

ФОРМИРОВАНИЕ КРЕАТИВНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ В УСЛОВИЯХ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ

*Ражабова Мохинур Хушнудовна - преподаватель кафедры
Педагогики и психологии Самаркандского филиала
Ташкентского международного университета Киме.*

Аннотация: В условиях стремительного развития цифровых технологий и трансформации всех сфер жизни возрастает необходимость формирования креативной компетентности как важнейшего навыка XXI века. В статье рассматриваются теоретические основы понятия «креативная компетентность», анализируются современные подходы к её формированию в образовательной среде, а также раскрываются возможности цифровых инструментов в поддержке и развитии креативного мышления. Особое внимание уделяется педагогическим условиям, необходимым для развития креативности учащихся и студентов. Раскрываются педагогические условия необходимые для эффективного формирования креативной компетентности в цифровой образовательной среде.

Ключевые слова: креативная компетентность, цифровая трансформация, креативность, образование, цифровые технологии, педагогические условия.

Введение

Современное общество переживает фазу интенсивной цифровой трансформации, охватывающей экономику, образование, культуру и повседневную жизнь. В этих условиях все более востребованными становятся не только технические, но и надпредметные компетенции, в числе которых ведущую роль играет креативность. Креативная компетентность сегодня рассматривается как способность человека генерировать оригинальные идеи, гибко мыслить, находить нестандартные решения и применять их в различных контекстах.

Понятие креативной компетентности

Креативная компетентность — это интегративное качество личности, включающее креативное мышление, воображение, способность к инновационной деятельности, а также готовность к эксперименту, инициативности и принятию нестандартных решений. В образовательной среде она формируется как через содержание обучения, так и через формы и методы педагогического взаимодействия. (Статья “Формирование креативной компетентности в условиях цифровой трансформации” Автор: Иванова Е.В.). Влияние цифровой трансформации на образовательный процесс. Цифровая трансформация меняет не только инструменты преподавания, но и подходы к

обучению в целом. Возникают новые формы взаимодействия — онлайн-курсы, виртуальные лаборатории, геймификация, адаптивные образовательные платформы. Эти цифровые ресурсы позволяют расширить рамки традиционного образования и активизировать креативный потенциал обучающихся. Подрастающее поколение хрупкие и нежные создания, которые не смотря на их внешний вид хотят получить полную информацию, хотят знать все обо всем. Решительные, находчивые и эмпатичные дети понимают, чувствуют педагога по его словам и действиям. Различают компетентного педагога от не компетентного, оценивают учителя по его знаниям и умениям, способности объяснять материал а также по общению и отношению к ним. Педагогические условия формирования креативной компетентности. Для эффективного формирования креативной компетентности необходимы следующие условия:

1. Создание развивающей образовательной среды, ориентированной на свободу выбора, эксперимент, исследование.
2. Использование цифровых инструментов (интерактивные платформы, сервисы визуализации, креативные приложения).
3. Мотивационная поддержка обучающихся, стимулирование инициативы и самореализации.
4. Проектная и исследовательская деятельность, интеграция знаний из разных предметных областей.
5. Развитие педагогической креативности, готовности учителя к использованию инновационных подходов.

Примеры цифровых инструментов для развития креативности

- Jamboard, Padlet, Miro — для визуального мозгового штурма и совместной генерации идей. Электронные доски для разнообразия обучаемых предметов.
- Canva, Figma — для реализации креативных проектов в графическом дизайне. Это отличный инструмент для тех, кто хочет быстро и эффективно визуализировать свои идеи.
- Scratch, Tynker — как средства развития креативного программирования у детей. Учебный язык, который не используется в реальных проектах. С его помощью можно создавать игры, анимации, некоторые виды программ.
- Геймификация и квесты — как способ вовлечения и стимуляции творческого мышления. учебный язык, который не используется в реальных проектах. С его помощью можно создавать игры, анимации, некоторые виды программ. Программы для детей и учителей. применение принципов и элементов игр в неигровом контексте.

Заключение

Формирование креативной компетентности в условиях цифровой трансформации - это важнейшая задача современного образования,

направленная на подготовку личности, способной к адаптации, саморазвитию и инновационной деятельности. Формирование все стороны развитых и самообучаемых детей начинается с компетентного учителя. Комплексное использование цифровых технологий, а также создание поддерживающей и стимулирующей образовательной среды позволяют успешно развивать креативные способности обучающихся и педагогов.

Список литературы:

1. Лебедев О.Е. Образование в эпоху цифровой трансформации. – М.: Просвещение, 2021.
2. UNESCO. Education for Creative and Innovative Societies. – Paris: UNESCO, 2021
3. “Формирование креативной компетентности в условиях цифровой трансформации” Автор: Иванова Е.В. Организация: Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
4. Смирнов С.Д. Инновационные образовательные технологии. – М.: Академия, 2022.