

НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені М. П. ДРАГОМАНОВА
ФАКУЛЬТЕТ ПЕДАГОГІКИ І ПСИХОЛОГІЇ
КАФЕДРА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА

Пояснювальна записка

до дипломного проекту бакалавра

на тему:

КОМПЛЕКС “КРЕАТИВНІСТЬ” ЯК ІНФОРМАЦІЙНИЙ РЕСУРС НАВЧАННЯ
ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ
ОСВІТИ

*Текст містить результати власних досліджень. Використання ідей,
результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело*

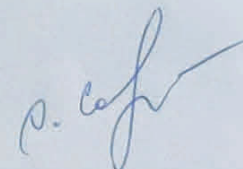


Виконала: студентка 4 курсу, групи 40 ом
напряму підготовки
023 Образотворче мистецтво,
декоративне мистецтво, реставрація
Мірошниченко Анастасія Олексіївна

Керівник: Шевнюк О.Л., професор, завідувач
кафедри образотворчого мистецтва
НПУ імені М.П.Драгоманова



Рецензент: Сова О.С., к.п.н., доцент кафедри
образотворчого мистецтва
НПУ імені М.П. Драгоманова



КИЇВ 2021

НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
імені М. П. ДРАГОМАНОВА

Факультет педагогіки і психології

Кафедра образотворчого мистецтва

Освітньо-кваліфікаційний рівень бакалавр

Напрямок підготовки 02 Культура і мистецтво

Спеціальність 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація


З А Т В Е Р Д Ж У Ю
Завідувач кафедри
професор Шевнюк О.Л.
"23" вересня 2020 року



З А В Д А Н Н Я
НА ДИПЛОМНИЙ ПРОЕКТ СТУДЕНТУ

Мірошниченко Анастасія Олексіївна

1. Тема роботи (проекту): КОМІКС "КРЕАТИВНІСТЬ" ЯК ІНФОРМАЦІЙНИЙ
РЕСУРС НАВЧАННЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА У ЗАКЛАДАХ
ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

керівник роботи (проекту): Шевнюк О.Л., професор, завідувач кафедри образотворчого
мистецтва НПУ імені М.П.Драгоманова ,

затверджені наказом від " 20 " жовтня 2020 року № 3

2. Строк подання студентом роботи (проекту) 26 травня 2021 року

3. Вихідні дані до роботи (проекту): Матеріали дослідження оприлюднено у статті
автора: Інстаграм як сучасне освітнє середовище. Мистецтво і освіта. 2020. №3 (97).
С.41-45. (спільно з О.Шевнюк). DOI: <https://doi.org/10.32405/2308-8885-2020-3-40-45>

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно
розробити):

- конкретизувати історико-технологічні особливості мистецтва коміксу, здійснити
аналіз його історичного розвитку та значення у сфері мистецтва і освіти;


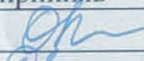
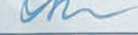

- проаналізувати процес авторського творчого пошуку щодо створення навчально-
художнього коміксу «Креативність»;

- обґрунтувати цілізмістову складову формування креативного мислення учнів у
закладах загальної середньої освіти;

- розробити ефективні методи і навчальні вправи з метою формування креативного мислення через комікс на заняттях з образотворчого мистецтва у закладах загальної середньої освіти

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень): 11 сторінок А4 надрукованого навчально-художнього коміксу

6. Консультанти розділів роботи (проекту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
1	Шевнюк О. Л., зав. каф. ом. НПУ		
2	Шевнюк О. Л., зав. каф. ом. НПУ		

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи (проекту)	Строк виконання етапів роботи (проекту)	Примітка
1.	Затвердження теми дипломного проекту	жовтень	Виконан.
2.	Збір теоретичного, практичного та творчого матеріалу до дипломного проекту	листопад	Виконан.
3.	Затвердження ескізів дипломного проекту	березень	Виконан.
4.	Творча робота над дипломним проектом	березень	Виконан.
5.	Формулювання висновків дипломного проекту	квітень	Виконан.
6.	Попередній захист проекту	травень	Виконан.

7. Дата видачі завдання **2 вересня 2022** р.

Студент



Мірошниченко Анастасія Олексіївна
(прізвище та ініціали)

Керівник роботи (проекту)



Шевнюк Олена Леонідівна
(прізвище та ініціали, науковий ступінь, вчене звання)



Примітки:

1. Форму призначено для видачі завдання студенту на виконання дипломної роботи (проекту) і контролю за ходом роботи з боку кафедри і директора інституту (декана факультету).
2. Розробляється керівником дипломної роботи (проекту). Видається кафедрою.
3. Формат бланка А4 (210 × 297 мм), 2 сторінки

НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

імені М. П. ДРАГОМАНОВА

ПОДАННЯ

**ГОЛОВІ ДЕРЖАВНОЇ ЕКЗАМЕНАЦІЙНОЇ КОМІСІЇ
ЩОДО ЗАХИСТУ ДИПЛОМНОГО ПРОЕКТУ**

Направляється студент _____ Мірошніченко А.О.
(прізвище та ініціали)

до захисту дипломної роботи (проєкту) за
напрямом підготовки **02 Культура і мистецтво**
спеціальністю **023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво,
реставрація**

на тему: Комікс «Креативність» як інформаційний ресурс навчання
образотворчого мистецтва у закладах загальної середньої освіти

(назва теми)

Дипломний проєкт і рецензія додаються.

Декан Факультету _____ проф. Олефіренко Т.О.

(підпис)

Довідка про успішність

Мірошніченко Анастасія Олексіївна

(прізвище та ініціали студента)

за період навчання на факультеті педагогіки та психології з 2017__ року до
2021__ року повністю виконав навчальний план за напрямом підготовки,
спеціальністю з таким розподілом оцінок за:

національною шкалою: відмінно 84,62%, добре 1538%, задовільно 0,0%; шкалою

ECTS: A 84,62%; B 1538%; C 0,0%; D 0,0%; E 0,0%.

Секретар факультету _____

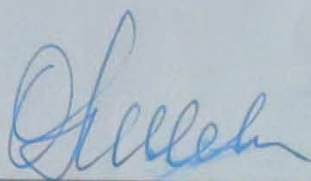
(підпис)

(прізвище та ініціали)

Т.О. Олефіренко А.О. Мірошніченко

Висновок керівника дипломної роботи (проекту)

завдання проєктування виконано
самостійно, творчо на високому
художньому рівні



Керівник роботи (проекту)

(підпис)

“26” травня 2021 року

Висновок кафедри про дипломну роботу (проект) Дипломний

проект розглянуто.

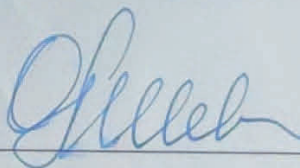
Студент Мірошніченко А.О.

(прізвище та ініціали)

допускається до захисту даного проекту в Державній екзаменаційній комісії.

Завідувач кафедри

образотворчого мистецтва



професор О.Л.Шевнюк

Примітки:

1. Зазначаються дані щодо навчальних досягнень студента за період навчання у вищому навчальному закладі, висновок керівника дипломної роботи (проекту) та висновок кафедри про дипломну роботу (проект).
2. Формат бланка А5 (148×210 мм), 2 сторінки.

ВІДГУК НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ

Мірошниченко Анастасії Олексіївни

(Прізвище, ім'я, по-батькові)

Зі спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація

ОР бакалавр

Тема дипломної роботи

Комікс «Креативність» як інформаційний ресурс навчання образотворчого мистецтва у ЗЗСО

Матеріали:

Книжковий блок, виконаний за допомогою інструментів комп'ютерної графіки

1. Актуальність теми

У пропонованій кваліфікаційній роботі висвітлено актуальну проблему формування креативності учнів ЗЗСО на уроках образотворчого мистецтва, характер розкриття якої підтверджує здатність дипломанта вирішувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми мистецтвознавства і методики навчання образотворчого мистецтва. Творча робота дипломанта передбачає застосування сучасних художніх і психологічних теорій і технологій, а також методів мистецтвознавчих наук і характеризується критичним осмисленням теорій, принципів, методів і понять у сфері професійної діяльності, що відповідає 6 рівню Національної рамки кваліфікацій України.

2. Позитивні якості роботи

У дослідженні схарактеризовано особливості формування досвіду креативних практик учнів початкової та базової школи, визначено ефективні педагогічні умови застосування коміксу на уроках образотворчого мистецтва; запропоновано ефективні навчально-творчі завдання для учнів ЗЗСО, визначено потенціал коміксу як інформаційного ресурсу освіти, а також методичні прийоми, які доцільно використовувати вчителю в його художньо-педагогічній діяльності.

У творчій частині роботи авторка показала високий інноваційний рівень володіння технікою створення цілісного книжкового організму, вміння працювати в матеріалі, застосовувати сучасні візуальні технології, враховувати емоційне значення колірних рішень і типографіки. Робота оригінальна, самостійна, характеризується яскравою авторською манерою.

3. Практична цінність висновків і рекомендацій

Матеріали дослідження і підготовлений навчальний посібник, апробовані автором у власній педагогічній практиці, стануть у нагоді вчителям ЗЗСО, які прагнуть розвивати креативність дитини як одну з важливих компетентностей Нової української школи, всім, кого цікавлять проблеми розвитку особистісного творчого потенціалу.

4. Наявність недоліків роботи

У дослідженні недостатню увагу приділено аналізу історичного розвитку мистецтва коміксу, як зарубіжного, так і вітчизняного.

5. Загальна оцінка роботи

Робота заслуговує найвищої оцінки.

Науковий керівник _____

(підпис)

доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри образотворчого мистецтва
Національного педагогічного університету імені М.П.Драгоманова

(вказати вчений ступінь, наукове звання, посада та місце роботи)

Шевнюк О.Л.

(прізвище, ініціали)

« 25 » травня 2021 р.

РЕЦЕНЗІЯ НА ДИПЛОМНУ РОБОТУ

Мірошніченко Анастасія Олексіївна

(Прізвище, ім'я, по-батькові)

Зі спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація

ОКР Бакалавр

Тема дипломної роботи

Комплекс „Креативність“ як інформаційний ресурс навчання образотворчого мистецтва у закладах загальної середньої освіти

1. Висновок про ступінь відповідності виконаної роботи дипломній кваліфікації і профільуючій спеціальності Представлена на рецензію робота в певній мірі відповідає вимогам кваліфікації та профільуючій спеціальності

2. Перелік позитивних якостей роботи (з виділенням елементів творчості)

Обрана тема та її реалізація є актуальною. Тверда частина дипломного проекту представлена як серія ілюстрацій, що у формі коміксо виступають ілюструванням методичної авторської розробки. Підхід до виконання ілюстрацій єдаєсний, у авторській манері.

Теоретична частина кваліфікаційної роботи представляє собою розроблений авторську методичку з розв'язку креативності учнів ЗЗСО, що спирається на фундаментальні вивчення матеріалу за темою наукового дослідження.

Актуальна перевірка вихідних умовних результатів, що підтверджують високій науковий рівень та

3. Перелік основних недоліків роботи

До основних переліків можна віднести деяку помилку замованість у роздрукованих варіантах творчої роботи, що помітно пов'язано з невеликими помилками у вартуванні. Зауваження не впливають на загальну високу оцінку роботи.

4. Загальна оцінка роботи Виконавця кваліфікаційна
робота заснує високот оцінки

5. Висновок про можливості присвоєння випускнику кваліфікації

Мірошніченко А.О. заснує на
присвоєння кваліфікації бакалавра
образотворчого мистецтва

Рецензент

Сова О.С.



Сова О.С.

(прізвище, ініціали)

канд. пед. наук, доцент кафедри
образотворчого мистецтва НПУ
ім. М.П. Драгоманова

(вказати вчений ступінь, наукове звання, посада та місце роботи)

«12» травня 2021р.

Довідка
про результати антиплагіатної перевірки бакалаврської роботи

Комісією з академічної етики факультету педагогіки і психології Національного педагогічного університету імені М.П. Драгоманова здійснено перевірку бакалаврської роботи на тему: **Комікс «Креативність» як інформаційний ресурс навчання образотворчого мистецтва у ЗЗСО**

студентки (та) 4 курсу спеціальності 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація щодо дотримання норм академічної етики.
ППП студента **Мірошніченко А. О.**

За результатами аналізу роботи та аналізу звіту подібності, який було згенеровано системою виявлення збігів/ідентичності/схожості компанії UNICHECK, комісія дійшла до наступного висновку (*вибрати один з варіантів*):

1) Комісією *не виявлено* академічного плагіату. Дана бакалаврська робота може бути допущена до захисту на засіданні Екзаменаційної Комісії.

2) Комісією *частково виявлений академічний плагіат 0,75%, а саме порушення процедури цитування наукових джерел.* Дана бакалаврська робота може бути допущена до захисту на засіданні Екзаменаційної Комісії.

3) Комісією виявлено академічний плагіат (обґрунтування факту академічного плагіату додається). Дана бакалаврська робота не може бути допущена до захисту на засіданні Екзаменаційної Комісії.

4) Інше

Голова комісії

Секретар комісії



Матвієнко О.В.

Шулигіна Р.А.

Дата 6 травня 2021 р.

Ім'я користувача:
Матвієнко Олена Валеріївна

ID перевірки:
1007865262

Дата перевірки:
15.05.2021 12:52:43 EEST

Тип перевірки:
Doc vs Internet

Дата звіту:
15.05.2021 13:18:26 EEST

ID користувача:
95448

Назва документа: ДИПЛОМ Мірошніченко

Кількість сторінок: 42 Кількість слів: 9666 Кількість символів: 71811 Розмір файлу: 76.95 KB ID файлу: 1007960634

0.75% Схожість

Найбільша схожість: 0.26% з Інтернет-джерелом (http://eprints.zu.edu.ua/26875/1/dys_Pantjuk.pdf)

0.75% Джерела з Інтернету

83

Сторінка 44

Пошук збігів з Бібліотекою не проводився

0.06% Цитат

Цитати

2

Сторінка 45

Посилання

1

Сторінка 45

0% Вилучень

Немає вилучених джерел

Модифікації

Виявлено модифікації тексту. Детальна інформація доступна в онлайн-звіті.

Замінені символи

3

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. КОМІКС ЯК МИСТЕЦЬКИЙ І ОСВІТНІЙ ФЕНОМЕН	6
1.1. Мистецтво коміксу як інформаційний і освітній ресурс	6
1.2. Творчий пошук у процесі роботи над коміксом «Креативність»	11
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ НАВЧАННЯ КРЕАТИВНОМУ МИСЛЕННЮ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ.....	22
2.1. Креативне мислення як результат навчання образотворчому мистецтву	22
2.2. Методи формування креативного мислення учнів: комікс «Креативність».....	24
ВИСНОВКИ.....	37
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	40
ДОДАТКИ.....	43

ВСТУП

Актуальність теми. На сьогоднішній день освітні тенденції в усьому світі корегують траєкторію свого руху відповідно до попиту на ринку праці. А саме сформувалася необхідність у спеціалістах, здатних до критичного мислення, створення принципово нових ідей і вирішення існуючих проблем.

Програмні результати навчання з образотворчого мистецтва у закладах загальної середньої освіти передбачають набуті в основному технічно-відтворювальні навички. Тобто наявний момент вивчення деяких тем лише заради самого вивчення, без можливості подальшого застосування здібностей у реальному житті. Прискорення науково-технічного прогресу та заміна все більшої кількості професій з ручною працею на машинну провокує розвиток креативності особистості: на сьогоднішній день людству необхідна особистість із компетенцією критичного мислення, здатністю опрацьовувати різноманітну інформацію із використанням здобутих знань і набутих вмінь для креативного розв'язання проблем. Саме образотворче мистецтво найбільш здатне розширити і виявити творчий потенціал, закласти базу для подальшої здатності генерувати ідеї. З цієї причини тема розвинення креативного мислення в учнів є актуальною.

У ході проведеного дослідження розроблено комікс як інструмент навчання креативного мислення. Саме такий спосіб подачі було обрано, спираючись на спостереження сучасних освітніх тенденцій за кордоном і більшу зацікавленість дітей у навчальному матеріалі, поданому у такому вигляді. Тож дослідження і розробка актуальні тому, що їх можна ефективно використовувати на практиці під час навчання дітей у закладах загальної середньої освіти.

Мета дослідження: розробити та обґрунтувати методику формування креативного мислення учнів закладів загальної середньої освіти, створити навчально-художній комікс «Креативність».

Завдання дослідження:

- конкретизувати історико-технологічні особливості мистецтва коміксу, здійснити аналіз його історичного розвитку та значення у сфері мистецтва і освіти;
- проаналізувати процес авторського творчого пошуку щодо створення навчально-художнього коміксу «Креативність»;
- обґрунтувати цілізмістову складову формування креативного мислення учнів у закладах загальної середньої освіти;
- розробити ефективні методи і навчальні вправи з метою формування креативного мислення через комікс на заняттях з образотворчого мистецтва у закладах загальної середньої освіти.

Об'єкт дослідження: навчання образотворчого мистецтва учнів у закладах загальної середньої освіти.

Предмет дослідження: методика формування креативного мислення учнів закладів загальної середньої освіти засобами коміксу на заняттях з образотворчого мистецтва .

Методи дослідження: для розв'язання поставлених завдань дослідження були використані такі теоретичні та емпіричні методи: аналітичний – для вивчення філософської, мистецтвознавчої, психолого-педагогічної літератури з досліджуваної проблеми; систематизація, класифікація та узагальнення – для визначення сутності та змісту навчання креативному мисленню в системі загальної середньої освіти; системно-структурний – для виявлення структури методів формування креативного мислення в закладах загальної середньої освіти; спостереження – для виявлення ефективності пропонованих у коміксі вправ.

Наукова новизна дослідження:

- вперше розроблені ефективні методи формування креативного мислення учнів закладів середньої освіти, сутність яких полягає в мотивації до розвитку і саморозвитку креативності на основі ефективних вправ для його формування у форматі комікса;
- конкретизовано особливості творчого композиційного і колористичного пошуку в процесі роботи над навчально-художнім коміксом «Креативність»;
- уточнено мету, зміст і результат навчання образотворчому мистецтву в закладах загальної середньої освіти;
- подальшого розвитку набули уявлення про вплив образотворчого мистецтва на формування творчого мислення учнів.

Практичне значення одержаних результатів. Практичне значення дослідження полягає в розробці рекомендацій щодо впровадження в практику закладів середньої освіти методики навчання креативному мисленню через комікс, яка може бути ефективно використана з метою вдосконалення освітнього процесу в цілому, збагачення методичної складової художньо-педагогічної практики і реформування підходу до мети навчання образотворчому мистецтву дітей в загальноосвітніх навчальних закладах.

Матеріали дослідження оприлюднено у статті автора:

Інстаграм як сучасне освітнє середовище. Мистецтво і освіта. 2020. №3 (97). С.41-45. (спільно з О.Шевнюк). DOI: <https://doi.org/10.32405/2308-8885-2020-3-40-45>

РОЗДІЛ 1

КОМІКС ЯК МИСТЕЦЬКИЙ І ОСВІТНІЙ ФЕНОМЕН

1.1. Комікс як інформаційний навчальний ресурс

У ході дослідження розроблено навчальний матеріал у вигляді коміксу, в якому в оптимальному для сприйняття форматі розміщені вправи для розвинення креативності. Такий засіб для викладення інформації було обрано з метою підвищення зацікавленості дітей у набутті необхідних навичок, і можливість для їх самостійного ознайомлення з матеріалами. Особливість саме середньої освіти полягає у тому, що кожна навчальна дисципліна має не тільки надати дітям знання з приводу базових принципів її роботи і існування загалом, але і підготувати до майбутньої діяльності. Тобто важливо адаптувати навчальні предмети у школі таким чином, щоб знання здобуті на заняттях знадобились у житті. Саме тому під час формування програми з образотворчого мистецтва варто враховувати, що не всі учні у перспективі будуть навчатися у художньому напрямку. Отже, слід розробляти навчальні матеріали так, щоби вони розвивали не тільки практично-художні навички, а й сприяли набуттю креативності як компетентності. Образотворче мистецтво дозволяє вчителю створювати оптимальні умови для виявлення і подальшого тренування креативного мислення.

Отже, засобом для уведення у результати навчання компетентності креативності було обрано такий формат подачі інформації як художній комікс.

Комікс чи мальовпис (з англ. comic — комічний, комедійний, смішний; менш часто використовують термін з англ. sequential art, або «послідовне мистецтво», у якому використовується такий прийом як «далі буде») — малюнки у певній послідовності, зазвичай оздоблені невеликими текстами, які складають послідовну і зв'язну розповідь [7]. Тексти у коміксах загалом мають вигляд плашки із прописаною у ній реплікою або думкою конкретного персонажу, заголовку чи титрів. З моменту початкових етапів створення коміксів вони

носили загалом гумористичний і карикатурний характер, але з впливом часу трансформувалися в окремий вид мистецтва з різноманітними піджанрами.

Залежно від змістової конкретизації терміну саме у країнах Європи появу коміксів відносять до XV століття. Проте відомий нам вигляд коміксу, так як і сама назва «комікс», датується вже кінцем XIX століття [2].

На сьогоднішній день і досі з певною періодичністю постає питання, чи можливо взагалі відносити комікси до мистецтва. Багато людей мають скептичні думки з приводу того, чи можна вважати цей різновид творчості справді тим, що варте уваги, потребує дослідження і серйозного підходу в осмисленні.

Якщо звернути увагу на статистичні дані виходу до тиражу книг і публікацій стосовно коміксів, то є можливість спостерігати, що подібних неймовірно мало. Більшість дає посилання на вже класичну книгу Скотта Макклауда під назвою «Зрозуміти комікси», котру видавало і перекладало українське видавництво «Рідна мова» [13]. Цей твір увійшов до статусу культового, але аж з того часу, як його видали, пройшло вже 33 роки, проте досі не видано нічого масштабнішого чи авторитетнішого.

У процесі дослідження було проаналізовано декілька коміксів з метою спостереження основних прийомів у способах подачі інформації.

В першу чергу на аналіз було взято комікс Скотта Макклауда під назвою "Як розуміти комікс". По своєму виду ця книга - комікс, проте її сутність полягає у дослідженні феномену розвинення коміксу в світі мистецтва: образотворчого і літератури [23]. Цей твір немає типічного для коміксу сюжету, він носить виключно інформаційний характер. На сьогоднішній день це є найбільш обґрунтованим дослідженням про цей вид мистецтва, оскільки у книзі автор приділяє увагу роз'ясненню ідейних особливостей розвинення коміксу в світі, його художнім аспектам і нюансам його впливу на читача.

Сам комікс намальовано у спрощеній стилізації виключно у чорно-білих кольорах із використанням простих фреймів, що розвиваються у динамічні під час пояснення певних художніх прийомів, характерних для коміксу. Розповідь

ведеться від імені головного персонажа, який доносить до читача всю інформацію. Тобто у коміксі використано прийом подолання четвертої стіни, оскільки персонаж звертається напряму до читачів. Також у даному творі використовуються різні стилі зображення в залежності від того, про що саме йдеться по ходу викладення інформації, а саме: під час порівняння мистецтва коміксу із класичним мистецтвом присутні реалістичні зображення класичних творів мистецтва або, коли коли ведеться аналіз розвитку певних стилей, присутні зображення у стилі поп арт. Слід зазначити, що при цьому стиль зображення головного персонажу, від ім'я якого ведеться розповідь залишається незмінним, що створює необхідний для сприйняття та порівняння стилей контраст. Також у коміксі активно використовуються таблички, хронологічні і логічні схеми, що дають можливість більш наочно зрозуміти пояснення деяких понять та динаміку розвитку певних явищ.

Аналіз коміксу Скотта Маклауда "Як зрозуміти комікс" дав можливість рецепції художніх та композиційних прийомів, характерних саме для комікса, для роботи над власним дослідженням. А саме: було використано прийом подолання четвертої стіни, мальовані наочні схеми, зміна динаміки фреймів в залежності від характеру подання інформації.

Також у ході дослідження було проведено аналіз манги японського мангаки Дзюндзі Іто під назвою "Спостереження над здатністю автора генерувати ідеї для своїх сюжетів". Манга - це вид саме японського коміксу. Феномен творів Дзюндзі Іто полягає у величезній різноманітності у сюжетах, формах викладу сюжету, персонажах і принципах побудови ідеї та її відображення. Жанр, у якому працює автор - жахи. Але художні та ідейні засоби, якими мангака досягає потрібного стану, в читача постійно змінюються. У його коротких історіях зустрічаються сюжети, присвячені повсякденному життю, містичним подіям, психічним змінам у стані самого персонажу - головного діючого обличчя в історії, або глобальним катастрофічним змінам у світі. Така різноманітність ідей зумовлена тим, що Дзюндзі Іто у своїй манзі використовує прийоми

асоціативного мислення. Автор не блокує у собі ідеї, які виникають під час повсякденного життя, за рахунок цього він генерує у великій кількості сюжети, кожен з яких є унікальним, при цьому зберігаючи характерні риси свого стилю.

Саме для даного дослідження аналіз творчості Дзюндзі Іто був цінний насамперед для підтвердження ефективності механізмів розвитку креативного мислення з метою створення об'єктів мистецтва.

На сьогоднішній день існує три причини, чому комікс як окремий вид мистецтва не сприймається досить серйозно, і відповідно, не отримує широкого поширення в різних галузях, освітній також.

По-перше стереотипно вважається, що комікс здатен слугувати виключно у якості розваги дітям. Це викликано загалом навіть не тими розповсюдженими сюжетами або темами, що висвітлюються в коміксах. Такий стереотип походить ще з історії медіуму загалом. Відома нам історія створення коміксів почалася з комікс-стріпів (Comic strip) — це невеликі мальовані історії, які тоді розповсюджували через журнали чи газети. Вони виглядали як великі за масштабом шпальти, що призначалися для широкої публіки, для того, щоби завершувати на чомусь випуски новин. Тобто з самого початку цей формат використовувався виключно з розважальною метою. Доволі часто він інтегрувався з карикатурою [5].

Карикатура — це вид мистецтва, що доволі схожий за походженням із коміксами, що періодично відносять до низових жанрів, об'єднуючі із рекламою чи графіті [7]. Тож, бачимо, що масовість і широкий тираж мають певний вплив на стереотипне сприйняття коміксів.

Друга причина є більш методологічною, і вона полягає в тому, що у споживачів виникає питання із класифікацією коміксу за засобом сприйняття: читання або візуальні враження. Комікс як самостійний мистецький твір може існувати в абсолютно різноманітних площинах. Цьому сприяє насамперед його унікальна форма, що базується на інтеграції літератури і образотворчого

мистецтва [15]. Хоча саме ця розбіжність у класифікації призводить до того, що комікси намагаються класифікувати кожного разу по-різному, що також досить згубно впливає на сприйняття коміксу загалом. Вони вимагають окремого простору, середовища, що досі на етапі формування.

Третя причина полягає у тому, що якщо вважати комікси мистецтвом, то виникає питання з приводу того, як його експонувати. Тут знову на сприйняття впливає масовість, і відповідно, відсутність відчуття унікальності, як у традиційно експонованих творах мистецтва.

Проте, не дивлячись на наведені фактори, комікс все-ж таки здійснює активну інтеграцію у всі можливі сфери поширення. Саме тому використання коміксу як інформаційного ресурсу в школі є кроком підвищення продуктивності і результативності навчання образотворчого мистецтва у закладах загальної середньої освіти.

Також важливим аргументом на користь введення коміксу в освітній процес є його універсальність з боку практичності використання. А саме: однаково ефективно матеріали, представлені у такому вигляді можна використовувати при очному навчанні і при дистанційному. Як допоміжний посібник під час уроків образотворчого мистецтва у роботі із учителем і у якості додаткового інструменту навчання для самостійного опрацювання учнями. Дітям цікавий формат коміксу, тому вони із наснагою здатні самостійно ознайомлюватися із частиною матеріалу. Також, саме у коміксі, розробленому у ході дослідження, запропоновано багато вправ на тему розвинення креативного мислення, частина яких підходить для самостійного опрацювання, а частина, у якій представлені варіанти колективних ігор, добре адаптована слугувати допоміжним засобом навчання під час очних занять.

1.2. Творчий пошук у процесі роботи над навчальним коміксом «Креативність»

У процесі проведення дослідження було створено навчальний комікс для дітей з метою навчання креативному мисленню. Робота проводилася у декілька етапів.

У першу чергу було проведено аналіз існуючих навчальних коміксів в Україні загалом. Виявлено, що досить поширеними є твори, присвячені історичному минулому країни. Відповідно, використовуються вони для навчання історії у закладах загальної середньої освіти. Також інколи комікс-ілюстрації зустрічаються у підручниках з основ здоров'я, і присвячені вони темам пожежної безпеки, першої медичної допомоги, правилам поведіння в екстремальних ситуаціях, тощо. В основному у всіх цих випадках комікс сприймається виключно як картинка з підписом, тобто немає враження саме як від спостереження динамічного розвитку чи лаконічної інформації у зарубіжних коміксах, у тому числі навчальних.

Під час створення коміксу було вивчено зарубіжний досвід його використання у освіті, а саме у підручниках для вивчення іноземної мови. Кембриджський університет видає підручники для вивчення англійської мови дітям середньої та старшої школи. Кожна тема розпочинається з односторінкового коміксу, в якому, окрім важливих для навчання тем, є також сюжетна лінія і цікаві персонажі. Активно використовуються також комедійні вставки, посилання на відомих людей у сучасності і минулому, а також задіяний прийом “подолання четвертої стіни”.

Використання у вигаданій історії реальних фактів, до того ж пов'язаних з навчальними матеріалами сприяють закріпленню у дітей асоціацій, які у подальшому позитивно відобразяться на запам'ятовуванні ними інформації. Це зумовлено досить простою особливістю роботи людського мислення і пам'яті. Коли людина знаходиться у процесі сприйняття навчального матеріалу, вона витрачає ресурс на зосередженість. Це не може відбуватися довго, і з часом вона

відволікається, навчання починає сприйматися автоматично, і засвоюється набагато менше від загального обсягу. Особливо часто проблеми з концентрацією зустрічаються у дітей.

Саме з цих причин у коміксі використані періодичні вставки із фактами, що пов'язані із поданими матеріалами, але у той самий час з практичної точки зору не є необхідними. Проте саме вони забезпечують вирішення проблеми з концентрацією. Це працює за наступною схемою: дитина сконцентрована на сприйнятті загальної навчальної інформації, яка поступово починає спадати. У цей момент вона натикається на інформаційну вставку. Мозок підключає процеси віднайдення інформації, яку провокує згадати це посилення, і коли знаходить, відбувається невеликий викид дофаміну через якби виконання невеликої, але задачі. Тобто до цього самого моменту інформація у мозок поступала, а зараз його змусили її віднайти. Саме такий позитивний імпульс відновлює концентрацію і сприяє подальшому засвоєнню знань. З цієї причини у коміксі з певною періодичністю включалися цікаві для дітей інформаційні вставки.

Для виконання роботи було використано Фотошоп, тобто малювання на графічному планшеті у редакторі. Такий вибір зумовлений у першу чергу його зручністю: у випадку із коміксом досить складно малювати без права на виправлення. Також необхідним є швидкий і зручний спосіб працювати із текстами, який забезпечує Фотошоп або Ілюстратор. Аргументом на користь діджитал-малювання у цьому випадку є фактична неможливість відтворення обраної стилістики у ручному рисуванні. Це зумовлено тим, що флет дизайн з самого початку було адаптовано для створення на комп'ютері. При малюванні вручну потрібних ефектів можливо досягти за умови витрат у часі, що за тривалістю у чотири рази перевищують аналогічну за об'ємом роботу в графічному редакторі. Саме з цих причин для відтворення коміксу "Креативність" було використано Фотошоп.

Робота над коміксом починалася з визначення його стилістичного оформлення і загальних способів подачі. Для самих зображень була обрана авторська стилістика. Такий вибір зумовлений, по-перше, тим, що напрям коміксу в цілому дозволяє використання найрізноманітніших технік зображення. Спрощення форм позитивно впливає на сприйняття інформації і дозволяє більш динамічно передавати необхідні інформаційні меседжі.

Колірна гама і дизайн коміксу оформлено у стилі флет дизайну (flat design), або, як його ще називають, "плаского дизайну". З самого початку його створювали для використання у дизайнерському оформленні інтерфейсів інформаційних та операційних систем, програм. Відповідно, його створення відбувається із використанням програм для графічної редакції. Флет дизайн на сьогоднішній день є трендом у оформленні різноманітних творчих продуктів, і буде актуальним ще достатньо довго. Цей факт також враховувався під час вибору стилістичного оздоблення, оскільки важливо, щоби комікс на підсвідомому рівні сприймався дітьми як сучасний, а отже, актуальний і вартий довіри.

Особливості флет дизайну полягають у наступних принципах:

- відсутні "зайві" ефекти. У флет дизайні не використовують передачу об'єму, форми, фактур, бликів, рефлексів і т.п. Передача сюжету відбувається виключно за допомогою форми, лінії, кольору.

- відсутні також і зайві деталі. Ця особливість зумовлена початковою функцією флет дизайну, яка вимагає максимальної лаконічності і зрозумілості заради того, щоби користувач не відволікався від основного сенсу.

- особлива увага приділяється кольору. Використовуються в основному до трьох кольорів в одній ілюстрації, без градієнтів, фактур, тощо.

Тож, вибір флет дизайну для оформлення коміксу зумовлений його позитивним психологічним впливом, сприянням підвищенню концентрації на головному, сучасністю художнього рішення.

Колірне рішення було побудовано на комбінації простих палітр з флет дизайну і мінімалістичних лінійних рішень у теплій біло-коричневій гамі. Яскраві ілюстрації іноді потребують спокійного збалансування, за рахунок якого вони ще якісніше сприймаються.

Першим етапом художньої роботи було створено орієнтовне розкадрування кожної сторінки коміксу. Розкадрування - це підготовчий етап, який з самого початку його існування вигадали з метою більш продуктивного і дешевого знімання кінематографічних продуктів. Для цього кожний кадр у сцені у вигляді нарису промальовував художник-розкадрувальник, який передавав ракурси розташування акторів і інших об'єктів, і загальну композицію кадру.

Цей метод роботи використовують також у малюванні коміксів. По-перше, для того, щоби визначити послідовність викладення сюжету чи матеріалу. По-друге з метою побачити реальний обсяг кожної сцени або теми, і відповідно, масштабність кінцевого твору.

Тож, під час створення навчально-художнього коміксу "Креативність" було створено розкадрування всіх сторінок. Цей етап дозволив визначити, що фінальний варіант продукту буде мати обсяг чистого матеріалу в 22 сторінки, серед яких 5 приділено введенню у тему і ознайомленням з основними поняттями, 16 містять художньо-навчальні матеріали із вправами і загальними методами розвитку креативності, і одна сторінка для підбиття підсумків і логічного завершення.

Під час розкадрування була проведена робота над композицією розворотів і окремих фреймів. Термін "фрейм" з'явився з англійського слова "frame", що в перекладі означає "рамка". У загальному понятті фрейм це структура, яка містить певну інформацію. Саме у коміксі це визначення трактується як окремий малюнок, чи кадр, що містить певний діалог чи сцену.

Після здійснення розкадрування було створено фізичний макет коміксу. Взято невеликий формат паперу, що у пропорційному співвідношенні дорівнює фінальному розміру друкованого коміксу.

Макет створено для того, щоб під час фактичного малювання у фотошопі комбінувати сторінки у форматі, який у фіналі можна буде надрукувати і отримати послідовний матеріал. У випадку створення суто електронної версії комікса було б достатньо зробити кожну сторінку окремо, у їхній запланованій послідовності. Проте у версії для друку сторінки на етапі компонування макету у фотошопі всі сторінки розташовані таким чином, щоб склалися у послідовну версію вже після друку і послідовній прошивці у фізичній версії.

У першу чергу у коміксі розкрито поняття, що таке креативність і креативне мислення. Дітям важливо розуміти сутність того, що вони будуть вивчати. Визначення представлено у форматі діалогу між двома персонажами: саме така форма подачі інформації і надалі буде використовуватися як основна, що є характерним для коміксу.

З самого початку було важливим донести ідею того, що у абсолютно всіх є креативні здібності, але їхній початковий рівень відрізняється. Під час очних занять з образотворчого мистецтва у школі і у дитячому таборі було виявлено, що близько половини дітей вважають, що у них, за їхніми словами, "немає фантазії". Презентують вони цю ідею як вирок, тобто як щось таке, на що неможливо вплинути. Пов'язано таке сприйняття насамперед із стереотипом, що до творчості мають здібності тільки ті, хто народився творчим. Саме так діти, яким подобається малювати, але їхній початковий рівень є низьким, часто відмовляються від подальшого розвитку в цій сфері. Відповідно, і здатність до креативного мислення сприймається як те, що або є, або його немає. Цей стереотип ґрунтовно заперечується у коміксі на зрозумілому дітям прикладі. Пропонується уявити умовні 100 сходинок, у яких на сотій сходинці знаходяться люди з відмінними здібностями чи в уяві, чи в малюванні. Людина, яка ще ніколи не розвивала креативне мислення, але має до нього здібності - на двадцятій, а той, у кого початкових здібностей немає - на першій. Якщо дитина буде розвивати свою уяву, і відповідно, рухатися по сходинках, вона поступово досягне того рівня, якого сама захоче. При цьому навіть найталановитіший не

зможе досягти ідеалу, стоячі на місці. У коміксі ця ідея представлена у вигляді схематичного малюнку і пояснення у форматі монологу одного з персонажів. Цей наочний приклад допоможе розвіяти стереотип про креативне мислення, і відповідно, додасть дітям мотивації до саморозвитку.

Далі відбувалося прорисовування сторінок, присвячених мотивації набуття креативного мислення як навички і розкриттю того, що собою представляє креативна людина. Для сучасного навчання вкрай важливо завжди давати учням відповідь на питання про те, навіщо отримувати ті чи інші знання. Саме тому в коміксі приділено увагу роз'ясненню не тільки тому, як навчитися кретивному мисленню, а і поясненню мотивації це зробити.

У якості аргументів приведені наступні факти:

- можливість знаходити рішення практично з будь-якої ситуації;
- покращення засвоєння нових знань;
- розвиток навичку комунікації, можливість підтримати розмову на велику кількість різних тем;
- випрацьовування у собі оптимістичного мислення, що логічно витікає із здатності знаходити вихід із практично будь-якої ситуації;
- можливість створювати щось абсолютно нове, те, чим захопляться інші, і підтримають ідею;
- сприяння розвитку креативності у інших людей, їхнє мотивування.

На сьогоднішній день закріпився стереотип про більшість шкільних предметів, що велика частка навчання потрібна для того, щоби навчитися вчитися. Хоча цей мотив є зрозумілим, наразі він застарів. Також дітям, особливо молодшого віку цей аргумент є недостатнім, і вони розчаровуються у навчанні в цілому. Пояснення реальної користі від предмету дасть дітям відповідь на те, як саме креативне мислення знадобиться їм у подальшому житті, і відповідно, дасть їм бажання і насагу навчатися.

Також у коміксі приділено увагу поясненню того, ким є креативна людина. Американський дослідник і психолог Джой Пол Гілфорд відокремив чотири риси, притаманні креативним людям [21]:

- творча продуктивність, що відображає кількість унікальних ідей за певний проміжок часу; тобто, чим вища у людини творча продуктивність, тим більше нових ідей вона здатна створити;

- гнучкість - ця риса відповідає за здатність людини дивитися на ситуацію під різними кутами, і застосовувати для рішення задачі знання з різних областей; наприклад: може скластися ситуація, коли у людини велика творча продуктивність, але всі її ідеї однорідні;

- оригінальність, що є характеристикою своєрідності креативного мислення, незвичного підходу до вирішення творчих завдань; тобто це унікальність, несхожість варіантів ідей від тих, що були створені раніше;

- складність - визначається ступенем пропрацювання ідей, що були запропоновані; важливим є те, щоб ідеї, які генерує людина були логічними, можливими для реального втілення у потрібній сфері.

Всі поняття представлені у коміксі у вигляді послідовної простої схеми із ілюстраціями. Саме формат коміксу дозволяє створювати у дітей не лише текстові асоціації із навчальним матеріалом, але і наочні, тому кожна ілюстрація підібрана у відповідності до інформаційного змісту.

Після цього відбувалася промальовка матеріалу стосовно розкриття поняття креативного процесу, а саме, етапів створення ідеї. Спочатку в форматі представлення сценки про Ньютона, якому на голову впало яблуко (при цьому зазначається, що насправді яблуко впало не йому на голову, а поруч), і йому спала думка ідея про земне тяжіння. На цьому прикладі дітям дається пояснення, що саме таким чином найчастіше люди уявляють собі створення ідей. Тобто у загальному уявленні це є, скоріше, не процесом, а випадковим збігом обставин, що в результаті дає рішення. Такий алгоритм має місце бути, оскільки дуже багато вартісних досягнень відбулися саме завдяки випадковим осяянням. Проте

у ситуації, де є чітка необхідність знайти рішення до конкретної задачі, подібна схема є малоефективною, оскільки ідея може з'явитися, а може і не з'явитися. Також, люди, що сподіваються на випадковість, втрачають бачення того факту, що той самий Ньютон, що відпочивав під деревом, знаходився у стані постійного пошуку, його мислення активно працювало. Тобто, навіть для випадковості мають бути наявні певні обставини.

Тож, насправді, для ефективного генерування ідей дітей необхідно ознайомити із так званою чотиристадійною моделлю творчого процесу, що Грехем Уоллес вивів у 1926 році, базуючись на послідовному аналізі біографій відомих особистостей, а саме [21]:

- стадія підготовки; на цій стадії необхідно дізнатися деталі завдання, сформулювати для себе умовну ціль, як саме вирішити це завдання;

- стадія інкубації; після ознайомлення з завданням, матеріалом по темі, насичення ідеями необхідно дозволити мозку попрацювати у фоновому режимі; тобто просто відкласти все, і зайнятися іншими справами;

- етап осяяння: це саме той момент, який більшість людей на сьогоднішній день вважають "генеруванням ідеї", насправді у цей відрізок часу цікава ідея досягає рівня свідомості;

- стадія верифікації: період, коли роботу ідеї необхідно перевірити у різних ситуаціях, переконатися, наскільки вона практична і реальна у застосуванні, і чи вирішує поставлене завдання.

Всі стадії представлені у коміксі у вигляді поступового розвитку мозкового процесу в художній стилізації.

Після введення і роз'яснення основних понять у коміксі відбувалася промальовка сторінок, що стосувалися конкретно вправ і завдань для розвитку креативності.

Комплекс запропонованих вправ починається з представлення завдання на основі параноїдально-критичного методу Сальвадора Далі. У коміксі це було промальовано у вигляді фреймів із зображенням процесу проведення цієї вправи.

На даних сторінках завдання має вигляд трьох ілюстрацій із короткими підписами-поясненнями.

Далі наведені приклади того, які повсякденні дії сприяють підвищенню креативного мислення. Дітям запропоновано зробити малюнки недомінантною рукою, або піти незвичним маршрутом, і фіксувати всі враження, отримані у дорозі. Також на цьому етапі зроблена інформаційна вставка про амбідекстрів, що перегукується із темою стосовно малювання недомінантною рукою.

Далі було здійснено промальовку сторінок, присвячених різним засобам накопичення ідей. У вигляді стилізованих ілюстрацій зображені іконки, що представляють кожний метод: колекціонування вражень через оточуючий світ, фільми, книги, художні твори, реальні персоналії, тощо. І у форматі діалогу між персонажами представлені поради і пояснення з приводу того, що саме можна взяти з кожної категорії.

Наступним етапом відбувалася робота над розробкою сторінок стосовно проходження арт-марафонів, квоти ідей, рисування з обмеженим часом. Дизайн цих сторінок було втілено у змішаному форматі: одна сторінка розвороту в лінійному варіанті, інша у стилі флет дизайну.

Оскільки комікс має на меті не тільки текстово донести інформацію, а і залишити стійкі візуальні асоціації, сторінка, на якій пояснюється особливість проходження Інктоберу і інших арт-марафонів, виконана у лінійному форматі. Це корелюється із сутністю представленої справи з Іктобера, де потрібно використовувати тільки ахроматичні зображення, виконані в одному матеріалі.

Інформація щодо техніки квоти ідей, особливостей регулярного малювання, рисування з обмеженим часом презентовано у форматі сторінки, виконаній в стилі флет дизайну.

Окрема увага у коміксі приділена не тільки ідейним аспектам креативного мислення, а і деяким технічним художнім прийомам, що необхідні для кращого засвоєння матеріалів. Таким чином була розроблена і намальована схема, за якою учні мають можливість навчитися працювати у техніці монотипії. А саме,

представлені покрокові малюнки, що демонструють художньо-технічні особливості роботи.

Також у форматі діалогу між персонажами представлено такий важливий момент, як те, що з самого початку роботи у цій техніці не потрібно намагатися спеціально створити конкретний образ. Необхідно домогтися випадкового результату, і вже після цього віднайти у отриманому зображенні якийсь предмет, людину, створіння чи пейзаж і домалювати деталі.

Після цього відбувалося малювання сторінок, присвячених ліквідуванню страху перед нестандартними ідеями і методу асоціацій. Для цього були проаналізовані спеціальні ігри, що використовували художники-сюрреалісти у двадцятому столітті. Справа у тому, що досить часто уяві заважає працювати надто самокритичне мислення, яке блокує всі виникаючі ідеї. Цей шаблон розвитку думок необхідно змінити, оскільки саме він у більшості випадків заважає розвиненню креативного мислення.

Сутність вправ, що практикували сюрреалісти, полягала в тому, щоб виключити раціональне, логічне мислення з процесу творчості - як мінімум на етапі генерування ідеї. Було створено наочне зображення процесу гри під назвою "Вишуканий труп", і приведені інструкції, як в неї грати. Слід також зазначити, що ця вправа зручна для проведення на очних заняттях, оскільки є колективною, що в свою чергу слугує як вклад у різноманітність, і сприяє підвищенню інтересу до завдань в цілому. Також була промальована сцена, у якій зображено, як саме вигадали назву для цієї сюрреалістичної гри.

У коміксі простою для дітей мовою представлені пояснення, що таке асоціація, і як із нею можна працювати. У якості прикладу наведені методи, де це можна використати, і використовується: у рекламі, дизайні, медіа-просторі загалом, коли генеруються ідеї з приводу рекламних персонажів, образів, логотипів, тощо. Такий наочний приклад дозволить дітям ще раз переконатися в ефективності подальшого використання асоціативного мислення у реальному житті.

Далі відбувалася промальовка матеріалів, що розкривають різні методи накопичення вражень, колекціонування творчих ідей. У коміксі це представлено у форматі невеликих фреймів із переліком цих методів. Також було розроблено намальовано сторінки, присвячені креативному методу Уолта Діснея і на кінець всіх практичних і теоретичних вправ - підбиття підсумків.

У результаті втілення всіх підготовчих і практичних етапів отримано художньо-навчальний комікс, який можна успішно застосовувати у навчанні образотворчому мистецтву в закладах загальної середньої освіти.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ НАВЧАННЯ КРЕАТИВНОМУ МИСЛЕННЮ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

2.1. Креативне мислення як необхідний результат навчання образотворчому мистецтву

У навчальній програмі з образотворчого мистецтва у закладах загальної середньої освіти станом на сьогоднішній день стоїть акцент у набутті технічних і відтворювальних навичок. Серед основних вимог до робіт окрім художньо-естетичних є ідейно-креативний аспект, проте саме навчання майже повністю орієнтоване лише на перший критерій.

В умовах сучасних тенденцій зміни попиту на фахівців різних галузей і зацікавленість у розвиненій креативності у працівників в цілому, важливо модифікувати навчання у закладах загальної середньої освіти для здобуття дітьми додаткових, але при цьому необхідних навичок. Нестандартний підхід - це не просто риса характеру чи поведінки, якою людина може володіти, а може не володіти, а компетенція, яку потрібно прививати учням, щоби згодом вони могли бути гідно оціненими на ринку праці.

Термін «креативність» англійського походження («create»). У перекладі з англійської мови це значить «створювати», «творити». Під ним розуміється творчий потенціал людини, який характеризується здатністю до прийняття і створення виключно нових ідей, відмінних від загальноприйнятих або традиційних алгоритмів мислення [1]. Креативність є також здатністю генерувати та знаходити такі ідеї, що відрізняються від загальноприйнятих шаблонів мислення, це вміння вирішувати необхідні завдання новим, нестандартним шляхом, а також здатність ліквідувати проблеми, що виникають всередині статичних систем. Це вміння бачити завдання під іншим кутом та вирішити її несподіваним способом. Креативна людина – це людина, яка здатна знаходити революційний підхід, і здатна конструктивно мислити.

У визначенні цього поняття доречно буде звернутися до ідей американського психолога Абрахама Маслоу. Під креативністю він бачить творчу спрямованість індивіда, яка спочатку властива всім (вроджена), але за під впливом певних факторів (особливості освіти, виховання, соціальні умови та ін.) багатьма людьми втрачається [2].

У повсякденному житті креативність може проявлятися як кмітливість, здатність до винайдення оптимального виходу із критичних ситуацій, досягнення цілей, враховуючи при цьому обставини. А на більш масштабному рівні креативність проявляється в нестандартному і дотепному подоланні труднощів, причому, зазвичай з використанням складного набору інструментів або ресурсів, якщо мова йде про матеріальні потреби, а також у нешаблонному підході до вирішення завдань і задоволенні нематеріальних потреб [9].

Із самого визначення креативності можна зробити висновок, що поступово розкриваючи свій потенціал, креативність, як і будь-яку здатність, можна розвивати всі аспекти особистості.

Сучасні освітні тенденції все активніше рухаються у напрямку розвинення ідеї про розвиток особистості, індивідуальності учня, його креативних здібностей. Прискорення науково-технічного прогресу та заміна все більшої кількості професій з ручною працею на машинну провокує розвиток креативності та творчої особистості: на сьогоднішній день людству необхідна особистість із компетенцією критичного мислення, здатністю переробляти різну інформацію із використанням здобутих знань та набутих вмінь з метою креативного вирішення проблем. Креативність і творчість, і ті особистісні результати, які вони дають, стимулюють рух суспільства до позитивних змін, до розвитку, вдосконалення у всіх сферах і шлях до подальшого прогресу.

Саме образотворче мистецтво найбільш здатне розширити і виявити творчий потенціал, закласти базу для подальшої здатності генерувати ідеї. Це зумовлено в першу чергу тим, що сутність малювання полягає у тому, щоб якщо не створювати щось виключно нове, то як мінімум передавати своє бачення вже

відомих всім речей. Навчання теоретичним засадам завжди супроводжується практичними вправами. Будь-яке завдання можна сформулювати так, щоб була присутня відповідність темі, і при цьому залишався простір для власної творчої інтерпретації.

Також важливий нюанс у тому, що навчитися креативному мисленню неможливо насильно, або через нехотіння. Звісно, неможливо спрогнозувати нульову кількість тих, у кого так і не виникне бажання його розвивати, але є можливість цю цифру мінімізувати. Образотворче мистецтво дозволяє весь необхідний матеріал подавати у максимально цікавому і сучасному форматі. Впливає на мотивацію учнів і можливість вибору серед різних способів виконання завдань.

Розвинення у учнів креативного мислення можливо втілювати у навчальних планах всіх предметів загальної середньої освіти, але повноцінно сформувати креативність як компетенцію дає можливість саме навчання образотворчому мистецтву.

2.2. Методи формування креативного мислення учнів: комікс «Креативність»

У розробленому у ході дослідження коміксі подано ряд вправ і методик для розвинення креативного мислення. Частина матеріалів присвячена розвиненню креативності в цілому, а частина вирішенню конкретних завдань, що потребують оригінальної ідеї.

У якості розвинення творчого мислення у коміксі запропоновано декілька методів накопичення вражень. Це вмотивовано тим, що уява завжди працює виходячи з того, що людина вже бачила або чула. Тобто людина із найвищим потенціалом до креативності не зможе генерувати нові ідеї, не маючи жодного наочного досвіду. Такі процеси зумовлені особливостями роботи нашого мозку. Він запам'ятовує події, які із нами відбуваються, візуальні, аудіальні й тактильні враження. А коли виникає необхідність винайти щось нове, наш мозок просто

комбінує отриманий до цього моменту досвід у оригінальне поєднання відповідно до ситуації.

Цей факт дозволяє зробити висновок, що одним із найважливіших напрямків, над яким необхідно працювати для розвинення креативного мислення, є розширення власного наочного досвіду і допомога мозку продуктивно використати його у подальшому.

Тож у коміксі запропоновано такий метод накопичення вражень, як скетчноутінг. Скетчноутінг – особлива техніка конспектування, характерними елементами якої є короткі тексти, супроводжувані графічними ілюстраціями (візуальними зображеннями), представленими у вигляді піктограм, символів, знаків [16]. Вони виконують ряд функцій: естетичну, мотиваційну, функцію наочності. Найбільш важливою уявляється їх пізнавальна функція, що обумовлена інформаційною насиченістю візуального образу. Візуальний образ є більш інформативним, ніж інший.

Учням запропоновано використовувати цей метод для ведення особистого щоденника, скетчбуку, фіксування вражень від фільмів, книг, серіалів, світу мистецтва загалом. У якості експерименту дітям 12-13 років було дано творче завдання, що базується на челенджі What is in my bag (рис. 7). Цей напрям розвинувся із популярної течії на ютубі, де у форматі відео треба було продемонструвати те, що завжди з собою у сумці чи рюкзаку. Художники трансформували це у челендж, де, відповідно, це треба намалювати. Дітям було запропоновано намалювати те, що вони завжди носять з собою. У результаті експерименту виявлено, що учні хоч і малювали одні й ті самі об'єкти (наприклад, шкільний рюкзак), але робили це різноманітно. Тож використання цієї вправи може стати гарним доповненням методики розвинення креативного мислення.

На основі цього методу виникає наступний, який полягає у тому, щоб у якості креативної вправи використовувати переробку вже відомих творів мистецтва або колекціонування творчих ідей. Копіювання манер, технік

виконання, стилей розширює творчий досвід учнів і підвищить не тільки технічну майстерність, а й наочний досвід.

У якості експерименту метод накопичення творчого досвіду було апробовано в дослідженні. Здійснено декілька невеликих копій робіт Поль Сезанна у скетчбуці (рис. 6). Метою було визначено спостереження за композицією побудови багатопредметних натюрмортів, що є у нього досить характерною. У результаті отримано наочний досвід і виявлено підвищення впевненості у подальшій самостійній побудові композиції у натюрмортах.

У якості конкретної вправи для розвинення креативності у коміксі подано варіант творчої гри. На окремих паперових картках потрібно написати випадкові характеристики за трьома групами: емоційний стан, сам об'єкт (живе створіння) і дія. За кожною групою необхідна кількість карток, і, відповідно, характеристик починається від семи і більше. Після потрібно навмання обрати одну картку з кожної групи, і за отриманими характеристиками намалювати персонажа. Умови завдання, які передбачають одночасно і обмежену свободу і залишають простір для творчості, сприяють зацікавленню дітей у виконанні вправи. Хоча спершу може здатися, що надані характеристики досить конкретні, і вони обмежують творчий процес, це не так. Наприклад, варіант характеристики об'єкту «студент». Кожний виконавець завдання з самого початку має різні уявлення цього образу, і саме це стимулює різноманіття можливих результатів виконання.

Гра з карточками була апробована під час практичних занять з учнями віком від 10 до 14 років. Але під час тестування дітям було запропоновано не намалювати ілюстрацію з персонажем, а зліпити фантастичну тварину з пластиліну. Самі вибіркові характеристики були замінені на більш прості та конкретні. Тобто серед випадкових варіантів замість визначень, що стосуються людських якостей, було розміщені характеристики, що можуть бути притаманні фантастичним тваринам.

Проте саме після апробування на практиці на основі спостережень завдання було переформульоване у початковий варіант із малюванням ілюстрацій персонажу. Умови і принцип завдань були змінені насамперед через те, що визначений матеріал пластилін і обмеження у свободі створення (характеристики і матеріал не дозволяли створити щось, окрім тварини), значно обмежують цільову аудиторію для виконання цієї вправи. Багатьом не подобається робота з пластиліном, особливо більш старшим дітям.

Умови, які передбачають більшу свободу, сприяють більшому бажанню виконати вправу. Хоча спершу може здатися, що надані характеристики досить конкретні, і вони обмежують творчий процес, це не так. Наприклад, варіант «студент». Кожний виконавець завдання з самого початку має різні уявлення цього образу, і саме це стимулює різноманіття можливих результатів виконання.

Тобто завдяки апробуванню на практиці цього завдання на етапі, коли дітям пропонувалося виконати його з пластиліну, було визначено недоліки значних обмежень. Після їх виявлення вони були замінені на більш практичні, що дозволяють отримати більш продуктивний результат.

У якості методу розвинення креативного мислення, а також для вирішення конкретних завдань у навчальному коміксі запропоновано метод асоціативного мислення. Поняття «асоціація» стало ключовим для багатьох психологічних систем XVIII–XIX ст. й визначалось як елементарні зв'язки уявлень і понять між собою, завдяки яким одне уявлення або поняття викликає інші. Вперше вивчати експериментальним шляхом базові принципи теорій асоціацій почав Ф. Гальтон у 1879 році (тоді це називалося «методом вільних асоціацій») та його колегою, В. Вундтом (відомо під «методом нав'язаних асоціацій») [7]. У коміксі запропоновано деякий час малювати предмети, зображуючи не самі предмети, а асоціації, що до них виникають.

Також варіацією завдання за цим методом є створення монотипії за допомогою плям фарби. Дітям запропоновано зробити власні монотипії, а після

спробувати віднайти у них реальні образи. Ця вправа була застосована на практиці (рис. 3). Під час апробування було виявлено значне зростання зацікавленості дітей після першої спроби виконання. Такий ефект зумовлений тим, що вони одразу бачать результат своєї діяльності, і те, що за умови виконання простих дій можливо створити нові й унікальні образи. Цей креативний метод дасть можливість дітям не боятися нестандартних ідей і відкриє їм ще один можливий шлях до їх генерування.

У контексті методу асоціацій важливим є завдання із квоти ідей. Ця техніка є досить ефективною і простою. Її, скоріше, доцільніше буде назвати навичкою, що дає можливість створювати фіксовану кількість ідей за певний проміжок часу.

Сенс ідейної квоти полягає в тому, щоби випрацювати у собі навичку ставитися до ідей як до усвідомленого процесу, постійно та без складнощів їх створювати і знаходитися в неперервному режимі пошуку. Тому що, якщо мети віднайти і згенерувати ідею у людини немає, то й самі ідеї будуть приходити випадково і рідко [7].

У ході дослідження експериментально було апробовано самостійне використання квоти ідей. Метою було створення трьох замальовок кожного дня, щоб їх потім було можливо використати у повноцінних творчих роботах. Тобто замальовка не обов'язково повинна мати завершений художній вигляд, але обов'язково має містити ідею. Слід зазначити, що після проходження Інктоберу такий метод креативної роботи йшов навіть легше, ніж перші дні арт-марафону. Також у результаті проходження Інктоберу з 31 роботи у повноцінні картини було втілено 3 ідеї (що складає 9,6 % від початкової кількості ідей). А під час практикування квоти ідей із більш жорсткими умовами, але вже після тренування на арт-марафоні з 22 малюнків у реальні роботи було втілено 7 ідей, що становить 31,8 % від початкової кількості. Це дозволяє зробити висновок, що у процесі тренування власного креативного мислення підвищується не тільки

кількість ідей, які генеруються за певний проміжок часу, але і їх якість в плані перспективи подальшого втілення.

Як метод інтеграції розвинення креативності у повсякденне життя у коміксі представлені матеріали про арт-марафони. Арт-марафон – це так званий виклик самому собі малювати певну кількість днів (по роботі у день) на певну тему. Найвідомішим арт-марафоном на сьогоднішній день є Інктобер. Це щорічний творчий челендж, започаткований американським ілюстратором і художником коміксів Джейком Паркером, який брав участь у створенні мультфільмів «Епік», «Ріо», «Хортон» і «Льодовиковий період 3». За умовами марафону треба протягом цілого місяця малювати кожен день, використовуючи чорнила або чорнильну ручку з лінерами. Кожного року виходить офіційний перелік тем, за якими слід створювати роботи.

У якості експерименту було проведено самостійне проходження Інктоберу (рис. 4). Всього виконано 31 завдання за офіційним переліком тем. Метою було поставлено не стільки художній кінцевий результат, скільки напрацювання ідейного матеріалу, що може бути використаний у подальшій творчій діяльності. Під час проходження було виявлено декілька цікавих нюансів. По-перше, вже з сьомого дня виділяти час на малювання стає чимось звичним. Також починаючи з другого тижня ідеї для робіт генеруються автоматично впродовж повсякденних справ. По-друге, виявлено, що під кінець марафону поява ідей стає автоматичною, навіть без використання конкретних тем. Це зумовлено дуже простим, але вдалим варіантом формулювання тематик для робіт. У них немає об'єднуючої тематики, використовуються іменники, прикметники і дієслова у абсолютно випадковій послідовності. Тобто тема може звучати як: яєчня, жорстокість, риба, дивний, і т.п. Таке формулювання одночасно вибиває з зони комфорту, оскільки деякі абстрактні поняття просто неможливо зобразити буквально, і дають оманливо простий напрям - де називається конкретний предмет, і треба думати, як його небанально зобразити.

Цей метод допомагає, по-перше, у розвиненні та посиленні самоорганізації, яка є необхідною для творчої людини. По-друге, він ставить виконуючого у ситуацію поза зоною комфорту, що змушує відтворювати незвичні шляхи вирішення завдання.

Також одним з методів, представленим у коміксі, є креативний метод шести капелюхів Уолта Діснея. Справжнім автором техніки є Роберт Ділтс, що є одним з основоположників нейролінгвістичного програмування, автором безлічі технік НЛП (прийоми відтворювального НЛП, реімпрінтинг, стратегія безпомилкового письма та інші), статей та книг з даної теми, а також виступаючий у якості тренера і консультанта з цієї ж сфери [11].

Уолт Дісней та Роберт Ділтс - не просто професіонали у своїй сфері, але люди з приголомшливим творчим потенціалом і високим ступенем креативності [11]. Відповідно, можна зробити і висновок, що представлена стратегія креативності заслуговує своє місце серед інших вправ.

Уолт Дісней під час своєї професійної діяльності практикував багато результативних творчих стратегій (звідси, до речі, і сама назва стратегії), завдяки чому, власне, його творчі здобутки і на сьогоднішній день є вражаюче успішними серед багатьох споживачів з усього світу.

Роберт Ділтс зумів виділити з поміж всіх тих стратегій, що практикував Уолт Дісней одну найбільш результативну. Цінність саме цієї стратегії найбільше полягає в її практичності: вона також може бути застосованою в будь-якій сфері життя.

Основною метою стратегії є певна організація процесу мислення людини за умови розробки плану так, щоби провокувати максимальну активізацію її творчого потенціалу, при чому у будь-який необхідний час і у будь-якій локації. Звідси виходять всі принципи даної стратегії.

Першим і основним принципом у креативному методі Уолта Діснея є виокремлення основних чотирьох ролей мислення (чи позицій сприйняття) - це позиції «Спостерігача», «Критика», «Мрійника» та «Реаліста» [11]. Найчастіше

у середньостатистичної людини всі приведені позиції знаходяться в інтеграції, а завдяки спеціальному їх виокремленню, є можливість реалізувати як максимум притаманний їм потенціал в незалежності однієї від іншої.

Наступний принцип базується на тому факті, що виділені позиції - це єдиний механізм, мета якого у розробці найоптимальнішого способу втілення потрібного проекту.

У розробленому коміксі покроково представлена інструкція роботи з креативною стратегією Уолта Діснея. А саме виділено 12 послідовних кроків творчої стратегії [11].

У першу чергу необхідно увійти у позицію «Мрійника». Представити в уяві найліпший, найідеальніший шлях втілення проекту (ідеї). Найкращих результатів можливо досягти за наявності повноцінної, яскравої візуалізації.

Далі увійти до позиції «Спостерігач». Тут за завдання стоїть створення продуктивної взаємодії всіх чотирьох позицій та втілення правильного зв'язку поміж ними. Треба дати об'єктивну оцінку щодо результативності нещодавньої праці «Мрійника», та відповідно, надати певні рекомендації до вдосконалення. Далі у думках делегувати стратегію плану втілення ідеї від позиції «Мрійника» позиції «Реаліста».

Після увіходять у позицію «Реаліст». Подумки уявляємо себе у ролі людини, котра звикла діяти, яка перебуває у захваті від того, що вона робить. Треба розглянути план втілення ідеї і відібрати те, виконання чого можливо гарантувати. Віднайти реальні дії, які потрібні для реалізації проекту.

Далі увіходять до позиції «Спостерігач», що передбачає здійснення оцінки результативності роботи «Реаліста», формулювання висновків і, у разі необхідності, внесення коригування та доповнення. По завершенню цього етапу передаємо вже оброблену ідею до «Критика».

У позиції «Критик» слід створити собі позитивне налаштування. На цьому етапі необхідно здійснити аналіз проекту, виявити всіх факторів, що можуть завадити, і за можливістю попередити їх. Втілити це необхідно до початку

реалізації плану. Не менш важливим є формулювання для позиції «Мрійника» питання і завдання до вирішення, спрогнозувавши можливі перешкоди. Необхідні вказівки стосовно доопрацювання проекту слід вказати у принципово позитивній формі.

На позиції «Спостерігач» необхідно дати оцінку роботі позиції «Критика», у разі необхідності та доопрацювати її. Далі надати інформацію, що була оброблена «Реалістом» та «Критиком» позиції «Мрійника» для подальшого доопрацювання.

Далі увійти до позиції «Мрійника». Провести перегляд даних, отриманих на останньому етапі, та на основі результатів створити новий і адаптований взірць фінального очікуваного результату. План на даному етапі розробки має виглядати достатньо зрозуміло та мати деякі реально працюючі методи [11].

Після цього можна повернутися до позиції «Реаліста» і після до позиції «Критика» (між цими позиціями треба увійти до позиції «Спостерігача»). У цьому випадку треба осмислити інформацію, отриману на минулих етапах. Відбувається процес так само, як і на минулих етапах. Увіходити в усі представлені позиції необхідно до того часу, поки отриманий алгоритм втілення плану не задовольнить всіх “учасників”.

Після цього здійснюємо інтеграцію всіх позицій. Як тільки проект буде завершений і оформлений, треба увійти в кожен з представлених раніше позицій, окрім «Спостерігача», і цього разу подивитися на їх напрацювання і методи у роботі з планом втілення, які є характерними в кожній позиції. Після об'єднати їх всіх у одне ціле [11].

Після проходження стадій маємо повну вигляд плану втілення остаточної ідеї та всіх дій, що необхідні для досягнення потрібного результату. На базі цього треба логічно продумати перші практичні етапи і приступати до їх здійснення.

Креативна стратегія Уолта Діснея здатна бути ефективною в використанні на практиці. Саме з цієї причини вона обрана для представлення у навчальному

коміксі. Вона стане у нагоді учням як для вирішення суто творчих завдань, так і для подальшого вирішення і планування необхідних проєктів.

Також у коміксі було запропоновано завдання для саморозвитку. Творче завдання формулювалося згідно із параноїдально-критичним методом Сальвадора Далі. Метод заснований на особистому підході художника до вирішення творчих завдань. Він базується на ідеях фрейдизму стосовно того, що все, що виникає у нашій підсвідомості не може бути нераціональним, і все можливо пояснити. Художник писав хаотичні образи, що спадали йому на думку, при цьому поєднуючі непоєднуване. Звісно, людині без підготовки буде майже неможливо згенерувати щось базуючись на образах з підсвідомого, тому що вона буде їх заперечувати. Тому для учнів цей метод адаптовано у спеціальне завдання, виконання якого можливе будь-кому. Це прискорить процес мислення і створення художніх образів, спираючись на власну уяву.

Суть завдання полягає в тому, щоби взяти будь-який предмет цікавої форми і прослідкувати за тінню, яку він відкидає. На основі спостережень треба дозволити собі мислити вільно, доки не виникне довільна асоціація. На основі цієї асоціації учень має намалювати ескіз, і проаналізувати, чому в його уяві саме так інтерпретувалася побачена тінь від предмету. Завдання розроблено також із можливістю дати дітям максимальну самостійність у власному виборі. Самостійне обрання предмету для досліджень, зручного ракурсу із силуетом тіні, – це також важливий освітній процес. Важливим етапом роботи є відбір найцікавішого серед отриманих результатів, адже при таких завданнях відіграє свою роль випадковість, і не завжди з першого разу вдається знайти унікальний варіант.

Окремий сегмент у коміксі призначено створенню монотипій різними методами. У якості завдання дітям запропоновано створити власні монотипії, і знайти у них художні образи. Після цього слід домалювати потрібні деталі, щоби цей образ став зрозумілою ілюстрацією. Під час апробування на практиці було виявлено, що саме останній етап викликає у дітей найбільший інтерес і

мотивацію продовжувати спроби створення монотипій. Також це розвиває у дітей творчу уяву і може використовуватися як арт-терапія та психодіагностика. На практиці підтверджено, що емоційний стан впливає на вибір кольорів та їх насиченість. Діти, які використовували бліді та холодні відтінки, особливо синій видавали ознаки депресії, у той час, як ті, хто обирав багато яскравих і насичених фарб були у стані емоційного збудження.

Під час дослідження проведено декілька експериментальних уроків, у ході яких учням було дано завдання, яке можливо виконати багатьма варіантами. А саме: створити будь-яку шрифтову композицію з додаванням графічних декоративних елементів і фону, який запропоновано зробити однією з технік монотипії. За календарно-тематичним плануванням тема шрифтів повинна була бути поданою через завдання написати своє ім'я оригінальним шрифтом, також подавалося декілька композицій у якості прикладу. Було виявлено, що у більшості випадків учні копіювали подані приклади, навіть не намагаючись самостійно створити цікаву репрезентацію.

В якості експерименту була здійснена трансформація самого завдання. Було запропоновано створити шрифтову композицію не з власним ім'ям, а з будь-якою цитатою з фільму, книги, власною, чи просто з інтернету. Але перед цим учні мали створити тло для шрифту у техніці монотипії. Завдання полягало у тому, щоб зігнути навпіл формат, накрapati на одну його половину акварельної фарби, закрити, розглядити, щоб вийшов відбиток, і розкрити. У кожного учня в результаті вийшов свій, оригінальний фон, оскільки за умови роботи у техніці монотипії, навіть якщо всі виберуть однакові кольори (а всі обирали різні), результат буде індивідуальним. Вже поверх отриманого фону діти писали цитати певними шрифтами.

У ході експерименту з усіх 16 дітей, що виконували завдання, 14 використало власні композиційні варіанти написання шрифтів, використовуючи з прикладів максимум сам варіант запропонованої цитати (рис. 2). Тобто більша частина дітей проявила креативність у вирішенні завдання.

Це зумовлено тим, що змінено саму структуру його презентування. З самого початку учням було дано таке завдання, яке просто неможливо скопіювати. Їх змотивував отриманий оригінальний результат, який вже вимагав у кожному випадку різного підходу до композиційного вирішення шрифтової композиції. Тож, маємо висновок, що навіть ті завдання, які потребують малювання якогось конкретного об'єкту можна побудувати таким чином, щоб учні природнім шляхом знаходили нове і оригінальне рішення.

Також на практиці було апробовано завдання з використання параноїдально-критичного методу Сальвадора Далі. Аналіз результатів виконаного завдання дозволив визначити, що більша частина дітей самостійно розширила умови виконання завдання. Тобто у якості початкового образу вони використовували не тільки тіні від предметів, а і самі предмети і навколишнє середовище (рис. 1).

На основі цього спостереження саме завдання було переформульоване, і подано у розширеному вигляді. Задля стимулювання творчого мислення і вигадування художніх образів запропоновано використовувати будь-які предмети з навколишнього середовища. Бажаючі виконали свої роботи, використовуючи образи тварин, силуети тіней і рослин. Оскільки у завданні брали участь всі бажаючі, було отримано декілька робіт від людей віком від вісімнадцяти років. У процесі аналізу і порівняння малюнків дорослих і дітей було виявлено, що діти майже у всіх випадках повністю переробляють початковий матеріал, у їхніх роботах частіше виникають зовсім нові художні образи, або повноцінні персонажі з історією. Дорослі використовують реальний образ як основу, яку вони творчо переробляють, трансформуючи форму і додаючи деталі. Тобто діти не прив'язані до початкового предмета, вони дозволяють собі мислити ширше, і виходити за межі установок.

Це дозволяє зробити висновок, що у дитинстві людина має більший потенціал до вигадування чогось нового, інноваційного, оскільки вона більше віддається роботі механізмам асоціативного мислення. Це пов'язано також з тим,

що дитячий мозок ще не має такий обсяг інформації і образів, як у дорослих, тобто їм легше вигадати щось нове, вони не блокують ніякі думки у себе. Саме тому задля успішного навчання образотворчому мистецтву необхідно різними способами стимулювати креативне мислення.

ВИСНОВКИ

Актуальність дослідження оптимальних засобів формування креативного мислення учнів закладів загальної середньої освіти полягає в тому, що це дозволяє відповісти на сучасний виклик щодо необхідної на сьогоднішньому ринку праці компетенції креативності. Формат коміксу сприяє максимальній мотивації та зацікавленню учнів у набутті необхідних навичок завдяки оригінальній і сучасній інтерпретації необхідної інформації. Актуальність полягає також у тому, що у сучасній освітній системі вже зараз треба приділяти більше уваги інструментам дистанційної діяльності вчителів, а формат коміксу дозволяє учням самостійно опрацьовувати необхідний матеріал.

У ході дослідження було вирішено ряд завдань, поставлених з метою підвищення якості викладання образотворчого мистецтва у закладах загальної середньої освіти, а саме:

1. Конкретизовано історико-технологічні особливості мистецтва коміксу. Виявлено, що з самого зародження коміксів, вони слугували виключно розважально-юмористичним контентом. Здійснено аналіз історичного розвитку комікса та його значення у сфері мистецтва і освіти. З впливом часу та сучасних тенденцій комікс все активніше інтегрується в усі сфери, у тому числі в освітню. Це є стимулом до продуктивного використання його як засобу презентації інформації у навчанні образотворчому мистецтву: саме цей спосіб представлення навчальних матеріалів найкраще мотивує учнів до набуття необхідних компетенцій. Також завдяки самому формату коміксу як поєднанню тексту і ілюстрацій уможлиблюється застосування всіх необхідних для наочності моментів, пов'язаних із креативним мисленням у образотворчому мистецтві.

2. Проаналізовано процес творчої роботи над навчально-художнім коміксом “Креативність”. Віднайдено найпродуктивніший підхід у роботі з навчальними матеріалами у форматі комікса. В першу чергу здійснена методологічна робота, підібраний комплекс вправ і методів для розвинення креативності і репрезентації цих матеріалів у коміксі. Важливим етапом була також робота із розкадруванням

і опрацюванням композиції розворотів і окремих фреймів. Визначені важливі моменти, на яких необхідно закцентувати увагу учнів для того, щоби підкріпити їхню мотивацію до навчання і дати відповідь на питання стосовно того, навіщо потрібно навчатися креативному мисленню, і як це знадобиться у реальних життєвих ситуаціях. Виокремлені ефективні художні прийоми коміксу, які здатні покращити концентрацію і сприйняття навчальних матеріалів дітьми. Як результат, у ході дослідження створено художньо-навчальний комікс “Креативність”, який можна практично застосовувати у проведенні уроків у закладах загальної середньої освіти як при очному навчанні, так і при дистанційному.

3. Обґрунтована цілізмстова складова навчання креативному мисленню учнів у закладах загальної середньої освіти. Сучасні освітні тенденції все активніше рухаються у напрямку розвинення ідеї розвитку особистості, індивідуальності учня, його креативних здібностей. Прискорення науково-технічного прогресу та заміна все більшої кількості професій з ручною працею на машинну провокує розвиток креативності та творчої особистості: на сьогоднішній день людству необхідна особистість із компетенцією критичного мислення, здатністю опрацьовувати різноманітну інформацію із використанням здобутих знань та набутих вмінь для креативного розв’язання проблем. Творчість і креативність забезпечують позитивний рух суспільства вперед, його розвиток, вдосконалення у всіх сферах і шлях до подальшого прогресу. Саме образотворче мистецтво найбільш здатне розширити і виявити творчий потенціал, закласти базу для подальшої здатності генерувати ідеї.

4. Розроблено ефективні методи і навчальні завдання щодо формування креативного мислення через комікс на заняттях з образотворчого мистецтва у закладах загальної середньої освіти. У коміксі запропоновані такі прийоми розвинення креативності особистості: вправа на основі параноїдально-критичного методу Сальвадора Далі, креативний метод шести капелюхів Уолта Діснея, метод фіксування вражень від подій, книг, фільмів, квота ідей, арт-

марафони, малювання за певним графіком, асоціативне малювання, метод творчих ситуацій, гра з малюванням за випадковими характеристиками, використання художнього досвіду майстрів і його творча інтерпретація тощо. Ряд запропонованих завдань, поданих у коміксі, були апробовані на практиці автором дослідження. Доведеним результатом їх використання стали активізація мотивації учнів до навчання образотворчого мистецтва, прагнення до самореалізації в творчій діяльності, психологічна впевненість і відчуття задоволення від процесу навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Беженар А. А., Янківська Г. А.. Розвиток креативності як спосіб формування компетентної особистості в загальній середній та професійній освіті: веб-сайт. URL: <https://repository.kristti.com.ua/handle/eiraise/997> (дата звернення: 02.04.2021).
2. Белова Т. М. Комиксы как средство выражения этнокультурных стереотипов / Т. М. Белова // Вестн. Кемеров. гос. ун-та. 2015. № 3 (2). С. 132–136.
3. Белов Д. Комікс як продукт інформаційної культури: веб-сайт. URL: http://nbuviar.gov.ua/index.php?option=com_content&view=article&id=3841:komiks-yak-produkt-informatsijnoji-kulturi&catid=81&Itemid=415 (дата звернення: 04.03.2021).
4. Богдан Ю. Б. Використання автентичних коміксів у навчанні німецькій мові // Наукові записки: веб-сайт. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzfn_2015_2_22 (дата звернення: 02.04.2021).
5. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі: веб-сайт. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/229300222.pdf> (дата звернення: 02.04.2021).
6. Даниленко Є. Зарубіжний досвід використання дидактичних коміксів: веб-сайт. URL: <http://www.kozlenkoa.narod.ru/docs/comix.pdf> (дата звернення: 10.04.2021).
7. Изобретательство: подборка полезных материалов: веб-сайт. URL: <https://4brain.ru/blog/izobretatelstvo-podborka-poleznyh-materialov/> (дата звернення: 10.04.2021).
8. Ковалів Ю. І. Літературознавча енциклопедія : Київ : Академія, 2007, 608 с.
9. Коваль Н. Комікс – це мистецтво. Хтось сумнівається? : веб-сайт. URL: <https://chytomo.com/komiks-tse-mystetstvo-khtos-sumnivaietsia/> (дата звернення: 01.04.2021).

10. Комікси на уроках: розвага чи дієвий навчальний інструмент?: веб-сайт. URL: <https://naurok.com.ua/post/komiksi-na-urokah-rozvaga-chi-dieviy-navcha-instrument> (дата звернення: 02.04.2021).
11. Креативність – головна якість людини в 21 столітті) : веб-сайт. URL: <https://creativescountry.org/aboutcreate/> (дата звернення: 04.04.2021).
12. Креативная стратегия Уолта Диснея – метод трех мыслительных стульев : веб-сайт. URL: <https://kreamozg.ru/articles/kreativnaya-strategiya-uolta-disneya.html> (дата звернення: 04.04.2021).
13. Мальюписи в Україні – підсумки 2020 (з коментарями видавців) : веб-сайт. URL: <https://uageek.space/komiksy-v-ukraini-2020/#gs.wbab92> (дата звернення: 04.04.2021).
14. Научные рецепты креативности: зачем и как избавляться от посредственности? : веб-сайт. URL: <https://4brain.ru/blog/nauchnye-recepty-kreativnosti-zachem-i-kak-izbavljatsja-ot-posredstvennosti/> (дата звернення: 04.04.2021).
15. Нуржинська А.. Креативність в освіті має значення: 5 порад для викладачів, як навчати цікаво : веб-сайт. URL: <https://life.pravda.com.ua/columns/2018/09/10/233063/> (дата звернення: 19.04.2021).
16. Олійник Є. В Україні створили комікс-блокбастер про козаків [Електронний ресурс] / Є. Олійник // Радіо «Свобода». 2012. 20.08.: веб-сайт. URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/24682040.html> / (дата звернення: 19.04.2021).
17. Ольшанський Д. В. Дидактичні умови використання коміксів у навчанні іноземних мов молодших школярів.: Дисертація: 13.00.01 2002./ Бібліотечний каталог російських та українських дисертацій: веб-сайт. URL: <http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/334850.html> (дата звернення: 10.04.2021).
18. Роль коміксів у навчанні та розвитку дитини. П'ять головних міфів: веб-сайт. URL: https://www.kinderbook.com.ua/index.php?route=journal2/blog/post&journal_blog_post_id=26 (дата звернення: 10.04.2021).

19. Саманчук С.. Індустрія коміксів в Україні тільки зароджується: веб-сайт. URL: <http://www.vezha.org/andrij-dankovych-industriya-komiksiv-v-ukrayini-tilky-zarodzhuyetsya/> (дата звернення: 15.04.2021).
20. Техники мышления : веб-сайт. URL: <https://4brain.ru/blog/tehniki-myshlenija/> (дата звернення: 11.04.2021).
21. Gravett P. Manga: 60 Years of Japanese Comics / P. Gravett. London : Laurence King Publishing, 2004. 174 p.
22. MacWilliams M. W. Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime / M. W. MacWilliams, 2008. 352 p.
23. McCloud S. Understanding Comics: the Invisible Art/ N.-Y.: Harper Colins, 1994. 171 p.
24. Perper T. Mangatopia: Essays on Manga and Anime in the Modern World / T. Perper, M. Cornog. ABC – CLIO, 2011. 254 p.

ДОДАТКИ

Додаток А

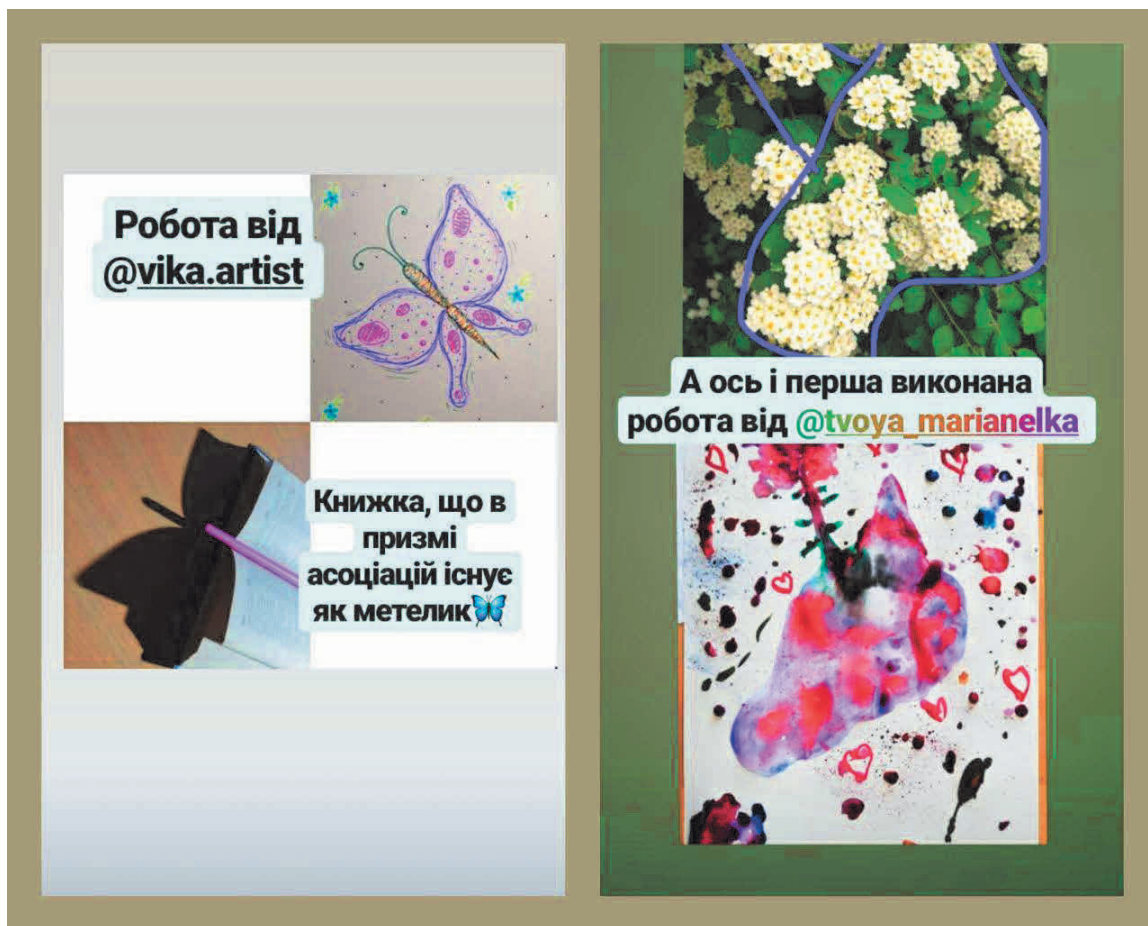


Рис. 1. Роботи дітей за параноїдально-критичним методом Сальвадора Далі



Рис. 2. Роботи дітей із шрифтами на тлі монотипії



Рис. 3. Роботи дітей з техніки монотипії

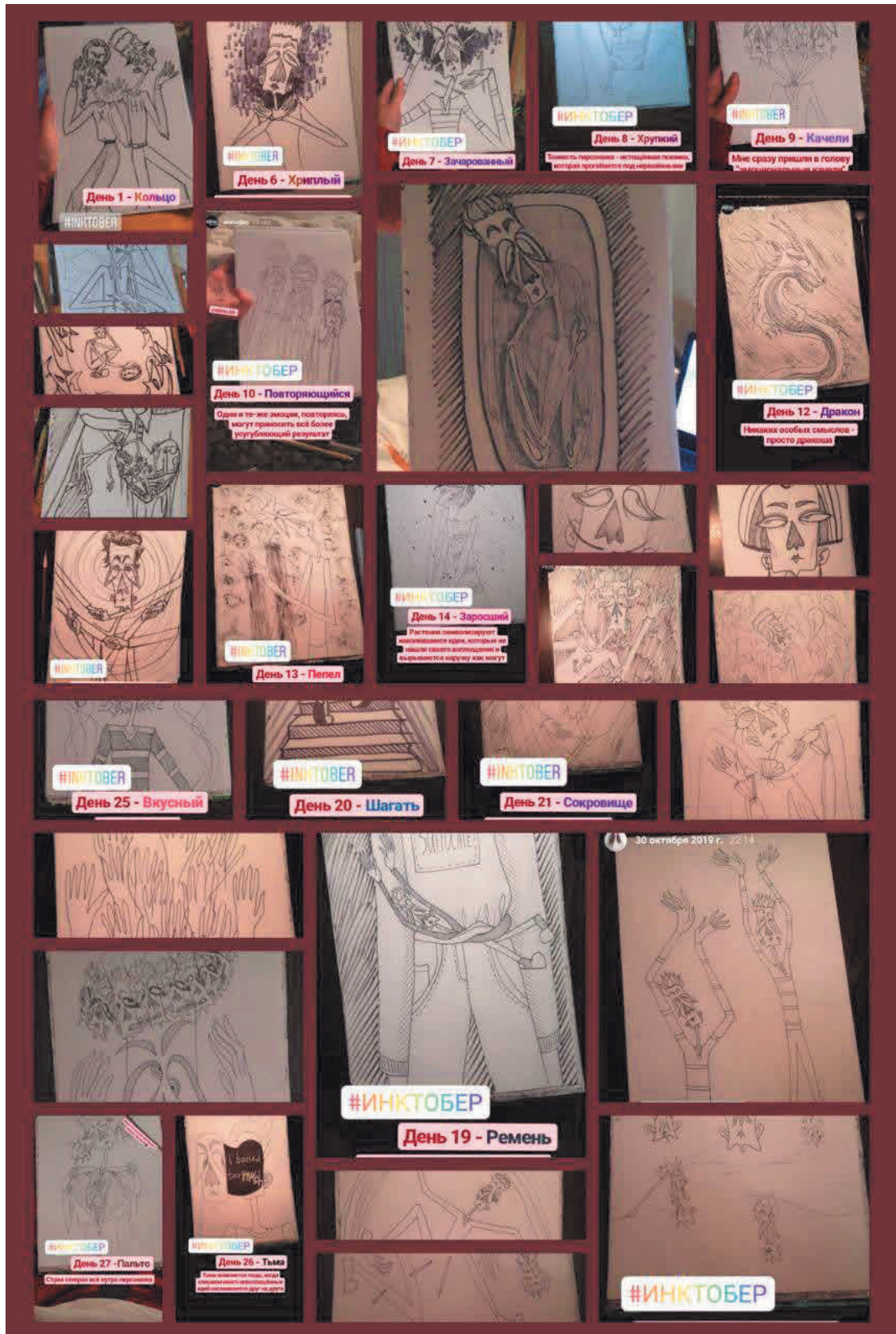


Рис. 4. Проходження арт-марафону

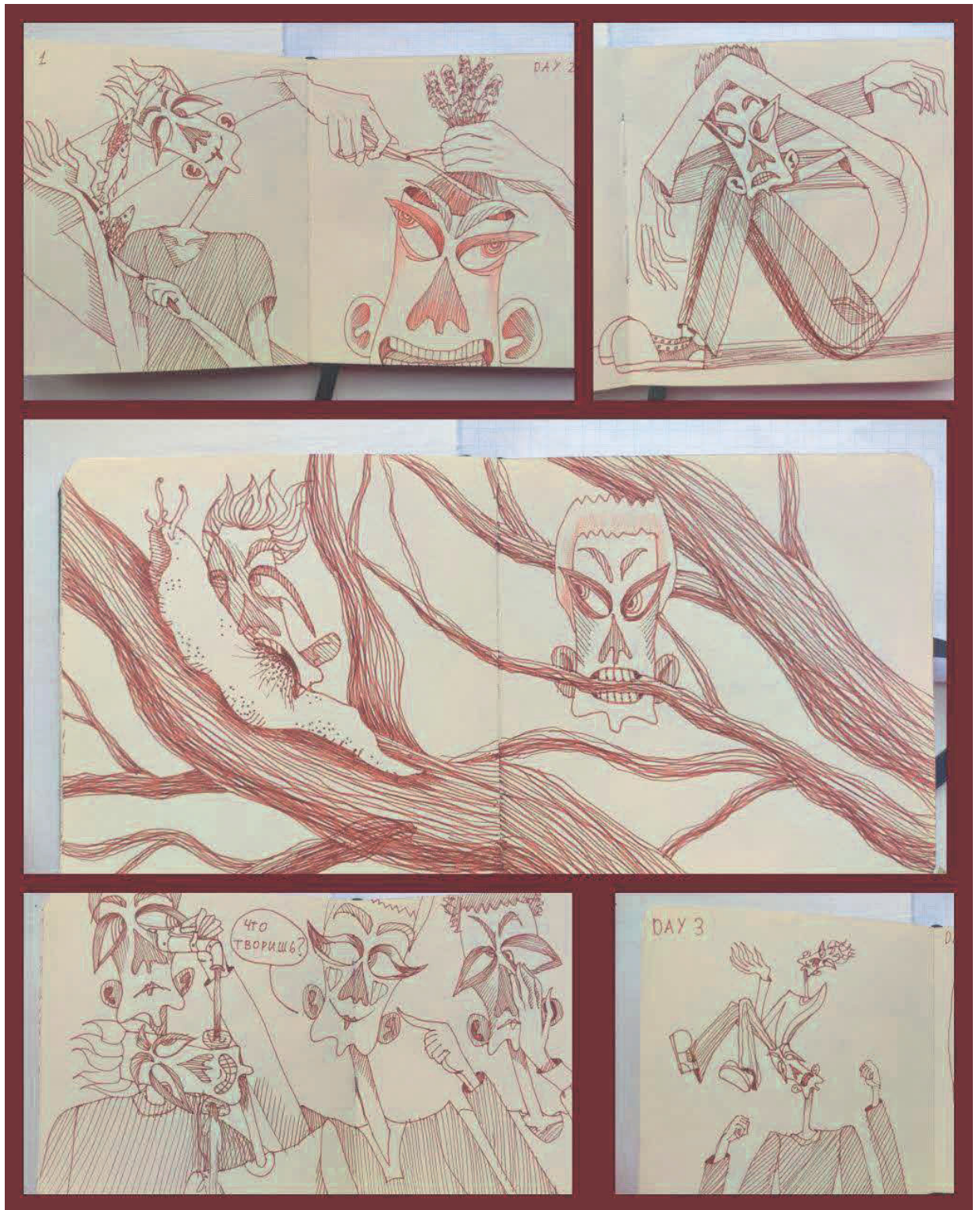


Рис. 5. Авторське апробування техніки квоти ідей



Рис. 6. Авторське апробування методу накопичення вражень через копіювання робіт майстрів



Рис. 7. Роботи дітей із завдання What is in my bag



Рис. 8. 1 сторінка навчально-художнього комікса

Чим корисне креативне мислення?



Ти знаходиш рішення практично у будь-якій ситуації



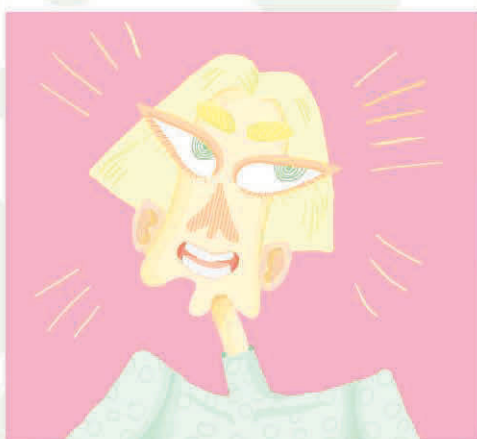
Ти підтримуєш багато тем у спілкуванні



Ти сприяєш розвитку креативності у інших



Ти легко засвоюєш нові знання



Ти зберігаєш оптимізм, оскільки знаєш, що впораєшся майже з усім



Ти створюєш щось абсолютно нове у будь-якій сфері

Рис. 9. 2 сторінка навчально-художнього комікса

Чим відрізняється креативна людина?

1. Досконалість



2. Творча продуктивність



3. Оригінальність



4. Гнучкість



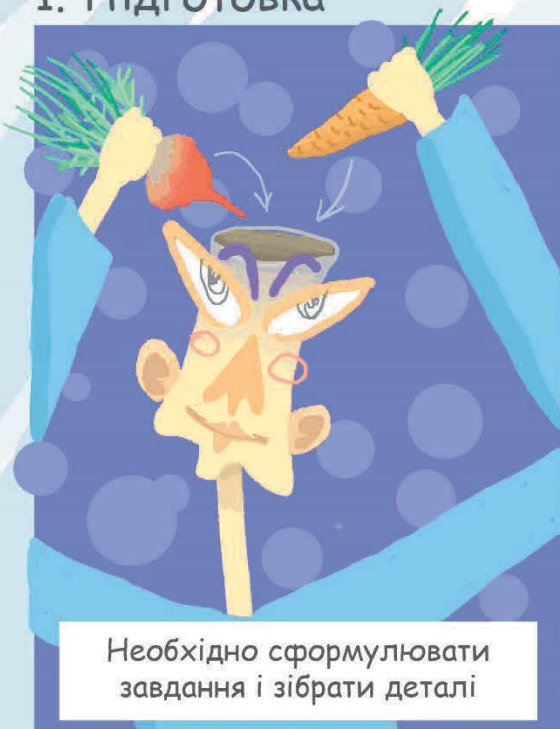
Рис. 10. 3 сторінка навчально-художнього комікса



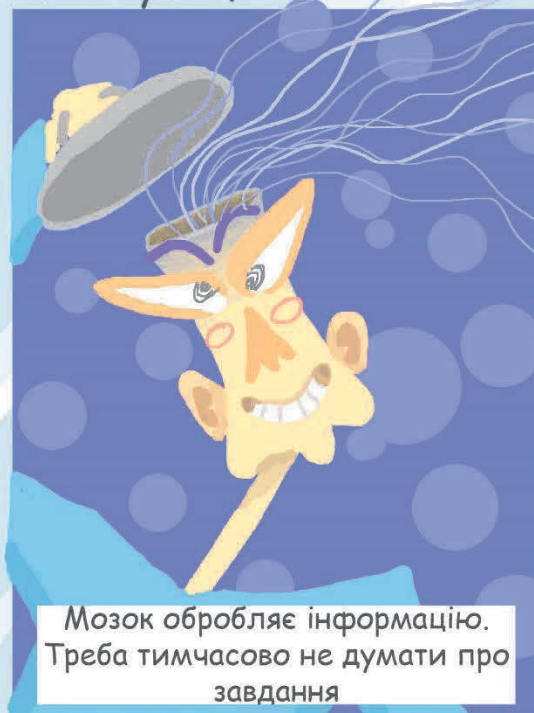
Рис. 11. 4 сторінка навчально-художнього комікса

Креативний процес: етапи створення ідеї

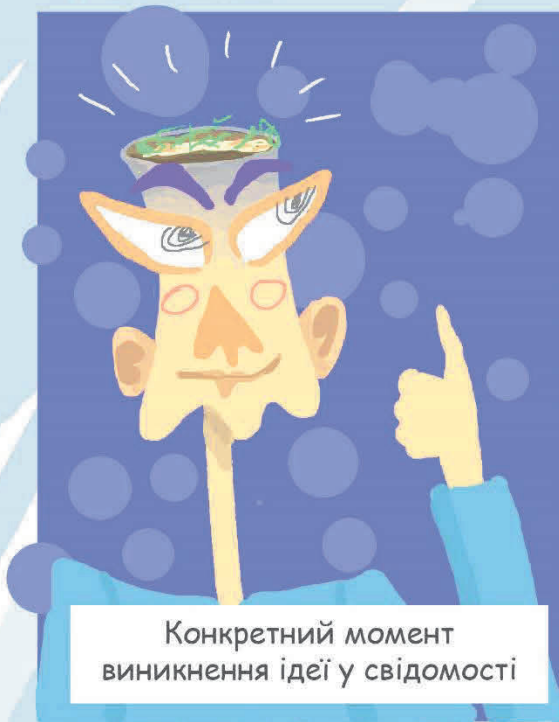
1. Підготовка



2. Інкубація



3. Осяяння



4. Верифікація



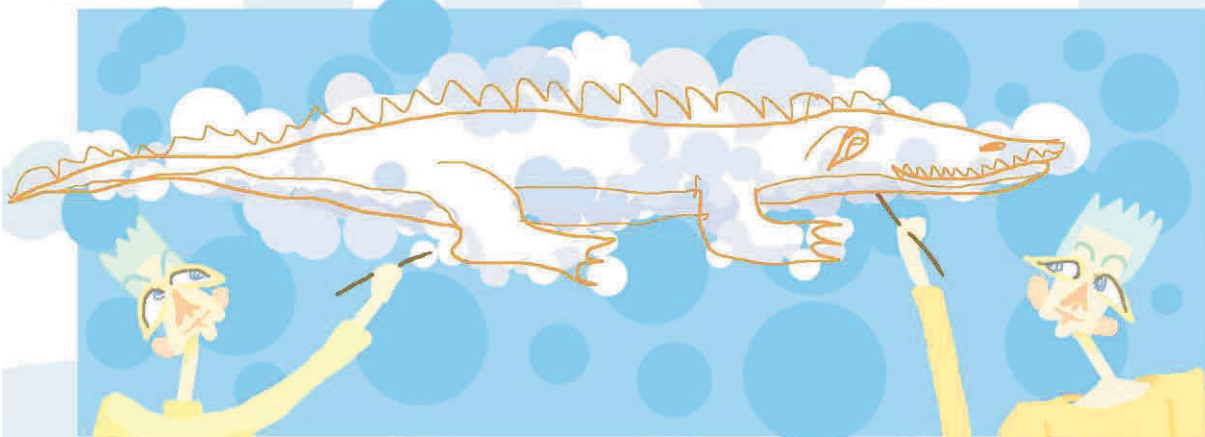
Рис. 12. 5 сторінка навчально-художнього комікса

Вправи для розвитку креативності

Дозволь собі іноді
бачити те, чого
насправді не може бути



1. Візьміть будь-який предмет і прослідкуйте за його тінню. Намалюйте образ за асоціацією із тим, що ви побачили



2. Подивіться на хмари. Можете зробити серію знімків і роздивитися їх у пошуках випадкових образів



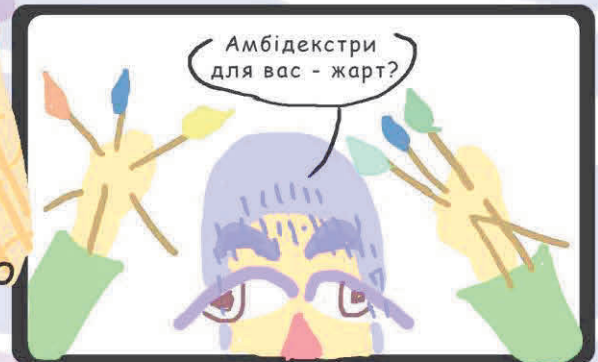
3. Зверніть увагу на пейзажі, що вас оточують. Спробуйте зобразити їх одією лінією чи плямами і запам'ятайте асоціації, що виникли

Рис. 13. 6 сторінка навчально-художнього комікса

Зроби щось НЕЗВИЧНЕ



Спробуй малювати
недомінантною рукою



*амбідекстри - люди, в яких обидві руки розвинені однаково



Спробуй піти
маршрутом, яким
не ходив/ла
раніше

По дорозі фіксуй всі
образи і думки, які у
тебе виникають



Рис. 14. 7 сторінка навчально-художнього комікса



Рис. 15. 8 сторінка навчально-художнього комікса

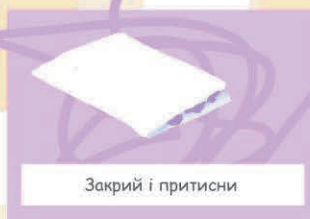
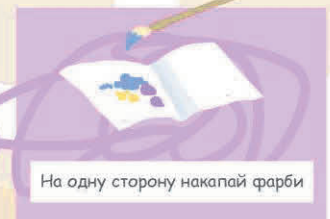
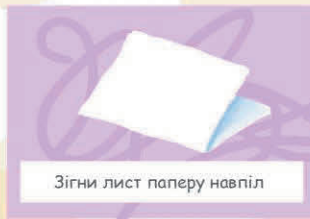


Рис. 16. 9 сторінка навчально-художнього комікса

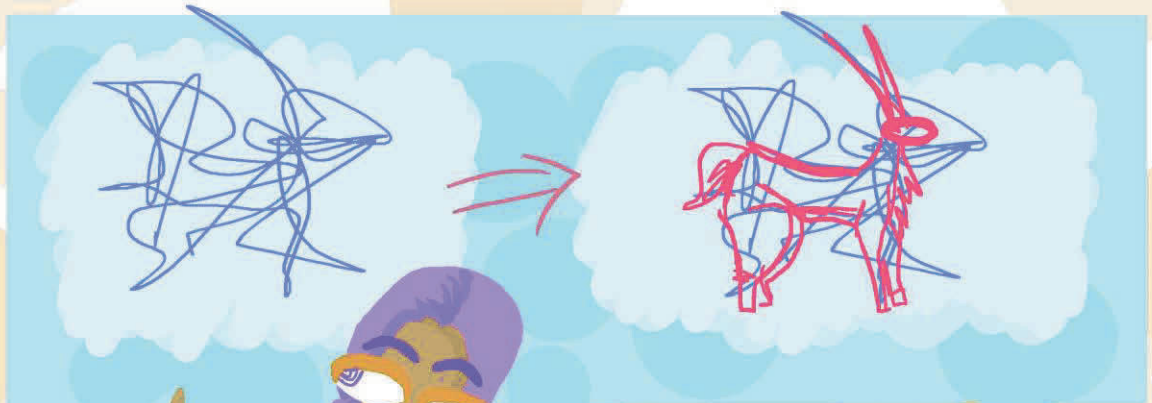


Рис. 17. 10 сторінка навчально-художнього комікса

Метод асоціацій



Найпростіший спосіб створення монотипій - випадкові відбитки фарби чи методи штампування (ниткою, зрізами картоплі, тощо)



Намалюй хаотичні лінії на папері, а потім відслідкуй образ, у який вони складаються. Не блокуй свої асоціації, навіть якщо вони здаються смішними чи абсурдними

Також можеш спробувати монотипії з нитками

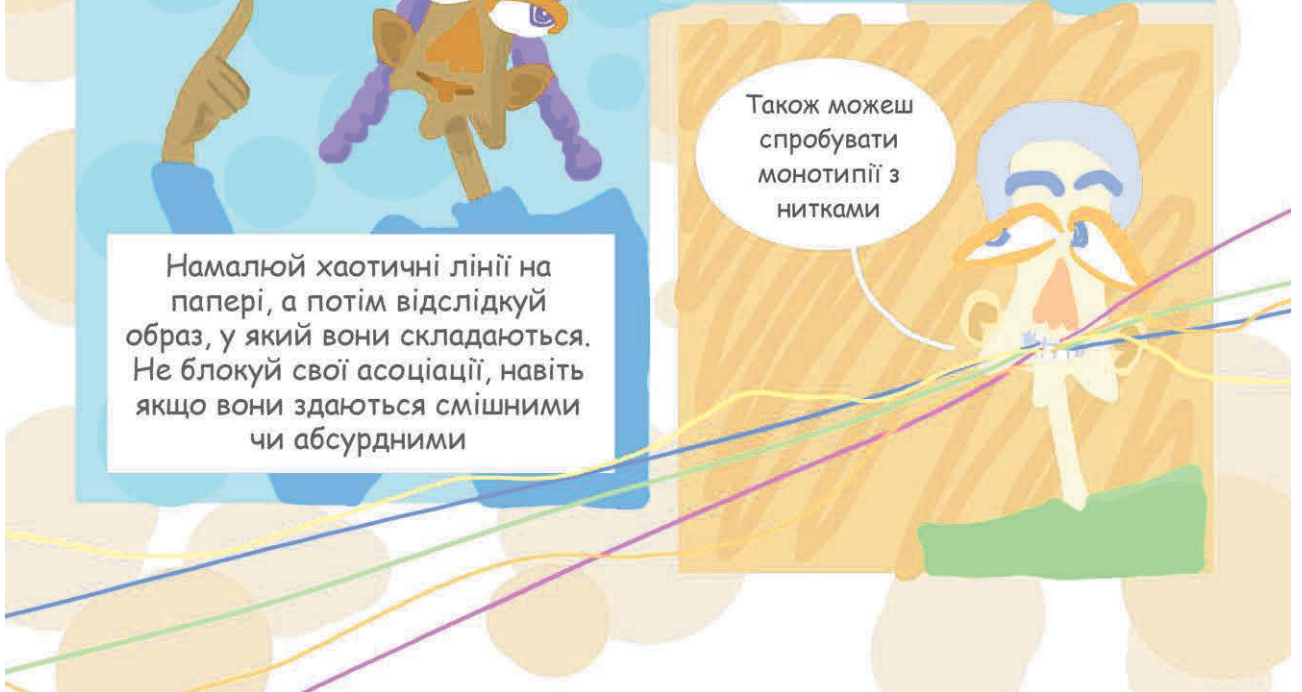


Рис. 18. 11 сторінка навчально-художнього комікса