

УДК 005.336

**ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ
КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ У МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ-ПЕДАГОГІВ**

Літвінчук Світлана Борисівна,

*кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри методики професійного навчання,
Миколаївський національний аграрний університет*

Григор'єв Микита Ігорович,

*здобувач вищої освіти спеціальності 141 «Електроенергетика,
електротехніка та електромеханіка»
Миколаївський національний аграрний університет*

Початок вивчення поняття креативного мислення було пов'язано з підвищенням наукового інтересу до проблеми формування креативного потенціалу особистості, активізації дискусії щодо природи креативності та її проявів, можливостей розвитку в період 90-х років ХХ століття - початку ХІ.

Подальший розвиток у вивченні поняття креативного мислення було внесено такими дослідниками та науковцями як Д. Богоявленська, Л. Виготський, І. Волков, О. Леонт'єв, Я. Пономар'єв, В. Загвизянський, О. Коваленко, А. Фурман, П. Лузан, В. Луговий, Л. Рувинський, Р. Шакуров та інші. Серед стратегічних завдань реформування вищої освіти України - це формування освіченої, креативної особистості, а також забезпечення пріоритетності розвитку людини. Одним із напрямків вирішення цих завдань є вдосконалення навчально-виховного процесу в інженерно-педагогічних закладах освіти. Це зумовлено тією обставиною, що в умовах конкуренції зростає проблема в підготовці компетентних інженерів-педагогів, які б на рівні з міцними техніко-технологічними знаннями володіли б методикою передачі їх студентам, і мали б досить високий рівень професійної майстерності.

Думка про активізацію навчання та креативного мислення за допомогою гри не нова. Є багато досліджень, в яких вказується на позитивну роль гри в формуванні креативного мислення в майбутніх інженерів-педагогів. В трактаті «Пансофічна школа, або школа загальної мудрості» Я. А. Коменський розробляв основні питання гри та вперше обґрунтував застосування ігрової діяльності в навчанні «Розваги допустимі й тут, лише вони не повинні йти в розріз із заняттями» [1].

Яким же чином гра забезпечує високу активність навчання та креативного мислення? Відповідаючи на це запитання, А.Г. Гулига вказує: «Існує два типи ігрової поведінки - змагання і наслідування» [2].

Досліджуючи можливості підвищення рівня пізнавальної діяльності та креативного мислення за рахунок включення елементів гри в навчання, Ян Коменський дійшов висновків, які заслуговують на увагу. Під елементами гри розуміють наявність ігрового мотиву діяльності, різні імітації та інсценування, виконання ролей та інші.

Не менш важливим у дослідженнях Яна Коменського є положення про те, що змагання між учасниками гри спонукають їх без тиску ззовні мобілізувати свої сили для досягнення запланованих результатів. Різновидом навчальних ігор є інтелектуальні ігри. Вони розв'язують проблему розвитку, корекції і удосконалення мислення студентів як однієї із складових всього навчального процесу.

У процесі експериментального дослідження ми зробили висновок про те, що існує значна кореляція між застосуванням інтелектуальних ігор та формування у студентів мотивів-інтересів до навчання. Реалізація активності студента через мотив-інтерес може носити як репродуктивний, так і

продуктивний характер: все залежить від того, як і в якій мірі педагогічне стимулювання перетворюється у продуктивну пізнавальну проблему.

Важливою умовою ефективності інтелектуальної гри є оновлення та поглиблення знань, якими уже оволоділи студенти. Ґрунтується ця важлива умова на недомовках, недостачі інформації [3].

Не менш важливою умовою є закладання у грі діалектичної суперечності між евристичною силою теорії та межами її застосування. Позитивним тут є те, що студент, стверджуючись в абсолютній істинності своїх знань, під дією аргументованих досліджень додає психологічні бар'єри, консерватизм мислення і переходить до нової системи знань, поглиблюючи інтерес до предмету.

Орієнтація на майбутню професійну діяльність студента дуже тісно пов'язана із використанням у грі досягнень науки, техніки і виробництва. Викладачу, який розробляє інтелектуальну гру, дуже важливо максимально пов'язати свій предмет з майбутньою професією студента.

Існує безліч інтелектуальних ігор для формування креативного мислення у майбутніх інженерів-педагогів, але ми розглянемо тільки найбільш застосовані і відомі[4]. Ігровий тренінг мислення корисний для розуміння і осмислення нового матеріалу, його запам'ятовування та закріплення, встановлення зв'язків між різними явищами, набуття вмінь правильно висловлювати думки. Його різновидами є складання речень, перелік можливих причин, формулювання визначень та інші [2].

Складання речень з декількох слів (наприклад: трактор; пшениця; добрива) розвиває здібність швидко встановлювати різноманітні, іноді зовсім несподівані зв'язки між значними предметами, творчо створювати нові цілісні образи із окремих розрізнених елементів [5].

Гра «перелік можливих причин» ґрунтується на розв'язанні проблемних виробничих ситуацій. Наприклад: «дощову погоду Ви по ґрунтовій дорозі намагаєтесь доїхати до тракторної бригади автомобілем ВАЗ-21073. За півкілометра до бригади в автомобілі раптом засвітилося табло "STOP" і акумуляторна батарея вийшла з ладу. Назвіть причини несправності та варіанти Ваших дій».

Чіткості і стрункості мислення, умінням фіксувати суттєві ознаки, здатності охоплювати однією думкою різновиди проявів одного і того ж предмета, явища вчить актуальна гра "Формування визначень". Сутність її полягає в тому, що на заняттях викладач називає предмет, який тим чи іншим чином відображає зміст навчального матеріалу. Приклад: вивчення кривошипно-шатунного механізму двигуна внутрішнього згоряння. Потрібно

дати найбільш точне визначення, яке обов'язково виключало всі суттєві ознаки цього вузла.

Інша група ігор зі словами пов'язана з відгадуванням зашифрованих тим чи іншим чином слів чи речень. Це такі ігри-головоломки, як словограма, криптограма, кросворд, чайнворд, ребус тощо. Для формування креативного мислення у майбутніх інженерів-педагогів, при проведенні експериментального дослідження, ми застосували словограму "Двигун". Все це сприяє формуванню креативного мислення майбутніх інженерів-педагогів.

Список використаних джерел:

1. Чернилевский Д.В. Креативная педагогика и психология: Учебное пособие. – М. Академический Проект, 2006. – 2-е изд., испр. и доп. – 506 с.
2. Лузан П.Г. Активізація навчання студентів. – К.: Редакційно-вид. відділ Наукметодцентруагроосвіти, 1999. – 216 с.
3. Курепін В.М. Психолого-педагогічні методи формування креативного мислення в майбутніх інженерів-педагогів / В. М. Курепін, В. С. Іваненко // Осінні наукові читання : матеріали XXIII міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, секція № 10. Педагогічні науки, м. Тернопіль, 27 листопада 2019 р. - Тернопіль : ГО «Наука та освіта без кордонів», 2019.
URL:<http://dspace.mnau.edu.ua/jspui/handle/123456789/6416>.
4. Курепін В. М. Використання інноваційних технологій навчання – запорука підготовки висококваліфікованих спеціалістів / В. М. Курепін, Д. В. Курепін // Осінні наукові читання : матеріали XXIII міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, секція № 10. Педагогічні науки, м. Тернопіль, 27 листопада 2019 р. - Тернопіль : ГО «Наука та освіта без кордонів», 2019.
URL:<http://dspace.mnau.edu.ua/jspui/handle/123456789/6417>.
5. Інтернет – джерело https://studopedia.ru/13_77560_osnovi-teorii-rozvyazuvannya-vinahidnitskih-zadach-arvz.