
Аналіз стану сформованості креативного мислення українського учнівства за результатами PISA-2022

Ткач Поліна,

*кандидат філологічних наук, доцент, професор
кафедри філології, перекладу та стратегічних
комунікацій Національної академії Національної
гвардії України, доцент кафедри сучасних методик
навчання КВНЗ «Харківська академія неперервної
освіти»*

tkach.polina77@gmail.com

2022 року в межах міжнародного дослідження PISA (Programme for International Student Assessment) було запроваджено інноваційну галузь «Креативне мислення», яка доповнила традиційні ключові компетентнісні галузі – математичну, читачку та природничо-наукову грамотність. Результати аналізу засвідчили наявність певних проблем у розвитку креативного мислення серед української підліткової когорти, що актуалізує необхідність подальших досліджень і розробки відповідних педагогічних інструментів.

За рамковим документом PISA-2022, креативне мислення визначається як компетентність продуктивно залучатися до генерування, оцінювання та вдосконалювання ідей, результатом чого може стати прийняття оригінальних і ефективних рішень, поступ у знаннях і дієвий прояв фантазії [3, с. 34].

Завдання з креативного мислення пропонують учнівству продемонструвати здатність реалізовувати когнітивні (пізнавальні) процеси, що свідчать про креативність, а саме:

- здатність генерувати багато різних релевантних ідей;
- здатність генерувати такі ідеї або застосовувати такі підходи, які б мало кому іншому спали на думку;
- здатність оцінювати запропоновані ідеї та вдосконалювати або розвивати їх у такі способи, які б мало кому іншому спали на думку [3, с. 35-36].

Креативне мислення в межах PISA оцінювали шляхом пошуку доказів сформованості умінь відповідно до зазначених вище трьох аспектів у таких чотирьох напрямках креативної діяльності:

- вираження в письмовій формі;
- вираження у візуальній формі;
- розв'язання соціальних проблем;
- розв'язання наукових проблем [3, с. 37-38].

Згідно з експертними спостереженнями кодерів у процесі оцінювання відповідей на відкриті завдання PISA-2022 в галузі креативного мислення, найбільші труднощі для українських п'ятнадцятирічних респондентів становили завдання, спрямовані на генерування різноманітних ідей. Результати аналізу виявили схильність українських учнів до надмірного узагальнення та абстрактного міркування. Під час виконання завдань, що вимагають продукування максимально різних ідей, учасники й учасниці дослідження демонстрували тенденцію до повторення базової ідеї з мінімальними варіаціями.

Слід відзначити, що отримані відповіді засвідчують недостатню здатність українських підлітків до диференціації між ключовими, сюжетоутворювальними елементами та другорядними, декоративними деталями, які не мають суттєвого впливу на розвиток подій. Зазначена тенденція корелює з однією з основних проблем у сфері читацької грамотності – схильністю п'ятнадцятирічного учнівства до узагальнювальних суджень та моралізаторських сентенцій замість висновків у межах конкретно поставленого завдання.

Аналіз проведеного дослідження свідчить про достатньо розвинений рівень образного мислення та уяви серед української підліткової когорти. Водночас виявлено значні проблеми з детальним обґрунтуванням власних ідей, а також простежено тенденцію до формулювання узагальнювальних суджень без належного підґрунтя.

Наприклад, із завданням «Фільм про робота» [3, с. 41], у якому учнів / учениць просили сформулювати дві різні ідеї для сценарію фільму про співіснування людини з розумним роботом, за спостереженнями експертів, не впоралися більше половини (майже 60%) учасників. Відповіді засвідчують недостатню сформованість у респондентів здатності до диференціації між концептуальними ідеями та елементами деталізації. Незараховані відповіді можна класифікувати за двома основними категоріями. Перша група учасників і учасниць демонструвала використання ідентичних за своєю суттю наративних конструкцій з варіюванням лише поверхневих елементів, які не мають структуроутворювального значення для сюжетної лінії та, відповідно, не можуть розглядатись як критерії розрізнення. Друга група респондентів застосовувала стратегію формулювання базової ідеї в загальному вигляді з подальшою її деталізацією як начебто альтернативного варіанта, що фактично являло собою розгортання початкової ідеї.

Специфіку типових відповідей учасників на завдання «Фільм про робота» демонструють такі приклади:

Ідея для сценарію 1: Фільм може бути про подолання перешкод і дружбу людини з роботом.

Ідея для сценарію 2: Фільм може бути про подорож робота з людиною та пристосування людини до робота.

Ідея для сценарію 1: Фільм про зустріч у горах двох істот: людини на ім'я Лео і розумного робота, якого звали Роб.

Ідея для сценарію 2: У горах сталася незвична ситуація: схід снігової лавини. Лео в епіцентрі руху лавини. Роб рятує людину – і вони стають друзями.

Емпіричні спостереження виявили відсутність в української підліткової когорти сформованих компетентностей щодо застосування графічних інструментів для створення візуальної продукції, що є парадоксальним явищем в умовах сучасного цифрового середовища, де практично всі представники досліджуваної вікової групи мають доступ до мобільних пристроїв з відповідним функціоналом. Зазначене корелює з виявленими раніше проблемами у сфері читацької грамотності, зокрема з недостатньою здатністю українських підлітків до ефективної роботи з графічними об'єктами як джерелами інформації. Додатково експерти-кодери констатували, що учасники дослідження демонструють обмежене розуміння принципів рекламної візуалізації та фундаментальних засад композиційної побудови як механізму впливу на цільову аудиторію.

Наприклад, у завданні «Афіша для наукового ярмарку» [3, с. 45] учням / ученицям пропонувалося створити оригінальну афішу для наукового ярмарку на

тему «Життя у відкритому космосі». Для повного зарахування відповіді афіша мала репрезентувати оригінальну ідею. У критеріях оцінювання наведено шаблонні (тобто неоригінальні) ідеї для цього завдання, а також закодовані приклади відповідей. Відповіді на шаблонні теми зараховували частково, якщо вони не містили інноваційного підходу чи якихось оригінальних способів реалізації. Серед зарахованих відповідей українського учнівства переважна більшість репрезентувала шаблонні думки: за спостереженнями кодерів, майже 70% учасників використали способи візуалізувати запропоновану їм тему, які підпадають під категорію «шаблонні». Найбільше обігрували тему життя за допомогою штампів планети Земля або космонавта/-ів. Хоча за інструкцією кодери зараховували будь-які витвори, які відповідали темі й завданню, але варто зауважити, що відповідей, про які можна було сказати, що це цілісний дизайн афіші, спрямований на заохочення людей відвідати ярмарок, було критично мало.

У завданнях, спрямованих на візуальне представлення ідей, також зафіксовано значну кількість невиконаних і неоцінюваних робіт, що додатково підтверджує виявлені тенденції.

Результати проведеного аналізу засвідчують обмежену обізнаність українських підлітків щодо актуальних соціальних проблематик, що показує недостатній рівень готовності до участі в розробленні ефективних альтернативних рішень та застосування креативних підходів у межах суспільної взаємодії. Відповіді респондентів на завдання, орієнтовані на розв'язання соціальних проблем, демонструють, що ця тематика перебуває поза межами інтересів п'ятнадцятирічного учнівства. Спостерігається відсутність як академічної залученості до подібних питань у межах освітнього процесу, так і практичного досвіду взаємодії з ними у позашкільному середовищі, що частково пояснює обмежену здатність досліджуваної групи до продукування ідей, що мають суспільну значущість.

Наприклад, оприлюднене завдання «Збережімо бджіл» [3, с. 53] виявилось найскладнішим для українського учнівства серед усіх завдань, спрямованих на розв'язання соціальних проблем. У ньому учням / ученицям пропонували надати креативну ідею для підвищення обізнаності людей про важливість бджіл. За спостереженнями кодерів, понад 60% підлітків не впоралися з ним. Імовірно, складність завдання зумовлена тим, що учнівство не часто має нагоду обговорювати цю чи подібні проблеми. Відповіді, які не було зараховано, переважно свідчать про нерозуміння завдання, оскільки більшість їх була сконцентрована на тому, як оберігати / рятувати бджіл або допомагати їм. Характер типових відповідей, які учасники давали на завдання «Збережімо бджіл», може проілюструвати така відповідь: *Влаштувати ферму з рослин, поставити всередині неї ули як для рослин це позитивно впливає так і для бджіл. Збудувати улик більшої форми та поставити сітки по якій би могли пролітати тільки бджоли* (збережено авторський правопис учасника – прим. автора). Як можна побачити, подібні відповіді жодним чином креативно не актуалізують питання взаємодії з людьми, які мають усвідомити важливість бджіл.

Виявлено також відсутність в української підліткової когорти сформованих компетентностей щодо формулювання науково обґрунтованих суджень, здійснення систематизації та класифікації, побудови логічних висновків у контексті наукових проблематик, а також генерації наукових гіпотез чи вдосконалення наявних концепцій у науковій сфері. Переважно респонденти

повторювали власні або запропоновані в завданні концепції з внесенням мінімальних модифікацій, що не мають принципового значення, або ж продукували фантазійні ідеї, позбавлені наукової валідності. Експерти-кодувальники констатували суттєве переважання стереотипних, шаблонних рішень над оригінальними концептуальними розробками в значній частині відповідей учасників і учасниць дослідження.

Наприклад, у завданні «Збережіть річку 2» [3, с. 56] учням / ученицям пропонували вдосконалити запропонований у тексті завдання експеримент, щоб перевірити, чи дійсно саме забруднення є причиною зменшення популяції жаб у річці. Натомість учасники тим чи тим способом повторювали вже запропоновану в завданні ідею, додаючи якісь несуттєві деталі. Наприклад, багато учасників пропонували перевірити воду на наявність забруднення, попри те, що власне цю ідею і треба було вдосконалити, відповідно до умови завдання. Характер типових відповідей, які учасники давали на завдання «Збережіть річку 2», може проілюструвати така відповідь: *Взяти образці води та проаналізувати їх (збережено авторський правопис учасника – прим. автора).*

Під час оцінювання завдань цієї групи кодери помітили цікаву тенденцію: у багатьох відповідях учнівство пропонувало проводити опитування місцевих мешканців. Відповіді свідчать про те, що українські підлітки довіряють «голосу народу» й готові розв'язувати проблеми шляхом домовленостей – поговорити з місцевими, сходити на завод і домовитися, щоб викидів більше не було. Це свідчить про дещо наївний, ідеалізований погляд на життя, відірваний від реального усвідомлення проблеми, а отже, такий, який не сприятиме продукуванню дійсно дієвих і креативних способів її розв'язання. Виявлену проблему ілюструє такий приклад: *Опитати жителів цього району чи не збільшилась кількість комах у цьому районі за останній час.*

Водночас варто зауважити, що деякі учасники пропонували й надто оригінальні відповіді, які, на жаль, не можна було зарахувати, адже креативність у цій групі завдань треба було проявити в межах пропонування наукового розв'язання проблеми. Типовим прикладом «недоречної креативності» може бути така відповідь: *Треба найняти відьму, щоб вона запитала у жаб, що саме їм не подобається.*

Аналітичний огляд навчально-методичної літератури виявив обмежену репрезентацію завдань, спрямованих на розвиток креативного мислення у форматі, зіставному з методологією PISA. Значна частина завдань, представлених у шкільних підручниках, не відповідає повною мірою встановленим критеріям і потребує додаткових методичних коментарів із боку педагогів. Адже основоположним принципом дослідження PISA є застосування сформованих компетентностей для вирішення конкретних проблемних ситуацій, при цьому метою розв'язання має бути не отримання академічної оцінки, а досягнення практично значущого результату для самого учнівства, їх соціального оточення або навколишнього середовища. Творчі завдання в підручниках, зокрема в мистецькій галузі, переважно орієнтовані на розвиток власне творчості, а не на формування креативного мислення як універсальної компетентності, яка дозволить особам, не пов'язаним професійно з мистецтвом, генерувати інноваційні рішення побутових або професійних завдань.

Наприклад: Самостійно сфотографуйте цікаві куточки свого краю та організуйте шкільний конкурс «Україна рідна моя на прекрасній планеті Земля» [5,

с. 179]. Хоча справедливо буде зазначити, що завдання у форматі PISA все ж трапляються. Їх кількість збільшується в підручниках НУШ для 7-8 класів, наприклад, завдання з підручника «Мистецтво» для 8 класу авторства Л.М. Масол: *Створи ескіз рекламного плаката «Запрошуємо до Греції», використай елементи античного мистецтва: архітектури, скульптури, зображень музичних інструментів, масок (матеріали на вибір)* [4, с. 24]. Або завдання з підручника «Мистецтво» для 7 класу авторського колективу О. Гайдамака та Н. Лемешева: *Створи композицію для реклами мистецьких занять (гуртків, студій, ансамблів тощо) твоєї школи (художня техніка, інструменти та матеріали за вибором). Надихайся творчістю Ерін Хітон* [2, с. 11].

Під час аналізу підручників на наявність завдань із креативного мислення було виявлено, що в школі мало говорять про соціальну проблематику. У предметах здоров'язбережувальної галузі учні обговорюють соціальні проблеми, наприклад: Проаналізуйте фрагмент статті. Які соціальні питання турбують українських підлітків під час війни? Сформулюйте ознаки небезпечного соціального середовища [1, с. 94]. Натомість до цих обговорень немає завдань, спрямованих на пошук креативних ідей або принаймні простих пропозицій щодо того, як можна, скажімо, полегшити життя для людей з інвалідністю або допомогти їм у певній конкретній ситуації чи вирішити якісь інші соціальні проблеми.

Дослідження показало, що українські підлітки, незважаючи на достатньо розвинену уяву й фантазію, демонструють тенденцію до надмірного узагальнення та відсутність сталих компетентностей щодо детального обґрунтування власних концептуальних розробок. Навіть у креативних відповідях респондентів простежується недостатнє усвідомлення того, що креативне мислення являє собою не розважальну активність, а ефективний інструментарій для розв'язання конкретних проблемних ситуацій і завдань. Хоча в підручниках НУШ починають з'являтися завдання, зіставні з форматом PISA, доцільно інтенсифікувати педагогічну діяльність, спрямовану на формування у здобувачів освіти навичок креативного мислення, що стане фундаментальною передумовою їх конкурентоспроможності та професійної успішності в майбутньому.

Список використаних джерел

1. Василенко С., Колотій Л. Здоров'я, безпека та добробут: підручник для 7 класу закладів загальної середньої освіти. Київ: Літера ЛТД, 2024. 209 с.
2. Гайдамака О., Лемешева Н. Мистецтво : підручник інтегрованого курсу для 7 класу. Київ: Генеза, 2024. 144 с.
3. Креативне мислення: національний звіт за результатами міжнародного дослідження якості освіти PISA-2022 / кол. авт. : Т. Лісова (осн. авторка), В. Терещенко, Г. Бичко, М. Мазорчук, Г. Бондаренко, Т. Вакуленко; перекл. К. Шумова, Ю. Шпак; за ред. В. Терещенка та Г. Бондаренко; Український центр оцінювання якості освіти. Київ, 2024. 260 с. URL: <https://pisa.testportal.gov.ua/wp-content/uploads/2024/09/Nacjonalnyj-zvit-iz-kreatyvnoho-myslennya.pdf>
4. Масол Л. М. Мистецтво : підруч. інтегрованого курсу для 8 кл. закладів загальної середньої освіти. Київ : Освіта, 2025. 260 с.
5. Масол Л. М. Мистецтво: підручник для 9 класу. Київ: Освіта, 2017. 224 с.