

УДК 37.091.3:37.018.43:7.071

DOI: <https://doi.org/10.32782/apv/2025.5.10>

Марина БОГАНЧА

заступник директора з навчальної роботи, Комунальний заклад мистецької освіти «Дитяча школа мистецтв № 6» Харківської міської ради, вул. Архітекторів, 30А, м. Харків, Україна, 61174

ORCID: 0009-0001-8498-374X

Бібліографічний опис статті: Боганча, М. (2025). Розвиток креативності учнів у мистецькому закладі освіти засобами інтерактивних технологій. *Acta Paedagogica Volyniensis*, 5, 65–70, doi: <https://doi.org/10.32782/apv/2025.5.10>

РОЗВИТОК КРЕАТИВНОСТІ УЧНІВ У МИСТЕЦЬКОМУ ЗАКЛАДІ ОСВІТИ ЗАСОБАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У статті досліджено проблему розвитку креативності учнів у мистецькому закладі освіти в умовах цифрової трансформації навчального процесу. Обґрунтовано, що креативність виступає ключовою компетентністю XXI століття, необхідною для формування інноваційного мислення, самовираження та культурної ідентичності особистості. Показано, що мистецька освіта є сприятливим середовищем для реалізації творчого потенціалу учнів, а інтерактивні технології підсилюють можливості співпраці, рефлексії та саморозвитку. Визначено основні функції інтерактивних технологій – мотиваційно-стимулюючу, комунікативно-рефлексивну та діяльнісно-творчу – і розкрито їхній вплив на формування пізнавальної активності, емоційного інтелекту та навичок групової взаємодії.

На основі узагальнення наукових праць українських і зарубіжних дослідників визначено педагогічні умови ефективного використання інтерактивних технологій у мистецькій освіті. До них належать створення безпечного й довірливого освітнього середовища, поєднання традиційних і цифрових форм художньої діяльності, орієнтація на процес творчого пошуку, застосування формувального оцінювання та підтримка внутрішньої мотивації учнів. Наголошено, що інтерактивні технології забезпечують синтез емоційного, когнітивного та діяльнісного компонентів навчання, сприяючи розвитку гнучкого мислення, ініціативності, комунікабельності та естетичної чутливості.

У статті доведено, що інтерактивні технології є ефективним засобом розвитку креативності учнів мистецьких шкіл, оскільки формують середовище співтворчості, підтримують індивідуальні творчі стратегії й забезпечують інтеграцію традиційної та цифрової мистецької практики. Перспективним напрямом подальших досліджень визначено розроблення інструментів діагностики рівня креативності та впровадження цифрових методик у практику мистецької освіти.

Ключові слова: креативність; мистецька освіта; інтерактивні технології; цифрова компетентність; педагогічні умови; творче мислення; співпраця; мотивація до навчання.

Maryna BOHANCHA

Deputy Director for Academic Affairs, Municipal Institution of Art Education “Children’s School of Arts No. 6” of Kharkiv City Council, Arkhitektoiv str., 30A, Kharkiv, Ukraine, 61174

ORCID: 0009-0001-8498-374X

To cite this article: Bohancha, M. (2025). Rozvytok kreatyvnosti uchniv u mystetskomu zakladi osvity zasobamy interaktyvnykh tekhnolohii [Development of students’ creativity in an art educational institution by means of interactive technologies]. *Acta Paedagogica Volyniensis*, 5, 65–70, doi: <https://doi.org/10.32782/apv/2025.5.10>

DEVELOPMENT OF STUDENTS’ CREATIVITY IN AN ART EDUCATIONAL INSTITUTION BY MEANS OF INTERACTIVE TECHNOLOGIES

The article examines the problem of developing students’ creativity in an art educational institution under the conditions of digital transformation of the learning process. It is substantiated that creativity is a key 21st-century competence necessary for shaping innovative thinking, self-expression, and cultural identity. It is shown that art education provides a favorable environment for realizing students’ creative potential, while interactive technologies enhance opportunities for collaboration, reflection, and self-development. The main functions of interactive technologies – motivational-stimulating,

communicative-reflective, and activity-creative—are identified, and their influence on the formation of cognitive activity, emotional intelligence, and group interaction skills is analyzed.

Based on the synthesis of research by Ukrainian and foreign scholars, the article determines the pedagogical conditions for the effective use of interactive technologies in art education. These include creating a safe and trusting educational environment, combining traditional and digital forms of artistic activity, focusing on the process of creative exploration, applying formative assessment, and supporting students' internal motivation. It is emphasized that interactive technologies ensure the synthesis of emotional, cognitive, and activity components of learning, fostering flexible thinking, initiative, communication skills, and aesthetic sensitivity.

The study argues that interactive technologies are an effective means of developing the creativity of students in art schools, as they form an environment of co-creation, support individual creative strategies, and provide integration of traditional and digital artistic practices. A promising direction for further research is the development of diagnostic tools for assessing creativity levels and the implementation of digital methods in the practice of art education.

Key words: *creativity; art education; interactive technologies; digital competence; pedagogical conditions; creative thinking; collaboration; learning motivation.*

Актуальність проблеми. Мистецька освіта є однією з найважливіших складових розвитку креативного потенціалу особистості. В умовах цифрової трансформації освіти вона набуває нових змістових і технологічних вимірів, адже сучасний учень зростає в інформаційному просторі, який вимагає не лише споживання знань, а й активного творення нового змісту. Здатність до креативного мислення, генерації ідей і створення культурно значущих продуктів визначається міжнародними організаціями (UNESCO, Європейська комісія тощо) як базова компетентність XXI століття (UNESCO, 2022).

Мистецькі заклади освіти традиційно були простором для формування творчого мислення, однак сучасні виклики потребують модернізації методик і впровадження інтерактивних технологій, які створюють умови для співтворчості, комунікації, самоактуалізації та рефлексії учнів. Саме інтерактивність забезпечує діалоговість освітнього процесу й формує у здобувачів освіти готовність до творчої взаємодії у цифровому середовищі.

Проблема розвитку креативності засобами інтерактивних технологій набуває особливої актуальності у зв'язку з реалізацією Концепції «Нова українська школа» та впровадженням європейської рамки цифрової компетентності педагогів DigCompEdu (Redecker, 2020), яка підкреслює важливість використання цифрових засобів для підвищення мотивації, залучення й творчої активності учнів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема креативності має глибоке теоретичне підґрунтя у працях дослідників, які розглядають творчість як ключову умову розвитку особистості та суспільства. У міжнародних освітніх документах наголошується, що креа-

тивність і культурне самовираження є базовими компетентностями XXI століття, необхідними для сталого розвитку (UNESCO, 2022). У наукових працях з психології творчості, зокрема у дослідженнях Е. Торренса (1974), Р. Соєра (2019), Р. Стернберга (2022), Д. Кауфмана та Р. Бегетто (2009), креативність трактується як багатовимірний феномен, що поєднує когнітивні, емоційні й соціальні аспекти та проявляється у здатності створювати нові, суспільно значущі ідеї.

В українській науковій традиції питання розвитку творчих здібностей і креативності особистості ґрунтовно висвітлено у працях В. Моляка (2016), який визначає креативність як інтегративну якість, що забезпечує здатність до перетворення дійсності засобами уяви та мислення. Суттєвий внесок у розроблення педагогічних підходів до формування творчого мислення внесли також О. Пометун і Л. Пироженко (2014), які запропонували концепцію інтерактивного навчання, засновану на діалогічній взаємодії, партнерстві та фасилітації.

Розвиток креативності учнів безпосередньо пов'язується з оновленням освітнього середовища та впровадженням сучасних цифрових технологій. В. Биков (2020) підкреслює, що цифрова трансформація освіти створює нові умови для творчої самореалізації особистості, сприяючи переходу від пасивного засвоєння знань до активного конструювання змісту. С. Шпарик (2022) розглядає цифровізацію як стратегічний напрям модернізації освіти, що забезпечує формування компетентностей інноваційного мислення та міжкультурної комунікації.

Згідно з дослідженнями О. Овчарук (2021), розвиток цифрової компетентності педаго-

гів є обов'язковою передумовою ефективного використання інтерактивних технологій у навчальному процесі. Саме педагог, який володіє цифровими інструментами й методикою їх інтеграції, здатен створити освітнє середовище, що стимулює креативність учнів.

Європейська рамка цифрової компетентності педагогів DigCompEdu (Redecker, 2020) підтверджує, що цифрові інструменти сприяють розвитку творчості, співпраці та колективного створення знань. Це співзвучно з підходом Е. Ейснера (2002), який розглядав мистецьку освіту як простір формування мислення, здатного бачити нові смисли, та з концепцією Р. Сойера (2019), який доводив, що справжня креативність формується у процесі взаємодії та співтворчості.

Попри наявність численних наукових напрацювань, бракує комплексних досліджень, які б інтегрували психологічні, педагогічні та технологічні аспекти розвитку креативності учнів саме у мистецьких закладах освіти. Це зумовлює потребу у подальшому теоретичному узагальненні та практичному наповненні цього напрямку, орієнтованому на використання інтерактивних технологій у поєднанні з художньо-творчими формами діяльності.

Мета дослідження. Метою є обґрунтування педагогічних умов розвитку креативності учнів у мистецькому закладі освіти засобами інтерактивних технологій та визначення універсальних принципів їх ефективного використання.

Виклад основного матеріалу дослідження. Креативність у контексті мистецької освіти розуміється як здатність учня до створення оригінальних художніх ідей, емоційно-естетичного осмислення дійсності та самовираження через різні види мистецтва. Розвиток цієї якості відбувається у процесі активної взаємодії суб'єктів освітнього процесу, де головним педагогічним засобом виступають інтерактивні технології.

Оскільки креативність формується не ізольовано, а через спільну діяльність, спілкування та обмін ідеями, важливим завданням педагога стає створення такого навчального середовища, у якому взаємодія між учнями й учителем перетворюється на джерело творчого натхнення. Саме тому питання організації освітнього процесу на засадах діалогу, партнерства й активної участі кожного здобувача освіти виходить на перший план. У цьому контексті особливого

значення набуває педагогічна сутність інтерактивних технологій, які забезпечують ефективну комунікацію, сприяють розвитку мислення, емоційного інтелекту та здатності до спільного створення культурно значущого продукту. Саме завдяки інтерактивним методам навчання мистецька освіта набуває характеру співтворчості, у межах якої креативність учня реалізується через діалог і взаємодію.

Інтерактивні технології – це способи організації навчання, що передбачають постійний обмін думками, спільне розв'язання завдань, створення творчого продукту та рефлексію результатів діяльності (Пометун, 2014). На відміну від традиційних методів, вони базуються на принципах партнерства, активності, співробітництва і творчої відповідальності.

У мистецькому закладі освіти інтерактивні технології посідають центральне місце у формуванні творчої активності здобувачів освіти, оскільки поєднують педагогічні, комунікативні та психологічні аспекти взаємодії. Їх застосування має багатофункціональний характер, що проявляється у поєднанні мотиваційних, комунікативних і діяльнісно-творчих складових.

Інтерактивні технології у мистецькій освіті виконують насамперед мотиваційно-стимулюючу функцію, створюючи позитивне емоційне середовище, у якому учні відчують свою значущість і залученість до спільної творчості. Участь у дискусіях, творчих лабораторіях і колективних проєктах підсилює внутрішню мотивацію до пізнання та самовираження, що відповідає гуманістичним засадам освіти, орієнтованим на співпрацю й підтримку. Водночас інтерактивні технології мають виразну комунікативно-рефлексивну складову, що формує навички діалогу, аргументованого висловлення думок і критичного осмислення художнього досвіду. У процесі взаємного обговорення та оцінювання результатів учні розвивають культуру спілкування, вчаться сприймати різні точки зору та зберігати власну творчу індивідуальність. Діяльнісно-творча функція інтерактивних технологій полягає у створенні умов для експериментування з матеріалом, формою та образом. Використання ігрового моделювання, колективного проєктування, мультимедіа та цифрових інструментів сприяє розвитку гнучкого мислення, інноваційності та усвідомленню себе активним учасником творчого процесу.

Згідно з підходом R. Sawyer (2019), розвиток креативності можливий лише у середовищі «спільної творчої взаємодії», де навчання має характер відкритої гри ідей. Це узгоджується з поглядами E. Eisner (2002), який підкреслює, що мистецтво навчає людину бачити світ багатимірно, поєднувати інтуїцію та аналіз. Обидва дослідники вбачають у мистецькій освіті не лише засіб формування естетичних умінь, а простір розвитку критичного та гнучкого мислення, здатності до рефлексії й співтворчості.

Сучасна освітня практика демонструє, що такі принципи можуть бути реалізовані найбільш ефективно за умови інтеграції цифрових інструментів, які розширюють можливості для взаємодії, колективного обговорення й творчого експериментування. Цифрові технології перетворюють навчальне середовище на відкриту комунікативну платформу, де учасники процесу мають змогу створювати, обмінюватися й вдосконалювати художні ідеї у реальному часі. Саме тому в педагогічній науці дедалі більшої уваги набуває цифровий аспект інтерактивності, що поєднує мистецьку та технологічну складові освітнього процесу.

Цифрова педагогіка, як зазначає С. Redecker (2020), створює умови для персоналізованого, творчого та інтерактивного навчання. Для мистецьких шкіл це означає можливість використання візуальних, аудіо- та мультимедійних ресурсів, віртуальних виставкових платформ (ArtSteps, Padlet), інтерактивних колажів (Canva), онлайн-інструментів для створення музики, відео, презентацій тощо. Такі засоби не замінюють традиційного мистецького навчання, а розширюють його можливості, роблячи процес більш гнучким та інклюзивним.

Дослідження О. Овчарук (2021) та С. Шпарика (2022) показують, що педагог, який володіє цифровою компетентністю, здатен створювати середовище для активної співпраці, формувати у здобувачів освіти відповідальність за спільний результат. Саме тому розвиток цифрових і комунікативних умінь учителя є необхідною умовою розвитку креативності учнів. Водночас ефективність використання інтерактивних технологій залежить не лише від технічного забезпечення чи цифрової підготовки педагога, а й від цілісної системи педагогічних умов, у межах яких ці технології стають дієвим засобом розвитку творчості. Важливим є створення

освітнього простору, що підтримує активну взаємодію, партнерство й довіру між учасниками навчального процесу. Саме усвідомлення та дотримання таких педагогічних умов визначає успішність інтеграції інтерактивних технологій у мистецьку освіту.

Аналіз наукових джерел і педагогічного досвіду свідчить, що ефективність використання інтерактивних технологій у мистецькій освіті значною мірою визначається сукупністю педагогічних умов, які забезпечують гармонійне поєднання когнітивного, емоційного та діяльнісного компонентів навчального процесу. Однією з базових умов є створення безпечного та довірливого освітнього середовища, у якому кожен учень має можливість відкрито висловлювати власні ідеї, експериментувати та не боятися помилок. Атмосфера психологічного комфорту стимулює прояв творчої ініціативи, сприяє самовираженню та підтримує внутрішню мотивацію до художньої діяльності.

Важливою передумовою є також органічне поєднання традиційних і цифрових форм мистецької діяльності. Поєднання живого художнього досвіду з цифровими засобами створює нові можливості для розвитку креативного мислення, розширює палітру виражальних засобів та сприяє індивідуалізації навчання. Застосування цифрових інструментів не замінює класичні методи, а доповнює їх, створюючи умови для інтеграції сучасних форм мистецької практики, таких як мультимедійні презентації, візуальні колаборації, віртуальні виставки чи музичні проекти онлайн.

Третім важливим аспектом є спрямованість навчального процесу на сам творчий пошук, а не лише на кінцевий результат. Інтерактивні технології дозволяють змістити акцент із демонстрації знань на процес їхнього осмислення, інтерпретації та практичного застосування. Учень виступає не як пасивний виконавець завдання, а як активний співтворець, який формує власну траєкторію творчого розвитку. Такий підхід відповідає принципам конструктивістської педагогіки, у якій знання набувають сенсу через особистий досвід і взаємодію з іншими.

Не менш важливою умовою є впровадження формульовального оцінювання, яке базується на діалозі, самооцінюванні та взаємооцінюванні. Такий підхід дозволяє перетворити оцінку на

інструмент зворотного зв'язку, що стимулює подальше самовдосконалення. В умовах мистецької освіти це означає не просто визначення рівня виконання, а аналіз творчого процесу, усвідомлення власних досягнень і напрямів розвитку.

Підтримка внутрішньої мотивації учнів є ще однією ключовою педагогічною умовою. Позитивна емоційна атмосфера, відчуття успіху, визнання та схвалення з боку педагога і колективу сприяють формуванню стійкого інтересу до мистецької діяльності. Саме позитивне підкріплення та можливість відчувати власну значущість у спільній творчості забезпечують тривале залучення учнів до навчального процесу.

Універсальність інтерактивних технологій полягає в тому, що вони ефективно застосовуються в усіх видах мистецтва – музичному, образотворчому, театральному, хореографічному, – адже ґрунтуються на спільних закономірностях творчої діяльності: комунікації, імпровізації, уяві та естетичній оцінці результату. Незалежно від мистецького напрямку, інтерактивне навчання сприяє формуванню цілісної

особистості, здатної до міждисциплінарного мислення, емоційної виразності та самостійного створення художніх смислів. Це підтверджує, що інтерактивні технології є не лише дидактичним інструментом, а комплексним педагогічним механізмом розвитку креативності у мистецькій освіті.

Висновки і перспективи подальших досліджень. Розвиток креативності учнів у мистецькому закладі освіти засобами інтерактивних технологій є ключовим напрямом модернізації освітнього процесу. Інтерактивні технології забезпечують умови для партнерської взаємодії, активної участі учнів у навчанні та формування навичок ХХІ століття. Їх упровадження сприяє формуванню гнучкості мислення, уміння працювати в команді, генерувати ідеї та критично їх оцінювати.

Перспективи подальших досліджень полягають у розробленні критеріїв оцінювання креативності у мистецькій освіті, вивченні ефективності окремих цифрових інструментів, а також у створенні моделей освітнього середовища, що поєднують мистецтво, технології та інклюзивність.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Биков В. Ю. Цифрова трансформація освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 2020, № 4(78), С.1–13. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/3525> (дата звернення: 20.10.2025)
2. Моляко В. А. *Психологія творчості*. Київ: Педагогічна думка, 2016. 240 с.
3. Овчарук О. В. Цифрова компетентність педагогічних працівників: діагностика та розвиток. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 2021, № 5 (85), с. 25–34. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/724632/3/digital_competence_2021.pdf (дата звернення: 18.10.2025)
4. Пометун О. І., Пироженко Л. В. *Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід*. Київ: А.С.К., 2014. 192 с. URL: https://pedagogika.ucoz.ua/knygy/Suchasnyj_urok.pdf (дата звернення: 18.10.2025)
5. Шпарик С. Цифрова трансформація середньої освіти: спільні стратегічні вектори США та країн ЄС. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 2022, № 3, с. 33–43. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/732700/1/document.pdf> (дата звернення: 20.10.2025)
6. Redecker C. *European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)*. Luxembourg: Publications Office of the EU, 2020. URL: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466> (дата звернення: 19.10.2025)
7. Eisner E. W. *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press, 2002. 273 p.
8. Sawyer R. K. *The Creative Classroom: Innovative Teaching for 21st-Century Learners*. New York: Teachers College Press, 2019. 260 p.
9. Sternberg R. J. *Teaching for Creativity: A Handbook for Teachers*. Cham: Springer, 2022. 324 p.
10. Torrance E. P. *Creativity: Its Measurement and Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1974. 160 p.
11. Kaufman J. C., Beghetto R. A. Beyond big and little: The four-C model of creativity. *Review of General Psychology*, 2009, 13 (1), 1–12. URL: https://s3.amazonaws.com/jck_articles/KaufmanBeghetto2009.pdf (дата звернення: 18.10.2025)
12. UNESCO. *Re|Shaping Policies for Creativity: Addressing Culture as a Global Public Good*. Paris: UNESCO Publishing, 2022. URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf000038047>

REFERENCES:

1. Bykov, V. Yu. (2020). Tsyfrova transformatsiia osvity [Digital transformation of education]. *Informatsiini tekhnologii i zasoby navchannia – Information Technologies and Learning Tools*, 4(78), 1–13. Retrieved from <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/3525> [in Ukrainian].
2. Moliako, V. A. (2016). *Psykhologhiia tvorchosti* [Psychology of creativity]. Kyiv: Pedahohichna dumka [in Ukrainian].
3. Ovcharuk, O. V. (2021). Tsyfrova kompetentnist pedahohichnykh pratsivnykiv: diahnostyka ta rozvytok [Digital competence of teachers: diagnostics and development]. *Informatsiini tekhnologii i zasoby navchannia – Information Technologies and Learning Tools*, 5(85), 25–34. Retrieved from https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/724632/3/digital_competence_2021.pdf [in Ukrainian].
4. Pometun, O. I., & Pyrozhenko, L. V. (2014). *Interaktyvni tekhnologii navchannia: teoriia, praktyka, dosvid* [Interactive learning technologies: theory, practice, experience]. Kyiv: A.S.K. Retrieved from https://pedagogika.ucoz.ua/knygy/Suchasnyj_urok.pdf [in Ukrainian].
5. Shparyk, S. (2022). Tsyfrova transformatsiia serednoi osvity: spilni stratehichni vektory SShA ta krain YeS [Digital transformation of secondary education: common strategic vectors of the USA and EU]. *Informatsiini tekhnologii i zasoby navchannia – Information Technologies and Learning Tools*, 3, 33–43. Retrieved from <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/732700/1/document.pdf> [in Ukrainian].
6. Redecker, C. (2020). *European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)*. Luxembourg: Publications Office of the EU. Retrieved from <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466> [in English].
7. Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. New Haven: Yale University Press [in English].
8. Sawyer, R. K. (2019). *The Creative Classroom: Innovative Teaching for 21st-Century Learners*. New York: Teachers College Press [in English].
9. Sternberg, R. J. (2022). *Teaching for Creativity: A Handbook for Teachers*. Cham: Springer [in English].
10. Torrance, E. P. (1974). *Creativity: Its Measurement and Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall [in English].
11. Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2009). Beyond big and little: The four-C model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1–12. Retrieved from https://s3.amazonaws.com/jck_articles/KaufmanBeghetto2009.pdf [in English].
12. UNESCO. (2022). *Re|Shaping Policies for Creativity: Addressing Culture as a Global Public Good*. Paris: UNESCO Publishing. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf000038047> [in English].

Дата першого надходження рукопису до видання: 26.10.2025
 Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 24.11.2025
 Дата публікації: 19.12.2025