

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ЗАСТОСУНКІВ ДЛЯ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ У СТУДЕНТІВ

Найголовнішою здібністю людини в ХХІ столітті є креативність. Саме вона переважає в переліку soft-skills, якими має володіти сучасний фахівець незалежно від сфери діяльності. Креативність – це здатність продукувати нові ідеї та знаходити оригінальні рішення до поставлених завдань. Це здатність відступати від традиційних систем мислення і відсутність страху невдач. Це також – особиста необхідність творчої самореалізації. Креативність стимулюється конкуренцією, яка також базується на унікальності, першості та нестандартності мислення, і сьогодні це стосується сфер бізнесу, політики, культури, мистецтва. Необхідність зміни мислення також пов'язана з сучасним ритмом життя та новими глобальними викликами, які постають перед людством (як пандемія COVID-19 та необхідність онлайн освіти).

Після публікації книги Річарда Флориди «Креативний клас: люди, що створюють майбутнє» [2] поняття «креативний клас» активно використовується в науковому полі для позначення тої частини населення, яке рухає вперед інноваційні сектори

економіки. Це клас, що займається інноваційними розробками в різних областях, люди, здатні продукувати нове, творчий потенціал яких вище порівняно з іншими. Тому для освіти сьогодні є актуальним питання вивчення шляхів та засобів виховання креативності, здатності мислити без обмежень, уникати стандартизованості, здібностей до аналітичної логіки та варіативності мислення.

Відома промова Кена Робінсона «Killing Creativity» («Вбиваючи креативність») містить наступну важливу думку: «Все наше майбутнє – це креативність, культура і освіта» [1]. Нова освіта має створювати таку організацію навчання, яка сприяє створенню умов для творчої роботи. Цьому допомагає застосування певних інструментів організації процесу освіти. Чи можна розвинути креативність? Так, особливо сприятливим періодом для цього вважається дитячий і підлітковий вік. Чи можна в середовищі університету сприяти створенню творчої атмосфери? Так, це можливо. Нище зазначений перелік застосунків – це приклад осучаснення освітнього процесу при викладанні дисципліни «Історія та культура України» першокурсникам, до якого з радістю долучаються студенти, позбуваючись «паралічу творчості» та страху публічної демонстрації своїх думок.

Здатність до варіативності мислення – це здатність передати зміст повідомлення іншими засобами. Створення презентацій – це чудовий прийом розвитку творчості у студентів, що стимулює

візуальне мислення. Програми *Microsoft PowerPoint*, *Apple Keynote*, *Google Slides*, *Canva*, *LibreOffice Impress* дозволяють створити візуальне оформлення своєї доповіді, а також сприяють вмінню виділення основних ідей, котрі й виводяться на слайди.

Програма *My Simple Show* – дозволяє створити власний відеоролік з поясненням до нього. Обирається сюжетна лінія, пишеться сценарій, додається графіка, звук. В програмі *Pixton* можна створити власний комікс до своєї презентації.

Для історичних дисциплін (і не лише), гарним помічником в роботі може стати *ZeeMaps*, за допомогою якого можна візуалізувати різну інформацію, подати біографію культурного, політичного, історичного діяча чи розповісти історію якогось винаходу. Карта створюється, публікується, нею можна ділитися. Схожим є сервіс *myHistro*, який дозволяє поєднувати мультимедійні файли з мапою. Так створюються інтерактивні картографії.

Mentimetr забезпечує контакт з аудиторією, зворотній зв'язок з викладачем та узагальнення пройденого матеріалу. Ця програма використовується в режимі реального часу. Цікавим є така функція Ментіметру, як створення інтерактивної презентації завдяки мозковому штурму. На лекції з філософських засад культурології, студентам було запропоновано написати одну-дві асоціації з словом «культура». Результат був показово різним в різних групах: для одних – культура асоціювалася з мистецтвом, тому програма вивела на екран великим шрифтом «Мона Лізу»,

«Чорний квадрат» та Нотр-Дам де Пари. Для других, перші асоціації з культурою – це рівень життя, цивілізація, гідність, свобода. Для третіх, культура – це соціум, комунікація та етика. Результати інтерактиву виявилися цікавими і для самих студентів, вони жваво обговорювали отриману спільну карту думок і те, як багато дефініцій має культура.

Так само для командної гри корисний *Padlet* – інтерактивна дошка для спільної роботи. На Падлет разом можна завантажувати документи, відео, записувати ідеї. У вигляді інтерактивної стіни програма пропонує холст, колонки, стрічку, хронологію та мапу. *MindLine* дозволяє створити ментальну карту (mind map) та ділитися нею. Так само для командної роботи цікавий *RealtimeBoard* – сервіс для командної роботи над завданням. Це онлайн-дошка, що дозволяє разом працювати, малювати схеми, клеїти стікери та спілкуватися.

Опитування чи вікторину в режимі реального часу дозволяє зробити програма *Kahoot!* Це ігрова платформа, створена ще в 2012 році студентами Норвежського університету природознавчих і технічних наук і заснована на виборі відповіді з запропонованих варіантів за певний час. Програма виводить на екран лідерів, сприяє змаганням та виявляє слабке розуміння у групи певних пройдених тем.

Ресурс *Vialogues* працює з відео-контентом з Інтернету. Той же YouTube сьогодні містить неймовірну кількість корисних

освітніх відеороликів, інтерв'ю тощо. Обране відео завантажується в програму, модератор створює опис, проблему, ставить питання та модерує дискусію доданих учасників до такого «віалогу».

Сучасні технології можуть бути корисними, дозволяють допомагати висловлювати творчі ідеї, працювати над проектами, структурувати думки, шукати асоціації. В XXI столітті креативна діяльність стає основним ресурсом, залишаючи далеко позаду матеріальні ресурси, а креативний клас формує нові цінності, нову комунікацію, нову атмосферу, а значить і нові спектри можливостей для власного розвитку. Креативність не лише дозволяє виходити з кризових ситуацій та вирішувати складні питання відповідно до виклику часу. Креативність урізноманітнює життя, розширює світогляд та кордони мислення людини. Це – шлях до реалізації себе кожними індивідом.

Список літератури: 1. Чи пригнічують школи креативність? Відповідь Кена Робінсона. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу. – URL: <https://creativecountry.org/robinsone-creative/> (оригінальне відео доповіді: <https://www.youtube.com/watch?v=XSu38uFEVuI>). 2. Флорида Р. Креативный класс: Люди, которые создают будущее. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. 384 с. 3. Яковенко Т. Щодо проблеми розвитку креативності студентів інженерно-педагогічних спеціальностей. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу. – URL: <https://creativecountry.org/student-pedagog/>.

Bibliography (transliterated): 1. Chy pryhnychuiut shkoly

kreatyvnist? Vidpovid Kena Robinsona. – [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu. – URL: <https://creativecountry.org/robinsone-creative/> (original video: <https://www.youtube.com/watch?v=XSu38uFEVul>). (in Ukrainian). 2. Florida R. (2016). Kreativnyj klass: Lyudi, kotorye sozdayut budushhee. M.: Mann, Ivanov i Ferber. 384 p. (in Russian). 3. Iakovenko T. Shchodo problemy rozvytku kreatyvnosti studentiv inzhenerno-pedahohichnykh spetsialnostei. – [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu. – URL: <https://creativecountry.org/student-pedagog/>. (in Ukrainian).

Петутіна О. О., Міщенко М. М.

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ЗАСТОСУНКІВ ДЛЯ РОЗВИТКУ КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ У СТУДЕНТІВ

В статті пропонується огляд комп'ютерних застосунків, які можуть бути корисними для розвитку креативності у студентів під час навчання. Піднімається питання важливості креативності як однієї з найважливіших «гнучких здібностей» поруч з професійними, а також розкривається поняття Р. Флориди «креативний клас» та наголошується на важливості нової освіти для його становлення.

Ключові слова: креативність, креативний клас, soft skills,

інновації, варіативність мислення, асоціації, навчальний процес, візуалізація, інтерактив, командна робота.

Petutina O. O., Mishchenko M. M.

USING COMPUTER APPLICATIONS FOR DEVELOPING THE CREATIVE THINKING OF STUDENTS

This article provides an overview of computer applications that can be useful for developing creativity in students during their studies. The author raises the question of the importance of creativity as one of the most important «flexible abilities» alongside professional ones, and also reveals the concept of «creative class» by R. Florida and notes the importance of new education for its formation.

Key words: creativity, creative class, soft skills, innovation, variability of thinking, associations, learning process, visualization, interactive, teamwork.

Петутина Е. А., Мищенко М. Н.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ У СТУДЕНТОВ

В статье предлагается обзор компьютерных приложений, которые могут быть полезны для развития креативности у

студентів во время обучения. Піднімається вопрос о важности креативности как одной из важнейших «гибких способностей» рядом с профессиональными, а также раскрывается понятие Р. Флориды «креативный класс» и отмечается важность нового образования для его становления.

Ключевые слова: креативность, креативный класс, soft skills, инновации, вариативность мышления, ассоциации, обучающий процесс, визуализация, интерактив, командная работа.

УДК 314.04

Скляр В. М.

м. Харків, Україна

ЗМІНИ ЕТНОМОВНОГО СКЛАДУ НАСЕЛЕННЯ УКРАЇНИ (1959–1989 рр.)

Сучасна Україна є не лише посттоталітарною та постгеноцидною, але й постколоніальною країною. На етномовну ідентичність населення сучасної України інерційний вплив продовжують мати етномовні процеси попередньої доби бездержавності. Тому, одним із нагальних завдань сучасного українознавства є дослідження етномовних процесів в Україні у добу бездержавності, насамперед у другій половині ХХ ст. Важливе значення для проведення наукових студій щодо етномовної