

Донецький обласний палац
дитячої та юнацької творчості



ВІДДІЛ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА
ТА ДЕКОРАТИВНО-УЖИТКОВОГО ТВОРЧОСТІ

Дисемінація педагогічного досвіду

**«ПСИХОЛОГІЯ КЕРОВАНОЇ КРЕАТИВНОСТІ:
РОЗВИТОК SOFT SKILLS У ТВОРЧІЙ
ДІЯЛЬНОСТІ»**



Педченко Наталя Володимирівна

Дата народження – 28.10.1980 р.

Місце роботи – Донецький обласний палац дитячої та юнацької творчості

Посада – керівник арт-студії «Sketch» художньо-естетичного напрямку

Педагогічний стаж – 22 роки

Освіта – Краматорський економіко-гуманітарний інститут

Спеціальність – «Початкове навчання»

Кваліфікація – вчитель початкових класів

Педагогічне кредо – *«Креативність – це мистецтво трансформації, де помилка стає можливістю, а невдалий штрих – початком авторської знахідки».*

Креативність як інструмент формування soft skills у творчій діяльності

Креативність – це здатність людини мислити нестандартно, генерувати нові оригінальні ідеї та знаходити незвичайні рішення, що відхиляються від традиційних схем. Це не лише творчість у мистецтві, а й корисна навичка для вирішення складних завдань, адаптації до змін та підвищення ефективності в будь-якій сфері діяльності.

Креативність і Творчість.

Важливо розуміти, що творчість і креативність – це не одне й те саме. Творчість зазвичай асоціюється зі створенням чогось нового та унікального в мистецтві, музиці та літературі. А креативність – це ширше поняття, що охоплює вміння знаходити й використовувати оригінальні рішення та методи в будь-якій сфері. Креативність – це здатність генерувати ідеї, а творчість – це процес їх реалізації.



Чому креативність – це інструмент?

У мистецькій освіті ми часто стикаємося з міфом, що творчість – це лише «муза». Наш досвід доводить: креативність – це професійний інструмент, який працює на рівні з пензлем.

1. Інструмент композиційної трансформації

В образотворчому мистецтві креативність дозволяє не копіювати натуру, а редагувати її. Використовуючи методіку SCAMPER, вихованець може «замінити» реальний колір на фантастичний або «комбінувати» фактури.

Креативність – це інструмент переходу від ремісництва (копіювання) до авторства (створення нового образу).

2. Інструмент розв'язання візуальних задач.

Кожен творчий проєкт – це завдання з багатьма невідомими. Креативність допомагає вихованцю «домовитися» з матеріалом. Якщо фарба лягла не так (помилка), інструмент креативності пропонує адаптувати цей дефект, перетворивши його на ефект.

Креативність – це інструмент, що перетворює технічні обмеження на художні можливості.

3. Інструмент формування візуального інтелекту

Через мистецьку практику дитина вчиться бачити структуру речей. Коли ми просимо «спростити» форму до геометричних примітивів, ми тренуємо око бачити суть. Це і є виховання soft skills через візуал: здатність бачити головне, відкидаючи другорядне.

Мистецтво – це лише середовище, а креативність – це «скальпель», яким вихованець відсікає зайве, формуючи своє бачення.

Особливості впровадження

Головний акцент – на переході від стихійного пошуку до усвідомленого креативу:

- **Алгоритмічний підхід SCAMPER.** Це структурує мислення вихованця, перетворюючи творчість на керований інтелектуальний процес.
- **Візуалізація стратегії.** Використання схеми «Зірка креативних змін», яка допомагає вихованцям бачити всі можливі варіанти розвитку проєкту одночасно.
- **Метапізнавальна рефлексія.** Після виконання вправи вихованці аналізують не лише результат (виріб/малюнок), а й сам шлях: «Який крок алгоритму допоміг мені знайти вихід?», «Як зміна одного елемента змінила весь сенс роботи?». Це вчить дитину розуміти механіку власного мислення.

ВИКЛИКИ ЧАСУ ТА ВЕКТОР РОЗВИТКУ

Методика сформував Боб Еберле, автор книги «SCAMPER: Ігри для уяви». Але її коріння сягає ідей Алекса Осборна – творця «мозкового штурму». Осборн вважав, що креативність можна структурувати, і SCAMPER став одним із найуспішніших інструментів у цій сфері.

Актуальність досвіду:

У світі, що швидко змінюється, жорсткі навички (hard skills) швидко застарівають, тоді як м'які навички (soft skills) стають фундаментом успіху.

Сучасна творча освіта має виходити за межі простого опанування техніками. Сьогодні творчість – це майданчик для тренування soft skills.

- *Подолання шаблонів*: традиційні методи часто замикають дитину у рамках «копіювання зразка».

- *Запит на гнучкість*: вихованцям потрібен алгоритм, який дозволить їм бути винахідливими навіть тоді, коли немає «натхнення».

- *Конвертація навичок*: досвід доводить, що дитина, яка навчилася трансформувати творчий об'єкт, зможе так само гнучко вирішувати життєві завдання.

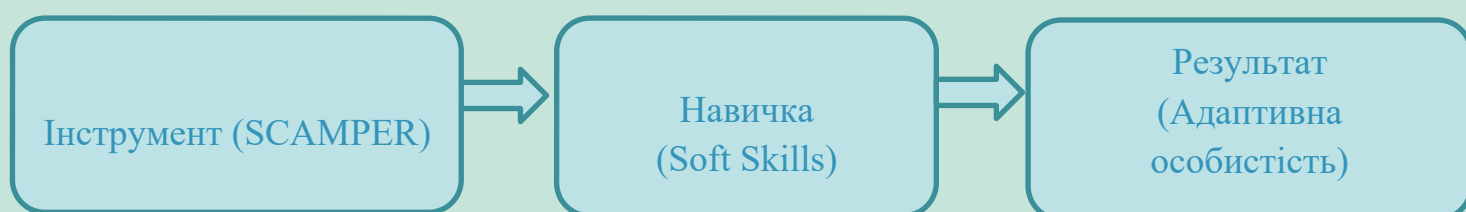
Мета досвіду:

Формування системи «м'яких навичок» (критичного мислення, адаптивності, ініціативності) через впровадження технології керованої креативності у творчу діяльність.

Завдання:

- *Методологічне*: навчити використовувати алгоритм SCAMPER як інструмент аналізу та трансформації об'єктів.
- *Адаптивне*: розвинути здатність до швидкої модифікації творчого задуму залежно від умов, що змінюються.
- *Презентаційне*: сформувати навички аргументації та публічного захисту нестандартних рішень.
- *Аналітичне*: навчити виявляти приховані ресурси та потенціал у звичайних речах через деконструкцію їхніх властивостей.
- *Психологічне*: подолати «психологічну інерцію» та страх перед експериментуванням, розвиваючи гнучкість мислення.
- *Соціальне*: створити умови для ефективної співпраці, де ідея кожного стає фундаментом для спільного творчого продукту.

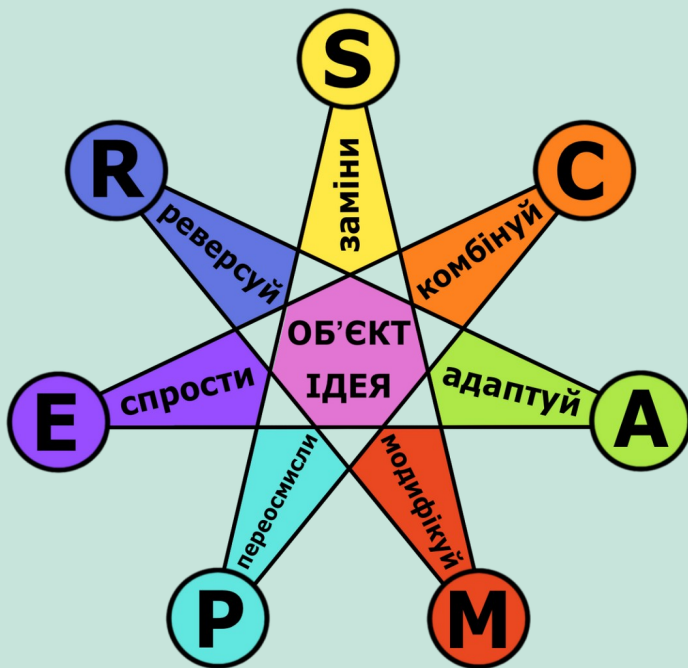
Модель керованого креативного генезу



Метод SCAMPER: алгоритм керованої креативності

SCAMPER – це система стратегій для творчого перетворення будь-якого об'єкта чи ідеї. Використовуйте промені «Зірки», щоб вийти за межі звичного.

«Зірка креативних змін»



S (Substitute) – ЗАМІНИ:

змінить матеріал, форму, колір, деталі або інструменти.

C (Combine) – КОМБІНУЙ:

поєднайте два різні предмети, стилі або техніки.

A (Adapt) – АДАПТУЙ:

запозичте ідею з природи або іншого контексту.

M (Modify) – МОДИФІКУЙ:

змінить розмір, масштаб, текстуру чи форму.

P (Puttootheruse) – ПЕРЕОСМИСЛИ:

знайдіть об'єкту зовсім нове призначення.

E (Eliminate) – СПРОСТИ: приберіть усе зайве, залишаючи лише головну суть.

R (Reverse) – РЕВЕРСУЙ: змініть порядок елементів або зроби навпаки.

Як перетворити «Зірку» на активний інструмент

Оберіть творчий об'єкт та пройдіть по кожному променю SCAMPER. Навіть одна зміна (наприклад, адаптація форми чи спрощення деталей) здатна перетворити стандартне завдання на унікальний авторський проєкт.

«Зірка креативних змін» - це не просто схема, а алгоритм який перетворює звичайне заняття на справжнє дослідження.

Практичний кейс

Представлено систему роботи з розвитку «м'яких навичок» засобами керованої креативності. В основу досвіду покладено метод SCAMPER, що дозволяє перетворити творчий процес на дієвий алгоритм формування гнучкого мислення, винахідливості та емоційного інтелекту. Досвід пропонує практичні інструменти для трансформації стандартних завдань у проекти, що готують дитину до успішної самореалізації через творчу діяльність. Такий підхід дозволяє перетворити художню студію на лабораторію розвитку особистості. Ви даєте не просто навички малювання, а вчить дитину бути «дизайнером власного мислення».

Вправа: «Тривимірність бачення»

Створення серії робіт, наприклад, одного натюрморту: реалістичне відтворення, декоративна стилізація та авторська інтерпретація («у власному стилі»).

Розвиваємо: критичне мислення та креативність.

Дитина вчиться відходити від копіювання реальності до її аналізу та творчого переосмислення.

Вправа: «Нове життя звичайної речі»

Пропонуємо вихованцям взяти за об'єкт звичайну склянку або олівець. За допомогою алгоритму SCAMPER діти мають вигадати 7 способів, як змінити цей предмет, щоб він став частиною творчого проекту.

Розвиваємо: адаптивність та винахідливість.

Вправа: «Технологічний мікс: Фроттаж, Граттаж, Мікс-медіа»

Експерименти з фактурами (фроттаж), вишкрябуванням (граттаж) та поєднанням неподаних матеріалів в одній роботі (наприклад, акварель + масляна пастель + колаж). Вправа стимулює когнітивну гнучкість та готовності до ризику. Робота з різними матеріалами вчить вихованця не боятися помилок і шукати технічне рішення там, де стандартні методи не працюють.

Розвиваємо: дослідницьку активність.

Вправа: «Метод шести капелюхів мислення» (за Е. де Боно)

Ця вправа ідеально ілюструє формування soft skills, оскільки вчить дитину змінювати кут зору:

- * Білий капелюх: збір фактів (Які матеріали у нас є для творчості?).
- * Червоний капелюх: емоції (Що я відчуваю, створюючи цей об'єкт?).
- * Чорний капелюх: критика (Які труднощі можуть виникнути?).
- * Жовтий капелюх: оптимізм (Які переваги нашої ідеї?).
- * Зелений капелюх: креативність (Як зробити це ще незвичніше?).
- * Синій капелюх: управління (Чого ми навчилися в процесі?).

Результат: вихованці вчиться не просто малювати чи конструювати, а аналізувати проблему з 6 різних сторін.

Вправа: «Стилістична трансформація»

Малювання одного предмета в полярних емоційних станах: «м'якому» (плавні, текучі лінії) та «агресивному» (гострі, ламані, динамічні штрихи).

Розвиваємо: емоційний інтелект та саморегуляцію.

Вчимо транслювати внутрішній стан через візуальну мову, розуміючи, як лінія та форма впливають на сприйняття глядача.

Портрет особистості:

Що отримує вихованець?

- **Когнітивна гнучкість:** здатність бачити десятки рішень однієї задачі.
- **Критичне мислення:** вміння відсіювати шаблони та бачити суть.
- **Комунікація:** впевненість у презентації власних ідей.
- **Стресостійкість:** сприйняття помилки як ресурсу для змін.
- **Суб'єктність:** перехід від «виконавця» до «автора-творця».

Показники успіху:

- Перемоги у конкурсах
- Створення авторських проектів
- Покращення атмосфери у колективі.



Результати впровадження досвіду:

- Зростання ініціативності: вихованці самостійно пропонують теми та формати робіт.
- Стресостійкість: підвищення рівня впевненості під час захисту власних ідей.
- Творчий продукт: портфоліо робіт, що демонструють не лише технічну майстерність, а й авторський погляд.

Поради колегам:

- «Легалізуйте» помилки: невдалий штрих – це початок ідеї.
- Змінюйте кут зору: запитуйте «А що, якби...?».
- Цінуйте процес: ескізи важливіші за результат.