

**Третяк Тетяна**

*кандидат психологічних наук, старший науковий співробітник,  
провідний науковий співробітник лабораторії психології творчості  
Інституту психології імені Г.С. Костюка НАПН України  
<https://orcid.org/0000-0002-1860-1440>*

## **КОРИГУВАННЯ ТВОРЧИХ МИСЛЕННЄВИХ ПРОЦЕСІВ ПІДЛІТКІВ ПРИ ГРУПОВОМУ РОЗВ'ЯЗУВАННІ ЗАДАЧ**

**Анотація.** Наголошується на актуальності ефективної творчої групової взаємодії людей за умов екстремальності й інформаційної невизначеності. Подається аналіз рефлексивності як внутрішньо групової взаємодії, спрямованої на самоаналіз з метою вирішення задачі. Формулюються умови забезпечення ефективності групової рефлексивності. Обґрунтовується викладений у концепції Д. Колба принцип формування нового знання у процесі функціонування малої групи. Викладається суть концепції смислопородження К. Віка, що полягає у конструюванні групової ідентичності при вирішенні групою задачної ситуації. Аналізуються прояви колективного розуму. Напрацьований у ході рефлексії банк альтернативних інтерпретацій забезпечує ефективне функціонування спектру різноманітних смислів, що дозволяє здійснити швидку адаптацію до змін. Рефлексивність може акумулюватися у міжособистісному спілкуванні. Аналізується відома максима Ж. Піаже як психологічне підґрунтя розуміння сутності коригування творчих розумових процесів. Акцентується увага на функціонуванні психологічного механізму творчості. Розглядаються етапи творчого процесу. Обґрунтовується системо утворююча роль етапу знаходження суперечності. Здійснюється аналіз особливостей трансформації початкових умов задачі у шуканні її умови. Застосування творчого інструментарію з метою побудови задуму ґрунтується на загальних принципах розвитку природи: аналогізування, комбінування, реконструювання. Презентується класифікація задач відповідно до значущості кожного з етапів творчого процесу. Здійснюється аналіз особливостей мисленнєвої діяльності підлітків. Аналізуються джерела кризи підліткового віку. Зіставляються два типи задач, з якими мають справу підлітки у процесі навчально-виховної роботи у школах і закладах позашкільної освіти. Обґрунтовується доцільність реалізації творчої групової гри як засобу коригування творчих розумових процесів підлітків. Акцентується увага на особливостях функціонування цього засобу на кожному з етапів творчого процесу. Подаються методики генерування нових ідей у процесі групової роботи. Пропонуються засоби коригування у підлітків чутливості до проблем стосовно різних сфер творчої діяльності.

**Ключові слова:** коригування, конструювання, творче мислення, творчий процес, групове розв'язування задач.

**Tretiak Tetiana**

*Candidate of Psychological Sciences, Senior Researcher,  
Leading Researcher of the Psychology of Creativity Department  
H.S. Kostiuk Institute of psychology of NAES of Ukraine  
<https://orcid.org/0000-0002-1860-1440>*

## **CORRECTION OF ADOLESCENTS' CREATIVE THINKING PROCESSES DURING GROUP PROBLEM SOLVING**

**Abstract.** The emphasis is placed on the relevance of effective creative group interaction under conditions of extremity and informational uncertainty. An analysis of reflexivity is presented as an intragroup interaction aimed at self-analysis for the purpose of problem-solving. Conditions for ensuring the effectiveness of group reflexivity are formulated. The principle of new knowledge formation within the functioning of a small group, as outlined in D. Kolb's concept, is substantiated. The essence of K. Weick's concept of sensemaking is expounded, which consists in the construction of group identity during the group's resolution of a task situation. Manifestations of collective intelligence are analyzed. The bank of alternative interpretations developed during reflection ensures the effective functioning of a spectrum of diverse meanings, allowing for rapid adaptation to changes. Reflexivity can accumulate

in interpersonal communication. J. Piaget's famous maxim is analyzed as a psychological basis for understanding the essence of correcting creative mental processes. Attention is focused on the functioning of the psychological mechanism of creativity. The stages of the creative process are considered. The system-forming role of the stage of finding contradictions is substantiated. An analysis of the features of transforming the initial conditions of a task into its sought-after conditions is carried out. The application of creative tools for the purpose of constructing a concept is based on the general principles of natural development: analogy, combination, and reconstruction. A classification of tasks according to the significance of each stage of the creative process is presented. The peculiarities of adolescents' mental activity are analyzed, along with the sources of the adolescent crisis. Two types of tasks encountered by adolescents in the process of educational work in schools and extracurricular institutions are compared. The expediency of implementing a creative group game as a means of correcting the creative mental processes of adolescents is substantiated. Attention is focused on the specifics of this tool's functioning at each stage of the creative process. Methods for generating new ideas during group work are provided. Means for correcting adolescents' sensitivity to problems regarding various spheres of creative activity are proposed.

**Keywords:** correction, construction, creative thinking, creative process, group problem solving.

### Постановка проблеми та аналіз досліджень.

Нині людство перебуває у кризовому стані, у зв'язку з чим зростає актуальність забезпечення високоефективної творчої діяльності людських співтовариств задля урегулювання глобальних катастроф у масштабі планети. Особливо важливим це є в умовах війни, адже від здатності людської спільноти до колективної творчої мисленнєвої діяльності залежить як її виживання на лінії бойових дій, так і конкурентоздатність країни в світі. Значною мірою це стосується забезпечення належної готовності дітей і молоді до творчої групової взаємодії, що безпосередньо пов'язано з їхньою здатністю до адекватного вирішення актуальних задач за умов екстремальності та інформаційної невизначеності.

Рефлексивність як внутрішньо групова взаємодія, спрямована на самоаналіз, є однією з домінуючих характеристик колективного суб'єкта. М. Вест сформулював поняття групової рефлексивності, яка відбиває міру здатності членів групи до відкритого обговорення засобів досягнення мети та реалізації інструментарію вирішення актуальної задачі відповідно до можливої трансформації зовнішніх і внутрішніх умов [10].

У процесі реалізації групової рефлексивності здійснюється планування та аналіз сумісних дій, спрямованих на більш масштабне сприйняття учасниками групи актуальної задачі, виявлення нового інструментарію розв'язання проблеми, критичний аналіз отриманих результатів. Забезпеченню ефективності групової рефлексивності сприяють обговорення спільних проблем, усвідомлення потреби у зворотному зв'язку відповідно до результатів групової діяльності, регулярне спільне обговорення підсумків роботи групи [6].

В закордонній соціальній та організаційній психології групову рефлексивність розглядають як 1) фактор ефективності групової діяльності [7;

10]; 2) здатність групи до навчання [3]; 3) сукупність методичних засобів групової роботи, що дозволяють аналізувати і активізувати її діяльність [2; 4]; 4) рівень колективного розуму [8; 9].

У концепції Д. Колба обґрунтовується принцип формування нового знання у процесі функціонування малої групи: за рахунок взаємодії спостереження, експериментування, систематизації й осмислення результатів, реалізації зроблених висновків на практиці [3].

Концепція організаційного смислопородження К. Віка ґрунтується на конструюванні групової ідентичності у процесі вирішення групою задачної ситуації. При цьому колективний розум інтерпретується К. Віком як досконалі та доцільні взаємозв'язки між діями у соціальних системах і є творчим інструментарієм побудови нової інформаційної структури [9]. Ефективність трансформації групової взаємодії в залежності від зміни задачної ситуації, зокрема, уважність і ступінь взаєморозуміння у процесі роботи, є проявами колективного розуму.

Смислопородження є рефлексивним у тому розумінні, що ґрунтується на виконаних діях: ми не здатні усвідомити, про що думаємо, допоки не почуємо, що ми сказали [8]. Саме шляхом надання своїм діям певного значення учасники групи активно конструюють навколишній світ. Обґрунтування набутого колективного досвіду здійснюється до тих пір, поки не буде напрацьовано колективне уявлення про причини і цілі сумісних дій. Це пов'язано з розумінням уроків, диференційованих із наслідків своїх дій, виокремленням варіанта розуміння інформації з опорою на колективну пам'ять. Адже саме напрацьований у ході рефлексії свого роду банк альтернативних інтерпретацій забезпечує ефективне функціонування спектру різноманітних смислів, що дозволяє здійснити швидку адаптацію до змін.

Згідно концепції К. Віка, групова рефлексивність може акумулюватися у міжособистісному спілкуванні, коли групова діяльність обговорюється, наприклад, у діадах (але не всіма учасниками водночас). Групова рефлексія може реалізуватися, зокрема, виключно через дії, а не через мову (наприклад, через погляд або певний вчинок), що детермінуватиме рефлексивні процеси в інших.

Мета статті – визначити засоби коригування творчих мисленневих процесів підлітків.

**Виклад основного матеріалу.** Психологічним підґрунтям розуміння сутності коригування творчих розумових процесів є відома максима Ж. Піаже: «Розум організує світ, організовуючи самого себе» [5]. Адже вдосконалення цього творчого інструментарію відбувається у процесі розв'язування різного роду актуальних творчих задач, зрозуміло, що його ефективність визначається рівнем готовності особистості до творчої взаємодії з навколишньою дійсністю.

Психологічний механізм творчості реалізується через етапи творчого процесу. Відомо, що творчість досить часто бере початок із знаходження суперечності. Для цього творча особистість має володіти відповідним обсягом прогностично необхідної інформації щодо досліджуваної сфери реальності. Зафіксовані координати суперечності знаходять відбиття у формулюванні умови задачі. А оскільки кожна людина протягом життя накопичує властивий лише їй інформаційний потенціал, кожен по-своєму інтерпретує особливості наявної суперечності, на свій лад формулює вихідні умови задачної ситуації.

У тому разі, коли людина отримує готову умову задачі, у процесі її розуміння вона прагне переформулювати цю умову на свій лад, в результаті початкові умови задачі трансформуються у шукані вимоги. Люди по-різному переформулюють для себе отримане завдання, оскільки його зміст співвідноситься з наявним у них досвідом, а досвід у всіх різний.

Ця трансформація вимагає виходу за межі функціонування початкових умов задачі, це забезпечує формування такого когнітивного ресурсу суб'єкта, що дозволяє знаходити проблемність більш ґрунтового рівня і, відповідно, більш ефективно вирішувати актуальне завдання.

Реалізація наступного етапу творчого процесу – конструювання задуму – потребує застосування творчого інструментарію відповідного ступеня розвитку, дія якого ґрунтується на загальних принципах розвитку природи. Цими принци-

пами є аналогізування (коли новий об'єкт виявляється у більшій чи меншій мірі схожим на свій прототип), комбінування (коли задля створення нового об'єкта використовуються з'єднання, роз'єднання, зміна параметрів), реконструювання (коли об'єкт перетворюється в свого антипода, тобто на об'єкт з протилежними функціями).

За допомогою короточасного мисленнєвого експерименту здійснюється співставлення створеного задуму з вимогами задачі. Хоча слід зазначити, що співвіднесення розробленої інформаційної структури із задачними вимогами відбувається не лише на заключному етапі вирішення завдання, а на кожному з етапів творчого процесу. Це сприяє оптимальному вдосконаленню побудованої конструкції, залученню для її створення лише адекватної змістовної і операціональної інформації.

Відповідно до вищезазначених етапів творчого процесу, можна сформулювати таку класифікацію задач, з якими людині доводиться мати справу протягом свого життя.

1. Задачі, розв'язування яких полягає лише у матеріалізації задуму, розробленого іншими людьми.

2. Задачі, що передбачають самостійне конструювання задуму і його матеріалізацію.

3. Задачі, розв'язування яких вимагає самостійного формулювання їх умови, розробки задуму і т. д.

4. Задачі, вирішення яких потребує самостійного знаходження суперечності, формулювання умови, конструювання задуму і т. д.

А, отже, психологічний механізм творчості має бути у належній мірі реалізований із метою коригування творчих розумових процесів підлітків. Адже і сам підлітковий вік є дуже важливим для розвитку творчої мисленнєвої діяльності. Розумовий потенціал, напрацьований у молодшому шкільному віці, зокрема, рівень розвитку мотиваційної сфери та інструментальний апарат дозволяють підліткам масштабно реалізувати задачні ситуації в їхньому взаємозв'язку з іншими актуальними інформаційними системами, розробляти нові аспекти пошуку, формулювати адекватні шукані умови на основі наявних початкових умов.

А, отже, кількісні градієнти творчої мисленнєвої діяльності обумовлюють якісні її зміни, зокрема, усвідомлення актуальності напрацьовань інструментального її компонента стосовно спектру суперечностей, задач, проблем відповідно до актуальних для підлітків сфер діяльності.

Для забезпечення ефективної взаємодії підлітків із навколишнім світом у найрізноманітніших аспектах його прояву (в навчанні, спілкуванні, позакласній творчій діяльності) є необхідним мисленнєвий інструмент належного рівня досконалості для розв'язування тієї сукупності проблем, ситуацій, задач, що є основою цієї взаємодії.

Тому джерелом кризи підліткового віку слід вважати домінування об'єктивних і суб'єктивних передумов проявів реалізації і розвитку творчої мисленнєвої діяльності і водночас відсутності належних умов для його вдосконалення. Адже розвиток творчої мисленнєвої діяльності за період молодшого шкільного віку підносить свідомість школяра на більш високий рівень; учень помічає суперечності, прагне, певною мірою усвідомлює необхідність розв'язування якомога більшої кількості складних задач, що, своєю чергою, обумовлює більш чи менш усвідомлене прагнення напрацьовувати, розвивати цей інструментальний апарат для вирішення актуальних задач. При цьому слід мати на увазі, що його використання може бути спрямоване не лише на гармонізацію зовнішнього та внутрішнього світу підлітка, в залежності від різноманітних регуляторів, які виявляються системоутворюючими в його особистості.

На думку В.О. Моляко, конструктори звикли мислити готовими структурами механізмів, специфіка їхньої діяльності сприяє виробленню низки навичок, пов'язаних із розумовим оперуванням відповідними образами технічних об'єктів (в частинах в елементах, в цілому) без обов'язкового постійного усвідомлення відповідних якостей і ознак цих об'єктів [1].

У процесі творчої мисленнєвої діяльності підлітків ці центри кристалізації – образи-орієнтири утворюються внаслідок більш чи менш тривалого вивчення розв'язуючим умови задачі, структурних і функціональних характеристик розглядуваних об'єктів. І хоча трапляється, що при цьому аналогом-орієнтиром стає складова конструкції, що не потребує комбінаторних трансформацій, але, як правило, образ-орієнтир знаходиться на певному етапі перетворення елементів розглядуваної конструкції – в результаті реалізації того чи іншого прийому комбінаторних дій, коли об'єкти набувають нових структурних і функціональних властивостей. У підсумку розв'язуючий задачу ніби отримує можливість сприймати знайомі об'єкти в іншій системі координат, знайти у числі їх більш чи менш віддалені аналоги, що у перспективі стають тими образами-орієнтирами, які

спрямовують подальше функціонування процесу вирішення задачі. При цьому слід мати на увазі, що успішному вирішенню творчих задач сприяє висока динамічність образів об'єктів актуальних як для самого досліджуваного, так і для розв'язування наявної задачі (тобто особистісно і задачно значущих).

Адже у розв'язуючої задачі є певна система стартових і шуканих вимог актуальної задачі. В результаті співвіднесення цих шуканих вимог з умовами цієї задачі вони знаходять відбиття у тих елементах, що символізують структурні і функціональні складові розглядуваної задачної ситуації і у підсумку певні елементи цієї інформаційної структури і стають аналогами-орієнтирами, центрами побудови шуканих конструкцій.

За визначенням В.О. Моляко, якраз домінування особистісно і задачно значущих елементів функціонування задачної ситуації і складає основу суті стратегії як унікальної психологічної програми діяльності, системи організації творчого конструювання, спрямованого на вирішення актуальної задачі. Якоюсь мірою стратегію можна представити у вигляді знаку тайцзи (круг, поділений квантом синусоїди на дві однакові частини). Темна складова – це те, що треба знайти, це той інформаційний потенціал (зокрема, інструментальний), який має бути задіяний для вирішення задачі, щоб добудувати світлу (відому) частину і в результаті тримати цілісну структуру -круг.

Виходячи з вищезазначеного, методичні засоби коригування творчих розумових процесів підлітків мають ґрунтуватися на функціонуванні психологічного механізму творчості, а саме: при їх реалізації учні мають проходити через усі без винятку етапи творчого процесу.

Адже відомо, що в ході навчально-виховної роботи в школах і закладах позашкільної освіти учні мають справу із задачами двох типів. До першого типу відносяться задачі, при розв'язуванні яких школярі самостійно виявляють суперечності, формулюють умови задачі, конструюють задум вирішення і реалізують його на практиці. До другого типу належать завдання, вирішення яких полягає лише у матеріалізації задуму, розробленого іншими людьми (наприклад, керівником учнівського творчого об'єднання). Зазвичай вони орієнтовані на реалізацію суперечностей стосовно галузей науки і техніки, недостатньо опанованих школярами. При цьому не слід вважати, що робота над завданнями другого типу перешкоджає розвитку творчих розумових процесів учнів. При вирішенні таких завдань вони отримують

нові знання, вміння і навички, що дозволить їм через певний час розв'язувати і завдання першого типу. До того ж при роботі над будь-яким завданням, зокрема й другого типу, неминуче виникають супутні проблемні ситуації, розв'язування яких також сприяє розвитку творчої мисленнєвої діяльності школярів.

З метою забезпечення умов для проходження через усі етапи творчого процесу, наприклад, може бути реалізований такий методичний засіб як гра-похід щодо розробки екологічної карти своєї місцевості, на якій будуть вказані об'єкти природи, що потребують негайної допомоги: ліси, парки, річки, озера, джерела, сади, гаї, сквери та ін.

Спочатку слід організувати штаб цієї гри-походу – в залежності від масштабу діяльності він може бути обласним, міським, районним, шкільним, який і оголошує умови гри і її мету. Метою цього масового заходу є складання екологічної карти міста, селища, району, села, прилеглої до будинку території (одна вулиця, кілька вулиць), прилеглої території до оздоровчого табору та ін.

Прийняти участь у грі можуть гуртки юних краєзнавців, юних туристів, дитячі та юнацькі об'єднання екологічного спрямування, пришкольні оздоровчі табори.

Гра починається з етапу, який називається «Розвідка». Учасники приступають до розробки карти місцевості. Зрозуміло, що старші учні можуть сформувати карту великого району, тоді як молодшим школярам буде під силу карта вулиці, двору. На карті мають бути вказані гарячі точки своєї місцевості: ліси, луки, дерева, які потребують захисту, забруднені річки, озера, джерела. Вони позначаються на карті червоним знаком оклику: «Сигнал тривоги». Обов'язково вказуються всі географічні назви об'єктів, нанесених на карту: назви селищ і районів, річок і озер. У вказаний строк карта та її опис надсилаються до штабу гри.

Коли екологічна карта складена, здійснюється перехід до наступного етапу гри-походу. Штаб гри оголошує завдання – в'яснити, що є детермінантою знаків оклику: наприклад, з'ясувати причину забруднення водойм і повітря. Слід дізнатися, що саме є джерелом забруднення річки чи озера: ферма, підприємство, самі мешканці? Якщо, наприклад, причиною стає підприємство, треба в'яснити: чи передбачаються якісь заходи з метою очищення річки, чи будуються очисні споруди? Для цього необхідні звернення до адміністрації господарств, підприємств, щоб з'ясувати, ким і як перетворюються на звалища

луки і поля, вирубуються дерева, забруднюються повітря і вода.

А отже, ця гра-похід є творчою грою. Адже, приймаючи в ній участь, учні проходять через усі етапи творчого процесу. На етапі «Розвідка» здійснюється пошук екологічних суперечностей у навколишньому світі та дослідження спектру доступних можливостей щодо їх усунення. Вивчення детермінант знаків оклику на розробленій карті дозволяє сформулювати умову задачі на основі усвідомлення поміченої проблемної ситуації.

Коли учасники гри-походу з'ясували причини існування гарячих точок: вирубування дерев, зникнення певних видів представників рослинного і тваринного світу, забруднення повітря і води, зрозуміло, що вони задумуються над питаннями: як усунути виявлені суперечності, як врятувати рідкісних рослин і тварин, як очистити озера і річки? Тож учні вивчили особливості виявлених екологічних протиріч і, ґрунтуючись на структурно-функціональному аналізі особливостей наявної проблемної ситуації, прагнуть сформулювати умову задачі і розробити задум її вирішення.

З цією метою штаб гри-походу оголошує чергове завдання: «Подумаймо разом – чим допомогти природі, людству, нам самим? Штаб упевнений, що ви зможете розробити ідеї, проекти, пропозиції».

Для цього реалізується «Штурм мозку». Основні умови проведення «Штурму мозку»: а) слід прагнути запропонувати якомога більше варіантів розв'язання наявної проблеми, не турбуючись щодо міри їх реальності і грамотності (чим фантастичніша ідея, тим краще); б) дозволяється поєднання, розвиток, трансформація ідей, запропонованих іншими учасниками обговорення; в) забороняється будь-яка критика висловлюваних думок; г) оптимальна кількість учасників «Штурму мозку» – до 10 осіб, хоча їх кількість теоретично є необмеженою.

Пропозиції щодо розв'язування проблеми фіксуються за допомогою диктофона або письмово, здійснюється їх аналіз і обираються найоптимальніші варіанти. Добре, якщо у мозковому штурмі приймають участь досвідчені експерти, знавці стосовно розглядуваної сфери діяльності, стосовно близьких сфер, а також всі, хто любить розмірковувати над розробкою нестандартних ідей.

Приймаються найнеймовірніші пропозиції, найфантастичніші ідеї та проекти – вербально

обґрунтовані, подані у кресленнях і рисунках. Вони можуть бути конкретними: як врятувати саме вашу річку, саме ваш ліс, луг, сад, як очистити повітря саме над вашим містом; що зробити, щоб ваша вулиця, ваш дім були найчистішими, охайними, зручними, красивими.

Для розробки шуканого задуму може бути використаний інший метод – «Нарада піратів». Уявіть, що піратський корабель потрапив в аварію, команда опиняється на невідомому березі у проблемній ситуації. Капітан вирішує провести нараду команди, щоб знайти ефективний розв'язок задачі за умов екстремальності та інформаційної невизначеності.

Нарада піратів відбувається у строгій черговості. При цьому кожен член команди має виступити. Адже необов'язково пропонувати щось суттєве й ефективне стосовно розглядуваної задачної ситуації, можна дотепно оцінити ситуацію, висловити пропозицію гумористичного характеру і т. ін. Строго по черзі висловлюються: юнга, матроси, боцман, офіцери, капітан. Лише капітану дозволяється ставити запитання та стимулювати ідеї. При обговоренні заборонена критика висловлювань. Якщо обговорення проходить мляво, капітан може в якості стимулу реалізувати додаткове запитання чи жарт.

Коли керівником оголошена тема обговорення і черговість виступів, учасники згідно своєї черги висловлюють пропозиції. Після генерування групою певної кількості ідей керівник може запропонувати нове запитання з метою розвитку якоїсь із раніше висловлених ідей. На цьому етапі вирішення задачі будь-яка критика є забороненою.

Наступний етап розв'язування задачі передбачає генерування критичних суджень щодо відібраних керівником ідей. Може бути реалізована критика у формі жарту при забороні захищати пропозиції. Керівник підводить підсумки критичного обговорення. Третій етап присвячений захисту і розвитку обговорюваних пропозицій; висловлювання, спрямовані на критику, є забороненими.

Розроблені дітьми проєкти (якщо вони самі не зможуть їх реалізувати) можуть бути запропоновані співробітникам відповідних конструкторських груп, науково-дослідних інститутів, також можна звернутися до науково-технічних товариств, центрів творчості дітей та юнацтва, місцевих рад народних депутатів та ін.

Доцільною є співпраця штабу гри-походу з засобами масової інформації, щоби була можливість висвітлення завдань штабу й доробку учас-

ників походу, оскільки повідомлення школярів стосуватимуться суттєвих даних щодо гарячих точок своєї місцевості.

Таким чином може бути організоване функціонування дитячих і юнацьких об'єднань стосовно найрізноманітніших напрямків їхньої роботи. Це може стосуватися інформації щодо знаходження та збереження історичних і культурних пам'яток, національних традицій, фольклору і ремесел. Зібрані школярами казки, легенди, перекази, прислів'я, пісні, рецепти місцевої кухні, розповіді про історію походження назв міст і сіл, річок, озер, гір, вулиць дозволять їм дізнатися нову інформацію про історію рідного краю, відновити і зберегти все те, що є основою екології духовності.

**Висновки.** Щоб розвивати у підлітків чутливість до проблем, можна реалізувати вправи щодо творчого аналізу різноманітних ситуацій з проблемою морального вибору, продумування вибору оптимального варіанту продовження незакінченої розповіді, основою для розробки яких можуть бути як художні твори, так і події реального життя (в тому числі з життя класу чи творчого об'єднання школярів). Слід розробляти такі вправи, при виконанні яких учні навчалися б аналізувати властивості об'єктів навколишнього світу, знаходити у відомих предметах нові функції, адже саме вміння помічати незвичайне у звичайному і складає основу творчості.

Джерелом нових ідей можуть бути не лише легенди і казки, а також твори фантастики, оскільки легенди і казки транслюють потужний інформаційний потенціал минулих поколінь, а фантастична література – ті мисленнєві конструкції, які поки що не знайшли свого втілення в реальності.

Засобом знаходження нового може бути реконструювання можливого ходу думки древнього чи сучасного мислителя – винахідника наукової, технічної, соціальної, чи іншої концепції, побудова ідей за аналогією. Щоб продукувати такого роду аналогії, слід отримувати багато прогностично необхідної інформації: багато читати, відвідувати виставки, музеї тощо, здійснювати адекватний структурно-функціональний аналіз набутих знань.

Варто також проводити конкурси на самостійну розробку різноманітних проблемних завдань у різних сферах діяльності. У майбутньому такі завдання можна буде реалізувати при плануванні роботи творчого учнівського об'єднання. Ігри і конкурси такого роду спонукають школярів замислитися над тим, як поведуться люди в різних ситуаціях, навчають бути уважними при вза-

емодії з навколишнім світом, зосереджують увагу учнів на проблемах стосовно тематики діяльності творчого об'єднання школярів.

Перспективи подальших досліджень полягають у розробці методів коригування творчих розумових процесів підлітків засобами КАРУС.

#### Список використаних джерел

1. Функціонування творчого мислення в інформаційно-віртуальному просторі суб'єкта : монографія / В.О. Моляко, Ю.А. Гулько, Н.А. Ваганова та ін.; за ред. В.О. Моляко. Київ, 2021. 165 с.
2. Kerth N.L. Project Retrospectives: A Handbook for Team Reviews. New York : Dorset House Publishing, 2001.
3. Kolb A.Y., Kolb D.A. The Learning Way: Meta-cognitive Aspects of Experiential Learning. *Simulation and Gaming*. 2009. Vol. 40. № 3. P. 297–327.
4. Larsen D. Agile Retrospectives: Making Good Teams Great. New York : Pragmatic Bookshelf, 2006.
5. Piaget J. La anstruction du reel cher l' enfant / 6 ed. Neuchatel, 1977.
6. Schippers M.C., Homan A.C. Breaking the negative performance spiral: The role of team reflexivity and team learning/ *Academy of Management Annual Meeting Proceedings*. 2009. P. 1–6.
7. Tjosvold D., Tang M.M.L., West M. Reflexivity for team innovation in China: The contribution of goal interdependence. *Group and Organization Management*. 2004. Vol. 5. P. 540–559.
8. Weick K.E. Sensemaking in Organizations. Thousand Oaks, CA : Sage Publication, 1995.
9. Weick K.E., Putnam T. Organizing for Mindfulness: Eastern Wisdom and Western Knowledge. *Journal of Management Inquiry*. 2006. Vol. 15. P. 275–287.
10. West M., Anderson M. Innovations in top management teams. *Journal of Applied Psychology*. 1996. Vol. 31(6). P. 680–693.



Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

Дата першого надходження статті до видання: 18.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 20.04.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 30.05.2026