

Управління освіти виконавчого комітету
Лубенської міської ради Лубенського району Полтавської області
Перша гімназія імені Матвія Номиса
Лубенської міської ради Лубенського району Полтавської області
Академічний ліцей імені братів Шеметів
Лубенської міської ради Лубенського району Полтавської області

Полигач Марина Олександрівна,
практичний психолог

Яцина Наталія Миколаївна,
практичний психолог

Креативність як рушійна сила розвитку компетентної особистості

Розвивальна програма



Лубни – 2024



Полигач Марина Олександрівна –
практичний психолог, спеціаліст вищої категорії,
Першої гімназії імені Матвія Номиса
Лубенської міської ради Лубенського району
Полтавської області
Педагогічний стаж 20 років.



Яцина Наталія Миколаївна –
практичний психолог, спеціаліст вищої категорії,
практичний психолог-методист
Академічного ліцею імені братів Шеметів
Лубенської міської ради Лубенського району
Полтавської області.
Педагогічний стаж 24 роки.

Дана програма спрямована на формування навичок творчого мислення, здатності генерувати нестандартні ідеї та знаходити оригінальні рішення. також допомагає розвивати уяву, впевненість у власних силах та позитивне ставлення до нових викликів.

Програма містить 8 занять для підлітків.

Рекомендована для використання практичними психологами, соціальними педагогами та класними керівниками.

ЗМІСТ

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА	4
ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ	7
ОПИС АПРОБАЦІЇ ПРОГРАМИ	8
ОПИС ВИМОГ ДО СПЕЦІАЛІСТА, ЯКИЙ ВПРОВАДЖУЄ ПРОГРАМУ	9
ОПИС ВИКОРИСТАНИХ МЕТОДИК ТА ТЕХНОЛОГІЙ	10
ОПИС ВИМОГ ДО МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНОГО ОСНАЩЕННЯ ЗАКЛАДУ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОГРАМИ	11
ПЛАН-СХЕМА РОЗВИВАЛЬНОЇ ПРОГРАМИ	12
Заняття №1	16
Заняття №2	19
Заняття №3	22
Заняття №4	25
Заняття №5	27
Заняття №6	31
Заняття №7	33
Заняття №8 (підсумкове)	35
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	39
ДОДАТКИ	40

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

*Креативне мислення – це питання навичок,
а не вродженого таланту. Для того, аби
досягти мети, недостатньо сісти
біля річки та слухати класичну музику.*

Едвард де Бono

Глобальні цивілізаційні трансформації змінюють не тільки зовнішній світ, природу, взаємовідносини, а і саму людину. Розвиток креативності зараз набуває особливої актуальності, адже є важливим кроком до підготовки конкурентоспроможного покоління, здатного творчо мислити, критично осмислювати ситуації, вирішувати складні завдання, особливо для успішного соціально-економічного розвитку України, а в подальшому для післявоєнної відбудови інфраструктури.

Креативність (англ. create – створювати, creative – творчий) – це здатність створювати й знаходити нові оригінальні ідеї, що відхиляються від прийнятих схем мислення, успішно вирішувати поставлені завдання нестандартним чином, а також здатність вирішувати проблеми, що виникають всередині статичних систем унікальним способом. Креативність робить наше життя цікавішим, вишуканішим і комфортнішим. Завдяки їй у нас є всі блага цивілізації від телефону до космічних станцій.

Креативні люди керують світом. Вони здатні знаходити нові та оптимальні шляхи вирішення поставлених завдань. Можуть розглядати проблему під різними кутами, часом побачити її так, як не бачив раніше ніхто. Проте креативність — це не тільки новаторство й творчість, це конструктивний спосіб мислення, який приносить практичну користь у різних видах діяльності.

Креативне мислення — це нестандартний, оригінальний тип мислення, здатний привести до несподіваних рішень чи нових відкриттів.

Слід зауважити, що проблема розвитку креативності знаходиться в центрі уваги педагогічних систем різних країн Європи та США. Перші методи розвитку креативного мислення були розроблені Дж. Гілфордом, Е. Торренсом, Р. Крачфілдом, Е. де Бono й отримали широке застосування в шкільній практиці. У вітчизняній психології та педагогіці розроблені і

застосовуються різні програми та методи розвитку креативності (Н.В. Хазратова, В.О. Моляко, В.В. Павлюх, С.Д. Максименко).

Креативність стає однією з ключових компетентностей, яка дозволяє адаптуватися до нових умов. Це один із способів самовираження, який допомагає краще пізнати себе, свої інтереси й цінності та є важливою умовою психологічного благополуччя, оскільки творчі процеси часто мають терапевтичний ефект, сприяють зниженню стресу й допомагають подолати емоційні виклики.

Мета програми: розвиток креативного мислення та творчих здібностей особистості, створення умов для особистісного зростання, адаптивності та успішній самореалізації в сучасному суспільстві.

Зазначена мета конкретизується в ряді **завдань**:

- розвиток креативного мислення;
- розвиток навичок комунікації та співпраці;
- формування навичок самостійного вирішення проблем;
- упровадження творчого підходу в повсякденне життя.

Для підвищення результативності реалізації програми під час роботи використовують такі **принципи**:

- добровільна участь у тренінгових заняттях;
- забезпечення необхідних умов активного залучення до роботи кожного учасника групи (ініціативність, зацікавленість, висловлювання власної думки);
- самодіагностика – усвідомлення учасниками власних здібностей та можливостей, відкриття невідомих аспектів власного «Я»;
- зворотній зв'язок – отримання інформації про результати.

Ефективність програми забезпечується використанням тренінгової форми роботи.

Тренінг має певну структуру:

I. Вступна частина: знайомство, виявлення очікувань, правила роботи.

II. Основна частина.

III. Заключна частина.

Вступна частина тренінгу передбачає вирішення таких завдань:

- актуалізація теми поточного тренінгового заняття й виявлення очікувань;
- створення доброзичливої й продуктивної атмосфери;
- підтримання демократичної дисципліни у формі прийняття, уточнення або повторення правил групи.

Основна частина може складатися з теоретичного блоку й практичного.

Теоретичний блок – інформаційні повідомлення, мозкові штурми, опитування думок.

Практичний блок - це робота в групах, інсценування, керовані дискусії й дебати.

Заключна частина: підбиття підсумків, зворотній зв'язок за тематикою тренінгу, процедура завершення тренінгу.

Структура тренінгу

Програма включає в себе 8 занять. Вона складається із системи взаємопов'язаних занять. Кожне заняття починається вправами, що сприяють зниженню емоційного напруження, створенню комфортної атмосфери в групі, активізації учасників тренінгу. До структури кожного заняття входять вправи, спрямовані на розвиток креативного мислення, незалежності в судженнях, асоціативності мислення, уміння шукати й знаходити різні варіанти вирішення поставлених задач, відповіді на запитання, вибирати з них найбільш оптимальні. Сприяють підвищенню рівня групової згуртованості, гармонійному розвитку дітей.

ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Після проходження практичних занять за програмою «Креативність як рушійна сила розвитку компетентної особистості» учасники отримають знання, необхідні для усвідомлення важливості розвитку креативного мислення та творчих здібностей для формування життєво важливих компетентностей.

Програма має сприяти:

- Розвитку креативного мислення: учасники зможуть генерувати нові ідеї, застосовувати творчий підхід у вирішенні завдань, що сприятиме їхній інноваційній діяльності та здатності адаптуватися до змін.
- Підвищенню рівня самоусвідомлення: учасники зможуть краще розуміти себе, свої емоції, мотиви та сильні сторони, що сприятиме розвитку позитивного самосприйняття й упевненості в собі.
- Удосконаленню комунікативних умінь та навичок групової взаємодії: завдяки груповим завданням, учасники зможуть ефективно співпрацювати з іншими, покращити навички комунікації та підтримувати позитивну атмосферу в команді.
- Підвищенню мотивації до навчання: учасники матимуть сильнішу мотивацію до особистісного розвитку, готовність навчатися новому і вдосконалюватися.
- Інтеграції креативного підходу в повсякденне життя: учасники зможуть застосовувати творчі навички в повсякденних ситуаціях.

Цільова аудиторія: учні 7-х класів.

Кількість учнів – до 15 учасників.

ОПИС АПРОБАЦІЇ ПРОГРАМИ

Апробація розвивальної програми «Креативність як рушійна сила розвитку компетентної особистості» здійснювалася на базі Академічного ліцею імені братів Шеметів Лубенської міської ради Лубенського району Полтавської області. Учасниками апробації стали учні 7-х класів. Кількісний склад групи 15 осіб.

Програма передбачала **8 занять**, які проводилися **1 раз на тиждень**. Заняття мали за мету розвинути креативне мислення, сформувати навички самостійного вирішення проблем, творчий підхід до виконання завдань, а також сприяти ефективній комунікації та співпраці між учасниками. **Початок кожного заняття** включав вправи на зняття емоційної напруги та створення доброзичливої атмосфери. Це сприяло відкритому висловлюванню думок і залученню всіх учасників до процесу. Заняття проводилися у формі тренінгових сесій, що дозволило забезпечити активну участь усіх підлітків у виконанні завдань та їх обговоренні. У програмі використовувалися інтерактивні методи навчання, що стимулювали розвиток творчого мислення та спонукали учасників знаходити оригінальні рішення.

Учасники високо оцінили актуальність програми для сучасних підлітків, зазначивши, що вона сприяє вирішенню багатьох проблем, пов'язаних із розвитком креативності, комунікації та роботи в команді. Використання вправ, що комбінують креативні завдання та рефлексію, дозволило учасникам сформувати навички, які вони можуть застосовувати в навчанні та повсякденному житті. Формат тренінгів створив безпечне середовище, у якому кожен учень міг відчути свою значимість, проявити ініціативу та навчитися працювати разом із іншими.

Проведена апробація підтвердила ефективність розвивальної програми для підлітків. Створена атмосфера сприяла активній участі кожного, забезпечуючи позитивний вплив на їхній особистісний розвиток і соціальні навички.

Програма може бути рекомендована до впровадження в навчальні заклади як інструмент розвитку креативності та соціальних компетенцій у підлітків.

Фотозвіт проведених занять додається у відповідному розділі додатків.

ОПИС ВИМОГ ДО СПЕЦІАЛІСТА, ЯКИЙ ВПРОВАДЖУЄ ПРОГРАМУ

Ведучий тренінгової групи, тренер - це людина, яка організує роботу та несе відповідальність за її наслідки. Тому він повинен мати певні якості.

Працювати за програмою можуть спеціалісти, які мають відповідну фахову освіту та володіють методикою й практикою проведення тренінгових занять; уміють орієнтуватися в непередбачуваних обставинах, мають розвинуті вербальні і невербальні комунікативні навички, установлюють зворотній зв'язок з учасниками, відкриті до інших поглядів, уміють створювати атмосферу емоційного комфорту, урівноважені та мають високий рівень саморегуляції, упевненість у собі та позитивне самоставлення.

Особистісні якості тренера мають бути такими, щоб під час роботи він був спрямований на досягнення мети групи та допомогу учасникам у їхніх особистісних змінах.

Тренер є, зазвичай, освіченим і технічно підготовленим професіоналом, який одночасно виконує наступні ролі:

- організувати та керувати процесом тренінгу, як менеджер;
- надавати інформацію, систематизувати знання та забезпечувати ефективний зворотний зв'язок з метою покращення засвоєння матеріалу, як вчитель;
- допомагати розкрити здібності, отримати нові навички та простежити якість виконання вправ, як тренер у спортзалі;
- поводитися природно, брати активну участь у роботі групи, не виступати експертом зі всіх питань і без вагань ділитися своїми особистими проблемами, як зразковий учасник групи;
- підтримати позитивну атмосферу під час роботи, розумітися на мотивації учасників, розв'язувати конфлікти, як практикуючий психолог.

Тренер повинен керуватися етичним кодексом психолога.

ОПИС ВИКОРИСТАНИХ МЕТОДИК ТА ТЕХНОЛОГІЙ

Під час впровадження даної програми було використано наступні методи роботи: вправи-знайомства, арт-терапія, руханки, інформаційні повідомлення, дискусії, самодіагностика, рефлексія.

Форма роботи під час занять: індивідуальна, групова, в парах.

Вправи-знайомства дозволяють створити позитивну атмосферу в групі, сприяють ефективній взаємодії між учасниками.

Арт-терапія: притчі (допомагають поглянути на події з незвичного боку, підвищують інтерес до теми), казкотерапія (сприяє розкриттю внутрішнього світу особистості).

Руханки допомагають зняти фізичне та емоційне напруження, попередити порушення постави, сприяють відновленню сили й робочого настрою, почуття бадьорості й свіжості.

Інформаційне повідомлення це форма передачі даних, фактів, ідей або знань учасникам.

Дискусія - метод, який передбачає активний обмін думками, враженнями, знаннями та досвідом між усіма учасниками заняття.

Метод самодіагностики - це метод, який дозволяє самотійно визначити свої особистісні риси, здібності, нахили, потреби, інтереси, ставлення до різних аспектів життя тощо.

Метод рефлексії - це самоаналіз знань і вчинків, їх значень та меж, це процес глибинного самопізнання суб'єктом своїх внутрішніх психічних станів та актів. Здатність до рефлексивного мислення – найважливіша властивість людського розуму. Тільки завдяки аналізу своїх дій і почуттів суб'єкт може переходити на наступний рівень розвитку. Найголовніша умова рефлексії – це відкритість, чесність стосовно себе та високі вольові якості.

Групова робота - це форма організації діяльності, у процесі якої учасники працюють разом, щоб досягти спільної мети, що дозволяє взаємодіяти, обмінюватися ідеями та знаннями, вирішувати проблеми, розвивати навички та здібності, а також підвищувати свою продуктивність.

Робота в парах - це ефективний спосіб організації діяльності, при якому учасники об'єднуються по двоє для виконання спільних завдань.

ОПИС ВИМОГ ДО МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНОГО ОСНАЩЕННЯ ЗАКЛАДУ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОГРАМИ

Приміщення для проведення тренінгу має відповідати низці вимог, що забезпечують комфорт, ефективність та продуктивність роботи учасників.

Простір має бути достатнім для комфортного розміщення всіх учасників з урахуванням їх кількості, забезпечуючи можливість вільного пересування та організації групових активностей.

Освітлення в приміщенні має включати як природне, так і штучне світло з можливістю його регулювання для створення оптимальних умов роботи.

Меблі повинні бути зручними та мобільними: стільці та столи мають легко пересуватися, щоб адаптувати простір до різних форматів занять. Для зручності проведення занять важлива наявність сучасного обладнання, зокрема проєктора, екрану, фліпчарту із маркерами або магнітної дошки.

Приміщення повинно бути добре ізольоване від сторонніх шумів, щоб підтримувати концентрацію учасників протягом усього тренінгу. Окрім того, воно має відповідати нормам пожежної безпеки, мати чітко позначені виходи та план евакуації.

Інтер'єр приміщення бажано оформити у нейтральному, спокійному стилі, щоб створити атмосферу, сприятливу для навчання та творчої діяльності.

ПЛАН-СХЕМА РОЗВИВАЛЬНОЇ ПРОГРАМИ

Заняття	Обладнання	Тренінгові дії	Час	Критерії успіху
Заняття 1 Завдання: мотивування учасників до участі в межах програми, знайомство учасників, сприяння виникненню довірливої атмосфери в групі.	Ватман, плакати «Очікую» та «Виконано», стікери, аркуші А-4, ручки, олівці, фломастери.	1.Вступ. 2.Гра «Хочу вам розповісти про свого господаря...». 3.Вправа «Очікування». 4.Вправа «Правила групи». 5.Вправа «Креативний автор». 6.Вправа «Побажання друга». 7.Підведення підсумків.	4 10 5 7 9 7 3	Усі учасники активно беруть участь у занятті, висловлюють свої думки та ідеї. Між учасниками встановлюється довірлива атмосфера, вони проявляють інтерес до думок одне одного. Учасники демонструють розуміння мети заняття та своїх ролей у групі.
Заняття 2 Завдання: розвивати практичні навички застосування прийомів креативного мислення.	Плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», стікери, картки з символами, doodle – малюнки, картки трьох кольорів для об'єднання учасників у групи, аркуші паперу формату А4, аркуш фліпчарту з назвою	1.Вступ. 2.Вправа «Очікування». 3.Вправа «Правила групи». 4. Вправа «Фотоальбом» 5.Вправа «Друдли». 6. Вправа «Кенгуру». 7. Вправа «Божевільний архітектор». 8. Вправа «Подарунки». 9. Підведення підсумків.	2 2 3 5 10 5 10 5 3	Учасники демонструють оригінальність мислення, нестандартні підходи до вирішення завдань, здатність до асоціативного мислення. Між учасниками спостерігається активна взаємодія, вони відчують себе комфортно в групі, готові ділитися своїми ідеями та думками.

	вправи, маркери й фломастери, ватмани.			
Заняття 3 Завдання: розвивати творче мислення, уміння генерувати нові ідеї, гнучкість мислення.	Плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», стікери, аркуші А-4, ручки, маркери.	1. Вступ. 2. Вправа «Очікування». 3. Вправа «Правила групи». 4. Гра з іменем АВВА. 5. Вправа «Я художник, я так бачу». 6. Гра «Рахуй до 7». 7. Вправа «Незвичне життя речей». 8. Підведення підсумків.	2 2 2 7 15 5 10 2	Учасники демонструють відкритість до нових ідей, бажання висловлювати свої думки та фантазії. Здатність пропонувати нестандартні, несподівані рішення та ідеї.
Заняття 4 Завдання: розвиток креативності та ефективної комунікації через творчі вправи та групові дискусії, стимулювання творчого потенціалу учасників, формування навичок ефективної комунікації та самопрезентації в нестандартних ситуаціях.	Плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», ватман, маркери, список слів для гри «Стоп-кадр».	1. Вступ. 2. Вправа «Очікування». 3. Вправа «Правила групи». 4. Вправа «Комплімент по колу». 5. Вправа «Лист до інопланетяни-на». 6. Гра «Розкуси мене». 7. Вправа «Стоп-кадр». 8. Підведення підсумків.	2 2 3 3 20 5 7 3	Учасники виявляють інтерес до творчих завдань. Беруть активну участь у групових дискусіях.
Заняття 5	Плакат «Правила	1. Вступ	3 3	Учасники генерують нові

Завдання: розвивати креативність, уяву та нестандартне мислення, швидкість, гнучкість мислення, оригінальність; розвивати навички командної взаємодії, партнерства та вміння діяти в ситуаціях, які змінюються; розширювати словниковий запас і вміння використовувати слова в різних контекстах.	групи», плакати «Очікую» та «Виконано», папір, олівці, призи.	2.Вправа «Очікування». 3.Вправа «Правила групи». 4. Вправа «Як ми схожі!» 5. Вправа «Поєднай непокєднуване». 6.Вправа «Спіймати в коло». 7. Вправа «Підходить – не підходить». 8.Підведення підсумків.	3 7 10 5 10 5	ідеї, створюють оригінальні продукти (малюнки, розповіді), досягають успішного результату завдяки ефективній співпраці.
Заняття 6 Завдання: сприяти розвитку креативності, вмінню нестандартно мислити та вирішувати завдання, а також розвивати комунікативні навички, навички самопрезентації, командної роботи й сприйняття нового.	Плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», аркуші паперу А-4 та А-3, ручки, маркери, газети, клей.	1.Вступ. 2.Вправа «Очікування». 3.Вправа «Правила групи». 4. Вправа «Моя буква». 5.Вправа «Газетна казка». 6. Гра «Дош на горі». 7.Вправа «Нова інтерпретація». 8. Підведення підсумків.	2 2 2 5 15 5 10 4	Практичні завдання виконуються з використанням творчого підходу. Учасники активно беруть участь у командних завданнях.
Заняття 7 Завдання: Сприяти розвитку творчого мислення,	Плакат «Правила групи», плакати	1.Вступ. 2. Вправа «Очікування».	2 3 3	Учасники беруть участь у вправах, що сприяють

самовираження та командної взаємодії учасників через вправи, спрямовані на формування позитивного настрою, усвідомлення власної унікальності та практики креативних підходів до вирішення завдань.	«Очікую» та «Виконано», стікери, аркуші А-4, ручки, маркери, олівці, фломастери, пластикові стаканчики.	3. Вправа «Правила групи». 4. Гра «Я - хвалюся». 5. Вправа «Молекули». 6. Вправа «Чарівний об'єкт». 7. Вправа «Стаканчик». 8. Підведення підсумків.	5 5 15 7 5	самовираженню (наприклад, створення проєкту, презентація своїх ідей).
Заняття 8 Завдання: усвідомлення досвіду, здобутого під час занять.	Плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», вирізки геометричних фігур (трикутники, квадрати, кружечки, прямокутник и тощо) різного розміру і, за можливості, кольору; аркуші паперу, клей або магнітна дошка з магнітами, ручки, маркери.	1. Вступ. 2. Вправа «Очікування». 3. Вправа «Правила групи». 4. Гра «Гарний настрій». 5. Вправа «Креативне перетворення». 6. Притча про творчі ідеї. 7. Підведення підсумків.	1 2 2 5 20 5 10	Сформувалися навички творчого, креативного підходу до вирішення завдань у повсякденному житті.

Заняття №1 (тривалість 45 хв)

Мета: мотивування учасників до участі в межах програми, знайомство учасників, сприяння виникненню довірливої атмосфери в групі.

Обладнання: ватман, плакати «Очікую» та «Виконано», стікери, аркуші А-4, ручки, олівці, фломастери, екран, проектор.

Хід заняття

1. Вступне слово (4 хв)

Мета: повідомлення учасникам мети та структури програми; повідомлення мети заняття.

Хід вправи:

Ведучий повідомляє учасникам групи, що метою програми є розвиток креативного мислення та творчих здібностей учасників тренінгу з метою формування життєво важливих компетентностей, що сприятимуть особистісному зростанню, адаптивності та успішній самореалізації у сучасному суспільстві.

Ведучий ознайомлює учасників зі складовими частинами, метою і завданнями програми та зазначає мету першого заняття.

Інформаційне повідомлення та презентація «Креативність – головна ознака людини ХХІ століття».

2. Гра «Хочу вам розповісти про свого господаря...» (10 хв)

Мета: сприяти зближенню учасників групи, розвивати уяву та креативність.

Хід вправи:

Кожен учасник загадує свій улюблений предмет (наприклад, записничок, телефон, брелок, рюкзачок) і розповідає про свого господаря від імені цього предмета. Наприклад, я записничок Саші... Можна запропонувати учасникам обирати не тільки особисті речі, але й предмети, які символізують їхні захоплення, мрії або риси характеру.

3. Вправа «Очікування» (5хв)

Мета: сприяти усвідомленню учасниками власних очікувань від заняття, усвідомлення мети заняття; виявити рівень зацікавленості проблемою, бажання працювати.

Хід вправи:

Кожному учаснику пропонується на окремому стікері записати свої очікування від цього заняття. На одному листку ватману зробити напис «Очікую», на другому - «Виконано». Обидва ватмани прикріпити на стіні.

Усі занотовані побажання озвучуються (за бажанням) і прикріплюються під написом «Очікую». У подальшому на будь-якому із занять учасники мають можливість переміщувати очікування на листок з написом «Виконано». Якщо протягом програми не будуть реалізовані якісь із очікувань учасників, то на останньому занятті це обговорюється з групою і з'ясовується, що робити з нереалізованими очікуваннями: запланувати наступні тренінги, запропонувати індивідуальну консультацію, рекомендувати необхідну літературу.

Питання для обговорення:

- З якою метою ми виконали це завдання?

4. Вправа «Правила групи» (10хв)

Мета: виробити правила спільної роботи, створити атмосферу активної співпраці під час тренінгу.

Хід вправи:

Обговорення правил групи:

- Я поважаю вашу думку, а ви - мою й одне одного.
- На тренінгах основна форма роботи – це інтерактивні вправи. Ми тут отримуємо знання й тренуємо деякі важливі життєві навички. Іноді важлива інформація буде подаватися у формі бесіди. На тренінгах можна дещо, чого не можна на уроках, але й тут є свої правила.

Ведучий звертається до учасників групи із запитанням: «За яких умов ви спілкуєтесь найкращим чином?» Далі учасникам пропонується сформулювати висловлені пропозиції у вигляді правил поведінки в групі.

До уваги тренера!

Бажано визначити наступні правила:

- говорити по черзі;
- говорити від свого імені;
- один говорить – усі слухають;
- обговорювати думку, а не особистість;
- «тут і тепер»;
- проявляти активність;
- зберігати особисті таємниці (дотримуватися конфіденційності)...

Питання для обговорення:

- Що нам дало виконання цієї роботи?

5. Вправа «Креативний автор» (9хв)

Мета: розвивати творчу уяву, логічне та творче мислення, здібності до фантазування. Виховувати незалежність у висловлюваннях, чуттєвість, повагу до інших дітей.

Хід вправи:

Об'єднати учасників у 3 групи й роздати кожній чистий аркуш паперу та ручки (учасникам може знадобитися більше листків, можна роздати кольорові олівці або фломастери).

Інструкція: зараз кожна група повинна буде стати автором нової казки й скласти нові сценарії відомої казки. Спробуйте пофантазувати, як зміниться казка, якщо... Дюймовочка стала б великого розміру. На виконання завдання у вас є 10 хвилин. Намагайтеся зробити сюжет оригінальним і незвичайним. У кінці познайомимося з усіма трьома сюжетами.

Питання для обговорення:

- Як змінився сюжет казки у вашій версії? Які нові деталі ви вигадали?
- Чи було складно придумати щось оригінальне? Чому?
- Що вас здивувало в сюжетах інших груп? Чи хотіли б ви додати якісь ідеї з їхніх варіантів у свій сюжет?

6.Вправа «Побажання друга» (10хв)

Мета: сприяти усвідомленню учасниками власних очікувань від участі в тренінгу взагалі.

Хід вправи:

Тренер зачитує учасникам наступну інструкцію: «Я пропоную вам зосередитись на меті вашої участі в даному тренінгу. Закрийте очі... Згадайте будь-яку людину, яка, на вашу думку, зацікавлена в тому, щоб ви брали участь у роботі нашої групи, а також, яка в зв'язку з цим очікує від вас певних змін. Це може бути просто ваш знайомий (наприклад з навчання), а може бути й людина, з якою вас пов'язують особисті відносини. Тепер уявіть собі, що ця людина говорить про те, чому, на її думку, вам бажано навчитися під час тренінгу. Сформулюйте для себе її побажання та оберіть два найбільш важливих. Тепер відкрийте очі й запишіть у блокнотах те, що ви обрали». Далі ведучий пропонує зачитати учасникам зроблені записи.

Питання для обговорення:

- Наскільки те, чого очікують від мене, співпадає з моїми власними очікуваннями?
- Хто з учасників групи написав приблизно те саме, що й я?
- Наскільки широким є діапазон очікувань у нашій групі? Про що це свідчить?

7. Підведення підсумків (3хв)

Мета: підвести підсумки заняття; отримати зворотній зв'язок щодо ефективності роботи в групі.

Ведучий:

- Сьогодні ми говорили про важливість креативності в сучасному світі. Якщо ви бажаєте поглибити свої знання в цій галузі, я рекомендую вам сканувати QR-код, який ви бачите на екрані. За цим кодом ви знайдете добірку відео та вправ, які допоможуть вам розвинути свої творчі здібності.

Заняття №2 (тривалість 45 хв)

Мета: розвивати практичні навички застосування прийомів креативного мислення.

Обладнання: плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», стікери, картки з символами, doodle – малюнки (див. додатки), картки трьох кольорів для об'єднання учасників у групи, аркуші паперу формату А4, аркуш фліпчарту з назвою вправи, маркери і фломастери, ватмани.

Хід заняття

1. Вступ (2 хв)

Мета: повідомлення учасникам теми та мети заняття.

Хід вправи:

У наш час важливі не тільки освіченість та інтелект, а й уміння генерувати нові ідеї, знаходити нестандартні шляхи вирішення проблем. Креативність, критичне мислення, уміння розв'язувати проблеми знаходиться в списку найважливіших м'яких навичок 2024 року, згідно зі звітом Всесвітнього економічного форуму в Давосі. Ці навички допомагають досягти високих результатів у будь-якій сфері діяльності. Що робити, щоб навчитися системно та швидко придумувати креативні ідеї, долати бар'єри стереотипного мислення, розкрити творчий потенціал та актуалізувати пластичність власного сприйняття? Саме цим питанням буде присвячений наш тренінг.

2. Вправа «Очікування»(2 хв)

Мета: допомогти учасникам усвідомити власні очікування від занять.

Хід вправи:

Ведучий пропонує учасникам пригадати очікування від участі в заняттях, нагадати, що виконані очікування можна переносити на плакат «Виконано».

3. Вправа «Правила групи» (3 хв)

Мета: забезпечити ефективну взаємодію учасників на основі прийнятих у групі правил.

Хід вправи:

Учасникам пропонується повторити правила роботи в групі, визначити їх дієвість.

4. Вправа «Фотоальбом» (5 хв)

Мета: поглибити знайомство, створити комфортну емоційну атмосферу, що сприяє результативній роботі.

Хід вправи:

Ведучий роздає аркуші кольорового паперу формату А4 і пропонує учасникам об'єднатися в пари, які мають намалювати асоціацію себе у вигляді будь-якого овоча чи фрукта, а потім, обмінявшись малюнками із своїм «візаві», презентувати один одного. Усі малюнки прикріплюються на аркуші фліпчарту з малюнком великої портретної рамки.

5. Вправа «Друдли» (10 хв)

Мета: розвиток творчого мислення та уяви.

Хід вправи:

Ведучий роздає картки із символом (наприклад: сніжинка, яблуко, квітка) та за подібним зображенням учасники об'єднуються в групи.

Ведучий. Цю гру-головоломку придумали американський автор-гуморист Роджер Прайс і креативний продюсер Леонард Стерн. Назва вийшла в результаті комбінації трьох слів: «doodle» (каракулі), «drawing» (малюнок) і «riddle» (загадка). Ці «каракулі» швидко завоювали популярність, і довгий час їх навіть друкували в американських газетах і журналах. Droodle - малюнок, на підставі якого неможливо точно сказати, що це таке, але зате можна придумати безліч варіантів «що б це могло бути». Єдиної правильної відповіді немає.

Завдання для груп. Вам пропонується описати картинку, яка має множинні значення. Необхідно надати якомога більше версій та інтерпретацій того, що зображено на малюнку. Особливо цінується оригінальність та гумор. Кожній команді надається по три однакові зображення у стилі друдлів.

Представлення групами результатів роботи та їх обговорення.

6. Вправа «Кенгуру» (5хв)

Мета: забезпечити емоційний розігрів учасників, підвищити позитивний настрій групи.

Хід вправи:

Серед бажаючих обирається учасник, якого ведучий відводить за межі класу і дає завдання зобразити кенгуру без жодного звуку (мімікою, жестами і тощо), а усі повинні відгадати тварину. Доки учасник готується, ведучий розповідає групі, що зараз їхній однокласник зображатиме кенгуру, але усі повинні зробити вигляд, що не можуть відгадати. Потрібно називати будь-яких інших тварин.

До уваги тренера!

Переважно учасники виконують дану вправу зі сміхом, ведучому не варто вимагати дисципліни, краще посміятись разом з усіма.

Обговорення:

- Як ви себе почували, коли намагалися зобразити тваринку?
- Що для вас було найскладнішим у цій вправі?
- Що було найсмішнішим моментом під час цієї вправи?

7.Вправа «Божевільний архітектор» (10 хв)

Мета: розвиток креативності, творчого мислення та вміння поєднувати непок'єднані речі.

Хід вправи:

Тренер роздає учасникам картки різного кольору, діти об'єднуються в групи за кольором. Далі ведучий пропонує групам назвати 10 іменників і записує їх на дошці.

Уявімо, що вам, архітекторам, дане завдання – створити проєкт будинку. Ті слова, що записані на дошці – побажання замовника, кожне з яких має знайти відображення в проєкті (форма предмета, його якість, атрибут). Представлення групами результатів роботи та їх обговорення.

8.Вправа «Подарунки» (5 хв)

Мета: підвищення самооцінки, можливість зробити приємне людям.

Хід вправи:

1. Імена всіх учасників пишуть на листочках і кладуть у коробку.
2. Учасники витягують чиєсь ім'я (не своє). Їм надається час, щоб вигадати подарунок, який би вони подарували цій людині.
3. Кожному надається можливість представити й подарувати уявний подарунок іншому учаснику тренінгу.

9. Підведення підсумків (3 хв)

Мета: завершити заняття, підвести підсумки, сприяти вивільненню негативних емоцій та підвищенню згуртованості групи.

Учасникам пропонується продовжити речення «Мені найбільше запам'яталося...», «У житті мені знадобиться...»

Ведучий:

- Скануйте QR-код і відкрийте для себе нові горизонти креативності. На вас чекають цікаві справи та кейси.

Заняття №3

(тривалість 45 хв)

Мета: розвивати творче мислення, уміння генерувати нові ідеї, гнучкість мислення.

Обладнання: плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», стікери, аркуші А-4, ручки, маркери.

Хід заняття

1. Вступ. (2 хв)

Що відрізняє успішну людину від пересічної – хороша пам'ять, знання, досвід? Навряд чи! Звісно, усе це важливо, однак у нинішньому швидкоплинному світі на перший план виходять зовсім інші якості. Знання та досвід – важливі, однак зважаючи на те, що зараз практично будь-яку інформацію можна знайти в мережі «Інтернет» в кілька кліків, їх замало. Значно важливіші кмітливість та креативність.

Тренер повідомляє мету заняття й ставить учасникам тренінгу питання, які спрямовані на актуалізацію знань.

2.Вправа «Очікування» (2 хв)

Мета: допомогти учасникам усвідомити власні очікування від занять.

Хід вправи:

Ведучий пропонує учасникам пригадати очікування від участі в заняттях, нагадати, що виконані очікування можна переносити на плакат «Виконано».

3.Вправа «Правила групи» (2 хв)

Мета: забезпечити ефективну взаємодію учасників на основі прийнятих у групі правил.

Хід вправи:

Учасникам пропонується повторити правила роботи в групі, визначити їх дієвість.

4. Гра з іменем АВВА (7 хв)

Мета: знайомство учасників, створити позитивну психологічну атмосферу на занятті.

Хід вправи:

Учасники об'єднуються в групи по чотири особи. Групи уявляють, що вони музичний гурт.

Завдання: придумати назву гурту, що складається з перших літер імен учасників гурту. Так само, як гурт АВВА (Агнетта, Бьорн, Бенні, Анні Фрід). Далі кожна група готує пісню або танець, щоб представити назву свого гурту іншим. Решта учасників заняття є «публікою», яка плескає разом із піснею чи танцем. Завдання можна ускладнити, увівши різні «жанри» для музичних гуртів.

5. Вправа «Я художник, я так бачу» (15хв)

Мета: розвивати фантазію, навичку бачити незвичне в буденному.

Хід вправи:

Ведучий пропонує учням зобразити певні абстрактні слова, зміст певних понять чи термінів та пояснити сенс власної ілюстрації.

Таку вправу можна провести у якості змагання між окремими групами учнів. Завдання школярів – створити ілюстрацію найбільш влучну за змістом, а також відгадати, що саме зобразила команда суперників.

Обговорення:

- Як ви вирішували, що і як малювати? Чи були у вашій групі різні ідеї, і як ви обрали одну з них?
- Чи здивували вас малюнки іншої команди? Які ідеї ви знайшли цікавими або несподіваними?
- Як, на вашу думку, цей досвід може допомогти в повсякденному житті або навчанні?

6. Гра «Рахуй до 7» (5хв)

Мета: стимулювати творче мислення, зняти фізичне та емоційне навантаження, сприяти створенню позитивного мікроклімату в групі.

Хід вправи:

Підлітки утворюють коло. Ведучий починає рахунок до 7, виголошуючи: «1». Наступний у колі каже «2», і так далі до «7». Потім черговий учасник знову починає з «1» і продовжує. Коли хтось доходить до

«7», він може вибрати будь-яке число від 1 до 7 та замінити його на звук або дію, наприклад, плескання. Гра триває, поки всі числа не будуть замінені звуками чи діями. Якщо хтось помиляється, гра починається заново, і наступний учасник розпочинає з «1» (або зі звуку чи дії, що заміняє «1»). Учасникам забороняється підказувати одне одному звуку чи дії.

7. Вправа «Незвичне життя речей» (10 хв)

Мета: розвиток креативного мислення, уміння знаходити нові, незвичні способи використання звичайних предметів.

Хід вправи:

Ведучий пропонує кожному учаснику вибрати предмет, з яким працюватимуть учасники (наприклад, серветка, свічка, хліб або інший знайомий об'єкт). Предмет можна обирати випадково або на основі інтересів учасників. Повідомляє, що в них буде рівно одна хвилина, щоб записати якомога більше варіантів використання предмета. Наголошує, що ідеї можуть бути будь-якими: звичними чи фантастичними, серйозними чи жартівливими. Учасники мають працювати швидко й не зупинятися на одній думці надто довго – краще записувати все, що приходить у голову. По завершенню часу підлітки презентують свої напрацювання.

Питання для обговорення:

- Яка ідея здалася вам найнезвичнішою?
- Чи було складно придумати багато варіантів за такий короткий час?
- Чи допомогла вправа побачити буденні речі з нової точки зору?
- Який із запропонованих способів використання ви б хотіли реалізувати на практиці?

8. Підведення підсумків (2 хв)

Ведучий:

- Що найбільше запам'яталося?
- Бажаєте розвивати свою креативність? Запрошуємо вас зануритися у світ творчості за допомогою QR-коду. Чекають на вас корисні поради та інструменти.

Заняття №4

(тривалість 45 хв)

Мета: розвивати креативність та навички ефективної комунікації через творчі вправи та групові дискусії, стимулювання творчого потенціалу

учасників, формування навичок ефективної комунікації та самопрезентації в нестандартних ситуаціях.

Обладнання: плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», ватман, маркери, список слів для гри «Стоп-кадр».

Хід заняття

1. Вступ (2 хв)

Тренер повідомляє тему заняття й ставить учасникам тренінгу питання, які спрямовані на актуалізацію знань. Розвивайте свою креативність, не бійтеся експериментувати та дивитися на світ новими очима. Пам'ятайте, креативність – це не лише про творення шедеврів, а й про власний розвиток, самовдосконалення та здатність бачити можливості в кожному дні.

2. Вправа «Очікування» (2 хв)

Мета: допомогти учасникам усвідомити власні очікування від занять.

Хід вправи:

Ведучий пропонує учасникам пригадати очікування від участі в заняттях, нагадати, що виконані очікування можна переносити на плакат «Виконано».

3. Вправа «Правила групи» (3 хв)

Мета: забезпечити ефективну взаємодію учасників на основі прийнятих у групі правил.

Хід вправи:

Учасникам пропонується повторити правила роботи в групі, визначити їх дієвість.

4. Вправа «Комплімент по колу» (3 хв)

Мета: налаштувати учасників на роботу, створити позитивні емоції.

Хід вправи:

Учасники розташовуються в 2 кола: внутрішнє і зовнішнє. Учні, які стоять напроти одне одного, говорять компліменти. Потім за командою тренера учасники внутрішнього кола рухаються, змінюючи партнера. Обмін висловлюваннями повторюється.

Питання для обговорення:

- Що ви відчуваєте після виконання вправи?

5. Вправа «Лист до інопланетянина» (20хв)

Мета: розвивати уяву, критичне мислення та вміння аргументувати власну точку зору; сприяти формуванню навичок аналізу ситуацій, пошуку ключових

пріоритетів у спілкуванні та розумінню впливу комунікації на вирішення проблем.

Хід вправи:

I етап. Ведучий повідомляє учасникам, що на Землю прибули інопланетяни. Вони мирні та зацікавлені в тому, щоб дізнатися більше про наш світ. Завдання: напишіть листа інопланетянам, ураховуючи наступне: про які перші три речі ви б їм розповіли, які вважаєте найважливішими? Чому?

II етап. Тренер просить уявити дітей, що інопланетяни були налаштовані негативно. Напишіть звернення до цих прибульців. Що б ви розказали їм, аби врятувати планету? А що не розповіли б ні за яких обставин?

Питання для обговорення:

- Що нового ви дізналися про себе під час виконання цієї вправи?
- Як можна використати навички, які ви відпрацьовували сьогодні, у повсякденному житті?

6. Гра «Розкуси мене» (5хв)

Мета: активізувати учасників до роботи, сприяти їх зближенню; розвивати увагу та спостережливість.

Хід вправи:

Ведучий вибирає якийсь предмет: маркер, м'ячик тощо. Усі учасники стають у коло, тримаючи руки за спиною. Один доброволець стає в середину кола. Тренер обходить учасників і таємно вкладає предмет комусь у руки. Гравці починають його передавати за спиною з рук у руки. Задача добровольця в центрі — угадати по обличчю, хто тримає предмет, і помінятися з ним місцями. Гра повторюється знову.

7. Вправа «Стоп-кадр» (7хв)

Мета: розвиток навичок експресії, дає можливість учасникам у новому ракурсі поглянути на своє ставлення до тих життєвих сфер, яких стосуються слова.

Хід вправи:

Процедура: учасники вільно переміщаються по аудиторії. По команді ведучого вони зупиняються й демонструють за допомогою міміки й пантоміміки (пози, жестів, рухів тіла) те слово, яке називає ведучий. «Стоп-кадр» триває 8-10 секунд. Після повторної команди ведучого учасники знову починають вільно переміщатися по приміщенню, поки не прозвучить наступна команда і не буде названо чергове слово. Бажано

зафільмувати «стоп-кадри» за допомогою цифрового фото- або відеокамери й продемонструвати відзняті матеріали учасникам безпосередньо після вправи.

Можна використовувати, наприклад, такі набори слів: час, минуле, дитинство, сьогодення, навчання, майбутнє, професія, успіх; зустріч, спілкування, розуміння, дружба, любов, сім'я, щастя.

8. Підведення підсумків (3 хв)

Ведучий:

- Що найбільше запам'яталося?
- Які висновки зробили для себе?
- Скануйте QR-код для отримання додаткових матеріалів про розвиток креативності!»

Заняття №5 (тривалість 45хв)

Мета: розвивати креативність, уяву та нестандартне мислення, швидкість, гнучкість мислення, оригінальність; розвивати навички командної взаємодії, партнерства та вміння діяти в ситуаціях, що змінюються; розширювати словниковий запас і вміння використовувати слова в різних контекстах.

Обладнання: плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», папір, олівці, призи.

Хід заняття

1. Вступ (3 хв)

Мета: ознайомити підлітків з темою та метою тренінгу, допомогти налаштуватись на роботу.

Доброго дня, дорогі друзі!

Я дуже рада нашій зустрічі! Сьогодні на нас чекає цікаве й динамічне заняття, під час якого ми разом відкриватимемо нові грані нашого мислення. У сучасному світі, де все змінюється, так швидко, вміння мислити швидко, гнучко й оригінально — це справжній скарб.

Ми часто опиняємося в ситуаціях, де потрібно миттєво знайти рішення, адаптуватися до нових обставин або подивитися на проблему з незвичайного боку. Саме ці навички сьогодні будемо тренувати.

Наше заняття допоможе вам:

- знаходити несподівані ідеї там, де здається, що їх немає;
- легко змінювати свій підхід залежно від обставин;
- швидко приймати рішення, не втрачаючи їхньої якості.

А ще ми будемо творити, грати, учитися співпрацювати одне з одним і, звісно, отримувати задоволення! Готові розпочати? Тоді вперед до нових відкриттів!

2.Вправа «Очікування» (3 хв)

Мета: допомогти учасникам усвідомити власні очікування від занять.

Хід вправи:

Ведучий пропонує учасникам пригадати очікування від заняття, та нагадує, що виконані очікування можна переносити на плакат «Виконано».

3.Вправа «Правила групи» (3 хв)

Мета: забезпечити ефективну взаємодію учасників на основі прийнятих у групі правил.

Хід вправи:

Учасникам пропонується повторити правила роботи в групі, визначити їх дієвість.

4. Вправа «Як ми схожі!» (7хв)

Мета: пізнати одне одного, розвивати уміння встановлювати контакт зі співрозмовником.

Хід вправи:

Ведучий просить групу об'єднатися в пари й пояснює, як буде проходити вправа. Кожна пара повинна якомога швидше знайти й записати 10 характеристик, спільних для них обох. Не можна писати загальнолюдські відомості, такі як «у мене дві ноги». Можна вказати, наприклад, рік народження, місце навчання, хобі тощо.

Після того як 10 характеристик записані, кожен член групи обирає іншого партнера й повторює те ж саме з ним. Той, хто швидше за всіх знайде 10 якостей, які об'єднують його з п'ятьма іншими учасниками, отримує приз. Після вправи тренер обговорює, що спільні риси можна знайти будь із ким (однокласником, товаришем).

5. Вправа «Поєднай непослідуване» (10хв)

Мета: Розвиток уяви, творчого мислення та нестандартного підходу до вирішення задач.

Хід вправи:

1. Уявіть, що світ працює за іншими правилами, і непослідувані речі стають можливими.

2. Оберіть два об'єкти, властивості або явища, які здаються несумісними в реальному житті. Наприклад: «солодка сіль», «гарячий сніг», «тихий грім».
3. Дайте відповіді на запитання:
 - Як би виглядало це поєднання?
 - Де і як воно могло б існувати?
 - Яку користь або проблеми воно б створило для людей?
4. Якщо хочете, намалюйте або опишіть свою ідею.

Приклади для натхнення:

- Гіркий мед
- Тверда хмара
- Дерево, що росте вгору ногами
- Літаюча риба
- Сонячна ніч

Питання для обговорення:

- Що ви відчували, коли поєднували ці якості?
- Які нові ідеї прийшли вам під час виконання?
- Чи допомогла вам ця вправа уявити щось нове чи зрозуміти, що фантазія не має меж?

6. Вправа «Спіймати в коло» (5 хв)

Мета: забезпечити емоційний розігрів учасників, розвивати навички упевнено діяти в ситуаціях, які змінюються, розвивати навички партнерства.

Хід вправи:

Два учасники встають обличчям одне до одного й беруться за руки, інші вільно переміщуються навколо них. Їх завдання - упіймати кого-небудь з решти (не розчіплюючи рук, «оточити» іншого учасника зверху). Спійманий убудовується між першими двома, береться з ними за руки так, щоб утворилося коло з трьох осіб. Наступного учасника вони ловлять вже втрьох, спійманий стає черговим сектором кола й т.д. Завдання – виловити таким чином всіх учасників. Якщо залишилися 1-2 учасники, упіймати яких ніяк не вдається, гра може бути завершена раніше.

Питання для обговорення:

- Що було найцікавішим або найскладнішим моментом у грі?
- Як ви оцінюєте свій внесок у спільний результат?
- Що корисного ви взяли з цього досвіду для реального життя?

7.Вправа «Підходить – не підходить» (10 хв)

Мета: Розвивати креативність та уяву. Розширювати словниковий запас. Навчити розрізняти та використовувати слова з різних сфер сприйняття.

Хід вправи:

- 1.Оберіть будь-який іменник (наприклад, «будинок», «дерево», «море», «книга»).
- 2.У стовпчик запишіть 10 прикметників, які, на вашу думку, підходять до цього слова. Наприклад, будинок - великий, затишний, міцний, сучасний, дерев'яний, високий, яскравий, кам'яний, новий, теплий.
- 3.Тепер складіть список із 10 прикметників, які цьому слову, на вашу думку, не підходять. Намагайтеся обирати слова з різних сфер сприйняття (зовнішній вигляд, звук, запах, текстура, емоція, тощо). Наприклад, будинок - гучний, солодкий, жовтогарячий, колючий, сумний, мокрий, шовковий, брудний.
- 4.Обговоріть із класом або в групах:
 - Чому саме ці прикметники підходять або не підходять?
 - Чи зміг хтось придумати неочікувані або цікаві поєднання?
 - Чи є прикметники, які могли б «перейти» з одного списку до іншого в залежності від контексту?

Питання для обговорення:

- Чи було складно придумувати прикметники, що не підходять? Чому?
- Які з обраних слів вас здивували або викликали сумнів?

8.Підведення підсумків (5 хв)

Ведучий:

- Що вам найбільше сподобалося або запам'яталося під час виконання вправ?
- Чи було щось несподіване у ваших результатах? Чи змогли ви здивувати самих себе?
- Зацікавилися креативністю? За допомогою QR-коду отримайте доступ до цінних ресурсів, які допоможуть вам розкрити свій творчий потенціал!

Заняття №6

(тривалість 45 хв)

Мета: сприяти розвитку креативності, уміння нестандартно мислити та вирішувати завдання, а також розвивати комунікативні навички, навички самопрезентації, командної роботи й сприйняття нового.

Обладнання: плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», аркуші паперу А-4 та А-3, ручки, маркери, газети, клей.

Хід заняття:

1. Вступ (2 хв)

Традиційні критерії успіху, такі як відмінна пам'ять, глибокі знання та багатий досвід, хоча й залишаються актуальними, вже не є достатніми для досягнення видатних результатів у сучасному динамічному світі. Завдяки доступності величезних обсягів інформації в мережі Інтернет, здатність до швидкого пошуку та аналізу даних стала нормою. На перший план виходять такі якості, як кмітливість, креативність та гнучкість мислення. Уміння виходити за рамки стандартних підходів і генерувати оригінальні ідеї є ключовим фактором успіху в будь-якій сфері діяльності.

2.Вправа «Очікування» (2 хв)

Мета: допомогти учасникам усвідомити власні очікування від занять.

Хід вправи:

Ведучий пропонує учасникам пригадати очікування від участі у заняттях, нагадує, що виконані очікування можна переносити на плакат «Виконано».

3.Вправа «Правила групи» (2 хв)

Мета: забезпечити ефективну взаємодію учасників на основі прийнятих у групі правил.

Хід вправи:

Учасникам пропонується повторити правила роботи в групі, визначити їх дієвість.

4.Вправа «Моя буква» (5 хв)

Мета: формувати комунікативні навички, навички самопрезентації, сприяти саморозкриттю членів групи.

Хід вправи:

Учасники вибирають собі будь-яку букву алфавіту й озвучують по черзі їх групі. Протягом 2 хвилин учасники підбирають якомога більше слів, які описують їх, і починаються на обрану літеру. Кожен учасник ділиться своїми словами з групою. Наприклад, мене звать Вікторія й моя буква П. Я практична, пунктуальна, поміркована й прямолінійна. Можна написати свої імена й букви на плакатах, а потім розвісити їх на стінах для загального ознайомлення протягом дня. Якщо група учасників дуже велика, потрібно спочатку розділити її на невеликі команди.

5. Вправа «Газетна казка» (15 хв)

Мета: розвивати здатність творчо створювати цілісні комбінації з окремих розрізнених елементів.

Хід вправи:

Ведучий об'єднує учасників у групи по три чоловіки. Кожна група отримує по чотири газети й ножиці. Дітям необхідно із газетних заголовків скласти розповідь. По завершенню часу групи представляють свої розповіді.

Питання для обговорення:

- Чи вдалося вам створити зв'язну історію? Що допомогло це зробити?
- Як ви поєднували заголовки, які на перший погляд не мали нічого спільного?
- Яка частина вашої розповіді вам здається найбільш оригінальною чи несподіваною?
- Чи вплинула ця вправа на ваше розуміння творчості? Якщо так, то як саме?

6. Гра «Дощ на горі» (5 хв)

Мета: зняти емоційну та фізичну напругу та покращити фізичний та емоційний стан.

Хід вправи:

Ведучий кличе: «Дощ на горі». Група відповідає: «Біжи, біжи, біжи!» Група використовує весь простір, щоб бігати. Ведучий кличе, а група відповідає. Потім ведучий додає варіацію: «Дощ на горі. Торкніться пальцями ніг». Група відповідає, торкаючись пальців ніг. Ведучий та група продовжують кликати й відповідати і додають нові варіанти («формуєте групи з трьох», «торкніться чогось синього», «воруши носом») тощо. Після кількох раундів вибирається новий ведучий.

7. Вправа «Нова інтерпретація» (10 хв)

Мета: навчити по-новому сприймати звичні речі, бачити незвичайне в буденному.

Хід вправи:

Діти мають візуалізувати абстрактні слова. Наприклад, лінь, вірність, кохання, щастя, свобода й т.д. Далі кожен учасник перед групою пояснює, чому, на його думку, саме такий вигляд має абстрактне слово.

Питання для обговорення:

- Чи були серед малюнків інтерпретації, які вас здивували? Чому?

8. Підведення підсумків (4 хв)

Ведучий:

- Що нового ви дізналися про себе під час цього заняття?
- Які навички, отримані сьогодні, можуть бути корисними у вашому повсякденному житті?
- Більше про креативність – одне сканування QR-коду від вас!

Заняття №7

(тривалість 45 хв)

Мета: Сприяти розвитку творчого мислення, самовираження та командної взаємодії учасників через вправи, спрямовані на формування позитивного настрою, усвідомлення власної унікальності, та практику креативних підходів до вирішення завдань.

Обладнання: плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», стікери, аркуші А-4, ручки, маркери, олівці, фломастери, пластикові стаканчики.

Хід заняття:

1. Вступ (2 хв)

Добрий день, друзі! Сьогодні ми зібралися, щоб разом поринути в цікавий світ творчості. Наше заняття буде наповнене активними вправами, у яких кожен із вас зможе висловити свої думки, показати унікальні здібності. Творчість живе в кожному з нас, і сьогодні ми спробуємо знайти нові способи її прояву. Я впевнена, що кожен із вас зробить свій внесок у наше заняття, і разом ми створимо щось незабутнє. Тож налаштуємося на позитив та поринемо в захопливий процес!

2. Вправа «Очікування» (3 хв)

Мета: допомогти учасникам усвідомити власні очікування від занять.

Хід вправи:

Ведучий пропонує учасникам пригадати очікування від участі у заняттях, нагадати, що виконані очікування можна переносити на плакат «Виконано».

3. Вправа «Правила групи» (3 хв)

Мета: забезпечити ефективну взаємодію учасників на основі прийнятих в групі правил.

Хід вправи:

Учасникам пропонується повторити правила роботи в групі, визначити їх дієвість.

4.Гра «Я - хвалюся» (5 хв)

Мета: розвивати в дітей інтерес до себе, навички приймати й не засуджувати себе занадто, усвідомлювати себе та інших як унікальних людей.

Хід вправи:

Учасники по черзі називають по 2-3 справи, які вони можуть робити краще за інших.

Інструкція для дітей: «Кожна людина вміє робити щось краще за інших. Але нерідко оточення навіть не знає про це. Зараз ми з вами станемо великим колом, і кожен розповість про ті речі, які виходять у нього найкраще. Називайте по дві-три справи або вміння. Уважно слухайте один одного, і ви побачите, як багато ми всі разом уміємо».

5.Вправа «Молекули» (5 хв)

Мета: забезпечити емоційний розігрів учасників, підвищити позитивний настрій групи.

Хід вправи:

Учасники стають у коло. За вказівкою ведучого учасники об'єднуються в пари, потім у групи по три учасника, далі – по чотири, по п'ять і т.д. Тренер називає число кількості складу групи в довільному порядку. Завдання учасників – швидко й правильно об'єднуватися в групи. У кінці вправи тренер оголошує число, яке буде ідеальною для об'єднання учасників для наступного завдання чи вправи (на вибір)

6. Вправа «Чарівний об'єкт» (15 хв)

Мета: розвивати креативне мислення, уяву та здатність комбінувати елементи для створення нових образів; формувати навички вербального самовираження та вміння аргументувати свою думку.

Хід вправи:

Ведучий об'єднує учнів у три групи. Кожна група учасників отримує набір вирізаних геометричних фігур. Їм пропонується використати всі або більшість наданих фігур, щоб створити новий об'єкт (реальний чи фантастичний). Об'єкт можна наклеїти на аркуш. По завершенню роботи групи презентують свої об'єкти, відповідаючи на наступні запитання:

- Що це за об'єкт?
- Для чого він використовується або яку функцію виконує?
- Як він рухається, діє або взаємодіє з оточенням?

- Які переваги або особливості має цей об'єкт?

Питання для обговорення:

- Чи було складно поєднати фігури в єдину композицію? Чому?
- Чи змінювалася ваша ідея під час роботи? Як саме?

7. Вправа «Стаканчик» (7 хв)

Мета: сприяти розвитку нестандартного, творчого мислення учасників

Хід вправи:

Учасники сідають у коло. Тренер дає першому гравцю пластиковий стаканчик. Завдання: передати стаканчик по колу таким чином, щоб спосіб його передачі від гравця до гравця жодного разу не повторився. Для тих, хто ніяк не може вигадати оригінальний, ще не використаний у грі спосіб передачі стаканчика, команда вигадує смішні штрафні санкції. Усі штрафи відпрацьовуються наприкінці гри.

Гра завершується, коли пройдено повне коло, або триває доти, доки існують нові оригінальні ідеї.

8. Підведення підсумків (5хв)

Ведучий:

- Що вам найбільше сподобалося під час заняття? Чому?
- Що нового ви дізналися або зрозуміли про себе під час виконання завдань?
- Хочете поглибити знання про креативність? Скануйте QR-код!

Заняття №8 (підсумкове)

(тривалість 45 хв)

Мета: усвідомлення досвіду, здобутого під час занять.

Обладнання: плакат «Правила групи», плакати «Очікую» та «Виконано», вирізки геометричних фігур (трикутники, квадрати, кружечки, прямокутники тощо) різного розміру і, за можливості, кольору; аркуші паперу, клей або магнітна дошка з магнітами, ручки, маркери.

Хід заняття:

1. Вступ (1 хв)

Сьогодні останнє заняття, сьогодні ми спробуємо підвести підсумки. Проаналізуємо, наскільки добре ми попрацювали.

2. Вправа «Очікування» (2 хв)

Мета: допомогти учасникам усвідомити власні очікування від занять.

Хід вправи:

Ведучий пропонує учасникам пригадати очікування від участі у заняттях, нагадати, що виконані очікування можна переносити на плакат «Виконано».

3.Вправа «Правила групи» (2 хв)

Мета: забезпечити ефективну взаємодію учасників на основі прийнятих у групі правил.

Хід вправи:

Учасникам пропонується повторити правила роботи в групі, визначити їх дієвість.

4.Гра «Гарний настрій» (5 хв)

Мета: створення позитивної атмосфери в групі.

Хід вправи:

Учасники стають у коло. Їм пропонується зробити подарунок своєму сусідові справа, а саме – подарувати йому гарний настрій за допомогою міміки й жестів.

5. Вправа «Креативне перетворення» (20 хв)

Мета: розвивати творче та критичне мислення, здатність до уяви й нестандартного підходу до розв'язання ситуацій, формувати навички аргументації своєї точки зору.

Хід вправи:

Ведучий пояснює, що уявлення нового світу з незвичними умовами допомагає розвивати креативність. Учасникам пропонуються кілька фантастичних ситуацій для обговорення. Їх завдання — уявити, як би змінився світ за нових умов, і обґрунтувати свої ідеї.

Завдання:

Як би змінився світ, якби всі добрі люди були рожевого кольору, а недобрі — фіолетового? *Додаткові підказки:* Що б це змінило в суспільних відносинах? Чи виникли б нові труднощі або несправедливості? Як це вплинуло б на дружбу, любов або роботу?

Як би змінився світ, якщо людина була б наділена не властивою їй якістю? Наприклад, могла б бачити продукти з нітратами, не відчувала болю тощо. Як це вплинуло б на здоров'я, харчування або медицину? Які нові можливості це б дало? Які могли б виникнути ризики?

Як би змінився світ, якби ожили динозаври, бронтозаври? Як люди пристосувалися б до співіснування з динозаврами? Чи вплинуло б це на технології, екологію або архітектуру?

Учасники працюють індивідуально. Їх завдання — обдумати ситуацію та записати або намалювати свої ідеї.

Кожен учасник представляє свої ідеї, пояснюючи, чому він вважає, що світ змінився б саме так. Група може задавати уточнюючі запитання або пропонувати свої доповнення до ідей інших учасників.

Питання для обговорення:

- Що було найцікавішим у цій вправі?
- Які ідеї здалися вам найбільш реалістичними або, навпаки, фантастичними?
- Як ця вправа допомогла вам подивитися на звичайні речі з іншого боку?
- Чи може така вправа бути корисною для вирішення реальних завдань?

6. Притча про творчі ідеї (5 хв)

В одному великому будинку жила мишача родина. Багато років вони були щасливими і безтурботними, господарювали на кухні й з'їдали все, що могли знайти.

Але одного зовсім не прекрасного дня прийшла біда. Господарі втомилися від мишачих набігів і завели кота, який хотів будь-що довести, чого він вартий, і став ганяти мишей по всьому будинку — вгору, на горище, униз, у підвал, і, на превеликий жах мишей, навіть зловив і з'їв кілька їхніх родичів!

Тоді одна з мишей скликала екстрену нараду, щоб обговорити, як впоратися з ситуацією. Оскільки миші відзначалися хорошими творчими здібностями, вони влаштували «мозковий штурм» і придумали багато ідей, як позбутися кота: отруїти, застрелити, до смерті налякати й так далі.

Нарешті, заговорила найрозумніша миша:

— А чому б не прив'язати на шию котові дзвіночок? Тоді ми завжди будемо чути, де він, і встигатимемо втікати й ховатися.

Усі вирішили, що це чудова ідея, стали плескати розумну мишу по спині і вітати з таким творчим рішенням. Але раптом, у розпал цих привітань, найменша мишка, яка сиділа в самому темному кутку й мовчала, устала й підняла лапку.

- Можна питання? — несміливо пропищала вона.
- Звичайно, — сказав ватажок мишей, — питай.
- Я думаю, що це чудова ідея та все таке... І не хочу псувати вам задоволення, але... А хто з нас буде прив'язувати до kota дзвіночок?

Питання для обговорення:

- Що означає фраза: «Творчі ідеї прекрасні, але тільки якщо вони продумані до кінця»? Як це пов'язано з життям?
- Чи потрапляли ви в ситуації, коли гарна ідея виявлялася неможливою в реалізації? Що тоді робили?
- Чому важливо не тільки придумати ідею, але й подумати, як її реалізувати?

Мораль: *Творчі ідеї прекрасні але тільки якщо вони продумані до кінця.*

7. Підведення підсумків (10 хв)

Пригадайте свої очікування. Якщо вони справдилися, перенесіть їх на плакат «Виконано».

Якщо протягом програми не були реалізовані якісь із очікувань учасників, то це треба обговорити і з'ясувати, що робити з нереалізованими очікуваннями: запланувати наступні тренінг, запропонувати індивідуальну консультацію, рекомендувати необхідну літературу.

Усі учасники по черзі коротко розповідають про те, що їх найбільше вразило упродовж занять. Що найбільше запам'яталось та сподобалось? Які відкриття вони зробили для себе.

Ведучий:

- Зацікавилися креативністю? За допомогою QR-коду отримайте доступ до цінних ресурсів, які допоможуть вам розкрити свій творчий потенціал!

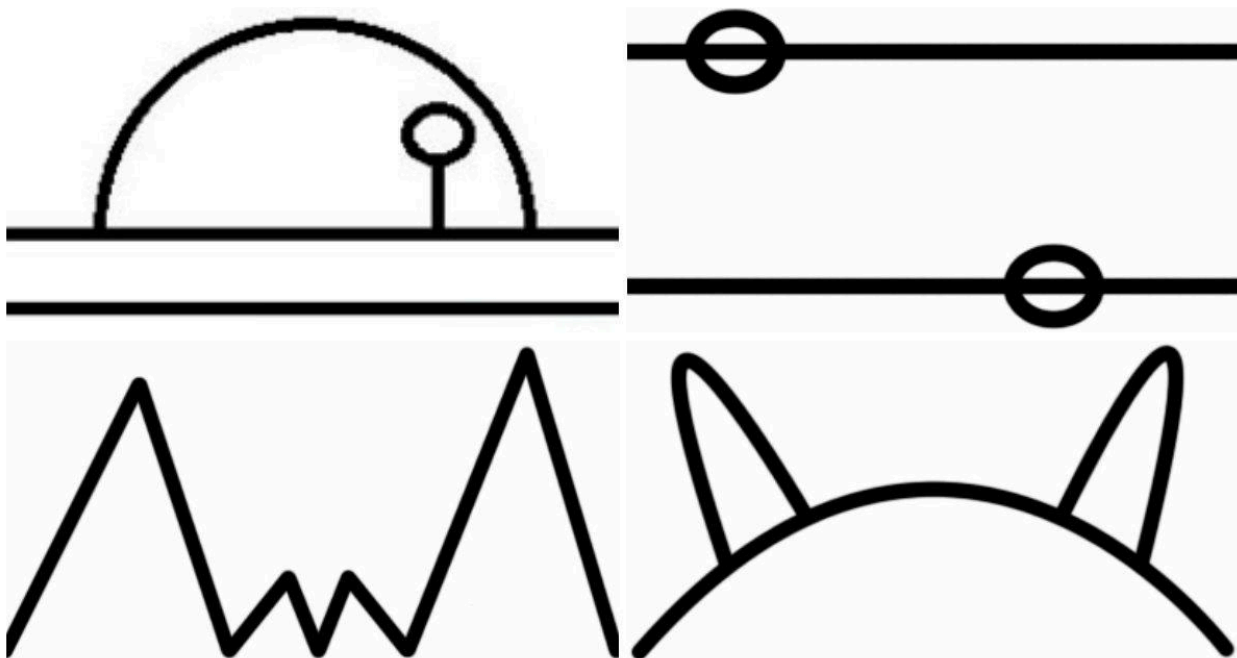
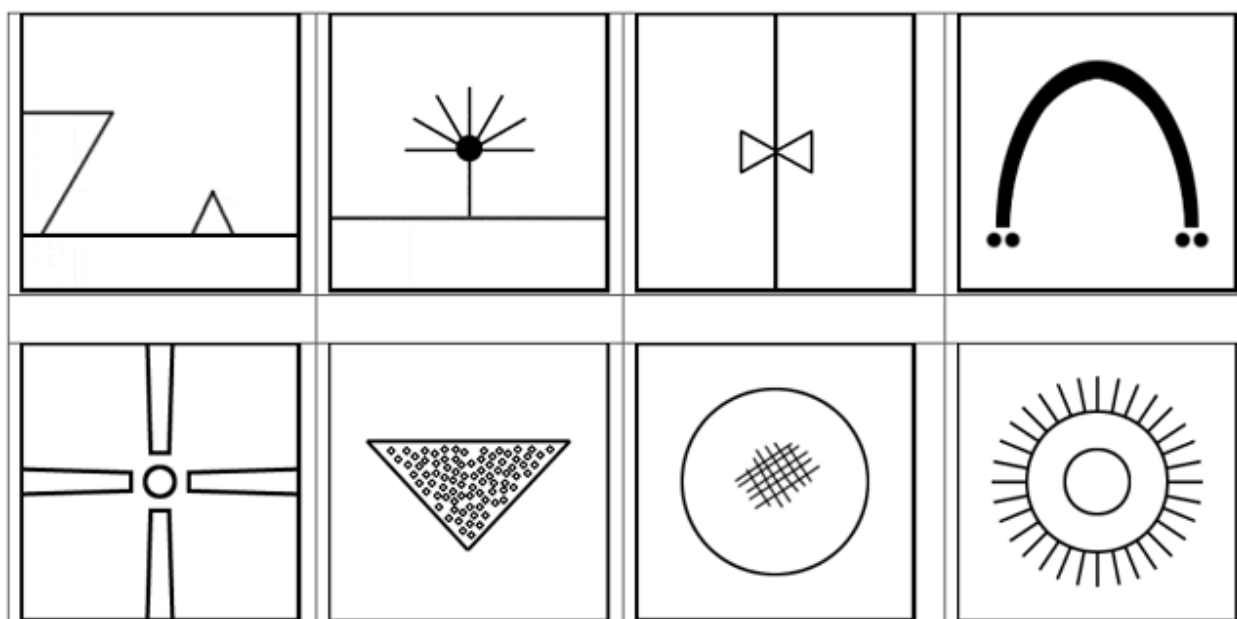
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

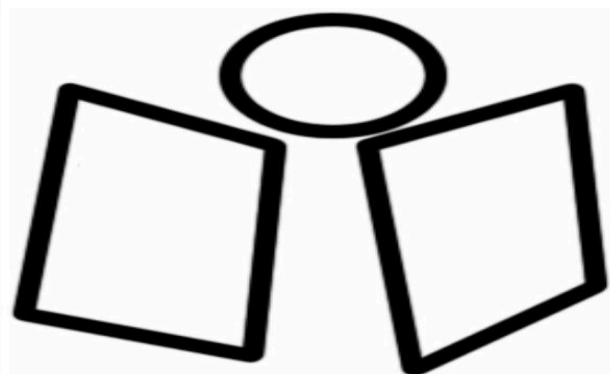
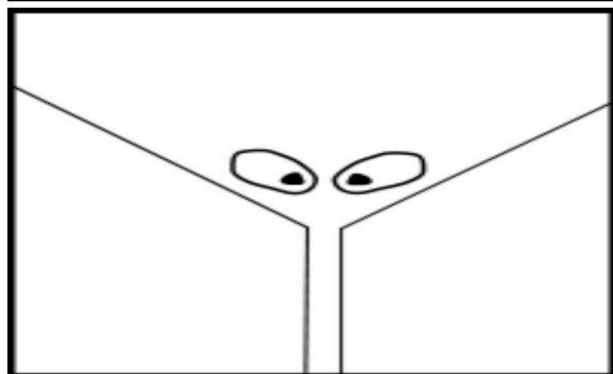
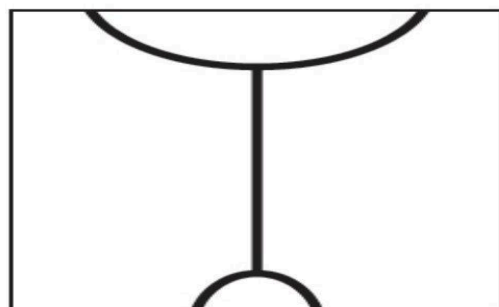
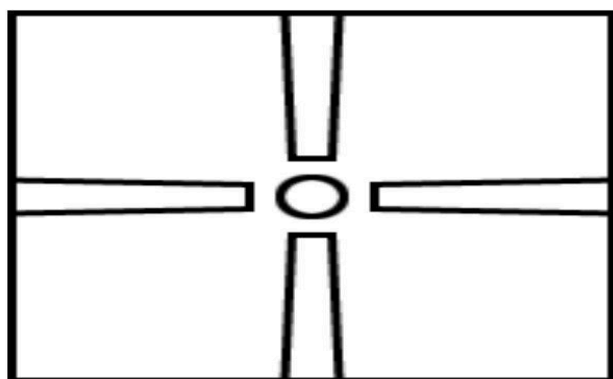
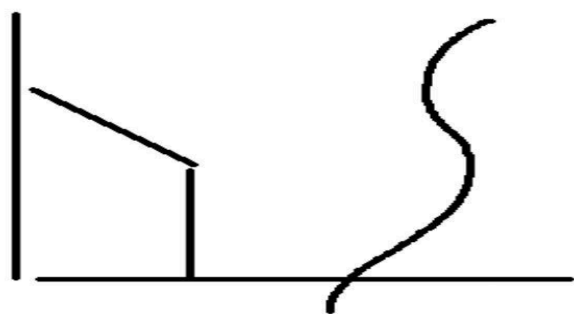
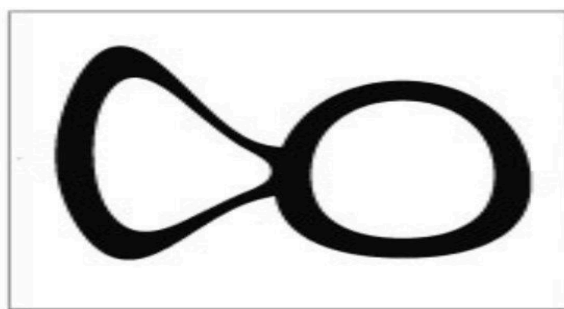
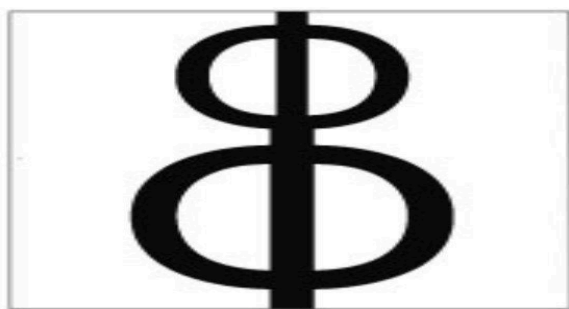
1. Антонова О.Є. Сутність поняття креативності: проблеми та пошуки / за ред. О.А. Дубасенюк. Житомир : Вид-во ім. І. Франка, 2012. С.14–41.
2. Карпенко Є. Основи психотренінгу: навч. посібник. Дрогобич: 2015. 78 с.
3. Корекційно-розвиткова програма формування стійкості до стресу в дітей дошкільного віку та школярів «Безпечний простір» : навчально-методичний посіб. - Київ : НаУКМА, ГЛІФ Медіа, 2017. С.116
4. Креативність особистості як фактор інноваційного розвитку суспільства: збірн. наук. праць / за ред. доц. В.В. Павленко. Житомир : ФОП Н.М.Левковець, 2018. – 154 с.
5. Кушнірчук О. Р., Вольнова Л. М. Лабіринти спілкування: методичні рекомендації з формування конструктивних життєвих навичок та стратегій поведінки у вихованок шкіл-інтернатів. Луцьк, 2017. 46 с.
6. Організаційно-педагогічні аспекти проведення тренінгів з питань соціального захисту і соціальної роботи в умовах воєнного стану : [навчально-методичний посібник / Василюк Т. Г., Іванова К. Ю., Караман О. Л. Лисоконь І. О, Недря К. М., Островська Н. О., Парфанович І. І., Размолодчикова І. В., Трубавіна І. М., Чередниченко О. Ю. ; за ред. І. М. Трубавіної]. – Кривий Ріг : КДПУ, 2024. 182 с.
7. Павлюх В.В. Розвиток креативності в учнів різного віку : навч.-метод. посіб. КЗ «КОІППО імені Василя Сухомлинського», 2023. 72 с.
8. Передерій О. Розвиток креативного мислення старшокласників як пріоритетний напрямок діяльності сучасної української школи. *Наука і освіта*. 2018. - № 11-12. С. 16-24
9. Сміх і гра: Ігри та творчі вправи для підлітків у кризових умовах <https://inee.org/sites/default/files/resources/GLO-Laughter-and-Play-Manual-highres-IO-Final-Ukr-Jun22.pdf>
10. <https://gurt.org.ua/articles/43009/>
11. <https://otr.iod.gov.ua/images/pdf/2014/6/13.pdf>
12. <https://fact-news.com.ua/psixologichni-faktori-sho-vplivayut-na-rozvitok-kr eativnosti-vazhlivi-znannya-dlya-samorozvitku>

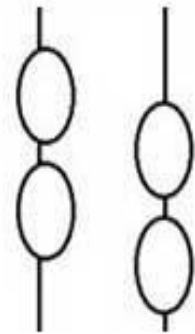
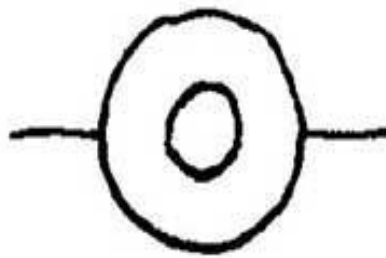
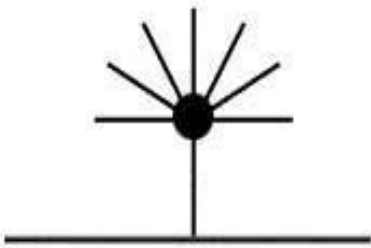
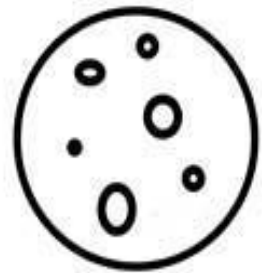
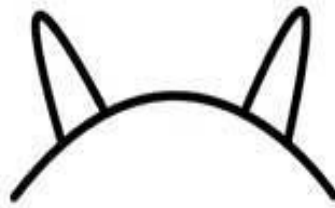
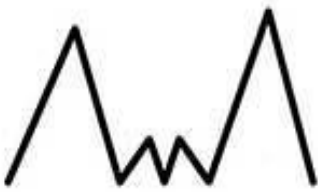
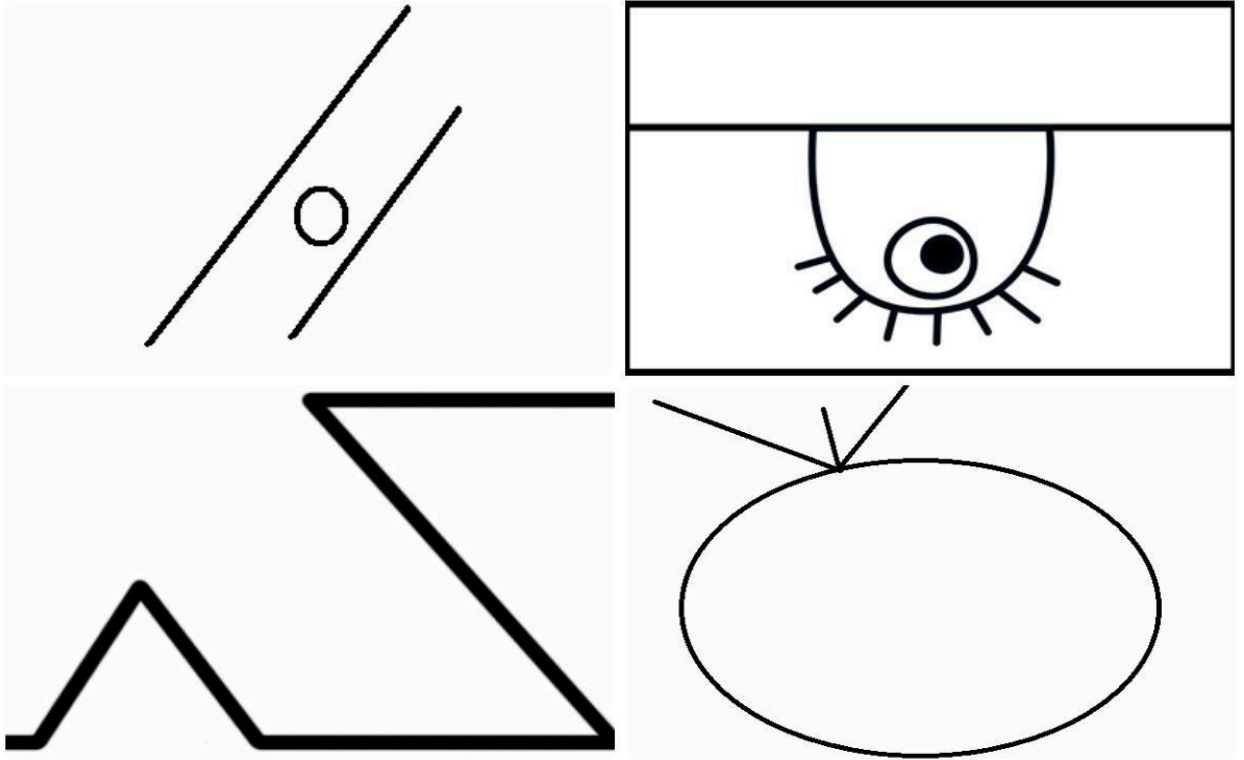
ДОДАТКИ

Додаток А

Doodle-малюнки







Додаток Б
Фотозвіт



Вправа «Чарівний об'єкт»



Вправа «Чарівний об'єкт»



Вправа «Газетна казка»



Вправа «Газетна казка»



Вправа «Газетна казка»



Вправа «Газетна казка»



Вправа «Молекули»



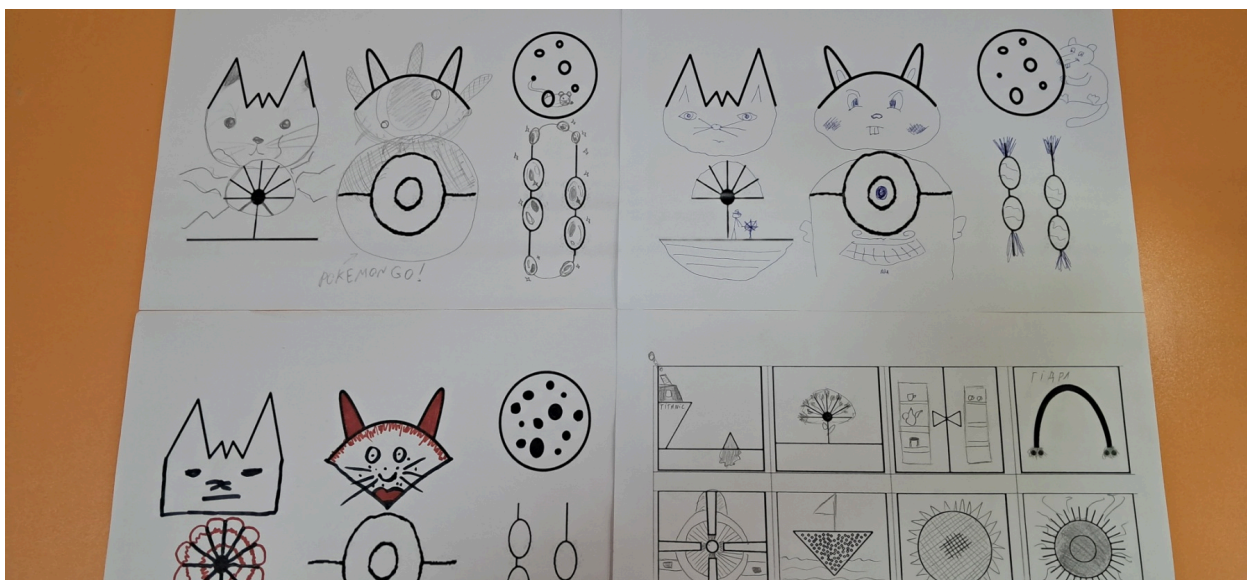
Вправа «Стаканчик»



Вправа «Стаканчик»



Вправа «Божевільний архітектор»



Вправа «Друдли»



Вправа «Як ми схожі» (призи отримали всі)

Додаток В

Додаткова інформація для ознайомлення:

Заняття 1	 Let's Start!
Заняття 2	 Let's Start!
Заняття 3	 Let's Start!
Заняття 4	 Let's Start!
Заняття 5	 Let's Start!
Заняття 6	 Let's Start!
Заняття 7	 Let's Start!
Заняття 8	 Let's Start!

