

УДК 378.79.567

DOI: <https://doi.org/10.32342/3041-2196-2025-1-29-20>

Л.О. САВЧЕНКО,

*доктор педагогічних наук, професор,
кафедра технологічної та професійної освіти,
Криворізький державний педагогічний університет
(м. Кривий Ріг, Україна)*

<https://orcid.org/0000-0002-4246-3228>

К.Ю. САФ'ЯН,

*кандидат педагогічних наук, доцент,
кафедра педагогіки,
Національний університет біоресурсів і природокористування України
(м. Київ, Україна)*

<https://orcid.org/0000-0002-6977-9847>

РОЗРОБКА ТА ВПРОВАДЖЕННЯ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРОЄКТІВ З ВИКОРИСТАННЯМ КРЕАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У статті розкрито проблему розробки та впровадження педагогічних проєктів із використанням креативних технологій, досліджується можливість застосування креативних технологій для організації ефективної проєктної діяльності в онлайн-форматі, що забезпечує інтерактивність, зворотній зв'язок та організацію співпраці між учасниками освітнього процесу незалежно від їхнього місцезнаходження.

Актуальність теми посилюється викликами, пов'язаними з дистанційним та змішаним навчанням, які стали особливо відчутними в останні роки. Педагогічні проєкти, що інтегрують креативні технології, сприяють розвитку оригінального мислення студентів, формують ключові компетентності, здатності генерувати нові ідеї та знаходити нестандартні рішення, що є важливим для успішної самореалізації особистості в сучасному світі.

У статті розглянуто мету, задачі, етапи педагогічного проєктування, наведені приклади використання креативних технологій під час реалізації педагогічного проєкту. Уточнено зміст і сутність креативних технологій як сукупності інструментів, методів та підходів, які застосовують задля стимулювання, розвитку та втілення творчих ідей та рішень, допомоги у генеруванні нестандартних ідей, знаходженні оригінальних підходів до вирішення проблем. Показано шляхи використання креативних технологій та сервісів штучного інтелекту (ментальні карти, розробка інтерактивних плакатів / інфографіки, технологій віртуальної та доповненої реальності, візуальні «історії успіху», гейміфікація) на кожному етапі педагогічного проєктування, що не лише забезпечує розвиток творчих здібностей здобувачів освіти, а й робить навчальний процес більш цікавим, захопливим та ефективним.

Змодельовано методіку використання педагогічних проєктів при вивченні нормативної дисципліни «Освітні та креативні технології у професійній діяльності» та вибіркової дисципліни «Інноваційні технології». Розглянуто зміст таких педагогічних проєктів, як «Індивідуальна освітня траєкторія», «Коучинг в освіті», «Процесуальний коучинг – програма розвитку вивчення основних понять іміджу», представлені творчі завдання, описані різноманітні креативні технології.

За результатами запровадження педагогічних проєктів зафіксовано суттєве підвищення пізнавального і професійного інтересу здобувачів освіти, прагнення активно і творчо використовувати свої знання та вміння на практиці, що безпосередньо свідчить про позитивний вплив креативних технологій на процес навчання та проєктування.

Зроблено висновок про те, що застосування креативних технологій у педагогічному проєктуванні є дієвим інструментом розвитку практичних навичок та творчого потенціалу студентів, формування їх творчих здібностей.

Ключові слова: педагогічний проєкт, креативні технології, етапи проєкту, штучний інтелект, здобувачі освіти, творчі здібності, компетентність, професійна освіта, педагогічна діяльність.

Постановка проблеми. Входження України в світовий освітній простір висуває вимоги щодо приведення освітньої системи у відповідність із загальносвітовими стандартами, що означає розширення доступу до вищої освіти, подальше підвищення якості і привабливості вищої школи, розширення мобільності здобувачів освіти та викладачів, а також забезпечення успішного працевлаштування випускників. Сьогодні загальновизнаною є теза про те, що розвинені креативні здібності є необхідною умовою соціального становлення особистості, чинниками продуктивної інтелектуальної діяльності. Педагогічні проєкти, що інтегрують креативні технології, сприяють розвитку оригінального мислення, здатності генерувати нові ідеї та знаходити нестандартні рішення. Ці якості визнаються світовою освітньою спільнотою як надзвичайно важливі для успішної самореалізації особистості в сучасному світі. Доведено, що креативні й освітні технології – це специфічна форма організації пізнавальної діяльності здобувачів освіти, яка створює комфортні умови навчання, при яких кожен студент відчуває свою успішність, результативність, ефективність та інтелектуальну спроможність. Викладач виступає при цьому і як організатор процесу навчання, і як фасилітатор.

Актуальність теми посилюється викликами, пов'язаними з поширенням дистанційної та змішаної форм навчання, які стали особливо відчутними в останні роки. Креативні технології надають широкі можливості для організації ефективної проєктної діяльності в онлайн-форматі, забезпечуючи інтерактивність, зворотній зв'язок і можливість співпраці між учасниками освітнього процесу незалежно від їхнього місцезнаходження [Кожуш-ко, Бойко, 2024].

Розробка та впровадження педагогічних проєктів із застосуванням креативних технологій є надзвичайно актуальним напрямом науково-педагогічних пошуків та практичної діяльності. Це дозволяє модернізувати освітній процес, підвищити його ефективність, забезпечити розвиток ключових компетентностей здобувачів освіти та підготувати їх до успішного життя в сучасному динамічному світі.

Аналіз останніх досліджень. У контексті проблематики розробки та впровадження педагогічних проєктів з використанням креативних технологій важливо звернутися до наукових праць, присвячених творчому потенціалу педагога, інноваційним формам навчання та проєктній діяльності. Науковиця С. Сисоєва виокремлює критерії творчої педагогічної діяльності вчителя, які ґрунтуються на інтелектуальній культурі педагога [Сисоєва, 2015]. Н. Орлова і Т. Борисова розглядають застосування креативних технологій у проєктуванні арт-об'єктів у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців з дизайну [Орлова, Борисова, 2024]. О. Дубасенюк досліджує наукові засади креативної професійної освіти майбутнього вчителя [Дубасенюк, 2011], І. Дичківська у своїх працях акцентує увагу на педагогічних технологіях та інноваційній діяльності педагога [Дичківська, 2004]. Особливості розвитку креативності майбутніх педагогів засобами проєктної технології аналізує Ю. Бондар [Бондар, 2023].

Використання проєктної технології у фаховій підготовці педагогів висвітлюють у своїх працях О. Коберник та С. Ящук [Коберник, Ящук, 2002]. Науковці Л. Забродська, Л. Хоружа, О. Онопрієнко, А. Цимбалару розглядають проєктування як самостійний вид навчальної і пізнавальної діяльності [Цимбалару, 2008]. Дослідники Н. Голуб і Л. Проценко вивчають проєктну технологію з погляду її потенціалу у творчому розв'язанні навчальних завдань [Голуб, 2012; Проценко, 2011].

Водночас, спеціальні дослідження, що стосуються інтеграції креативних і освітніх технологій у межах педагогічного проєктування, потребують подальшого аналізу та поглибленого вивчення. Це, своєю чергою, сприятиме вдосконаленню організації освітнього процесу в закладах вищої освіти [Терещук, 2004; Савченко, 2012].

Мета статті – дослідити можливості використання креативних технологій у процесі розробки та впровадження педагогічних проєктів, зокрема в онлайн-форматі, забезпечуючи інтерактивність, зворотний зв'язок і можливість співпраці між учасниками освітнього процесу незалежно від їхнього місцезнаходження.

Методи та задачі дослідження. У процесі дослідження було використано такі загальнонаукові методи, як аналіз, моніторинг, систематизація й узагальнення. Зокрема, здійснювався моніторинг готовності студентів до застосування педагогічних проєктів у професійній діяльності, у якому взяли участь 111 здобувачів освіти Криворізького державного педагогічного університету та Національного університету біоресурсів і природокористування України. Застосування цих методів надало змогу: вивчити сучасні підходи й нормативно-методичні вимоги до впровадження педагогічного проєкту у сфері професійної підготовки; розглянути основні етапи реалізації педагогічного проєкту в освітньому середовищі; проаналізувати можливості інтеграції креативних технологій на різних етапах проєктної діяльності; виявити дидактичні переваги використання креативних технологій для підвищення ефективності навчального процесу, зокрема в онлайн-форматі.

Виклад основного матеріалу. Сучасна українська освіта, що перебуває на етапі реформування, зокрема в контексті Нової української школи (НУШ), ставить за мету перехід від знанневої до компетентнісної освітньої парадигми. У цьому контексті проєктна діяльність розглядається як один із провідних методів навчання, що забезпечує активне залучення здобувачів освіти до освітнього процесу, формування їхньої самостійності та відповідальності. Застосування креативних технологій у межах проєктування дозволяє зробити навчання більш захопливим, візуально привабливим та індивідуалізованим. Упровадження креативних технологій, як-от: мультимедійні засоби, інтерактивні платформи, програмне забезпечення для графічного дизайну та анімації, можливості доповненої та віртуальної реальності тощо, – відкриває нові можливості для реалізації творчого потенціалу як здобувачів вищої освіти, так і педагогів. Інтеграція цих технологій у педагогічні проєкти дозволяє створювати унікальні освітні продукти, що мають практичну значущість і сприяють поглибленому засвоєнню навчального матеріалу.

У нашому дослідженні було розроблено зміст навчальної дисципліни «Освітні та креативні технології у професійній діяльності» та вибіркової дисципліни «Інноваційні технології», які входять до освітньо-професійної програми «Трудове навчання та технології. Інформатика» підготовки бакалаврів спеціальності 014.10 Середня освіта (Трудове навчання та технології). Одним із аспектів вивчення навчальної дисципліни є процес підготовки майбутніх учителів трудового навчання у вищій педагогічній школі та ознайомлення, розробка, впровадження педагогічних проєктів.

Мета педагогічного проєктування полягає в розвитку творчих здібностей студентів, спрямованому на формування цілісної особистості, здатної до інноваційної діяльності й ефективного розв'язання професійних завдань в умовах стрімких змін. Проєкт має на меті не лише розвинути креативне мислення та уяву, але також сформувати стійку мотивацію до саморозвитку й самореалізації через застосування креативних технологій.

Завданнями педагогічного проєкту є:

- формування вмінь і навичок креативного мислення студентів, розвиток здатності генерувати оригінальні ідеї, знаходити нестандартні рішення та аналізувати інформацію з різних позицій;
- розвиток уяви й фантазії, стимулювання творчого потенціалу через застосування методів візуалізації, асоціативного мислення та рольових ігор;
- навчання ефективному застосуванню отриманих знань у практичній діяльності, інтеграція теоретичних знань із практичними навичками для вирішення професійних завдань;
- формування навичок командної роботи й комунікативної взаємодії, розвиток умінь працювати в групі, обмінюватися ідеями й конструктивно співпрацювати задля досягнення спільної мети.

Розглянемо *етапи педагогічного проєктування*.

Етап 1. Підготовчо-організаційний. На цьому етапі визначають тему педагогічного проєкту, формулюють його мету й завдання. Відбувається планування основних етапів ро-

боти та, за потреби, розподіл обов'язків між учасниками груп. Особливу увагу приділяють обговоренню критеріїв оцінювання проєкту, що сприяє формуванню спільного розуміння очікуваних результатів.

Для активізації творчого мислення та залучення учасників до процесу планування використовують **креативні технології**. Зокрема, *мозковий шторм* (brainstorming) надає змогу генерувати ідеї щодо теми, назви та можливих напрямів реалізації проєкту. *Онлайн-дошки для спільної роботи* (наприклад, Miro, Trello) забезпечують зручну платформу для візуалізації структури діяльності, обліку завдань і спільного управління процесом. Застосування *ментальних карт* (Mind Mapping) через сервіси XMind, MindManager сприяє структуруванню ключових понять і встановленню логічних зв'язків між компонентами проєкту. Окрім того, ефективним інструментом комунікації на цьому етапі є *форуми, чати і спільні документи* (наприклад, Google Docs), які використовують для обговорення ідей, розподілу завдань і узгодження плану роботи.

Етап 2: Дослідницько-пошуковий. Цей етап передбачає збір, аналіз і систематизацію інформації відповідно до теми обраного педагогічного проєкту. Залежно від його специфіки, учасники здійснюють дослідницьку діяльність, що може включати опитування, анкетування, проведення експериментів або інтерв'ювання цільової аудиторії. Метою є поглиблене осмислення проблематики та формування доказової бази для наступних етапів реалізації проєкту.

У межах цього етапу активно застосовують **креативні технології**. Зокрема, *мультимедійні ресурси* (освітні відео, інтерактивні симуляції, віртуальні екскурсії) сприяють розширенню знань та формуванню цілісного уявлення про об'єкт дослідження. Для збору первинної інформації використовуються *онлайн-сервіси створення анкет та опитувань*, зокрема Google Forms і SurveyMonkey. Зібрані дані можуть бути оброблені й візуалізовані за допомогою таких інструментів, як-от: Excel, Google Sheets або Tableau Public. У разі наявності відповідних технічних засобів ефективним доповненням дослідження можуть стати *віртуальні або доповнені реальністю екскурсії* (VR/AR-технології), які забезпечують імерсивне занурення в предмет вивчення.

Етап 3: Проектно-практичний. На цьому етапі відбувається створення кінцевого продукту проєкту, який може мати різні форми залежно від цілей і змісту проєктної діяльності: презентація, відеоролик, вебсайт, гра, модель, посібник, творчий твір тощо. Цей етап є кульмінаційним, оскільки передбачає втілення здобутих знань, навичок і творчих ідей у конкретний результат.

У процесі реалізації використовуються різноманітні **креативні технології**. Для розроблення *мультимедійних презентацій* застосовуються такі інструменти, як PowerPoint, Google Slides, Prezi, Canva з можливістю інтеграції анімацій, аудіо- та відеофрагментів. *Відеопродукція* може бути створена за допомогою програм для відеомонтажу, зокрема iMovie, OpenShot, DaVinci Resolve, що дозволяє реалізовувати документальні, навчальні, рекламні чи творчі формати відео. Для візуалізації інформації широко використовуються *інтерактивні плакати та інфографіка*, побудовані за допомогою онлайн-сервісів Canva, Piktochart, Venngage. Важливим інструментом представлення результатів проєктної роботи є розробка *вебсайтів або блогів* на платформах Google Sites, Tilda, WordPress, які можуть виконувати функції інформаційного ресурсу або цифрового портфоліо проєкту. За наявності технічних можливостей доцільним є застосування *технологій віртуальної та доповненої реальності* (VR/AR), що дозволяє створювати інтерактивні об'єкти та віртуальні простори для глибшого занурення в тему проєкту.

Етап 4: Презентаційно-рефлексивний. Цей етап передбачає презентацію результатів проєкту перед аудиторією, обговорення отриманих напрацювань і збирання зворотного зв'язку. Важливим компонентом є колективна й індивідуальна рефлексія щодо процесу реалізації проєкту, труднощів і досягнень.

Серед **креативних технологій** ефективними є *онлайн-виставки* – створення віртуальної галереї або сторінки з усіма проєктами для відкритого ознайомлення й оцінювання. Проведення *вебінарів* або *онлайн-конференцій* дозволяє презентувати результати в інтерактивному форматі. Для рефлексії використовують *текстові або віде-*

ощоденники, створені у звичних текстових редакторах або за допомогою програм для запису відео.

Етап 5: Оцінювально-коригувальний. На цьому етапі здійснюють підсумкова оцінка результатів проектування відповідно до попередньо визначених критеріїв. Аналізують рівень досягнення поставлених цілей, виявляються сильні та слабкі сторони реалізації проекту. За результатами оцінювання вносять корективи до змісту подальшої освітньої діяльності.

З-поміж **креативних технологій** доцільним є використання нестандартних підходів до оцінювання, які передбачають урахування не лише формальних показників, а й рівня оригінальності, творчого підходу, естетичності виконання. Для зручного узагальнення та представлення результатів застосовують *інструменти візуалізації* – діаграми, графіки, аналітичні таблиці.

Із викладеного вище пересвідчуємось, що використання креативних технологій на кожному етапі педагогічного проектування не лише сприяє розвитку творчих здібностей здобувачів освіти, а й робить навчальний процес більш цікавим, захопливим та ефективним, готуючи їх до успішної професійної діяльності в сучасному світі.

Отже, основна мета педагогічних проєктів – оптимізувати педагогічну діяльність, розробити та впровадити нові методи, форми, засоби навчання та виховання, що сприятимуть досягненню освітніх цілей. Педагогічні проєкти безпосередньо впливають на взаємодію між педагогами та здобувачами освіти, вони спрямовані на підвищення ефективності навчання, розвиток ключових компетентностей, формування особистісних якостей здобувачів освіти. Розроблена тематика педагогічних проєктів та їх основний зміст показано у табл. 1.

Таблиця 1

Реалізація креативних технологій у педагогічному проєктуванні

Тема проєкту	Креативні технології	Інструменти спільної роботи	Творчі завдання
Індивідуальна освітня траєкторія	<p>Цифрові інструменти для планування: інтерактивні дошки (наприклад, Miro, Jamboard) для візуалізації освітнього шляху, ментальні карти для структурування цілей та ресурсів.</p> <p>Адаптивні навчальні платформи: платформи, що пропонують персоналізований контент та завдання на основі рівня знань та темпу навчання студента (Moodle, Google Classroom, MS Office 365).</p> <p>Віртуальна та доповнена реальність: віртуальні екскурсії або симуляції для глибшого занурення у вивчення певних тем, наприклад, віртуальні лабораторії або історичні реконструкції</p>	<p>– інструменти для спільної роботи (наприклад, Google Docs, Microsoft Teams) для групових проєктів та обміну ідеями;</p> <p>– онлайн-опитування (наприклад, Google Forms, Survey Monkey) для збору зворотного зв'язку та аналізу потреб учасників проєктів;</p> <p>– додатки для створення інтерактивних тестів та вікторин для перевірки знань</p>	<p>«Мій ідеальний день навчання»: опишіть або замалюйте свій ідеальний день в межах індивідуальної освітньої траєкторії, враховуючи предмети, методи навчання та відпочинок.</p> <p>«Лист у майбутнє»: напишіть собі лист, у якому сформулюйте свої освітні цілі на найближчий рік та кроки, які ви плануєте зробити задля їх досягнення.</p> <p>«Колаж можливостей»: створіть колаж із зображень, що символізують ваші освітні прагнення, професійні мрії та особистісний розвиток</p>

Продовження табл. 1

Тема проєкту	Креативні технології	Інструменти спільної роботи	Творчі завдання
«Коучинг в освіті»	<p>Відеоконференції та онлайн-платформи: платформи для проведення індивідуальних та групових коучингових сесій, забезпечення зручного спілкування та обміну матеріалами.</p> <p>Інтерактивні вправи та ігри: гейміфікація та інтерактивні елементи у коучингові сесії для підвищення залученості та мотивації (вікторини, рольові ігри в онлайн-форматі).</p> <p>Використання штучного інтелекту: генеративні чат-боти для відповідей на типові запитання, надання миттєвого зворотного зв'язку або рекомендацій щодо подальших дій в освітньому процесі.</p> <p>Платформи для створення та управління завданнями (наприклад, Trello, Asana, Todoist): спільне планування та відстеження виконання навчальних завдань; візуалізація прогресу та дедлайнів через дашборти, картки, мітки</p>	<p>– інтерактивні онлайн-дошки (наприклад, Miro, Jamboard, Mural, FigJam) для спільного створення ментальних карток-цілей та стратегій розвитку, візуалізації освітнього шляху, проведення мозкових штурмів, створення інтерактивних вправ для саморефлексії та планування.</p> <p><i>Креативний аспект:</i> нелінійне мислення, використання стікерів, малюнків, діаграм для візуалізації ідей, можливість спільної творчості в реальному часі, створення візуальних «доказів» прогресу;</p> <p>– інструменти для створення інтерактивних презентацій та історій (наприклад, Genially, Adobe Express, Google Slides з інтерактивними елементами) для проведення коучингових сесій (наприклад, «колесо балансу» з активними посиланнями, інтерактивні анкети для самодіагностики), розробки візуальних «історій успіху» студентів, створення презентацій з інтерактивними вправами для групового коучингу.</p> <p><i>Креативний аспект:</i> залучення уваги через інтерактивність, гейміфікація процесу, можливість персоналізації контенту, створення візуально привабливих та динамічних матеріалів.</p>	<p>«Моя суперсила в навчанні»: визначте свою найсильнішу сторону як студента та подумайте, як ви можете використовувати її ще ефективніше.</p> <p>«Дерево цілей»: Намалюйте дерево, де стовбур – це ваша основна освітня мета, гілки – це підцілі, а листя – це конкретні дії, які потрібно виконати.</p> <p>«Історія мого успіху»: пригадайте ситуацію, коли ви досягли успіху в навчанні або іншій сфері. Опишіть кроки, які привели вас до цього, та емоції, які ви відчували.</p>
«Процесуальний коучинг – програма розвитку вивчення основних понять іміджу»	<p>Мультимедійні презентації: динамічні та візуально привабливі презентації з відео, аудіо та інтерактивними елементами для пояснення складних концепцій іміджу.</p> <p>Соціальні мережі та блоги: обмін</p>	<p>– інтерактивні онлайн-дошки (наприклад, Miro, Jamboard, Mural) для спільного створення ментальних карт понять іміджу, проведення мозкового штурму ідей щодо особистого бренду, спільне розроблення візуальних концепцій іміджу, створення</p>	<p>«Мій особистий бренд»: сформулюйте короткий опис свого особистого бренду (як би ви хотіли, щоб вас сприймали інші) та назвіть 3-5 ключових слів, що його характеризують.</p> <p>«Аналіз іміджу відомої особистості»: виберіть відому людину та проаналізуйте її публічний</p>

Закінчення табл. 1

Тема проєкту	Креативні технології	Інструменти спільної роботи	Творчі завдання
	інформацією про імідж, створення груп для обговорення та взаємодії, ведення блогів з порадами та прикладами. Створення візуального контенту: графічні редактори (наприклад, Canva, Adobe Express, Corel Draw, Photoshop) для створення інфографіки, постерів, мемів, що ілюструють різні аспекти іміджу та його впливу	інтерактивних вправ та завдань для групової роботи. <i>Креативний аспект:</i> візуалізація ідей, використання різних форм, кольорів, зображень для вираження концепцій, можливість нелінійного мислення та структурування інформації. – платформи для спільного створення презентацій (наприклад, Google Slides, Canva, Prezi) для представлення результатів вивчення понять іміджу, розроблення кейсів та прикладів, спільної роботи над візуальним оформленням матеріалів. <i>Креативний аспект:</i> можливість спільного дизайну, використання мультимедійних елементів (відео, аудіо, анімації), створення динамічних та візуально привабливих презентацій. – платформи для спільної роботи з документами (наприклад, Google Docs, Microsoft Word Online) для спільного написання есе, аналітичних звітів, описів кейсів, спільної роботи над формулюваннями та визначеннями понять іміджу. <i>Креативний аспект:</i> спільне генерування ідей та формулювань, взаємне редагування та покращення текстів, розвиток навичок писемного мовлення в контексті вивчення іміджу	імідж. Зверніть увагу на стиль одягу, манеру спілкування, поведінку та повідомлення, які вона транслює. «Створення ідеального образу для конкретної події»: уявіть, що вам потрібно підготуватися до важливої події (наприклад, співбесіда, публічний виступ). Опишіть або замалюйте свій ідеальний образ, враховуючи мету події та бажаний імідж

Упровадження педагогічних проєктів у навчальний процес закладів вищої освіти із застосуванням креативних технологій відіграло важливу роль у формуванні професійної активності здобувачів освіти. Реалізація таких проєктів у межах дисципліни «*Освітні та креативні технології у професійній діяльності*» та вибіркової навчальної дисципліни «*Інноваційні технології*» сприяла активному залученню студентів до творчої діяльності та практичному застосуванню набутих знань і вмінь. Це, своєю чергою, підтверджує ефективність використання креативних технологій у процесі проєктування.

З метою визначення рівня готовності студентів до педагогічного проєктування було розроблено низку критеріїв. Найбільш значущим для нашого дослідження став когнітивний критерій. Його проявами є: наявність знань із методики викладання трудового навчання та

технологій проектування (обсяг, глибина, системність); розуміння ключових понять і категорій; засвоєння специфічної інформації щодо сутності креативних технологій; практичні знання для вирішення проектних завдань; здатність використовувати різноманітні джерела інформації у процесі роботи; опанування досвіду, а також інтегровані вміння та навички, пов'язані з ерудованим підходом до професійної діяльності. Для виявлення рівня сформованості означеного критерію було розроблено зміст діагностичної контрольної роботи, результати виконання якої оцінювалися за тривірневою шкалою: високий, середній, низький (див. табл. 2 і рис. 1).

Таблиця 2

Рівні підготовленості студентів до проектної діяльності за когнітивним критерієм

Рівні	Констатувальний етап				Формувальний етап			
	Контрольна група		Експериментальна група		Контрольна група		Експериментальна група	
	кількість студентів	%	кількість студентів	%	кількість студентів	%	кількість студентів	%
достатній	10	15	7	13	10	9	22	34
середній	32	51	33	62	38	63	28	51
низький	14	34	15	25	7	28	7	15

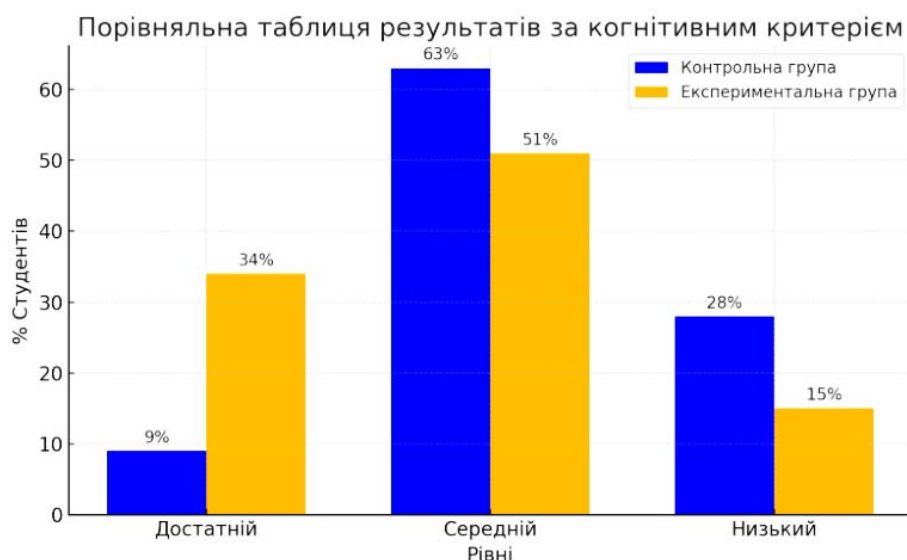


Рис. 1. Динаміка рівнів підготовленості студентів до проектної діяльності за результатами експерименту

Аналіз даних таблиці 2 та діаграми рис. 1 свідчить про позитивну динаміку результатів як у контрольній, так і в експериментальній групах. У контрольній групі, на противагу, зростання рівня сформованості знань є незначним, тоді як в експериментальній групі спостерігається приріст показника студентів із достатнім рівнем на 22%, а частка тих, хто продемонстрував низький рівень, зменшилася на 10%. Це підтверджує ефективність використання креативних технологій у реалізації педагогічних проектів.

Отримані результати демонструють, що інтеграція креативних технологій у проектну діяльність не лише підвищує навчальну мотивацію, а й сприяє розвитку ключових професійних якостей здобувачів освіти. Педагогічні проекти, орієнтовані на використання інноваційних підходів, активізують пізнавальну активність, розвивають здатність до самостійного мислення, ініціативності та пошуку нестандартних рішень. Формування творчих здібностей

у контексті проектної діяльності розглядається як поступовий процес, що передбачає здатність здобувачів освіти до усвідомленого, самостійного, оригінального розв'язання професійно орієнтованих завдань та створення власних освітніх продуктів на основі індивідуального досвіду й критичного осмислення інформації.

Висновки. Проведене дослідження засвідчило ефективність інтеграції креативних технологій у структуру педагогічних проектів, реалізованих у межах вивчення дисциплін «Освітні та креативні технології у професійній діяльності» та «Інноваційні технології». Запровадження таких проектів сприяло активізації пізнавальної діяльності, розвитку самостійності, креативного мислення та здатності студентів до створення оригінальних освітніх продуктів.

Застосування креативних технологій як комплексу методів, інструментів і стратегій позитивно вплинуло на формування ключових професійних умінь і навичок, зокрема у сфері педагогічного проектування. Студенти продемонстрували готовність до творчого використання набутих знань, що свідчить про зростання рівня їх професійної зрілості.

Упровадження педагогічних проектів із використанням креативних технологій доцільно розглядати як ефективний засіб розвитку творчого потенціалу здобувачів освіти, формування практичної підготовленості до професійної діяльності та підвищення якості освітнього процесу в умовах вищої школи.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в формуванні ключових компетентностей студентів із застосуванням технологій штучного інтелекту.

Дотримання етичних стандартів

У дослідженні брали участь студенти Криворізького державного педагогічного університету та Національного університету біоресурсів і природокористування України. Здобувачі освіти були поінформовані про мету анкетування, тестування, діагностичної контрольної роботи та участь в апробації експериментальної методики впровадження педагогічного проектування із використанням креативних технологій у межах вивчення дисциплін «Освітні та креативні технології у професійній діяльності» та «Інноваційні технології». Усі учасники надали поінформовану згоду на участь, усвідомлюючи, що отримані дані будуть використані виключно для наукових цілей та з дотриманням принципу анонімності. Це забезпечило добровільність участі та конфіденційність результатів.

Список використаних джерел

Бондар, Ю. (2023). Розвиток креативності майбутніх педагогів засобами проектних технологій. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*, 67, 73–87. doi: 10.31652/2412-1142-2023-67-74-87

Голуб, Н. М., Проценко, Л. І. (2012). Роль методу проектів у фаховій підготовці майбутніх учителів української мови (до методики викладання у вищій школі). *Наукові записки. Серія «Психолого-педагогічні науки» (Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя)*, 7, 136–139.

Дичківська, І. М. (2004). *Інноваційні педагогічні технології*. Київ: Академвидав.

Дубасенюк, О. А. (2011). Креативний підхід до професійно-педагогічної підготовки майбутніх учителів. *Креативна педагогіка*, 4, 23–28.

Коберник, О. М., Ящук, С. М. (2001). *Методика організації проектно-технологічної діяльності на уроках трудового навчання*. Умань: Вид-во УДПУ ім. П. Тичини.

Кожушко, С. П., Бойко, Л. Г. (2024). Проектні технології навчання як засіб формування полікультурної комунікативної компетентності майбутніх фахівців у галузі туризму в умовах змішаного навчання. *Alfred Nobel University Journal of Pedagogy and Psychology*, 1 (27), 104–113. doi: 10.32342/2522-4115-2024-1-27-12

Проценко, Л. І. (2011). Дидактична модель формування професійно-творчих умінь майбутніх викладачів у процесі їх діалогової евристичної взаємодії. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*, 35, 131–140.

Орлова, Н., Борисова, Т. (2024). Використання креативних технологій у проектуванні арт-об'єктів. *Молодь і ринок*, 10 (230), 87–90. doi: 10.24919/2308-4634.2024.310268

Сисоева, С. О. (2015). Соціальні, психологічні та педагогічні підходи до визначення творчої особистості. *Педагогічна творчість, майстерність, професіоналізм у системі*

підготовки освітянських кадрів: здобутки, пошуки, перспективи. (с. 23–56). Київ: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова.

Савченко, Л. О. (2012). Застосування проєктної діяльності в практиці вищої педагогічної школи. В.С. Пекельна, Л.О. Савченко (Ред.), *Проєктна діяльність у технологічній освіті*. (с. 30–48). Кривий Ріг: СПД Залозний В.В.

Терещук, А., Вдовиченко, А. (2004). Навчання учнів основних етапів проєктно-технологічної діяльності. *Трудова підготовка в закладах освіти*, 4, 10–13.

Цимбалару, А. (2008). Організація проєктної діяльності сучасного вчителя. *Початкова освіта*, 32, 16–31.

References

Bondar, Yu. Development of creativity of future teachers using design technologies. *Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training: Methodology, Theory, Experience and Problems*, 2023, no. 67, pp. 73–87. doi: 10.31652/2412-1142-2023-67-74-87 (In Ukrainian).

Holub, N. M., Protsenko, L. I. *Rol metodu proektiv u fakhovii pidhotovtsi maibutnikh uchyteliv ukraïnskoi movy (do metodyky vykladannia u vyshchii shkoli)* [The role of the project method in the professional training of future teachers of the Ukrainian language (to teaching methods in higher education)]. *Research Notes. Series "Psychology and Pedagogy Research" (Nizhyn Mykola Gogol State University)*, 2012, no. 7, pp. 136–139. (In Ukrainian).

Dychkivska, I. M. (2004). *Innovatsiini pedahohichni tekhnologii* [Innovative pedagogical technologies]. Kyiv, Akademydav, 352 p. (In Ukrainian).

Dubaseniuk, O. A. *Kreatyvnyi pidkhid do profesiino-pedahohichnoi pidhotovky maibutnikh uchyteliv* [A creative approach to the professional and pedagogical training of future teachers]. *Creative pedagogy*, 2011, no. 4, pp. 23–28. (In Ukrainian).

Kobernyk, O. M., Yashchuk, S. M. (2001). *Metodyka orhanizatsii proiektno-tekhnologichnoi diialnosti na urokakh trudovoho navchannia* [Methods of organizing project-technological activities in labour training classes]. Uman, P. Tychna USPU Publ., 82 p. (In Ukrainian).

Kozhushko, S., Boiko, L. Project-based learning technologies as a means of formation of multicultural communicative competence of future specialists in the field of tourism in the conditions of blended learning. *Alfred Nobel University Journal of Pedagogy and Psychology*, 2024, no. 1 (27), pp. 104–113. doi: 10.32342/2522-4115-2024-1-27-12 (In Ukrainian).

Protsenko, I. I. *Dydaktychna model formuvannia profesiino-tvorchykh umin maibutnikh vykladachiv u protsesi yikh dialohovoi evrystychnoi vzaïemodii* [Didactic model of formation of professional and creative skills of future teachers in the process of their dialogical heuristic interaction]. *Zasoby navchalnoi ta naukovo-doslidnoi roboty* [Educational and research tools], 2011, vol. 35, pp. 131–140. (In Ukrainian).

Orlova, N., Borisova, T. Use of creative technologies in the design of art objects. *Youth & Market*, 2024, no. 10 (230), pp. 87–90. doi: 10.24919/2308-4634.2024.310268. (In Ukrainian).

Sysoieva, S. O. (2015). *Sotsialni, psykholohichni ta pedahohichni pidkhody do vyznachennia tvorchoi osobystosti* [Social, psychological and pedagogical approaches to the definition of a creative personality]. Pedahohichna tvorchość, maïsternist, profesionalizm u systemi pidhotovky osvïtianskykh kadriv: zdobutky, poshuky, perspektyvy [Pedagogical creativity, mastery, professionalism in the system of training educational personnel: achievements, searches, prospects]. Kyiv, M.P. Drahomanov NPU Publ., pp. 23–56. (In Ukrainian).

Savchenko, L. O. (2012). *Zastosuvannia proiektnoi diialnosti v praktytsi vyshchoi pedahohichnoi shkoly* [Application of project activities in the practice of the higher pedagogical school]. *Proiektna diialnist u tekhnologichnii osviti* [Project activity in technological education]. Kryvyi Rih, SPD Zalozny V.V., pp. 30–48. (In Ukrainian).

Tereshchuk, A., Vdovichenko, A. *Navchannia uchniv osnovnykh etapiv proiektno-tekhnologichnoi diialnosti* [Teaching students the main stages of design and technological activities]. *Trudova pidhotovka v zakladakh osvity* [Labour training in educational institutions], 2004, no. 4, pp. 10–13. (In Ukrainian).

Tsymbalaru, A. *Orhanizatsiia proiektnoi diialnosti suchasnoho vchytelia* [Organization of project activity of a modern teacher]. *Primary education*, 2008, no. 32, pp. 16–31. (In Ukrainian).

DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION OF PEDAGOGICAL PROJECTS USING CREATIVE TECHNOLOGIES

Larysa Savchenko, Doctor of Sciences in Pedagogy, Full Professor, Department of Technological and Professional Education, Kryvyi Rih State Pedagogical University, Kryvyi Rih, Ukraine.

E-mail: larisasavcenko506@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-4246-3228>

Karyna Safian, PhD in Pedagogy, Associate Professor, Department of Pedagogy, National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine, Kyiv Ukraine.

E-mail: kariwka573@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-6977-9847>

DOI: <https://doi.org/10.32342/3041-2196-2025-1-29-20>

Keywords: *pedagogical project, creative technologies, project stages, artificial intelligence, students, creative abilities, competence, professional education, pedagogical activity.*

The article explores the issue of designing and implementing pedagogical projects using creative technologies. It examines the potential of such technologies to support effective project-based learning in online formats, facilitating interactivity, feedback, and collaboration among participants in the educational process regardless of their physical location.

The purpose of the article is to investigate the potential for applying creative technologies in the development and implementation of pedagogical projects, particularly in online formats, ensuring interactivity, feedback, and collaboration among all participants in the educational environment, regardless of their geographical location.

The research employed general scientific methods such as analysis, monitoring, systematisation, and generalisation. In particular, monitoring was conducted to assess students' readiness to apply pedagogical projects in their professional activities. A total of 111 students from Kryvyi Rih State Pedagogical University and the National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine participated in the study.

The relevance of the topic is reinforced by the challenges posed by distance and blended learning, which have become especially prominent in recent years. Pedagogical projects integrating creative technologies foster students' original thinking and help develop key skills such as idea generation and unconventional problem-solving skills essential for personal and professional self-fulfilment in the modern world.

The article outlines the objectives, tasks, and stages of pedagogical project implementation, providing examples of how creative technologies can be integrated into each stage. The nature of creative technologies has been clarified as a set of tools, methods, and approaches designed to stimulate, nurture, and implement innovative ideas and solutions. It has been highlighted that the use of creative technologies and AI-powered tools (e.g. mind maps, interactive posters/infographics, virtual and augmented reality, visual success stories, gamification) at each project stage not only enhances the development of students' creative abilities but also makes the educational process more engaging and effective.

A model for using pedagogical projects in the teaching of the compulsory course "Educational and Creative Technologies in Professional Practice" and the elective course "Innovative Technologies" has been presented. The content of several pedagogical projects – such as Individual Educational Trajectory, Coaching in Education, and Process Coaching: A Development Programme for Studying Key Concepts of Image – has been examined, alongside creative tasks and an overview of the applied technologies.

The results of the project-based implementation indicate a significant increase in students' cognitive and professional engagement and their willingness to apply knowledge and skills creatively in practice. It has been established that the application of creative technologies as a set of methods, tools, and strategies has had a positive impact on the development of crucial professional skills, particularly in the field of pedagogical project design. Students demonstrated their readiness to apply acquired knowledge creatively, indicating an increased level of professional maturity. This proves the positive impact of creative technologies on both learning and educational project development.

It has been concluded *that the integration of creative technologies into pedagogical project design is an effective tool for fostering students' practical skills and creative potential, as well as for cultivating their creative abilities.*

Дата надходження до редакції / Submitted: 23.09.2024

Дата прийняття до публікації / Accepted: 24.03.2025

Дата публікації / Published: 23.06.2025