

РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ: ІГРОВА ДІЯЛЬНІСТЬ

Тетяна Пасько,

*Спеціалізована школа «Хабар Любавич»
з поглибленим вивченням івриту та англійської мови*

У статті обґрунтовано актуальність розвитку творчих здібностей молодших школярів, зокрема й в ігровій діяльності. Подано результати аналізу наукових праць, що доводить важливість розвитку креативності, гнучкості мислення та здатності до вибору нестандартного творчого підходу. Підкреслено зростаючу потребу суспільства в розвитку творчого потенціалу учнів, зокрема й початкової школи. Зроблено акцент на ігровій діяльності як на важливій в освітньому процесі.

Відповідно до мети статті викладено результати дослідження можливостей ігрової діяльності в розвитку творчих здібностей молодших школярів, яке тривало три роки і містило три етапи: підготовчий, практичний і аналітико-узагальнювальний. Доведено, що упровадження розроблених інноваційних ігрових модулів для української мови, математики й природознавства та створений алгоритм оцінювання креативності сприяли формуванню оригінальності, гнучкості мислення.

У висновках узагальнено практичні результати та викладено перспективи подальшого розвитку щодо активного використання цифрових інструментів, поглиблення співпраці між закладами освіти, родинами, громадою. Наголошено на необхідності безперервного професійного розвитку педагогів і створення творчих професійних спільнот.

Ключові слова: креативність, початкова школа, гра, творчі здібності, партнерство.

Постановка проблеми. У сучасній освіті, що ґрунтується на компетентнісному підході, поруч із формуванням компетентностей особливої значущості набуває розвиток творчих здібностей молодших школярів. Швидкі зміни в суспільстві, технологічний прогрес і потреба в самореалізації вимагають від дітей креативного мислення, гнучкості й здатності до нестандартних рішень. Такого мислення вимагає й саме життя.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Гра як вид діяльності завжди перебувала в колі уваги науковців і практиків. Сучасна педагогіка розглядає гру як ефективний інструмент розвитку дитини взагалі (особливо в дошкільному й молодшому шкільному віці), її уяви, креативності, творчого мислення і здібностей, ігри активізують пізнавальну діяльність і сприяють самовираженню.

Так, науковці В. Гончарова [1], А. Панченко [2], Л. Шульга [5] наголошують на важливості педагогічних умов для розвитку

творчості. Як засіб спонтанної творчої діяльності арттерапію розглядає К. Яценко [6], а можливості STEM-освіти для креативного зростання – Є. Сиволапова [3].

Мета статті – дослідити можливості ігрової діяльності в розвитку творчих здібностей молодших школярів.

Виклад основного матеріалу. Загальновідомо, що гру в початковій школі розглядають як потужний механізм формування внутрішньої мотивації до навчання, соціальних компетентностей, пізнання нею світу; інструмент розвитку дитини, її умінь і навичок, емоційної сфери, творчих здібностей.

Суголосні з думкою М. Суровицької щодо впливу гри на розвиток особистості молодших школярів, яка зазначає, що: *«у грі існує суб'єктивна свобода для кожної дитини. Учні мають змогу самотійно (без допомоги дорослих) розподіляти ролі, контролювати один одного, стежити за точністю виконання того чи іншого завдання. Саме у грі учні молодших класів перевіряють свою силу і спритність, у них виникає бажання фантазувати, відкривати таємниці і прагнути чогось прекрасного»* [4, с. 171].

Завдяки поетапному впровадженню ігор – від мотиваційного діагностування до рефлексії – учитель має змогу виявити потенціал кожної дитини, створити сприятливі умови для повноцінного розкриття її талантів. Як результат – освітній процес стає живим, емоційним і продуктивним, а кожен учень – активним і щасливим учасником процесу співтворчості.

З огляду на актуальність питання упродовж трьох років досліджували розвиток творчих здібностей учнів початкової школи в ігровій діяльності. Означене відбувалося в три етапи.

I етап – підготовчий (вересень 2022 – травень 2023), під час якого проаналізовано літературу з психології та педагогіки [1, с. 25–28; 3, с. 33–37; 5, с. 18–21], досліджено практичний досвід педагогів [6, с. 59–63], визначено рівні творчих здібностей учнів, розроблено діагностичну карту.

На II етапі – практичному, термін якого із вересня 2023 по травень 2024, з опертям на наукові й методичні праці [3, с. 33–35; 4, с. 45–46] інтегрували ігри в освітній процес для предметів (українська мова, математика, природознавство), для формування креативного мислення, оригінальності й гнучкості мислення,

розробляли та тестували ігрові модулі для різних предметів, проводили моніторинг творчого розвитку учнів, відстежували його динаміку.

III етап – аналітико-узагальнювальний (вересень 2024 – квітень 2025) – відбулося повторне діагностування, підсумовування результатів діяльності та підготовлено методичні рекомендації.

Наголосимо, що ігрова діяльність є дієвим засобом формування творчого потенціалу молодших школярів, а в поєднанні з інноваціями (арттерапія, STEM, проєкти) створює умови для всебічного розвитку особистості дитини.

Також, ґрунтуючись на дослідженні Є. Сиволапової [3] щодо важливості рефлексивно-оцінювального етапу запровадження STEM, а також Л. Шульги [5] стосовно ролі гри в розвитку нестандартного мислення молодших школярів, створено алгоритми оцінювання креативності. Отже, рефлексивно-оцінювальний етап спрямовували на осмислення отриманого досвіду, закріплення результатів творчої діяльності та розвиток здатності учнів до самооцінювання й рефлексії [5, с. 20]. Його основною метою визначили формування усвідомленого ставлення до навчального процесу й аналізування власних досягнень та емоційних переживань, отриманих під час ігрової діяльності.

Завданнями рефлексивно-оцінювального етапу окреслено організацію підсумкових ігор і вправ на самопізнання, формування навичок саморефлексії за допомогою спостереження й обговорення; створення умов для позитивного самооцінювання внеску і результатів команди.

Для досягнення мети використовували:

- рефлексивні кола (учні по черзі ділилися власними враженнями від гри або уроку, відповідали на питання, як-от «Що мені сподобалося?», «Що я дізнався нового?», «Що хотів би зробити інакше?»);
- кольорові емоції (школярі обирали кольори, що символізували їхній настрій після заняття, і пояснювали власний вибір);
- щоденники вражень (діти вели індивідуальні зошити, у яких малювали чи описували власні відчуття та нові знання після кожного ігрового заняття);

- творчі презентації (школярі оформлювали колажі, міні-вистави, створювали постери або презентації на тему «Моє відкриття на уроці» тощо).

Для оцінювання досягнень застосовували формувальне оцінювання, яке враховувало перебіг участі, прояв творчості, співпрацю в команді; власне оцінювання учня: *«Я навчився...»*, *«Я можу...»*, *«Я пишу тим, що...»*, а також оцінювання з боку вчителя, який акцентував на позитиві та підтримці ініціативності.

Очікуваними результатами стали розвиненість уміння рефлексії, самоспостереження та самооцінювання, зміцнення впевненості у власних силах, сформованість навичок позитивного зворотного зв'язку та поваги до думки інших.

Таким чином, розвиток творчих здібностей молодших школярів завдяки квест-урокам, іграм, ігровим проєктам, арттерапії, творчим спортивним заняттям і дослідницькій діяльності дозволив створити освітнє середовище, що надихало, підтримувало та розкривало потенціал кожної дитини. При цьому, вчитель став не лише носієм знань, а й партнером у творчому зростанні учнів.

Результативність діяльності підтверджено кількісними і якісними показниками, зокрема змінами в особистісному розвитку дітей, а саме: зросла впевненість у собі, самостійність, ініціативність, вміння взаємодіяти, з'явилася радість від навчання.

Висновки. Отже, гра в освіті – це не лише засіб, а цілий світ, у якому кожна дитина може розкрити себе, відчути підтримку та натхнення, а вчитель – стати провідником до країни мрій, знань і майбутніх звершень. Подальша реалізація теми передбачає вдосконалення педагогічних підходів і впровадження інновацій, активне використання цифрових інструментів – платформ, віртуальних екскурсій, онлайн-конструкторів, а також ігор і презентацій, що дозволять урізноманітнити ігрову взаємодію, зробити її ще цікавішою і ближчою до сучасної дитини, сприяти розвитку її творчих здібностей.

Важливо також зміцнювати партнерство між школою, родинами та позашкільними установами, адже спільні креативні проєкти, благодійні акції, дні відкритих дверей для батьків, участь у шкільному житті в ролі тренерів, майстрів, менторів збагачують

освітнє середовище, формують довіру, стимулюють розвиток соціального інтелекту та ціннісних орієнтирів.

Не менш значущим є постійний професійний розвиток педагогів, які працюють у початковій школі. Створення творчих груп, проведення методичних воркшопів, обмін досвідом між освітянами допоможуть розширити методичну палітру, підвищити ефективність педагогічних рішень.

Список використаних джерел

1. Гончарова В. Педагогічні умови формування креативності учнів початкової школи. *Початкова школа*. 2020. № 6. С. 25–28.
2. Панченко А. Креативна педагогіка: ігрові технології в розвитку творчих здібностей дітей. *Педагогічний альманах*. 2021. № 3. С. 33–37.
3. Сиволапова Є. STEM-освіта як чинник розвитку творчого потенціалу молодших школярів. *Інноваційна педагогіка*. 2022. № 11 (1). С. 44–48.
4. Суровицька М. Вплив гри на розвиток особистості молодших школярів. *Молодь і ринок*. 2014. № 2 (109). С. 170–173.
5. Шульга Л. Роль гри у розвитку нестандартного мислення молодших школярів. *Проблеми сучасної педагогіки*. 2019. № 2. С. 18–21.
6. Яценко К. Арт-терапія як засіб розвитку творчої активності учнів початкової школи. *Актуальні проблеми психології*. 2021. Т. 7. Вип. 3. С. 59–63.

PASKO TETIANA. DEVELOPMENT OF CREATIVE ABILITIES OF YOUNG SCHOOLCHILDREN: GAME ACTIVITY

The article explores the issue in the context of modern education, where creativity, flexible thinking, and the ability to think outside the box are key for children's self-realization in a rapidly changing society. The research emphasizes the growing need to develop the creative potential of primary school students and highlights play-based activities as a central pedagogical tool. The analysis of current scientific literature confirms that play methods significantly activate imagination and cognitive activity. Scholars such as A. Panchenko, L. Shulha, and V. Honcharova emphasize the importance of pedagogical conditions, while K. Yatsenko and Ye. Syvolapova explore the potential of art therapy and STEM education in stimulating creative growth.

The aim of the article is to identify and assess effective methods for developing children's creative abilities through play, with a focus on integrating innovative educational strategies into the learning process. The study, which spanned three years, was carried out in three stages: preparatory, practical, and analytical-summarizing. It involved literature analysis, diagnostics of creative potential, integration of play-based technologies into academic subjects, and continuous monitoring of student progress.

Innovative game-based modules were developed for Ukrainian language, mathematics, and natural science subjects, fostering originality, flexible thinking, and critical thinking. The research also introduced algorithms for assessing creativity and emphasized the importance of the reflective-evaluative stage. Students participated in reflective games, creative presentations, and maintained emotional journals, all contributing to self-awareness and positive self-assessment.

The findings confirm that play is not just entertainment, but a powerful educational medium. It enhances student motivation, emotional intelligence, and social competence. Additionally, students developed key research skills such as hypothesis formulation, experimentation, and result analysis. Their creative work was documented through visual means—drawings, posters, and other forms—thus reinforcing both cognitive and emotional intelligence.

In conclusion, a comprehensive approach combining quest-lessons, game projects, art therapy, creative sports activities, and inquiry-based learning helps create an inspiring and inclusive educational environment. The teacher serves not only as a knowledge provider but also as a facilitator of students' creative growth, making the educational process joyful and productive. Future perspectives include more active use of digital tools—interactive platforms, virtual excursions—and deeper collaboration between schools, families, and extracurricular institutions. The article underlines the importance of continuous professional development and the formation of creative professional communities to ensure sustainability of the approach.

Key words: creativity, elementary school, game, creative abilities, partnership.

Надійшла до редакції 06.05.2025 р.



Запорізький обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти
