підбирають матеріали (пластикові пляшки, крупи, папір, гумки, коробочки); конструюють інструмент, що здатний відтворити бажаний тембр.

Під час роботи вони розвивають самостійність, ініціативність і вміння створювати нові функціональні об'єкти, що мають чітко визначене практичне призначення. Важливим елементом є тестування: здобувачі освіти оцінюють, наскільки точно їх інструмент передає природний звук, і вносять необхідні корективи.

4. Мистецький компонент (Art)

Після завершення технічного конструювання учні переходять до художнього оформлення створених інструментів. Учитель пропонує використати кольори та візуальні символи, що відповідають природному явищу, яке інструмент імітує.

Проблемні запитання «Які кольори виражають шум дощу або шелест листя?» «Як передати характер природного звучання через форму та декор?»

Учні оформлюють інструмент у художньому стилі, що відповідає їх творчому задуму. Завершальним етапом цього блоку є виконання невеликого музичного номеру, під час якого школярі презентують створені інструменти та демонструють їх звучання. Тут активізуються фантазія, гнучкість мислення та здатність виражати емоції через мистецькі засоби.

5. Математичний компонент (Math)

У заключному блоці учні проводять прості математичні спостереження, пов'язані зі створеним інструментом. Вони підраховують кількість ударів або повторюваних звукових елементів, встановлюють закономірності ритмічних структур та аналізують рівень гучності залежно від сили удару або кількості наповнювача.

Основні запитання на цьому етапі: «Скільки звуків повторюється у ритмі?» та «Як змінюється звучання залежно від кількості наповнювача?». Виконання математичних спостережень сприяє розвитку вміння генерувати нові ідеї та

встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між конструктивними параметрами інструменту та його акустичними характеристиками.

Результатом реалізації проєкту є: власноруч створений «інструмент природи»; розвиток здатності учнів розрізняти природні звуки та відповідні тембри; уміння переносити природні акустичні явища у музичну та конструкторську діяльність; сформовані навички виконання ритмічних структур; коротка презентація або творчий виступ з демонстрацією природних звуків у музичній інтерпретації.

Таким чином, проєкт «Музика та природа» забезпечує інтеграцію природничих спостережень, технічної класифікації, інженерної діяльності, художнього вираження та математичного аналізу. Він сприяє формуванню креативності в учнів, навички створення нових об'єктів, розвиває здатність бачити та відтворювати красу природи через мистецькі та технічні засоби.

У процесі реалізації проєкту «Живопис і математика» учні виконують комплекс навчально-пізнавальних дій, спрямованих на інтеграцію образотворчої діяльності з елементами математичного мислення. На початковому етапі школярі здійснюють аналіз геометричних форм, які найчастіше зустрічаються у творах живопису (коло, квадрат, прямокутник, трикутник), та ідентифікують їх у відомих художніх зразках. Після цього учні переходять до практичного моделювання композиції: вони створюють ескіз майбутнього зображення, добираючи геометричні фігури як структурні компоненти художнього образу.

У ході виконання практичної частини проєкту школярі здійснюють пропорційне вимірювання елементів композиції, визначали співвідношення частин та дотримувалися принципів симетрії й ритмічної побудови. Особливу увагу вони пропонується приділяти точності ліній, відповідності розмірів фігур та логічній організації простору, що забезпечило розвиток вмінь застосовувати математичні поняття у творчій діяльності.

На завершальному етапі учні виконують художнє доопрацювання роботи: добирають колірні поєднання, визначали домінанту композиції, здійснювали

деталізацію й гармонізацію форми. Під час рефлексивного обговорення вони можуть аналізувати, які математичні моменти, так і художній результат.

Таким чином, участь у проєкті сприяє формуванню в учнів креативності, просторового мислення, композиційної грамотності, уміння поєднувати аналітичні та творчі підходи у процесі виконання мистецького завдання (табл. 2.2).

Таблиця 2.2

**Система STEAM-проєктів, спрямованих на формування креативності
учнів 4 класу на уроках мистецтва**

Компоненти STEAM	Компоненти креативності	Зміст	Запитання та завдання	Очікувані результати
Проєкт № 1 «Театр у нашому житті»				
S (Science)	Допитливість, емоційна чутливість	Театр у світі тварин (етологія, «поведінка» у театрі).	Чому театр важливий для людей з давнини?	Розуміння ролі театру в культурі.
T (Technology)	Критичне мислення	Відео з театральними виставами, вивчення освітлення сцени.	Чи змінився театр зараз?	Усвідомлення відмінностей (сцена, кіно, онлайн).
E (Engineering)	Комбінаторність	Створення сцени, куліс.	Як створюють сцену (декорації)?	Створення макету театру.
A (Art)	Фантазування, ініціативність	Маски, декорації, інсценування.	Виготовлення масок або костюмів персонажів.	Костюми (маски) з паперу, тканини.
M (Math)	Гнучкість мислення	Вимірювання розмірів сцени, масок,	Як розрахувати розмір декорацій?	Усвідомлення просторових співвідношень.

		використання пропорцій.		
Проект № 2 «Музика і архітектура»				
S (Science)	Допитливість, комбінаторність	Як музика може «звучати» у будівлях?	Який стиль відповідає мелодії?	Аналіз архітектури театрів, концертних зал.
T (Technology)	Гнучкість мислення	Розгляд візуальних прикладів музичних форм	Чи можна побудувати будинок як мелодію?	Візуальні приклади.
E (Engineering)	Самостійність	Створення «музичного будинку».	Як спроектувати музичну будівлю?	Ескіз (макет)
A (Art)	Емоційна чутливість, критичне мислення	Естетичне наповнення.	Як передати емоції через будівлю?	Оформлення музичного будинку
M (Math)	Критичне мислення	Вимірювання пропорцій будинку	Як зберегти рівновагу в формі	Уявлення про симетрію і ритм
Проект № 3 «Музика та природа»				
S (Science)	Допитливість, емоційна чутливість	Слухання звуків природи. Звуки тварин, лісу, вітру – природна акустика.	Як звучить природа?	Відтворення природної акустики
T (Technology)	Комбінаторність	Групування інструментів за звучанням	Які інструменти можуть імітувати звуки природи?	Розрізнення тембрів

E (Engineering)	Самостійність, ініціативність	Створення «інструменту природи» з підручних матеріалів.	Створення інструментів (маракаси з пляшок тощо).	Вміння створювати нові об'єкти з підручних матеріалів
A (Art)	Фантазування, гнучкість	Художнє оформлення інструменту.	Виконання музичного номеру на створених інструментах	Вираження емоцій через форму, колір
M (Math)	Вміння генерувати нові ідеї	Підрахунок кількості звуків/ударів/рівня гучності.	Скільки звуків повторюється?	Розуміння ритмічних структур
Проект № 4 «Живопис і математика»				
S (Science)	Критичне мислення	Оптичні ілюзії, сприйняття форми.	Як пов'язані картини і геометрія?	Аналіз картин з геометричними формами
T (Technology)	Допитливість	Спостереження. Робота з творами мистецтва	Які форми використовують художники?	Візуальний аналіз
E (Engineering)	Комбінаторність	Створення трафаретів.	Як зробити форму точнішою?	Практична побудова
A (Art)	Оригінальність мислення	Малюнок у стилі кубізму.	Створення малюнку з геометричних форм.	Індивідуальний малюнок
M (Math)	Гнучкість мислення	Визначення площ фігур, підрахунок.	Порахувати скільки яких фігур.	Інтеграція математики і мистецтва
Підсумковий проєкт «MedArt: Мистецтво та людина»				

S (Science)	Емоційна чутливість, допитливість	Проведення простого експерименту: учні слухають різні жанри музики і фіксують зміни в настрої, пульсі, диханні.	Як музика впливає на організм людини (емоції, пульс, дихання)?	Усвідомлення теми через обговорення, перегляд короткого відео.
T (Technology)	Критичне мислення	Прослуховування й аналіз музичних творів	Проведення експерименту, прослуховування музики, аналіз.	Учні помічають зміни у власному стані.
E (Engineering)	Комбінаторність	Створення макету людини, а також зв'язок із інструментами.	Як поєднати тіло й музику?	Усі частини тіла пов'язані з відповідними інструментами.
A (Art)	Самостійність	Малювання або колаж: «Я і музика» – емоції під час прослуховування улюблених мелодій.	Які емоції ми відчуваємо під час прослуховування музики?	Малюнок або колаж
M (Math)	Вміння генерувати ідеї	Підрахунок кількості інструментів, кількості учнів, яким сподобалася певна музика	Яка мелодія подобається найбільше?	Аналіз уподобань учнів

Отже, у підпункті 2.2., нами розроблено експериментальні вправи, творчі завдання, міні-проекти та 4 STEAM-проекти, які пропонуємо використовувати для підвищення рівнів сформованості креативності четвертокласників на уроках мистецтва.

2.3 Організація та аналіз результатів дослідження

Так, під час проведення нами уроків мистецтва, протягом першого семестру 2025 н.р. здійснювався формувальний етап дослідження з формування креативності в учнів 4 класу з використанням спочатку вправ, творчих завдань, міні-проектів, а потім мистецьких STEAM-проектів відповідно до змісту Державного стандарту початкової освіти [10] та чинної Типової освітньої програми для 4 класів ЗЗСО [32], що передбачає інтегрований розвиток особистості, креативності, творчих здібностей, логічного і критичного мислення, вміння працювати в команді та застосовувати знання у практичній діяльності.

Формувальний етап дослідження проводився з учнями експериментального класу, в той час як учні контрольного навчалися за традиційною програмою.

За результатами реалізації проектів було відзначено підвищення інтересу до мистецтва, зростання кількості нестандартних ідей, бажання учнів експериментувати, вигадувати, творити. Рівень активності, впевненості у власних силах та комунікабельності в експериментальному класі також покращився, що підтверджено результатами дослідження на контрольному етапі.

Нами було проведено з учнями експериментальні вправ, творчі завдання, мініпроекти та STEAM-проекти. Опісля учням було запропоновано пройти повторне анкетування.

Так, під час організації та проведення експерименту для учнів серед експериментальних вправ найцікавішою виявилася вправа «Малюнок емоцій». 30% учнів виконали її з легкістю, відтак нами було ускладнено завдання у порівнянні з констатувальним експериментом. Учням сподобалося малювати у нетрадиційних техніках, таких як флюїд-арт, малювання ниткою, губкою, тощо. Учні із задоволенням заповнювали розроблену нами картку-завдання до вправи та вивчали себе, свої емоції через семантику кольору.

В свою чергу вправ «Кольорове читання казки під музичний супровід» для третини школярів виявилася складнішою для виконання. Виконуючи вправу, учні

не лише переосмислювали зміст казки, а й здійснювали проєкцію на власний досвід. А через образи й історії вони проговорювали власні сильні сторони та ті риси, які прагнуть розвивати.

Безліч емоційних реакцій та схвальних відгуків отримали права розроблена за мотивами анімаційного фільму «Як козаки сіль купували» та вправа «Мистецькі плямки».

Також учням сподобалися творчі завдання, які ми пропонували виконати для формування креативності («Художник-імпровізатор», «Чи може картина заспівати? », «Створи мелодію свого настрою».

Після виконання вправ та творчих завдань з формування креативності четвертокласників ми запропонували школярам поступово переходити до виконання мініпроєктів та STEAM-проєктів. Таким чином наша система вправ, завдань, мініпроєктів підготувала школярів до роботи в групах над проєктами.

Так, ускладнюючи завдання ми пропонували перейти до виконання мініпроєктів. Серед них ми виокремлюємо три («Незвичне «життя» музичних інструментів», «100 життів для однієї речі», «Що було – що буде»). Опісля позитивних та схвальних відгуків, ми пропонували протягом жовтня та листопада виконати STEAM-проєкти «Театр у нашому житті», «Музика і архітектура», «Музика та природа», «Живопис і математика».

Підсумовуючи результати експерименту, ми виявили, що відбулися позитивні зміни в експериментальному класі. Це зумовлено процесом включення різних видів STEAM-проєктів на уроках мистецтва, усвідомлення його важливості самими учасниками експерименту – вчителями та учнями.

Спостерігаючи за роботою молодших школярів, ми виявили, що більшість з них проявляли ініціативу і, отримуючи задоволення від роботи над завданнями творчого спрямування, прагнули опанувати й застосувати набутий творчий потенціал.

Після впровадження системи роботи з використанням STEAM-проєктів на уроках мистецтва для розвитку креативності учнів 4 класу було помічено низку

позитивних змін. По-перше, значно покращилася мотивація учнів до творчої діяльності – четвертокласники стали активніше брати участь у творчих завданнях, проявляти ініціативу та самостійність. Вони охоче долучалися до виконання індивідуальних міні-проектів і з більшим задоволенням підходили до процесу навчання.

По-друге, підвищився рівень розвитку творчих здібностей, креативного мислення та уяви, що відобразилося у більш різноманітних та оригінальних роботах учнів. Також помітним стало покращення навичок самоаналізу і рефлексії, завдяки регулярним індивідуальним бесідам і веденню портфоліо творчих досягнень. Учні почали краще усвідомлювати свої сильні сторони і зони для розвитку, що позитивно вплинуло на їхню самооцінку та впевненість у власних силах.

По-третє, значно покращилася взаємодія між учителем і учнями: завдяки індивідуальному підходу під час реалізації STEAM-проектів вдалося глибше зрозуміти потреби, інтереси й потенціал кожної дитини, що сприяло більш довірливій атмосфері в класі. Учні стали відкритішими до спілкування, легше висловлювали власні думки та ідеї, проявляли ініціативу у співпраці. Це, своєю чергою, позитивно позначилося на загальному емоційному кліматі в класному колективі та сприяло формуванню підтримувального й творчого освітнього середовища.

Відповідно для повторного виокремлення рівнів сформованості креативності на уроках мистецтва в 4 класі після апробації експериментальних вправ, творчих завдань та проектів нами було організовано повторне анкетування з уточненими питаннями. Їх було 10, як і під час проведення констатувального експерименту (додаток Б). Після опрацювання даних математичної статистики та порівняти результатів після першого та другого зрізів, нами було розроблено діаграму та представлено відповідні результати. Особливо високий інтерес викликали креативні завдання з елементами STEAM-підходу.



Результати дослідження

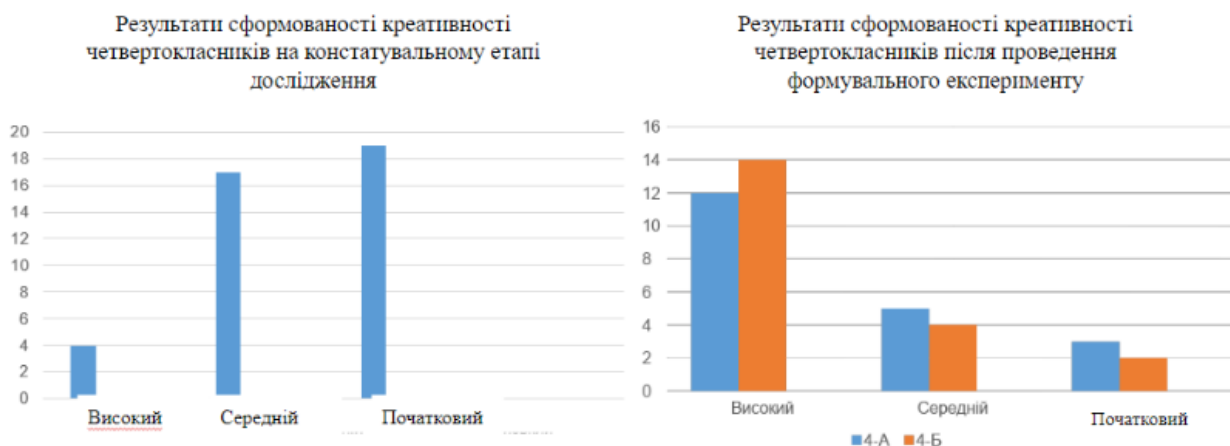


Рис. 2.2 Порівняльна характеристика рівнів сформованості креативності четвертокласників засобом STEAM-проектів

Джерело розроблене автором

Аналізуючи дані математичної статистики очевидним стало те, що за допомогою цілеспрямованої роботи і формуванню креативності в контексті реалізації STEAM-проектів на уроках мистецтва в учнів експериментального класу значно підвищився рівень розвитку досліджуваної якості, порівняно з результатами дослідження в контрольному класі. Таким чином, ми отримали результати, що засвідчили ефективність експериментальних вправ, завдань, мініпроектів та STEAM-проектів.

Як засвідчив другий зріз після проведення формувального експерименту, низький рівень сформованості креативності в учнів експериментального класу знизився на 8,4 %, середній – зріс на 4,2 %, в той час як високий рівень на 4,2 % зріс. Натомість в учнів контрольного класу рівень розвитку креативності зріс не суттєво.

Педагогічний експеримент показав, що систематичне використання STEAM-проектів на уроках мистецтва, мініпроектів, творчих завдань, рефлексивних бесід та ведення портфоліо створюють сприятливі умови для розвитку креативності

учнів 4 класу. Учні експериментального класу стали активнішими, ініціативнішими, виявляли більше самостійності в роботі, охочіше брали участь у творчих проєктах на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво», виявляли фантазію та нестандартне мислення.

Проведений експеримент підтвердив наше припущення про те, що ефективне формування креативності молодших школярів можливий лише за умови створення цілісної системи вправ, завдань, мініпроєктів та STEAM-проєктів.

На основі аналізу значної кількості наукових джерел із досліджуваної проблеми та з урахуванням результатів проведеного експериментального дослідження, вважаємо доцільним запропонувати деякі рекомендації щодо реалізації STEAM-підходу на уроках мистецтва для формування креативності учнів.

По-перше, важливо забезпечувати інтеграцію мистецтва з іншими дисциплінами. Зміст уроків доцільно пов'язувати з математикою, природознавством, технологіями, мовами, інформатикою. Це допомагає дітям бачити міжпредметні зв'язки, стимулює пошук нестандартних рішень і створює основу для формування цілісного світогляду. Наприклад, під час теми «STEAM-герой» доцільно залучати знання про довкілля, мовленнєву компетентність (створення усного опису) та використання цифрових інструментів.

По-друге, потрібно приділяти належну увагу організації творчої проєктної діяльності з реальним результатом. Проєктна робота має передбачати створення кінцевого продукту (макета, презентації, моделі, цифрового арту), що сприяє підвищенню мотивації учнів і розвитку їхньої відповідальності за результат. Наприклад, підсумковий проєкт «Винахід для майбутнього» передбачає поєднання художньої діяльності з елементами технологічного моделювання.

Залучайте учнів до вирішення реальних або фантастичних проблем. Завдання мають бути змістовними, емоційно забарвленими, пов'язаними з життєвими або уявними ситуаціями. Формулювання проблемного запиту спонукає дитину не просто виконати інструкцію, а творчо осмислити діяльність. Наприклад:

«Придумай пристрій, який очистить повітря у місті», або «Намалюй будинок для людей, які живуть під водою».

По-третє, необхідно створювати умови для індивідуальної та групової роботи. STEAM-уроки передбачають баланс між індивідуальною творчістю і взаємодією в мікрогрупах. Спільна діяльність над мініпроектами розвиває навички комунікації, критичного мислення, прийняття рішень. Учні мають можливість не лише презентувати свої ідеї, а й навчатися у товаришів.

По-четверте, не забувайте використовувати цифрові інструменти для візуалізації та презентації ідей. STEAM-підхід передбачає обов'язкове впровадження ІКТ: онлайн-дошки (Padlet, Jamboard), програми для створення колажів, 3D-моделювання, цифрові презентації тощо. Це стимулює пізнавальний інтерес, розширює можливості творчого самовираження. Наприклад, створення образу персонажа онлайн або вигаданої машини у графічному редакторі.

По-п'яте, забезпечуйте системність і поступовість впровадження STEAM-компонентів. Для досягнення стійких результатів слід планувати уроки за STEAM-підходом систематично, з поступовим ускладненням завдань і збільшенням долі самостійності. Рекомендується складати тематичні блоки або модулі, які поєднують мистецтво з технікою, мовленням, логікою.

Після виконання STEAM-завдань доцільно організовувати коротку рефлексію: «Що було цікаво?», «Що вдалося?», «Що я зробив по-новому?». Це сприяє усвідомленню учнями своєї творчої діяльності, аналізу власних досягнень і встановленню особистісного сенсу у навчанні.

Підсумовуючи зазначимо, що впровадження STEAM-проектів на уроках мистецтва дозволяє не лише розвивати естетичну сферу молодших школярів, а й формувати ключові компетентності XXI століття: креативність, співпрацю, комунікацію, критичне мислення, технологічну грамотність. Зазначені рекомендації можуть бути адаптовані вчителями відповідно до навчальної програми, можливостей учнів та матеріально-технічної бази закладу освіти.

Висновки до другого розділу

В другому розділі представлено результати актуального стану сформованості креативності учнів 4 класу на уроках мистецтва засобами STEAM-проектів з урахуванням розроблених критеріїв та показників.

На першому етапі уточнено мету та завдання дослідження, а також розроблено анкету для діагностики актуального стану сформованості креативності. В другому підпункті цього розділу означено систему вправ («Малюнок емоцій», «Кольорове читання казки під музичний супровід», «Як козаки сіль купували», «Мистецькі плямки»), творчих завдань («Художник-імпровізатор», «Чи може картина заспівати?»), мініпроектів («Незвичне «життя» музичних інструментів», «100 життів для однієї речі») та STEAM-проектів («Театр у нашому житті», «Музика і архітектура», «Музика та природа», «Живопис і математика») з формування креативності на уроках мистецтва в учнів 4 класу. Після організації та проведення формувального експерименту, було узагальнено дані отриманої математичної статистики. Так, після формувального експерименту на основі аналізу відповідей учнів четвертих класів на запитання розробленої нами анкети та результатів експериментальних вправ, завдань та проектів було визначено позитивну динаміку.

В контексті реалізації STEAM-проектів на уроках мистецтва в учнів експериментального класу значно підвищився рівень сформованості креативності, порівняно з результатами дослідження, які було проведено в контрольній групі.

Таким чином, ми отримали результати, що засвідчили ефективність розроблених нами експериментальних проектів. Проведений експеримент підтвердив наше припущення про те, що використання STEAM-проектів як засобу розвитку креативності учнів 4 класу на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво» є ефективним. На основі аналізу значної кількості наукових джерел із досліджуваної проблеми та з урахуванням результатів проведеного експериментального дослідження, запропоновано практичні рекомендації щодо реалізації STEAM-проектів на уроках мистецтва для формування креативності учнів.

ВИСНОВКИ

Уточнено сутність базових понять дослідження: «креативність», «STEAM-освіта», «STEAM-проект». Під креативністю розуміємо багатогранне явище, яке включає здатність до генерації нових ідей (оригінальність); розв'язання нестандартних проблем; застосування уяви для створення інноваційних рішень. Під STEAM-проектом слід розуміти групову навчально-пізнавальну, творчу або ігрову діяльність учнів, що має визначену ціль, методи, засоби діяльності, а також передбачає інтеграцію STEAM-дисциплін і спрямована на досягнення результату.

Обґрунтовано роль STEAM-проектів як засобу формування креативності молодших школярів. Через участь у мистецьких проектах учні не лише реалізують свої ідеї в практичній формі, а й вчаться оцінювати результати, аргументувати свої вибори та працювати над удосконаленням задуму. Таким чином, проекти стають потужним інструментом розвитку креативного потенціалу в умовах інтегрованого навчання. Закцентовано увагу на тому, що STEAM-проекти є ефективним засобом розвитку креативності молодших школярів, оскільки вони поєднують наукові та технічні знання з творчою діяльністю. Такий підхід сприяє формуванню критичного мислення, навичок дослідження, комунікації та інтегрованого вирішення проблем. Крім того, STEAM-проекти допомагають усунути розрив між теорією та практикою, готуючи дітей до реального життя. Завдяки емоційному залученню, мотивації до творчості та прагненню до саморозвитку учні здобувають не лише знання, а й вміння їх застосовувати, що є важливим для формування творчої особистості.

Розкрито особливості використання STEAM-проектів на уроках мистецтва для формування креативності учнів 4 класу. Завдяки гнучкості курсу «Мистецтво» вчитель має можливість добирати відповідні методи та форми навчання, що сприяє особистісному розвитку школярів. STEAM-проекти дають змогу інтегрувати культурну спадщину, технологічні можливості та сучасні освітні підходи, допомагаючи дітям розвивати творчий потенціал і навички командної роботи.

Досліджено актуальний стан сформованості креативності в учнів 4 класу. У результатах констатувального експерименту, на основі аналізу відповідей учнів четвертих класів на запитання розробленої нами анкети та результатів після виконання вправ, завдань та проєктів виявлено недостатній рівень сформованості креативності школярів. Відтак, нами було розроблено систему експериментальних вправ, творчих завдань, мініпроєктів та 4 STEAM-проєкти для вивіщення рівнів креативності четвертокласників.

Після проведення формувального експерименту було здійснено аналіз даних математичної статистики. Вони засвідчили позитивну динаміку. Також нами було розроблено практичні рекомендації щодо впровадження STEAM-проєктів на уроках мистецтва для формування креативності учнів.

Отже, проведений експеримент підтвердив наше припущення про те, що ефективне формування креативності молодших школярів можливий лише за умови створення цілісної системи впра, творчих завдань, мініпроєктів та STEAM-проєктів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрієвська В. М. Проект як засіб реалізації STEAM-освіти у початковій школі. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: «Педагогіка. соціальна робота»*, 2017. Вип. 2 (41), С. 11-14.
2. Аристова Л. Методика викладання інтегрованого курсу «Мистецтво»: навч.-метод. посібник (для змішаної форми навчання). Миколаїв: «РАЛ-поліграфія», 2022. 213 с.
3. Біла І. М. Психологія дитячої творчості: наук.-метод. посібник. Київ: Фенікс, 2014. 138 с.
4. Бовсунівський В. М. Метапредметна компетентність учнів НУШ як інноваційний процес на уроках інтегрованого курсу «Мистецтво». *Мистецька освіта та розвиток творчої особистості*, 2025. Вип. 3. С. 5-10.
5. Великий тлумачний словник сучасної української мови (з дод. і допов.) Уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. Ірпінь: ВТФ «Перун», 2005. 1728 с. URL: <http://irbis-nbuv.gov.ua/ulib/item/UKR0000989> (дата звернення 23.01.2025).
6. Вищий рівень розвитку творчих здібностей. Поняття «творчі здібності» в психолого-педагогічних дослідженнях. URL: <https://surli.li/dgfty> (дата звернення: 15.01.2025).
7. Все про правильне проведення тесту креативності П. Торренса серед школярів та опрацювання результатів такої діагностики творчого мислення URL: <https://surli.cc/bpramy> (Дата звернення: 13.01.2025).
8. Гордієнко Т. В. Сучасні підходи до навчання технологічної та мистецької освітньої галузі в початковій школі: навч.-метод. посіб. Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя, 2025. 178 с.
9. Дардан Т. С. Розвиток креативності та обдарувань учнів молодших класів. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2014. Вип. 7. С. 30-33.

10. Державний стандарт початкової освіти, затверджений постановою КМУ 21 лютого 2018 р. №87. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text> (Дата звернення: 17.01.2025).
11. Закон України «Про освіту» (Редакція від 21.11.2021) URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (Дата звернення: 13.04.2023).
12. Закон України «Про повну загальну середню освіту» № 463-IX від 16 січня 2020 року. URL: <https://osv-osvita.gov.ua/zakon-ukraini-pro-povnu-zagalnu-serednju-osvitu-10-14-11-16-04-2020/> (Дата звернення: 15.01.2025).
13. Інтегрований курс «Мистецтво»: сучасні інструменти для ефективного викладення матеріалу. URL: <https://vseosvita.ua/c/news/post/18672> (Дата звернення: 11.01.2025).
14. Калініченко О. В., Аристова Л. С. Мистецтво: підруч. інтегрованого курсу для 1 кл. закладів загальної середньої освіти. Київ: Видавничий дім «Освіта», 2018. 128 с.
15. Калініченко О. В., Аристова Л. С. Мистецтво: підруч. інтегрованого курсу для 2 класу закладів загальної середньої освіти. Київ: Видавничий дім «Освіта», 2019. 112 с.
16. Калініченко О. В., Аристова Л. С. Мистецтво: підруч. інтегрованого курсу для 3 класу закладів загальної середньої освіти. Київ : Видавничий дім «Освіта», 2020. 128 с.
17. Качур М. М. Методика викладання інтегрованого курсу «Мистецтво»: методичні рекомендації до викладання інтегрованого курсу «Мистецтво» у початковій школі для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти денної та заочної форм навчання спеціальності 014 Середня освіта (Музичне мистецтво). Мукачево: МДУ, 2021. 48 с.
18. Карпенко Н. А. Психологія творчості: навч. посібник. Львів: ЛьвДУВС, 2016. 156 с.

19. Коломієць Д., Бабчук Ю., Чадюк Г. Виховний потенціал інтеграції мистецтва в освітній процес. *Art in contemporary culture: theory and practice of teaching*. 2024. № 3. С. 99-110
20. Концепція Нової української школи. 2016. URL: <http://mon.gov.ua/activity/education/zagalna-serednya/ua-sch-2016/konczepczy-ya.html> (Дата звернення: 17.01.2025).
21. Котлярова К. Експериментальна перевірка ефективності використання STEM-проектів як засобу формування soft skills учнів початкової школи. *Інновації в початковій освіті: досвід, виклики сьогодення, перспективи*. Харків, 2023. С. 52.
22. Кремень В. Г. Енциклопедія освіти. Академія педагогічних наук України. Київ: Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
23. Мартинова В. П. Мистецтво: особливості викладання в початковій школі: навчально-методичний посібник. Харків: Друкарня Мадрид, 2019. 111 с.
24. Масол Л. М. Методика навчання мистецтва у початковій школі: посібник для вчителів. Харків: Веста: Видавництво «Ранок» , 2006. 256 с.
25. Масол Л. М. Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 1-2 класах на засадах компетентнісного підходу. Київ: Генеза. 2019. 208 с.
26. Масол Л. М. Нова українська школа: методика навчання інтегрованого курсу «Мистецтво» у 3-4 класах на засадах компетентнісного підходу. Київ: Генеза. 2020. с.
27. Мієр, Т., Бондаренко, Г., Савош, В., & Логвиненко, К. (2024). Творчість і креативність: сутність та смислові відтінки використання у наукових джерелах та підготовці майбутніх учителів. *Проблеми підготовки сучасного вчителя*, (2(30), 108–116. [https://doi.org/10.31499/2307-4914.2\(30\).2024.314027](https://doi.org/10.31499/2307-4914.2(30).2024.314027)
28. Міщиха Л. П. Творче мислення особистості: Психологічний дискурс. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія: Психологічні науки*. Випуск 3. Том 1. 2018. С. 79-83.

29. Молодь і ринок : щомісячний науково-педагогічний журнал. – Дрогобич : Дрогобицький державний педагогічний університет імені Івана Франка, 2025. – № 9 (241), вересень. – 152 с.
30. Моляко В. О. Творчий потенціал людини як психологічна проблема. *Психологічна газета*. 2005. № 6. С.4-5.
31. Нова українська школа: poradnik dla vchytel'ia / za zag. red. N.M. Bibik. Kyiv: Litera LTD, 2018. 160 s.
32. Поліхун Н. І., Постова К. Г., Онопченко Г. В., Онопченко О. В., Шевченко І. М. STEM/STEAM-освіта: від теорії до практики: методичний посібник. Київ: Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2023. 121 с.
33. Про затвердження типової освітньої програми, розробленої під керівництвом Савченко О. Я. 1-2 клас. Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743-22 URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.1-2.Savchenko.pdf> (Дата звернення: 12.01.2025).
34. Про затвердження типової освітньої програми, розробленої під керівництвом Савченко О. Я. 3-4 клас. Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743-22 URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Savchenko.pdf> (Дата звернення: 10.01.2025).
35. Про затвердження типової освітньої програми, розробленої під керівництвом Шияна Р. Б. 1-2 клас. Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743-22. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.1-2.Shyuan.pdf> (дата звернення: 12.02.2025).
36. Про затвердження типової освітньої програми, розробленої під керівництвом Шияна Р. Б. 3-4 клас. Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743-22. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Shyuan.pdf>

4-klas/202_2/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Shyuan.pdf (дата звернення: 12.02.2025).

37. Сердюк О. П. Специфіка проведення уроків інтегрованого курсу «Мистецтво»: методичні рекомендації. URL: <http://www.soippo.edu.ua/images/%D0%9D%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D0%BD%D0%B8/2019/03/14/novyna2/%D0%B2%D0%B5%D0%B1%D1%96%D0%BD%D0%B0%D1%80.pdf> (дата звернення: 22.02.2025).

38. Середа І. Творчі здібності людини: визначення, сутність, структура. URL: <https://sportpedagogy.org.ua/html/journal/2009-04/09siodnf.pdf> (дата звернення: 10.01.2025).

39. Соловей В. В., Мазур М. М. Розвиток дослідницьких умінь учнів через впровадження STEM/STEAM-проектів на уроках трудового навчання та технологій. *Розвиток технологічної освітньої галузі в руслі Нової української школи*: збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції кафедри теорії і методики технологічної освіти Полтавського національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка (29 вересня 2023 року). Полтава: ПНПУ імені В. Г. Короленка, 2023. С. 363-368.

40. Сороко Н. В. Організація STEAM проектів для виявлення та розвитку обдарованих учнів. *Всеукраїнська науково-практична онлайн-конференція «Підтримка та супровід обдарованих учнів в сучасному інформаційно-освітньому просторі»*. Інститут обдарованої дитини НАПН України, м. Київ. 2020. С. 286-291.

41. Специфіка проведення уроків інтегрованого курсу «Мистецтво»: методичні рекомендації. URL: <http://www.soippo.edu.ua/images/.pdf> (Дата звернення: 23.01.2025).

42. Стеценко І. Б., Садовенко С. М. Мистецтво: підруч. для 4 кл. закл. загал. серед. Освіти. Київ: Світич, 2021. 128 с.

43. Тест творчого мислення П. Торренса. Інструкція. Обробка результатів. URL: <https://dytpsyholog.com/2015/07/01/> (Дата звернення: 13.02.2025).

44. Турчин Т. М. Методика навчання освітньої галузі «Мистецтво»: навч.-метод. посіб. Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя, 2021. 281 с.
45. Уманська Т. О. Мультидисциплінарний підхід через STEAM-освіту: гуманітарний аспект. *Інноваційні технології навчання обдарованих дітей та молоді: матеріали XI-ї Міжнародної науково-практичної конференції, 13 жовтня 2019 року, місто Одеса*, 2019. К.: Інститут обдарованої дитини НАПН України. С. 225-233.
46. Федотова Т. В. Основні підходи до проблеми розвитку креативності особистості. *Практична психологія та соціальна робота*, 2007. №9. С. 60-65.
47. Швардак М. В. Шкоронида В. В. Особливості розвитку творчих здібностей дітей молодшого шкільного віку. *Сучасні тенденції розвитку науки і освіти в умовах поглиблення*, 2019. С. 383-387.
48. Шибка О. С., Шибка Г. І. Ідеї освітніх STEM-STEAM-проектів. *Наукові записки Малої академії наук України*. 2021. Вип. 2-3. С. 128-139.
49. Шпіца Р. І., Кулик О. Розвиток креативності першокласників на уроках мистецтва як педагогічна проблема. *Молодь і ринок*. 2023. Вип. 10 (218). С. 86-92.
50. Юсов Б. П. Взаємодія та інтеграція мистецтв у поліхудожньому розвитку школярів: Рекомендації до розробки комплексних програм з мистецтва для шкіл та позашкільних занять. Сучасний стан питання: Наукова гіпотеза. Луганськ: ЛДПІ, 2016. 180 с.
51. Banghee K., Jinsoo K. Development and Validation of Evaluation Indicators for Teaching Competency in STEAM Education in Korea. URL: <https://www.ejmste.com/article/development-and-validation-of-evaluation-indicators-for-teaching-competency-in-steam-education-in-4580>.
52. Herro D., Quigley C., Andrews J., Delacruz Co-Measure G. Developing an assessment for student collaboration in STEAM activities. *International Journal of STEM Education*. 2017. 4, Art. 26. DOI: <https://doi.org/10.1186/s40594-017-0094-z>.

53. Jeff Todd. How to Create Rubrics That Will Enhance STEAM Projects in the Math Classroom. URL: <https://www.sadlier.com/school/sadlier-math-blog/how-to-create-rubrics-that-will-enhance-steam-projects-in-the-math-classroom>.
54. Mejías et al. The trouble with STEAM and why we use it anyway. DOI: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/sce.21605>.
55. Yakman G. STEAM- An Educational Framework to Relate Things To Each Other And Reality. 2019. URL: <https://www.k12digest.com/steam-an-educational-framework-to-relate-things-to-each-other-and-reality/>.

ДОДАТКИ

Додаток А

Складники креативності учнів 4 класу

Складник	Характеристика	Діагностична вправа
1.Інтелектуальний	Відображає уміння учня мислити гнучко, знаходити нові способи вирішення проблем, бачити кілька варіантів відповіді, комбінувати знання з різних галузей.	Вправа «Незвичайне використання». Учням пропонується предмет (наприклад, скріпка, ложка чи аркуш паперу) і ставиться запитання: <i>«Придумай якомога більше способів, як можна використати цей предмет, крім його звичайного призначення».</i>
2. Емоційно-аксіологічне ставлення до креативного виконання поставлених завдань	Відображає ставлення учня до творчості: чи отримує він задоволення від створення нового, чи виявляє інтерес до нестандартних завдань, чи прагне до самовираження.	Вправа «Якби я був художником...». Учень має уявити, що він художник і може створити будь-яку картину. Завдання: <i>«Що б ти намалював і чому саме так? Які емоції хотів би передати?»</i>

3. Оригінальність (нестандартність мислення)	Характеризується здатністю продукувати унікальні ідеї, що відрізняються від типових, шаблонних рішень.	Вправа «Намалюй нову тварину». Дітям пропонується створити вигадану істоту, поєднавши риси кількох тварин. Потім учень коротко описує, де вона живе і чим особлива.
4. Дивергентність (гнучкість мислення)	Виявляється у здатності переходити від однієї ідеї до іншої, швидко змінювати спосіб дії, знаходити кілька рішень однієї задачі.	Вправа «Що буде, якщо...». Учням ставляться запитання типу: «Що буде, якщо сонце стане зеленим?» або «Що буде, якщо зникнуть кольори», дитина має вигадати кілька варіантів розвитку подій.
5. Продуктивність (результативність творчої діяльності)	Показує, наскільки учень здатен довести ідею до завершеного результату - малюнка, історії, виробу чи проекту.	Вправа «Мій винахід». Учень має придумати корисний винахід для школи чи дому, намалювати його та описати, для чого він потрібен і як працює.

Методика формування креативності: вправи та оцінювання

Вправа/творче завдання	Опис	Компоненти креативності	Критерії оцінювання
«Неможливий предмет»	<i>Тема “Чарівні істоти”</i> Намалюй або зліпи з пластиліну предмет, який не може існувати в реальності. <i>Наприклад, уяви, що ти зустрів чарівну істоту - єдинорога з іншого світу.</i> <i>Придумай, як він виглядає, де живе, що вмє робити.</i> <i>Намалюй його, придумай ім'я та коротко опиши.</i>	Фантазія, оригінальність, гнучкість	Початковий: прості ідеї, схожі на зразки Середній: частково оригінальні, з опорою на знайоме Достатній: цікаві, з власною фантазією Високий: несподівані, глибоко опрацьовані образи

«Один малюнок – багато історій»	<i>Тема</i> <i>“Фантастичні історії в мистецтві”</i> Подивись на картину (<i>можна використати, наприклад, з проекту Toy Theatre або репродукцію</i>). Подумай, які різні історії можуть бути пов’язані з цим зображенням. Придумай щонайменше 2–3 історії - нехай вони дуже відрізняються! Можна розповісти усно або записати коротко.	Фантазія, гнучкість	Початковий: одна історія, стандартна Середній: дві історії, частково різні Достатній: три історії з елементами оригінальності Високий: кілька нестандартних, яскравих сюжетів
«Перетвори картину»	<i>Тема “Політ фантазії”</i> Я покажу тобі незвичайний початок малюнка (<i>наприклад,</i>	Оригінальність, розробленість, фантазія	Початковий: просте доповнення без деталей Середній: додано кілька деталей,

	<i>половинка яблука).</i> Завдання - домалюй цю частину так, щоб це стало зовсім іншим об'єктом. Не яблуко! <i>Наприклад: перетвори на човен, машину, фантастичну істоту. Покажи свою фантазію!</i>		зрозумілий образ Достатній: продумана композиція Високий: глибока деталізація, художня цілісність
«Мистецька трансформація»	<i>Тема "Образ речі у мистецтві"</i> Перед тобою знайомий предмет (наприклад, м'яч або книжка). Придумай, як перетворити його на мистецький образ. <i>Наприклад, м'яч - це планета, книжка - це замок. Намалюй або зліпи свою трансформацію.</i>	Гнучкість уяви ініціативність	Початковий: зміни мінімальні, шаблонні Середній: є деякі нові ідеї, але близькі до оригіналу Достатній: помітні нові образи Високий: несподівані, творчі трансформації з власною ідеєю

«Моє мистецтво – мій настрій»	<i>Тема “Світ почуттів у мистецтві”</i> Уяви свій настрій сьогодні. Він може бути радісний, спокійний, сумний, захоплений. Намалюй кольорову картину, яка показує твій настрій. Використовуй кольори, лінії, форми - не обов’язково малювати щось конкретне. <i>Наприклад: “Мій малюнок - це хвилясті сині й фіолетові лінії, які кружляють навколо - я був спокійний, але</i>	Самовираження, емоційна залученість	Початковий: відсутність зв’язку з настроєм Середній: частковий зв’язок, мінімальні емоції Достатній: виразний настрій, деякі художні засоби Високий: сильне емоційне вираження через мистецтво
--------------------------------------	---	--	--

	<i>трохи здуманий. ”</i>		
«Мистецький герой майбутнього»	<i>Тема “Мистецтво і майбутнє”</i> Придумай героя майбутнього - це може бути <i>людина, робот, істота, яка живе 1000 років.</i> Подумай, як він виглядає, чим займається, що вміє. Намалюй, придумай ім'я та коротко опиши, у чому його суперсила.	Фантазія, розробленість, оригінальність	Початковий: простий образ, без деталей Середній: є ідея, але просте опрацювання Достатній: деталізований персонаж, опис Високий: нестандартний, глибоко опрацьований герой із власною історією

Анкета для учнів

(Діагностика актуального стану сформованості креативності в учнів 4 класу)

Мета: виявити рівень розвитку творчих здібностей молодших школярів, їхні інтереси, уявлення та ставлення до проєктної діяльності.

Інструкція для учнів. Відповідайте на запитання чесно та відкрито. Виберіть один або декілька варіантів відповіді або дайте свою відповідь, якщо це необхідно.

ПІБ _____

Клас _____

1. Чи любиш ти займатися творчістю, чи приймати нестандартні та креативні рішення?

А. Так, дуже люблю

Б. Люблю, але не завжди

В. Не дуже люблю

Г. Не люблю

2. Які види творчої діяльності тобі подобаються найбільше?

А. Ліплення

Б. Малювання

В. Конструювання

Г. Писання віршів

Інше: _____

3. Чи любиш ти працювати з кольорами та фарбами?

А. Так

Б. Ні

В. Іноколи

4. Як ти поводишся, якщо в тебе щось не виходить у творчій роботі?

- А. Продовжую пробувати, поки не вийде
 - Б. Прошу допомоги у вчителя або батьків
 - В. Відкладаю на потім
 - Г. Кидаю і більше не намагаюся
5. Чи подобається тобі працювати в команді над творчим проєктом?
- А. Так
 - Б. Ні
 - В. Інколи
6. Що ти любиш більше: вигадувати щось нове чи виконувати готове завдання?
- А. Вигадувати щось нове
 - Б. Виконувати готове завдання
 - В. І те, і те
7. Як ти вважаєш, чи важливо бути творчою людиною?
- А. Так, це дуже важливо
 - Б. Це не дуже важливо
 - В. Ні, це не важливо
8. Чи часто ти створюєш щось для друзів або близьких (малюнки, вироби, подарунки)?
- А. так, часто
 - Б. Рідко
 - В. Ніколи
9. Якби ти міг створити будь-який винахід, що б це було? (напиши коротко)
-
10. Що, на твою думку, найбільше допомагає розвивати творчі здібності?
- А. Виконання цікавих завдань
 - Б. Спілкування з творчими людьми
 - В. Читання книг та перегляд фільмів
 - Г. Інше _____

Дякуємо за твої відповіді!

Аналіз відповідей учнів 4 класу на запитання №1

«Чи любиш ти займатися творчістю, чи приймати нестандартні та креативні рішення?»

	4-А клас (20 учнів)		4-Б клас (20 учень)	
	Кі-сть	У %	Кі-сть	У %
Так, дуже люблю	5	25%	4	20%
Люблю, але не завжди	7	35%	6	30%
Не дуже люблю	5	25%	7	35%
Не люблю	3	15%	3	15%

Аналіз відповідей учнів 4 класу на запитання №2

«Які види творчої діяльності тобі подобаються найбільше?»

Види творчої діяльності	4-А клас (20 учнів)		4-Б клас (20 учень)	
	Кі-сть	У %	Кі- сть	У %
Ліплення	6	30%	6	30%
Малювання	5	25%	5	25%
Конструювання	5	25%	5	25%
Писання віршів	2	10%	3	15%
Інше	2	10%	3	15%

Аналіз відповідей учнів 4 класу на запитання №3

«Чи любиш ти вигадувати щось нове і знаходити незвичайні рішення?»

	4-А клас (19 учнів)		4-Б клас (21 учень)	
	Кі-сть	У %	Кі-сть	У %
Так	7	35%	5	25%
Інколи	8	40%	9	45%
Ні	5	25%	6	30%

Аналіз відповідей учнів 4 класу на запитання №4

«Що ти відчуваєш, коли малюєш, створюєш щось руками чи фантазуєш?»

	4-А клас (20 учнів)		4-Б клас (20 учень)	
	Кі-сть	У %	Кі-сть	У %
Мені цікаво	7	35%	6	30%
Я відчуваю спокій, мені приємно	5	25%	5	25%
Іноді злюся, якщо не виходить, але потім знову пробую	5	25%	6	30%

Не подобається, тому що не вмію малювати	3	15%	3	15%
--	---	-----	---	-----

Аналіз відповідей учнів 4 класу на запитання №5

«Чи подобається тобі працювати в команді над мистецьким STEAM-проєктом та ділитися своїми ідеями з однокласниками?»

	4-А клас (20 учнів)		4-Б клас (20 учень)	
	Кі-сть	У %	Кі-сть	У %
Так	6	30%	5	25%
Інколи	8	40%	8	40%
Ні	6	30%	7	35%

Аналіз відповідей учнів 4 класу на запитання №6

«Як ти поводишся, якщо в тебе не виходить зробити щось креативне з першої спроби?»

	4-А клас (20 учнів)		4-Б клас (20 учень)	
	Кі-сть	У %	Кі-сть	У %

Продовжую пробувати	6	30%	5	25%
Прошу допомоги	4	20%	6	30%
Відкладаю	10	50%	9	45%

Аналіз відповідей учнів на запитання №7

«Чи доводиш ти до кінця свої мистецькі проекти (малюнки, аплікації, вироби)?»

	4-А клас (20 учнів)		4-Б клас (20 учень)	
	Кі-сть	У %	Кі-сть	У %
Так, це дуже важливо	7	35%	6	30%
Це не дуже важливо	8	40%	8	40%
Ні, це не важливо	5	25%	6	30%

Аналіз відповідей учнів 4 класу на запитання №8

«Чи створюєш ти щось своїми руками (листівки, подарунки, поробки)?»

	4-А клас (20 учнів)		4-Б клас (20 учень)	
	Кі-сть	У %	Кі-сть	У %
Так, часто	7	35%	6	30%

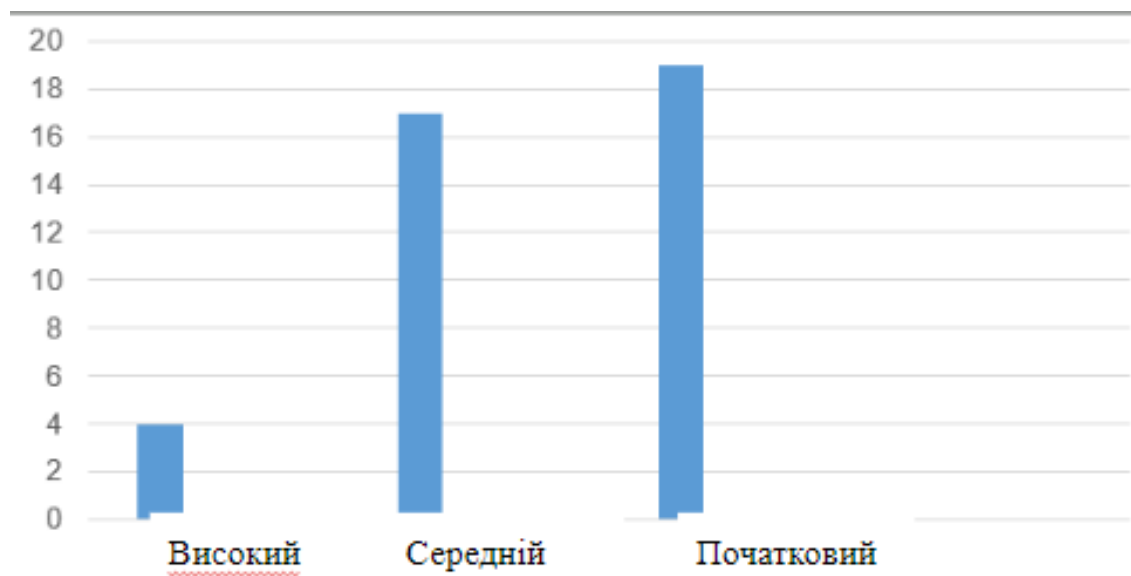
Рідко	8	40%	9	45%
Ніколи	5	25%	5	25%

Аналіз відповідей учнів 4 класу на запитання №10

«Що, на твою думку, найбільше допомагає розвивати креативність?»

	4-А клас (20 учнів)		4-Б клас (20 учень)	
	Кі-сть	У %	Кі-сть	У %
Виконання цікавих завдань	6	30%	6	30%
Спілкування з творчими людьми	5	25%	5	25%
Читання книг та перегляд фільмів	4	20%	5	25%
Інше	5	25%	4	20%

**Результати дослідження актуального стану розвитку креативності в 4-
А та 4-Б класах (констатувальний зріз)**



STEAM-проектів для формування креативності учнів 4 класу**STEAM-проект №1 «Подорож у країну Театроландію»****Клас: 4**

Мета: сформувати базове розуміння театру як мистецького простору, розвивати креативність через створення театральної вистави з використанням інженерних, технологічних, художніх та математичних знань.

Очікувані результати: розуміння ролі театру в культурі; усвідомлення відмінностей (сцена, кіно, онлайн); створення макету театру; костюмів (масок) з паперу, тканини; усвідомлення просторових співвідношень.

Хід проекту

Етап реалізації	Зміст
Етап 1. Мотиваційний Мета: актуалізувати знання, викликати зацікавлення темою театру, активізувати емоційну чутливість і фантазію.	Бесіда: «Що для тебе театр?» Запитання: — Уяви, що ми з тобою вирушаємо у подорож до чарівної країни Театру. Давай разом відчиняти її двері! 1. Що для тебе театр — будинок, гра, казка чи, можливо, справжнє диво? 2. Де ти зустрічав театр: сидів у глядацькій залі, дивився на екрані чи натрапив на виставу онлайн? 3. Хто створює театральну магію? (Пригадай акторів, режисерів, художників по костюмах, декораторів...) 4. Як ти думаєш, хто ще може вийти на сцену: тварини, ляльки, а, може, навіть роботи? <i>Аби всі учні мали змогу надати відповідь, можна запропонувати записати учням свої роздуми на стікерах на дошці, або на Padlet.</i> Вправа «Якби я був актором...»

	Учні по черзі говорять: — Якби я був актором, я б зіграв... (назвати персонажа: героя, тварину, предмет, явище природи) І додати, який би в нього був голос, рухи, настрій. Візуальна вправа «Театр у природі» Показ слайдів або відео: танці журавлів, спів китів, міміка мавп тощо. Обговорення: «Чи може театр бути в природі?»
Етап 2. Організаційно-підготовчий Мета: визначити сюжет, ролі, підготувати матеріали, спроектувати майбутню виставу.	Вправа 1. (Мозковий штурм) «Майстерня театральних ідей» <i>Слово вчителя:</i> вчитель запитує учнів про що буде вистава, пропонує на дошці чи фліпчарті прописати пропозиції від дітей – які сюжети цікаві? («У лісі відкрили театр», «Казка навпаки», «Супергерої на сцені»...) Вчитель пропонує переглянути відео про театр та за допомогою шляхом відкритого голосування обирають сюжет вистави. Також вчитель може запропонувати попрацювати учням в групах і використати вправу “Моя роль у театрі”. Учням пропонується обрати роль, яку вони хотіли б виконувати у дитячому театрі. Робота в групах: «Моя роль у театрі» Учні обирають ролі: — актори, — режисери, — художники-декоратори, — світлотехніки,

	— сценографи, — диктори, — інженери сцени. Кожна група отримує міні-завдання: <i>Сценаристи – придумують текст і добирають музичні композиції</i> <i>Декоратори – бутафорію до вистави</i> <i>Інженери – визначити розміри сцени, вирізати куліси</i> <i>Костюмери – зробити вимірювання ескізів матеріалів</i>
Етап 3. Практичний Мета: створити макет сцени, виготовити маски, придумати репліки, підготувати виставу.	Вправа 2. «Майстерня театру...назва вистави» <i>Учні пригадують, які є ролі у театрі, хто за що відповідає і за допомогою застосунку “Рандомайзер” можна об’єднати учнів у групи до виконання завдання, або ж за допомогою кольорових карток випадковим чином.</i> <i>Після того як учні були об’єднані у 4 групи, кожний з них отримує інструкцію</i> 1. Створення макету сцени з коробок, тканини, ниток. 2. Виготовлення головних героїв на паличках з паперу, гофрокартону, серветок. 3. Придумати текст для акторів . 4. Знайти інструментальні композиції для вистави, тощо. 5. Костюми – з паперу, аплікації. 6.. Вимірювання розмірів сцени, костюмів (М-компонент). <i>Вчитель виступає в ролі помічника і наставника, у разі виникнення труднощів команди у створенні того чи іншого завдання - вчитель може допомогти</i> Завдання 2.1 “Віднови текст вистави”

	Після того як учні обрали ролі та підготували елементи вистави, вони отримують діалог з пропущеними словами, які потрібно доповнити текстом з довідки. . Вправа «Що зробити з...?» Учні мають придумати, як із палички для морозива, ниток і серветки зробити елемент для сцени (наприклад, ляльку, декорацію). Завдання для акторів: «Промов репліку як...» Учень отримує фразу: «Я прийшов на виставу» І завдання – сказати її як: — злий вовк, — схвильована лисиця, — веселий заєць, — робот.
Етап 4. Презентаційний Мета: продемонструвати театральну сценку; сформувати впевненість у	Показ вистави Кожна група представляє свій фрагмент. Інші учні – глядачі. Учитель фіксує на відео або робить фото. Вправа «Мій квиток у театр» Учні розробляють дизайн квитка, який вони подарували б на свою виставу. На звороті – короткий відгук (що сподобалося в чужій виставі).

собі, здатність презентувати ідеї.	
Етап 5. Рефлексивно-оцінювальний Мета: проаналізувати результати, усвідомити власний внесок, отримати зворотний зв'язок.	Вправа «П'ять пальців» На зображенні долоньки пишуть: <i>Великий палець – що вдалося.</i> <i>Вказівний – що дізнався нового.</i> <i>Середній – що було складним.</i> <i>Безіменний – що викликало захоплення.</i> <i>Мізинець – що хочеться спробувати ще.</i> Обговорення: — Що нового ти дізнався про театр? — Що було найцікавіше під час роботи в групі? — Які ідеї у вас виникли самостійно? — Що ще можна було б зробити? Підсумки проєкту: Учні познайомилися з основами театру. Навчилися працювати в команді, створювати художній продукт. Розвивали всі компоненти креативності: від фантазії до комбінування.

STEAM-проєкт №2 «Музика і архітектура»

Клас: 4

Мета: ознайомити учнів із впливом музики на архітектурні форми та стилі; розвивати креативність через створення власних архітектурних міні-моделей та під впливом музичних образів.

Очікувані результати: учні досліджують зв'язок між звуком і формою, створюють міні-макети споруд; аналізують музичні твори як джерело натхнення для візуального мистецтва та архітектури.

Хід проєкту

Етап реалізації	Зміст
Етап 1. Мотиваційний Мета: викликати інтерес до взаємозв'язку між музикою та архітектурою.	Проблемне запитання: — Чи можна почути музику в будівлях? Перегляд фото архітектурних споруд, натхнених музикою (опера в Сіднеї, Музичний дім у Португалії, «музичні» хмарочоси). Прослуховування уривків класичної, джазової та сучасної музики. Обговорення: — Яка архітектура «звучить» як ця музика? — Яку будівлю ти уявляєш під цей звук? — Чи може музика бути «твердою» як камінь або легкою як скло?
Етап 2. Організаційно-підготовчий Мета: сформувати творчі групи, визначити естетику майбутніх проєктів.	Учні об'єднуються в групи за музичними жанрами (класика, джаз, електроніка, фольклор). Завдання: створити архітектурну модель будівлі, яка передає настрій обраного стилю. Планування: — обговорення форм, кольорів, висоти, ліній, які відповідають характеру музики; — ескізи майбутніх будівель. Вибір матеріалів: картон, папір, соломинки, пінопласт, фольга, нитки, тканина.

Етап 3. Практичний Мета: створити макет споруди під впливом музики.	Створення моделей: – Розробка креслення або 3D-схеми. – Побудова архітектурного макету. Оздоблення: кольорове оформлення, декоративні елементи. Написання назви будівлі та опису: яка музика її надихнула, як вона звучить «архітектурно».
Етап 4. Презентаційний Мета: представити архітектурні об'єкти, пояснити концепцію.	Галерея «Жива архітектура» Кожна група: – презентує свою модель; – вмикає відповідну музику; – пояснює, чому форма, колір і структура відповідають звучанню. Обговорення: – Яка будівля тебе здивувала? – Чи впізнається музика в архітектурі?
Етап 5. Рефлексивно-оцінювальний Мета: осмислити результати роботи, виявити особисті досягнення.	Вправа «Мій архітектурний настрій» Учні малюють власну будівлю у вигляді музики свого настрою. Обговорення: – Що ти відчував під час створення? – Що було найцікавішим? – Чи змінилося твоє уявлення про архітектуру? Самооцінювання за критеріями: – креативність; – командна робота; – виразність макета.

STEAM-проект №3 «Музика і природа»

Клас: 4

Мета: розвивати емоційну чутливість до звуків природи, вчити імітувати природні звуки за допомогою простих інструментів, формувати навички конструювання, комбінування, естетичного оформлення.

Очікувані результати: відтворення природної акустики; створення інструменту з підручних матеріалів; вираження емоцій через форму, колір; розуміння ритмічних структур.

Хід проєкту

Етап реалізації	Зміст
Етап 1. Мотиваційний Мета: активізувати слухову увагу, зацікавити учнів звуками природи.	Вправа «Очима і вухами природи» Прослуховування звуків природи: дощ, вітер, спів птахів, дзюрчання струмка. <i>Запитання для обговорення:</i> – Що ви почули? – Як ви себе відчуваєте після прослуховування? – Чи можна назвати ці звуки «музикою»? Вправа «Моя тварина – музикант» Учні обирають тварину і показують її рух і звук.
Етап 2. Організаційно-підготовчий Мета: визначити, як створити музичний інструмент, який відтворює природні звуки.	Робота в групах Придумати ідею інструменту природи (наприклад, «дощовий циліндр», маракаси з камінців, «вітряні дзвони»). Обговорення матеріалів: пляшки, пісок, горох, палички, серветки, нитки тощо. Розподіл обов’язків: – конструктори, – декоратори, – звукоінженери, – музиканти.

Етап 3. Практичний Мета: виготовити інструмент, випробувати звучання, оформити.	Майстер-клас «Інструмент природи своїми руками» 1. Виготовлення музичних інструментів. 2. Випробування: які звуки вони створюють? 3. Оформлення (фарби, аплікації, нитки). 4. Підрахунок ритму: скільки ударів на хвилину? Який темп?
Етап 4. Презентаційний Мета: показати музичну імпровізацію, описати створений інструмент.	«Концерт природи» Кожна група демонструє свій інструмент, розповідає, як він працює і який звук імітує. Постановка міні-виступу під назвою «Мелодія лісу».
Етап 5. Рефлексивно-оцінювальний Мета: оцінити роботу, проаналізувати враження.	Вправа «Емоція на аркуші» Учні малюють емоцію, яку викликала у них участь у проєкті. Обговорення: – Що нового ви дізналися? – Чи хотіли б ви зробити інший інструмент? – Яка група вас найбільше здивувала?

STEAM-проект № 4 «Живопис і математика»

Клас: 4

Мета: розкрити зв'язок між мистецтвом і геометрією, розвивати вміння працювати з формами, створювати власні зображення у стилі кубізму.

Очікувані результати: аналіз картин із геометричними формами; створення власного зображення з геометричних форм; інтеграція знань з математики та мистецтва.

Хід проекту

Етап реалізації	Зміст
Етап 1. Мотиваційний Мета: зацікавити дітей поєднанням живопису та математики.	Демонстрація картин кубістів (Пікассо, Брак) Запитання: – Чи бачите ви тут геометричні форми? – Чому художник вибрав саме ці форми? – Яку емоцію викликає картина? Вправа «Малюнок із трикутників» Учні намагаються намалювати обличчя, використовуючи лише трикутники.
Етап 2. Організаційно-підготовчий Мета: визначити фігури, які будуть використані в малюнках.	Робота в парах: 1) придумати сюжет картини (наприклад, портрет, натюрморт, тварина); 2) визначити, з яких фігур її можна скласти. Підготовка трафаретів: кола, квадрати, трикутники, трапеції.
Етап 3. Практичний	Завдання «Картинна математика» 1. Учні створюють малюнок у стилі кубізму. 2. Порахувати, скільки яких фігур використано.

Мета: створити картину з геометричних форм, порахувати площі фігур.	3. Обчислити приблизні площі деяких форм (простий підрахунок на основі сітки).
Етап 4. Презентаційний Мета: представити свою роботу, пояснити вибір форм.	Міні-галерея Кожен учень представляє свій малюнок. Розповідає, чому використав саме ці форми, що означає сюжет. Глядачі можуть поставити запитання.
Етап 5. Рефлексивно-оцінювальний Мета: осмислити зв'язок мистецтва й математики.	Вправа «Математичний художник» — Яка фігура найчастіше зустрічається в картинах? — Що було складніше – придумати сюжет чи підрахувати фігури? — Що нового ви дізналися?

Підсумковий STEAM-проект «MedArt: Мистецтво та людина»

Клас: 4

Мета: усвідомити вплив мистецтва на людину; розвивати емоційну чутливість, вміння комбінувати художнє і наукове мислення, спостерігати за власними реакціями.

Очікувані результати: розуміння впливу музики на емоції і фізіологічний стан; вміння створити макет або колаж; аналіз уподобань і стану учнів.

Хід проєкту

Етап реалізації	Зміст
Етап 1. Мотиваційний Мета: викликати емоційну реакцію на мистецтво.	Прослуховування уривків музики різного жанру (класика, джаз, рок, електроніка). Обговорення: – Як змінювався ваш настрій? – Чи змінювалось дихання, пульс? – Що ви уявляли під музику?
Етап 2. Організаційно-підготовчий Мета: розподілити завдання для колективної творчості.	Розподіл на групи: – експериментатори (відстежують реакції на музику); – художники (створюють колаж «Я і музика»); – аналітики (рахують, кому яка музика сподобалась).
Етап 3. Практичний Мета: створити художній і науковий продукт.	1. Проведення мініексперименту Слухання музики, фіксація емоцій, пульсу, дихання (усно). 2. Колаж «Я і музика» Створення зображення, яке відображає внутрішній стан. 3. Побудова діаграми музичних уподобань у класі.
Етап 4. Презентаційний	Презентація груп: – Що дізналися про вплив музики? – Як виглядає емоція на малюнку? – Який стиль музики сподобався найбільше?

Мета: презентувати результати дослідження і художню роботу.	
Етап 5. Рефлексивно- оцінювальний Мета: усвідомити нові знання, оцінити власний внесок.	Вправа «Музична краплина» – Який звук/пісня залишилася з вами? – Як ви поєднали науку і мистецтво? – Що б ви зробили інакше наступного разу?

Діагностичні тести для оцінювання креативності учнів 4 класу
(після застосування STEAM-проектів на уроках мистецтва)

Прізвище, ім'я: _____

Клас: _____

Дата: _____

1. Чи легко тобі уявити щось незвичайне (наприклад, тварину з крилами і колесами)?

А. Так, дуже легко

Б. Інколи, коли є настрій

В. Важко

Г. Не знаю

2. Що тобі більше подобається робити на уроці мистецтва?

А. Малювати за зразком

Б. Вигадувати власні ідеї

В. Розфарбовувати готові малюнки

Г. Дивитися, як малюють інші

3. Як ти ставишся до завдань, у яких треба придумати щось нове?

А. Це мої улюблені завдання

Б. Нормально, якщо є приклад

В. Часто важко

Г. Не люблю

4. Чи хочеш ти сам придумувати, як виконати творче завдання?

А. Так

Б. Ні

В. Інколи

5. Що тебе найбільше надихає на творчість?

А. Природа

Б. Кіно/мультфільми

В. Друзі та родина

Г. Все разом

6. Уяви, що у світі зникли всі фарби. Як би ти створював картини?

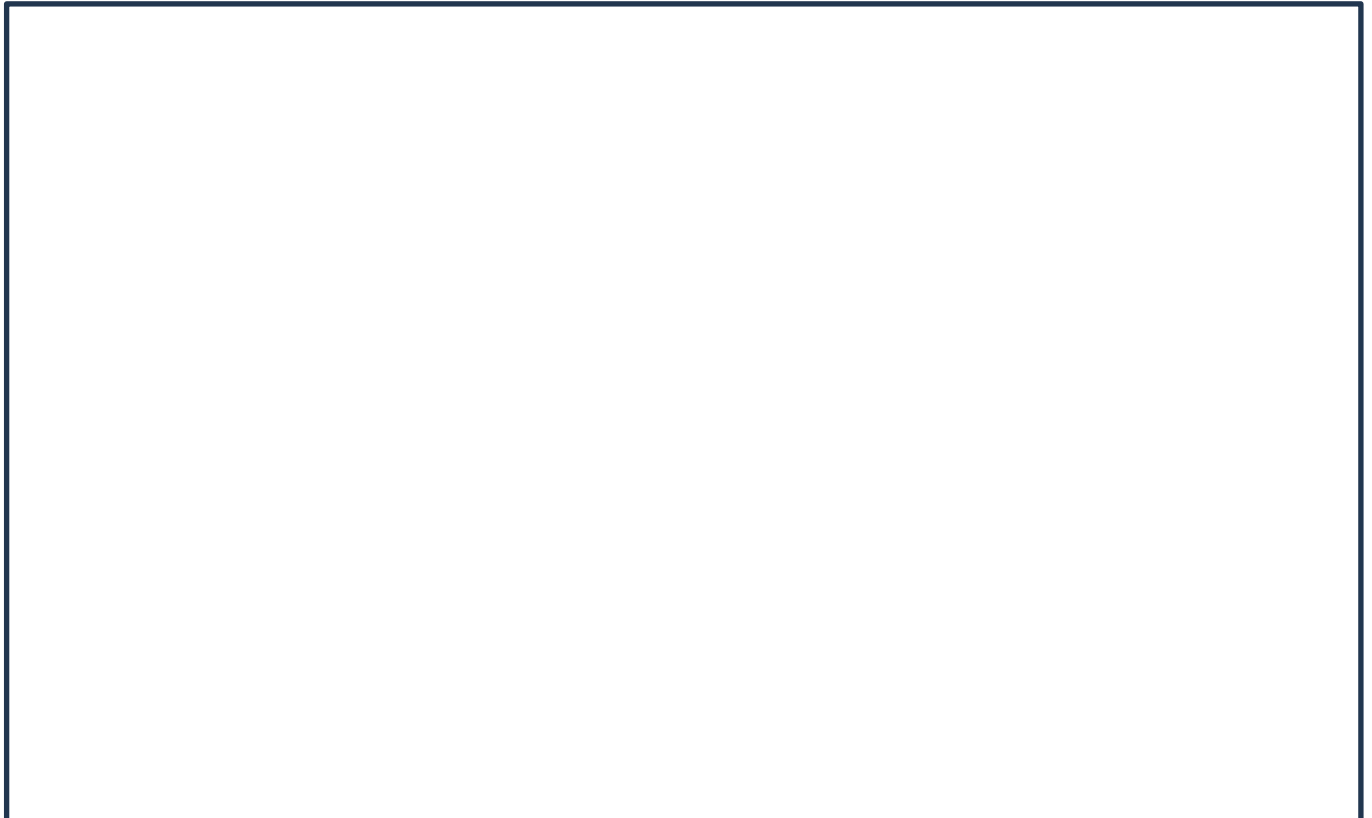
7. Придумай і опиши у 3–4 реченнях тварину, якої не існує. Яка вона, де живе, що вміє?

8. Якби ти став художником майбутнього, що б ти створював і для чого?

9. Творче завдання (на практичну уяву, креативність та художню творчість)

Придумай та намалюй «пристрій майбутнього», який допомагає людям або природі.

- Назви його
- Опиши коротко, як він працює (2–3 речення)
- Малюнок зроби в центрі прямокутника





Результати анкетування учнів 4-их класів до застосування міні-проектів STEAM на уроках мистецтва

ДОДАТОК

Анкета для учнів

Дізнати А.

Славностворювати мистецтво:

Мистецтво: мистецтво, мистецтво, мистецтво

Вибрати один або декілька:

1. Чи подобається тобі працювати в команді над творчими проєктами?

А. Так

Б. Ні

2. Чи подобається тобі працювати в команді над творчими проєктами?

А. Так

Б. Ні

3. Чи подобається тобі працювати в команді над творчими проєктами?

А. Так

Б. Ні

4. Чи подобається тобі працювати в команді над творчими проєктами?

А. Так

Б. Ні

5. Чи подобається тобі працювати в команді над творчими проєктами?

А. Так

Б. Ні

6. Чи подобається тобі працювати в команді над творчими проєктами?

А. Так

Б. Ні

7. Чи подобається тобі працювати в команді над творчими проєктами?

А. Так

Б. Ні

8. Чи подобається тобі працювати в команді над творчими проєктами?

А. Так

Б. Ні

9. Чи подобається тобі працювати в команді над творчими проєктами?

А. Так

Б. Ні

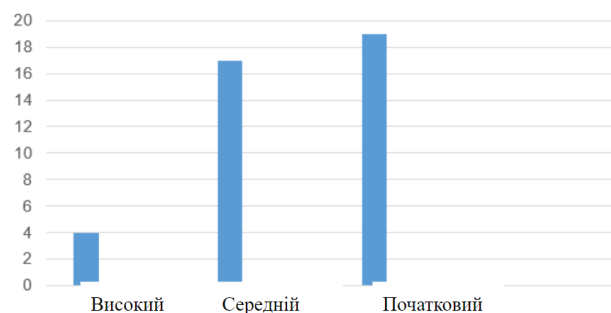
10. Чи подобається тобі працювати в команді над творчими проєктами?

А. Так

Б. Ні

Дякуємо за твої відповіді!

Рівень розвитку креативності учнів 4х класів до проведених уроків мистецтва із застосуванням засобів STEAM-проектів на констатувальному етапі





Авторські та адаптовані вправи, міні-проекти та творчі завдання

Таблиця 2.12

Система STEAM-проектів, спрямованих на розвиток креативності учнів 4 класу на уроках мистецтва

Класифікація STEAM	Компонент креативності	Інсайт	Застосування та адаптація	Освітні результати
Проект №1: Інтер'єр у мистецтві				
1 (Система)	Дані	Матеріали	Результати	Висновки
2 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
3 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
4 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
5 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
6 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
7 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
8 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
9 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
10 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
11 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
12 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
13 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
14 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
15 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
16 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
17 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
18 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
19 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
20 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
21 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
22 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
23 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
24 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
25 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
26 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
27 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
28 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
29 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
30 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
31 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
32 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
33 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
34 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
35 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
36 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
37 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
38 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
39 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
40 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
41 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
42 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
43 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
44 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
45 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
46 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
47 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
48 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
49 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
50 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
51 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
52 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
53 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
54 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
55 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
56 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
57 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
58 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
59 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
60 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
61 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
62 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
63 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
64 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
65 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
66 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
67 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
68 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
69 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
70 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
71 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
72 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
73 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
74 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
75 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
76 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
77 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
78 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
79 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
80 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
81 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
82 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
83 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
84 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
85 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
86 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
87 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
88 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
89 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
90 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
91 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
92 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
93 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
94 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
95 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
96 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
97 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
98 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
99 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки
100 (Система)	Креативність	Матеріали	Результати	Висновки

Проект №3: Адаптація та творчість



Впровадження авторських та адаптованих вправ, творчих завдань, міні-проектів, STEAM-проектів для розвитку креативності у четвертокласників

teacher_tipschool Формування креативності учнів 4 класу на уроках мистецтва з використанням засобів STEAM-проектів. + 50

Саме так звучить тема однієї з мій майстерських і це рада поділитися з вами напрацьованими, які точно стануть вам у роботі з учнями в поміч! + 50

Отже, ці вправи, творчі завдання та міні-проекти стануть чарівними інструментами, за допомогою яких у ваших учнів формуватиметься креативність на уроках мистецтва і не тільки! + 50

«Неможливий предмет». Тема «Надзвичайні істоти». Намалюйте або зліпите з пластиліну предмет, який не може існувати в реальності. Придумайте, як він виглядає, де живе, що він робить. Намалюйте його, придумайте і в коротко опишіть.

«Один малюнок – багато історій». Тема «Фантастичні історії в мистецтві». Подивіться на картину (можна використати, наприклад, з проекту ToU Theater або репродукцію Подумай, які різні історії можуть бути пов'язані з цим зображенням.

«Перетвори картину». Тема «Політ фантазії». Я покажу тобі незвичайний пончик малюнка (наприклад, колонію жуків). Зв'язані – домалюйте цю частину так, щоб це стало зовсім іншим об'єктом. Не бійтеся!

«Мистецька трансформація». Тема «Образ речі у мистецтві». Перегляньте знайомий предмет (наприклад, м'яч або книжку). Придумайте, як перетворити його на мистецький образ. Наприклад, м'яч – це планета, книжка – це замок.

«Мій мистецтво – мій настрій». Тема «Світ почуттів у мистецтві». Уяви свій настрій сьогодні. Він може бути радісним, спокійним, сумним, злосливим, намолюй кольорову картинку, яка розкаже про твій настрій. Використовуй кольорові олівці, фарби, акрилові фарби.

marisha.wind.of.dreams Дякую! разів інтегрувала математику та мистецтво: 1) геометричні фігури перетворювали на овочі та фрукти шляхом малювання; 2) геометричні фігури та математичні палички складали у Людину-спортсмена в русі! діти по черзі забирали деталі та малювали частини тіла, було цікаво та легко. Такий мій досвід, фото не має! + 50

1 дн. "Подобається": 2 Відповісти

— Переглянути відповіді (1)

raddislava Bayuu точно спроб уроках, дякую Вам! + 50

1 дн. Подобається: 1 Відповісти

ilona.markova. Неймовірно! Ідея з пошук предметів і інша - перетворити на щось не заклопотане і гарно розвиває фантазію! Дякую за ідеї! + 50

1 дн. Подобається: 1 Відповісти

svitlana.krupskaya + 50

23 год. Подобається: 1 Відповісти

— Переглянути відповіді (1)

marisha.wind.of.dreams Дуже цікаві ідеї, думаю, що дітям це буде розвивати фантазію, воображення, любов до творчості, креативність і мовлення, адже літ обожнюють розповідати про все малюючи. Обов'язково візьму в користування! + 50

1 дн. Подобається: 2 Відповісти

sernetskaa У мене подобно звучить тема курсів, які саме проходять. + 50

1 дн. Подобається: 1 Відповісти

— Переглянути відповіді (1)

tatiana.babik19.11 Дякую, це цікаво + 50

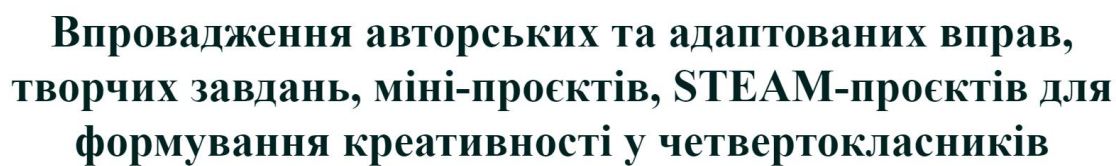
2 год. Подобається: 1 Відповісти

istomina6221 Ідеї цікаві, але перша фотка, просто + 50

1 дн. "Подобається": 2 Відповісти

sernetskaa Бауі ідеї дуже класні! + 50

1 дн. Подобається: 1 Відповісти

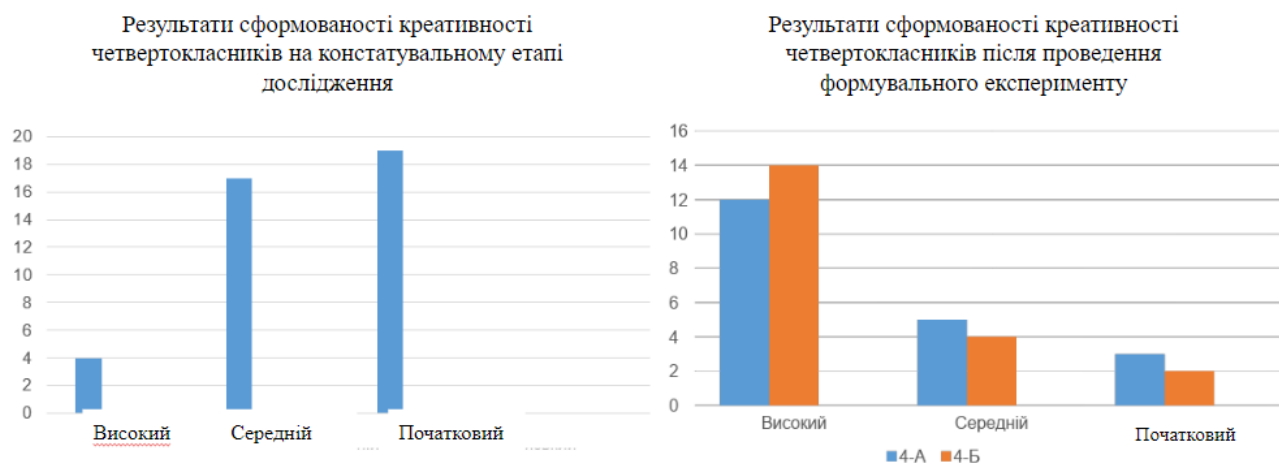


**Впровадження авторських та адаптованих вправ,
творчих завдань, міні-проєктів, STEAM-проєктів для
формування креативності у четвертокласників**





Результати дослідження



Мобільні застосунки, музичні композиції та відеофрагменти		
1.	«Кандинський»	https://musiclab.chromeexperiments.com/Kandinsky/
2.	флюїд арт	https://www.youtube.com/watch?v=Rr2nyeJEzUg
3.	малювання ниткою	https://www.youtube.com/watch?v=_yV1jyipyk4
4.	малювання кухонною губкою	https://www.youtube.com/shorts/bcLE8NXYPcG
5.	Відео-загадки про музичні інструменти	https://www.youtube.com/watch?v=aE6AsW0MSAc&t=2s
6.	Ксилофон онлайн	https://toytheater.com/xylophone/