

**Фоменко Т.М.**, кандидат педагогічних наук, доцент,  
Сумський національний аграрний університет  
E-mail: [taniafomenko75@gmail.com](mailto:taniafomenko75@gmail.com)

## **ПОТЕНЦІАЛ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ СТИМУЛЮВАННЯ ТВОРЧОЇ АКТИВНОСТІ СТУДЕНТІВ**

На систему освіти значною мірою впливає цифровізація суспільства, зміна традиційних підходів до навчання та відкриття нових можливостей для розвитку студентів. Важливою частиною цих змін є використання цифрових освітніх платформ, які все частіше впроваджуються в навчальний процес у закладах вищої освіти. Вони надають різноманітні ресурси для цікавого та персоналізованого навчання, що є важливим у сучасному світі, зосередженому на цифрових технологіях та інформації. Креативне мислення є важливим у вищій освіті, підтримує адаптацію студентів до сучасного світу та розвиток інноваційних ідей, що сприяють соціальному та технологічному прогресу. Це дослідження є важливим, оскільки освітні системи потребують оновлення до цифрової ери, а традиційні методи навчання більше не є ефективними для підготовки студентів до сучасних викликів. Мета цієї роботи – проаналізувати, як цифрові освітні платформи впливають на розвиток креативного мислення студентів.

Креативне мислення розглядається як здатність генерувати нові та оригінальні ідеї, нестандартні рішення та застосовувати знання в нових контекстах. Воно включає такі важливі компоненти, як дивергентне мислення (здатність виявляти різноманітні рішення), конвергентне мислення (здатність вибирати оптимальні рішення), гнучкість і відкритість до нових ідей. Розвиток цієї навички сприяє не лише академічному успіху, але й особистісному зростанню, адаптивності та підготовці до майбутньої професійної діяльності.

Сучасні педагогічні підходи до розвитку креативного мислення включають різні методи, спрямовані на активне залучення студентів і створення можливостей для самостійного навчання. *Конструктивізм*, наприклад, передбачає, що знання створюються студентами через активну взаємодію з навколишнім середовищем. Конструктивістські методи, такі як проектна діяльність, групова робота та дослідницькі завдання, сприяють креативному мисленню, заохочуючи автономію та залученість студентів. *Проблемне навчання* зосереджене на вирішенні

реальних проблем, які потребують аналіз, дослідження та генерування оригінальних рішень. Такий підхід сприяє критичному та креативному мисленню, оскільки студенти стикаються з проблемами, що вимагають нових ідей і гнучкого мислення. *Гейміфіковане навчання*, своєю чергою, включає застосування ігрових елементів у процесі навчання, стимулюючи креативність і підвищуючи мотивацію студентів. Ігрові підходи забезпечують безпечний простір для експериментів та нетрадиційного мислення, що є важливим для розвитку творчих навичок.

Цифрові освітні платформи є невід'ємною частиною сучасної освітньої системи. Вони не лише підвищують доступність освіти, але й дозволяють використовувати інноваційні методи навчання, спрямовані на розвиток навичок критичного та креативного мислення. Ці технології служать інструментами та системами, що використовуються для організації процесу навчання, забезпечення освітніми ресурсами, та сприяння взаємодії між студентами та викладачами.

Розглянемо типи цифрових платформ, які використовуються в освітньому процесі.

Платформа *Zoom* дозволяє проводити онлайн заняття в реальному часі; сприяє активному навчанню та креативному мисленню. Платформи *Prometheus* та *Coursera* надають широкий спектр онлайн курсів з можливістю неформальної освіти у власному темпі, підтримувати персоналізацію навчання та самоорганізацію.

Системи управління навчанням *Moodle* та *Google Classroom* допомагають організувати управління навчальним процесом, взаємодію, оцінювання знань, а також створити гнучке навчальне середовище з використанням цифрових ресурсів. Використання платформи *Moodle* дозволяє студентам розвивати навички самостійної роботи з навчальними матеріалами, що включає необхідність окремого самостійного вивчення без допомоги викладача; розвивати здатність до навчання шляхом інтеграції формального (регулярні курси та контент, завантажений на платформу *Moodle*) та неформального навчання поза аудиторією та поза контролем викладача [1].

Гейміфіковані платформи *Kahoot!* та *Quizlet* пропонують інтерактивні вікторини та завдання, розвивають креативне мислення за допомогою програмування. Проектні платформи *Google Classroom* та *Moodle* допомагають організувати спільну

роботу над проєктами, розвивають проєктне та креативне мислення; платформа *Padlet* дозволяє створювати віртуальні «стіни», на яких можна спільно розміщувати текст, зображення, посилання та інші матеріали, що ідеально підходить для мозкових штурмів і колаборативних проєктів. Платформа *Duolingo* використовується для вивчення іноземних мов. Вона підтримує студентів за допомогою ігрових елементів, інтерактивних вікторин і завдань, що вимагають використання мови у практичних ситуаціях. Такий підхід допомагає студентам розвивати креативність і комунікативні навички, використовуючи мову для вирішення проблем і виконання практичних завдань [2].

Цифрові освітні платформи створюють інтерактивне та гнучке навчальне середовище, в якому студенти можуть навчатися у власному темпі, адаптуючи процес до своїх індивідуальних потреб. Платформи надають доступ до широкого спектру мультимедійних ресурсів, таких як відео, симуляції, інтерактивні завдання та гейміфіковані елементи, що дозволяє студентам активніше та глибше взаємодіяти з навчальним матеріалом.

Регулярний зворотний зв'язок та підтримка викладача відіграють значну роль у створенні середовища, де студенти можуть розвивати та вдосконалювати свої ідеї. Також важливо створювати можливості для спільного навчання шляхом організації групових проєктів і віртуальних занять, де студенти можуть обмінюватися ідеями та разом працювати над завданнями. Цифрові платформи, що підтримують співпрацю в режимі реального часу, заохочують обмін досвідом і стимулюють інноваційне мислення.

Для успішного вибору та впровадження цифрових освітніх платформ, спрямованого на розвиток креативного мислення студентів, викладачам необхідно інтегрувати проєктну та проблемно-орієнтовану діяльність у навчальний процес. Приклади реальних завдань і проєктів, що потребують розробки рішень, допомагають стимулювати креативне мислення, дозволяючи студентам досліджувати та презентувати ідеї за допомогою цифрових інструментів. Включення гейміфікованих елементів також допомагає підвищити мотивацію та залученість студентів. Платформи, які успішно застосували такі методи, демонструють, що гейміфікація може активно підтримувати інтерес до навчання та покращувати взаємодію.

Отже, цифрові освітні платформи охоплюють широкий спектр можливостей і напрямків. Вони дозволяють адаптувати навчальний процес до індивідуальних потреб студентів, роблячи освіту більш гнучкою та доступною. Такі платформи можна застосовувати при вивченні різних дисциплін, використовуючи інтерактивні та гейміфіковані підходи, що стимулюють креативність і розвивають навички проектного мислення.

### **Бібліографічний список:**

1. Fomenko T. Digital technologies in foreign language teaching. *International Scientific and Practical Conference Proceeding "Digital transformation and technologies for all areas sustainable development of modern education, science and practice" (January 26, 2023)*. Lomza, Poland, 2023. Part 3. P. 344-348.

2. Zahra Chasanah, A., & Halim, A. (2024). The effectiveness of using duolingo as an interactive learning media. *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(6), 638-646.  
<https://doi.org/10.35335/cendikia.v14i6.5230>

**Фроленкова Н.О.**, кандидат педагогічних наук, доцент,  
Хмельницька гуманітарно-педагогічна академія  
E-mail: nadiychuk@ukr.net

## **ПРОФЕСІЙНО-ТВОРЧА КОМПЕТЕНТНІСТЬ МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ЗДО: ПЕРЕВАГИ, ВИКЛИКИ ТА РИЗИКИ ВИКОРИСТАННЯ ШІ-ТЕХНОЛОГІЙ**

Сучасна епоха характеризується стрімкою інтеграцією технологій штучного інтелекту в усі сфери суспільства й дошкільна освіта не є виключенням. Сучасна система дошкільної освіти перебуває в умовах активної цифровізації, що передбачає переосмислення ролі майбутнього вихователя, як творчого професіонала, здатного ефективно застосовувати інноваційні технології. Особливого значення набуває формування професійно-творчої компетентності, яка є одним із показників готовності молодого педагога до творчої діяльності, креативного вирішення педагогічних ситуацій та використання сучасних інструментів, у тому числі й ШІ-технологій.

Професійно-творча компетентність є здатністю фахівця до генерування оригінальних педагогічних рішень, швидкої адаптації