

<https://doi.org/10.26565/2074-8167-2026-58-13>

УДК 37.015.31:159.954-053.5/6:004

Олена Євгеніївна Ронжес

доктор філософії у галузі психології, магістр економіки,

засновниця та керівниця Kreativ Studio Köln,

вул. Вайксельрінг, 6А, м. Кельн, Німеччина, 50765

<https://orcid.org/0000-0003-3260-8996> olena.ronzhes@gmail.com

РОЗВИТОК КРЕАТИВНОСТІ, СУБ'ЄКТНОСТІ ТА ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В АВТОРСЬКІЙ МЕТОДИЦІ KREATIV STUDIO

У статті на теоретичному і методичному рівнях обґрунтовано авторську методику Kreativ Studio як цілісну педагогічну систему розвитку креативності, суб'єктності та цифрової компетентності дітей і підлітків у неформальному та партнерському освітньому середовищі. Актуальність дослідження зумовлено потребою в освітніх підходах, які поєднують розвиток творчого потенціалу, особистісного авторства і відповідального використання цифрових технологій, а також підтримують баланс між усвідомленою реальною та віртуальною суб'єктністю особистості в умовах турбулентного світу, соціальних криз і викликів цифровізації. Метою статті є визначення концептуальних засад, принципів, вікової логіки, форматів реалізації та освітнього потенціалу авторської методики Kreativ Studio. Дослідження має якісний теоретико-методичний характер і ґрунтується на теоретичному аналізі, ретроспективному узагальненні багаторічної педагогічної практики, вторинному осмисленні попередніх емпіричних результатів автора та описі ілюстративного кейсу. Емпіричним підґрунтям концептуалізації є результати попереднього порівняльного дослідження креативності 56 підлітків, подальшого лонгitudного якісного аналізу освітнього середовища та практичного досвіду реалізації методики, починаючи з 2008 року. У результаті окреслено етапи еволюції методики у взаємодії з ширшим соціотехнологічним контекстом, визначено її інваріантні ознаки, педагогічну логіку, вікову чутливість та поетапну інтеграцію аналогових і цифрових засобів. Показано, що методика постанала як педагогічна трансформація структурних факторів творчо-розвивального освітнього середовища, емпірично виявлених у попередніх дослідженнях, із одночасним доповненням їх віково-чутливою цифровою інтеграцією. Встановлено, що цифрова компетентність у межах методики розвивається не ізольовано, а в єдності з творчим досвідом, авторською позицією, співпрацею, рефлексією та соціокультурною взаємодією. Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування методики в роботі творчих студій, закладів неформальної освіти, шкіл і партнерських соціокультурних проєктів.

Ключові слова: креативність; суб'єктність; цифрова компетентність; неформальна освіта; діти та підлітки; авторська методика; проєктна діяльність.

Як цитувати: Ронжес О. Є. Розвиток креативності, суб'єктності та цифрової компетентності в авторській методиці kreativ studio. *Наукові записки кафедри педагогіки*. 2026. № 58. С. 161–181. <https://doi.org/10.26565/2074-8167-2026-58-13>

In cites: Ronzhes, O. (2026). Development of creativity, agency and digital competence in the author's kreativ studio methodology. *Scientific notes of the pedagogical department*, 58, 161–181. <https://doi.org/10.26565/2074-8167-2026-58-13> [in Ukrainian].

Вступ. Сучасний освітній простір функціонує в умовах тривалої турбулентності, соціокультурних трансформацій та цифрової насиченості, що посилюються викликами нестабільного світу й соціальних криз. Способи комунікації, навчання і творчого самовираження зазнають

прискорених змін. За таких умов креативність дедалі частіше розглядають як когнітивний і особистісний ресурси адаптації, які дають змогу людині генерувати альтернативи, гнучко реорганізовувати досвід і продуктивно діяти в ситуаціях невизначеності (Menaria, 2024; Cojocariu



et al., 2024). Креативність розуміють як одну з ключових компетентностей XXI століття, пов'язану з інноваційністю, міждисциплінарністю, резильєнтністю та здатністю до розв'язання складних нестандартних завдань (Sojocariu et al., 2024). В сучасному науковому полі дедалі частіше простежується зв'язок між креативністю, соціальними навичками, резильєнтністю та адаптивністю. Зокрема, показано, що креативність і соціальні навички можуть підсилювати психологічну стійкість підлітків, а цифрова резильєнтність може цілеспрямовано розвиватися на основі освітніх інтервенцій (González Moreno & Molero Jurado, 2024; Lee & Hancock, 2023). Інноваційність і творчість пов'язано з академічною стійкістю та впевненістю в умовах дистанційного навчання (Qi, 2025). Отже, розвиток креативності в сучасній освіті доцільно розглядати як важливий механізм адаптації, саморегуляції, соціалізації та становлення суб'єктної позиції особистості, а не лише як додатковий естетичний компонент.

Також і цифрова компетентність (ЦК) набуває значущості вже не як суто технічна навичка, а як умова та інструмент для повноцінної участі в сучасному світі (Hassoun, 2025; Lee & Hancock, 2023; Nalyvaiko et al., 2022). Проте дослідники фіксують як ризики перевантаження цифровими стимулами (фрагментація уваги, зниження навчальної мотивації, цифрова втома), так і потенціал продуктивного використання цифрових інструментів, зокрема розвиток творчого мислення, якщо учні не лише споживають контент, а й створюють власний медіапродукт (Sarangal & Nargotra, 2022; Sojocariu et al., 2024). Водночас зростає значення суб'єктності як здатності особистості не лише реагувати на зовнішні зміни, а й усвідомлено ставати автором власних дій та рішень. Саме тому питання полягає в тому, як саме, коли і на яких психолого-педагогічних засадах інтегрувати цифрові технології (ЦТ) в освітній процес, щоб сприяти розвитку суб'єктності учнів у сучасному цифровізованому соціумі.

Діти дедалі раніше взаємодіють з екранами, медіа та алгоритмічно керованими середовищами; однак зростає потреба зберегти умови для розвитку уяви, тілесності, сенсорного досвіду, живої комунікації, довготривалої уваги й здатності до продуктивної творчої дії. Така ситуація потребує віково-чутливої цифрової інтеграції, за якої ЦТ вводять не як самоціль і не як ранню заміну реального досвіду, а як поступово освоювані засоби для творчої діяльності, комунікації, дослідження себе та тур-

булентного світу, а також для самовираження (Lee & Hancock, 2023; Hassoun, 2025).

Огляд літератури. У межах психолого-педагогічної традиції для пояснення вікової логіки змін у способах мислення принципового значення набувають положення Ж. Піаже, які дають змогу враховувати перехід від символічних і образних форм репрезентації досвіду до конкретних операцій, а згодом – до формально-операційного, абстрактного мислення (Piaget & Inhelder, 2013; Piaget, 1962). Для розуміння особистісних завдань розвитку доречною є психосоціальна концепція Е. Еріксона, в якій акцентовано на значенні ініціативи в дошкільному віці, компетентності в молодшому шкільному та становлення ідентичності у підлітковому (Erikson, 1993; Erikson, 1968). Водночас українська психологічна традиція, передусім ідеї В. А. Роменця (Роменець, 2004), дає змогу розглядати творчість не лише як сукупність здібностей, а й як простір самотворення, вчинковості та становлення суб'єктності, тоді як підходи Г. К. Середи посилюють увагу до зв'язку пам'яті з діяльністю, системної організації індивідуального досвіду та ролі дії у психічному розвитку особистості (Кузнецов та ін., 2019, с. 64). Саме така багатовимірна рамка дає змогу уникнути редукції проблеми або до суто когнітивного розвитку, або до суто технічного освоєння цифрових інструментів.

Окремий інтерес у контексті теми становлять ті *освітні моделі*, в яких креативність розвивається як структурний принцип організації середовища, а не епізодичне доповнення навчального процесу. У нашому попередньому mixed-methods дослідженні, проведеному у 2018–2025 роках (Ронжес, 2026), було виявлено статистично значущі відмінності у показниках креативності підлітків, які навчалися за різними освітніми системами, та встановлено, що учні саме вальдорфської освітньої системи продемонстрували вищі показники гнучкості, побіжності та оригінальності (Ронжес, 2019). Виокремлено структурні характеристики цього освітнього середовища, що потенційно підтримують розвиток дивергентного мислення, зокрема: гуманістичний підхід, проектно-інтегративний формат, домінування образного мислення, матеріальність досвіду, колективну взаємодію та продуктивну автономію. При цьому одним із висновків є те, що високий творчий потенціал освітнього середовища не усуває потреби у продуманій цифровій складовій. Навпаки, сучасний контекст вимагає такої інтеграції, яка б не руйнувала гуманістичну,

образну та діяльнісну основу творчого розвитку, а розширювала її можливості (Sawyer, 2012; Cosgrove & Cachia, 2025; OECD, 2024a). Попри наявності певного дистанціювання від ЦТ вальдорфського середовища (яке показало кращі умови для розвитку креативності), практичні підходи до медіапедагогіки у цій системі також демонструють логіку, яка збігається із сучасними дискусіями про поетапне входження дитини у світ медіа. Основою медіазрілості в цій системі вважають попередній розвиток тілесної, сенсорної, емоційної та культурної компетентності, а цифрові засоби пропонують вводити після достатнього освоєння аналогових способів дії та в логіці продуктивного, а не пасивного використання ЦТ.

Актуальний стан *цифровізації освіти* передбачає поступове введення таких елементів як-от: ШІ як асистент учителя, персоналізація навчання, гібридне і змішане навчання, мікронавчання, гейміфікація та мотиваційні механізми (Шипуліна & Семенютін, 2025). У більшості освітніх систем світу цифровізація спирається на кілька стабільних напрямів: екосистемний підхід, інфраструктура, ЦК педагогів, освітні платформи, якість контенту та управління даними (OECD, 2024a). У країнах із високим рівнем цифровізації, лідерами серед яких, згідно зі звітом Світового банку за 2023 рік (Rajasekaran та ін., 2024, с. 23), є Сінгапур із концепцією Smart Nation (Futurum Academy, 2026), Естонія із концепцією «Цифрова держава – цифрова освіта» (e-Estonia, 2025) та Південна Корея, успішна цифрова освіта зазвичай має три спільні риси: державну системну стратегію, сильну інфраструктуру та інвестиції в учителя. Такі результати збігаються і з міжнародними порівняльними даними PISA 2022 (OECD, 2023): серед лідерів за навчальними досягненнями перебувають насамперед Сінгапур, а також Китай, Японія, Південна Корея та Естонія. Проте самі ЦТ не є запорукою успішності навчання та розвитку особистості: надмірне, несистемне або неефективно організоване використання ЦТ пов'язано з відволіканням, зниженням концентрації, погіршенням навички читання, уваги і самоконтролю (OECD, 2024a); важливі якість педагогіки, дозування і навчальна мета. Після наслідків пандемії 2020-2021 років та необхідності масштабно впровадити ЦТ у освіту (Наливайко, 2021) в наші дні відбувається пошук балансу між екранами і традиційними практиками: в багатьох країнах сьогодні здебільшого акцентують на цифровій гігієні, регулюванні телефонів і чітких прави-

лах використання ЦТ, та обмежують використання ЦТ у молодших класах, повертають базові практики читання, письма й роботи з паперовими носіями. Наприклад, у Швеції, починаючи з 2025 року, впроваджують повернення паперових підручників, обмеження цифрового навчання для малюків і заборону телефонів у школах як реакцію на проблеми з читанням і концентрацією (Savage, 2026).

Окрім аналізу успішності навчання з'являються і перші порівняльні індикатори креативного мислення, хоча поки що це не такі усталені рейтинги, як PISA з математики чи читання. Найбільш цитованим джерелом є блок PISA 2022 Creative Thinking (OECD, 2024b), в якому порівнювали здатність учнів генерувати, оцінювати й удосконалювати ідеї, і в якому дуже сильні результати показали, зокрема, Сінгапур, Естонія та інші країни, кожна з яких має свій підхід до теми (Мірошнікова, 2024). Найкраще креативність визначено там, де школа дає не лише знання, а й простір для ідей, експерименту та самостійного мислення (Павленко, 2023). Серед поширених сучасних підходів зазначають такі: STEAM-підхід (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics), який показує перевагу над класичним STEM, бо додає мистецтво як каталізатор уяви, нестандартного мислення та інноваційних продуктів, та стимулює вищий рівень генерації ідей у проєктах; проєктне навчання (project-based learning), яке є ефективніше традиційних лекцій, бо на основі реальних задач розвивається креативність, поєднуючи мотивацію, командну роботу й експеримент; особистісно-орієнтований підхід, який акцентує на автономії учня як суб'єкта, з етапами мотивація, креативна дія, рефлексія; синергетичний підхід, який інтегрує складні взаємодії (інтелектуальні, комунікативні), показуючи синергію з проєктними методами для нелінійного мислення.

Попри наявність значного масиву досліджень, наявні праці зосереджено або на розвитку креативності, або на ЦК, або на психосоціальному розвитку чи на окремих освітніх моделях. Недостатньо дослідженим є питання того, як творчо-розвивальні характеристики освітнього середовища може бути не лише описано, а й педагогічно трансформовано в авторську методіку, адаптовану до умов неформальної та партнерської освіти й доповнену віково доцільною цифровою інтеграцією. Саме ця прогалина зумовлює потребу в теоретико-методичному обґрунтуванні авторської методіки Kreativ Studio, яка постала як логіч-

не продовження попередніх емпіричних досліджень креативності підлітків і багаторічної практики її розвитку і реалізації.

Мета дослідження полягає у теоретико-методичному обґрунтуванні авторської методики Kreativ Studio, спрямованої на розвиток креативності, суб'єктності та ЦК дітей і підлітків, а також у визначенні її концептуальних засад, принципів, вікової логіки, форматів реалізації та освітнього потенціалу.

Методологія дослідження. Дослідження має якісний теоретико-методичний характер і спрямовано на концептуалізацію авторської методики Kreativ Studio як цілісної системи розвитку креативності, суб'єктності та цифрової компетентності дітей і підлітків. Логіку дослідження визначено не завданням окремої кількісної перевірки ефективності методики, а завданням її теоретико-методичного обґрунтування, систематизації та опису як авторської педагогічної моделі.

Методологічну основу статті становлять: 1) теоретичний аналіз сучасних психолого-педагогічних, медіаосвітніх і компетентнісних підходів до розвитку креативності, суб'єктності та цифрової компетентності; 2) ретроспективне узагальнення багаторічної педагогічної практики реалізації методики у 2008–2026 роках у студійному, шкільному, партнерському та інтенсивному форматах; 3) вторинне осмислення попередніх емпіричних результатів автора; 4) опис ілюстративного кейсу як прикладу реалізації методики в освітньому процесі.

Важливим емпіричним джерелом концептуалізації є результати попереднього порівняльного дослідження креативності підлітків, проведеного у 2018–2019 роках, а також подальшого лонгitudного якісного аналізу освітнього середовища у 2020–2025 роках.

На першому етапі було здійснено порівняльний аналіз показників креативності 56

підлітків віком 14–15 років, які навчалися у державних гімназіях Німеччини та України і у вальдорфській школі Німеччини (Ронжес, 2019). Для оцінювання використовували субтести тесту творчого мислення Е. Торренса та завдання з батареї Гілфорда-Торренса, а статистичну обробку здійснювали у SPSS із застосуванням критерію Манна-Уїтні та коефіцієнта рангової кореляції Спірмена.

На другому етапі було проведено лонгitudне якісне дослідження освітнього середовища з використанням спостереження, напівструктурованих інтерв'ю та тематичного аналізу, що дало змогу виокремити структурні характеристики організації освітнього процесу, релевантні для розвитку креативності (Ронжес, 2026). У межах цієї статті зазначені емпіричні матеріали не постають предметом повторної самостійної кількісної верифікації, а використовуються як дослідницька база для теоретико-методичного узагальнення та побудови авторської моделі.

Зазначені попередні дослідження дали емпіричні підстави для відбору, збереження, трансформації та доповнення структурних елементів, які становлять основу методики Kreativ Studio.

Кількісне дослідження 2018–2019 років показало вищі показники креативності учнів вальдорфської школи порівняно з учнями державних гімназій, а лонгitudний якісний аналіз 2020–2025 років дозволив виокремити структурні характеристики освітнього середовища, потенційно сприятливі для розвитку дивергентного мислення (Ронжес, 2026). Водночас було виявлено обмеження цієї моделі, зокрема слабкий цифровий компонент, що в умовах сучасного цифровізованого соціуму потребує педагогічного доопрацювання (табл. 1).

Таблиця 1

Трансформація результатів попередніх досліджень у рішення методики Kreativ Studio

Table 1

Transforming the results of previous research into solutions using the Kreativ Studio methodology

Результат попередніх досліджень	Методологічний висновок	Реалізація в методиці Kreativ Studio
Вищі показники креативності учнів вальдорфської школи	Освітнє середовище істотно впливає на розвиток креативності	Методика будується як цілісна організація середовища, а не як набір окремих вправ
Гуманістичний підхід	Безпечне й приймальне середовище є умовою творчого розвитку	Принцип психологічної безпеки, добровільності, поваги до проявів іншого
Проектно-інтегративний формат	Креативність посилюється в міжпредметній і продуктивній діяльності	Проектна організація занять, тривалі творчі проекти, завершений продукт

Продовження табл. 1

Домінування образного мислення	Візуально-образні практики підтримують дивергентне мислення	Пріоритет образотворчих, сюжетних, візуально-моделювальних і театральних практик
Матеріальність досвіду і зв'язок із природою	Аналогові, сенсорні й тілесні форми діяльності мають розвивальний потенціал	Первинність аналогових матеріалів і технік, особливо в молодших вікових групах
Колективна взаємодія	Творчість розвивається і в соціальному, кооперативному форматі	Групові проєкти, партнерські форми, міні-виставки, спільне представлення результатів
Самодостатність і продуктивність	Важливим є не лише процес, а й створення завершеного продукту	Орієнтація на артбук, книгу, журнал, маршрут, виставку, виставу, цифровий продукт
Слабкий цифровий компонент у вальдорфській моделі	Потрібна структурована цифрова інтеграція без руйнування творчо-гуманістичної основи	Віково-чутливе поєднання аналогових і цифрових засобів, розвиток цифрової компетентності як продуктивної, а не споживацької

Саме тому авторська методика Kreativ Studio постає як її вибіркове методологічне переосмислення вальдорфської моделі, доповнене віково-чутливою цифровою інтеграцією, соціальною взаємодією з іншими інституціями, авторським практичним досвідом та орієнтацією на розвиток суб'єктності.

Основними методами аналізу в межах цієї статті є смисловий, тематичний і концептуальний аналіз теоретичних та емпіричних матеріалів, а також аналітичне групування структурних елементів методики за такими напрямками: цілі розвитку, принципи організації середовища, зміст і форми діяльності, вікова логіка реалізації, характер інтеграції цифрових засобів, освітній потенціал. Кількісно-якісний аналіз ефективності методики, системний аналіз трекінгу освітніх траєкторій учасників і контент-аналіз масиву відгуків родин розглядають як окремий емпіричний корпус для подальших публікацій.

Виклад матеріалу дослідження та основні результати. У результаті теоретико-методичного узагальнення багаторічної практики та вторинного осмислення попередніх емпіричних досліджень було: 1) окреслено етапи еволюції авторської методики Kreativ Studio у

взаємодії з ширшим соціотехнологічним контекстом; 2) визначено її інваріантні ознаки, формати реалізації та концептуальні засади; 3) конкретизовано педагогічну логіку методики на основі взаємозв'язку цілей, змісту, методів, засобів і форм навчання; 4) описано вікову логіку реалізації та поетапну інтеграцію аналогових і цифрових засобів; 5) показано узгодженість методики з окремими положеннями рамки DigComp 3.0 в частині комунікації, створення контенту та відповідального використання цифрових технологій.

Становлення авторської методики Kreativ Studio відбувалося у взаємодії з ширшим соціотехнологічним контекстом, зокрема з поступовим входженням ЦТ у повсякденне життя, комунікацію, культуру та освіту: від домінування аналогових і ранніх цифрових інструментів до платформеної та стрімінгової культури, коротких відеоформатів, масового дистанційного навчання та стрімкого поширення генеративного ШІ (табл. 2). Відповідно, етапи еволюції методики відобразили не лише внутрішню логіку її педагогічного розвитку, а й суспільно-технологічні зміни, особливо з урахуванням динаміки підліткового сегменту цифрового ландшафту.

Таблиця 2

Еволюція методики у взаємодії з широким соціотехнологічним контекстом

Table 2

Evolution of the methodology in interaction with the broader socio-technological context

Етап	Роки	Ключові риси методики	Широкий соціотехнологічний контекст
Аналогово-образний	2008–2013	Переважають аналогові творчі практики, розвиток уяви, ручних технік, образного мислення та безпечного творчого середовища	Цифрові технології вже поширюються, але ще не домінують у дитячій повсякденності та не визначають масово освітні практики

Продовження табл. 2

Перехідно-змішаний	2013–2015	Перші поєднання аналогових і цифрових засобів; цифрові інструменти вводяться як допоміжні	Активне розширення смартфонізації, візуальних платформ, цифрової фото- і відеокультури, посилення ролі цифрових медіа у повсякденному житті
Цифровоінтегрований	2016–2019	Цифрові засоби стають органічною складовою проєктної роботи; зростає частка медіапродуктів, stop-motion, цифрової ілюстрації, гібридних форматів	Цифрові технології стають звичним середовищем навчання, творчості й комунікації; зростає суспільний запит на цифрову компетентність
Інтенсивна цифровізація	2020–2022	Адаптація методики до онлайн- і гібридних форматів; збереження творчої, сенсорної та підтримувальної функції в умовах дистанційності	Пандемія COVID-19 різко прискорює цифровізацію освіти, комунікації та культурних практик; дистанційні формати стають масовими
Партнерсько-масштабований	з 2023	Розширення методики в партнерських, шкільних, міжінституційних і масштабних проєктах	Після пандемії цифрові технології остаточно закріплюються як звична частина освітнього й соціокультурного середовища; посилюється міжсекторальна та проєктна взаємодія

Етапи розвитку методики Kreativ Studio. Етап перший, 2008–2013 роки, характеризують відсутність цифрових технологій у навчально-творчому процесі та акценту на творчу, етичну і комунікаційну складові. У квітні 2008 року було засновано першу сімейну групу дітей чотирьох років, випуск якої відбувся у 2013 році. Методологічно програма спиралася на переосмислення напрацювань центру розвитку «Ігротека» під керівництвом харківських психологів Лебедевих В. А. та В. Ф. та робіт і практики харківського педагога музичного та естетичного виховання В. С. Івченко, доповнених власними авторськими методи-

ками та підходами. Починаючи з 2010 року, апробація методики набуває сталого поширення серед нових груп; візуальну, вербальну та статистичну документацію ретельно аналізують, програми студії вдосконалюють. У 2011–2013 роках студія творчого розвитку Kreativ Studio щоквартально випускає журнал сімейних інтересів «Робимо разом» накладом 300 екземплярів кожний випуск.

Другий етап, 2013–2015 роки, визначається структуризацією накопиченого досвіду та посиленням методологічної складової з урахуванням розвитку індивідуальної суб'єктності та соціалізації учнів. З'являються перші парт-

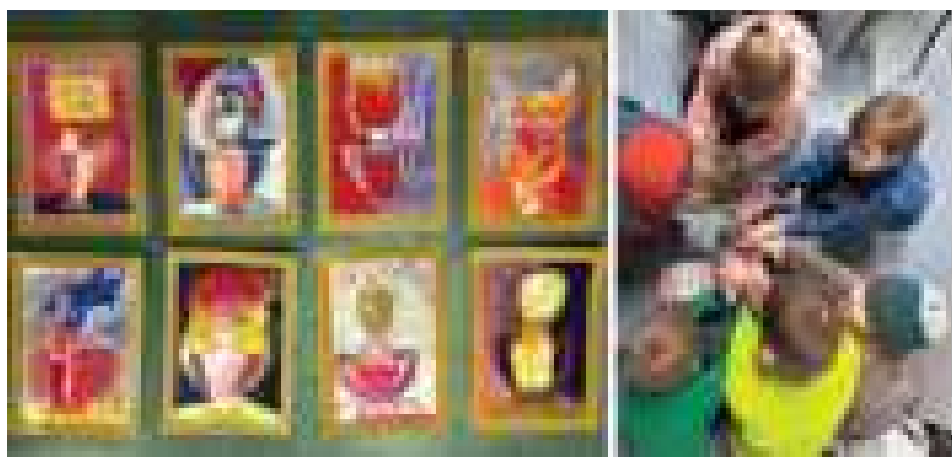


Рисунок 1. Підсумкова мінівиставка наприкінці заняття: огляд робіт, обговорення, запитання й відповіді.
(Джерело: фото із авторського архіву)

Figure 1. Final mini-exhibition at the end of the session: review of works, discussion, questions and answers.
(Source: photos from the author's archive)



Рисунок 2. Приклади обкладинок щоквартальних «Schülerzeitung» у межах шкільних медіапроектів.
Figure 2. Examples of quarterly «Schülerzeitung» covers created within school media projects.

нерські проекти із спеціалістами та організаціями суміжних напрямів (дитячий музичний театр, центри дошкільної підготовки та шкільного репетиторства, художні студії, студентський театр університету м. Кельн, громадські організації по справах молоді тощо).

Третій етап, 2016–2019, характеризує активне впровадження методики у співпраці із школами Кельна за підтримкою федеральної програми «Kultur und Schule NRW», впровадженою відомством по розвитку шкіл Північної Рейн-Вестфалії (Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen, 2025). Різноманітні елементи методики, охоп-

но перші прості формати застосування ЦТ (фото, колажі, написання текстів, комунікація), залучено до програми «Шкільна газета» («Schülerzeitung»), реалізованої в школах Carl-von-Ossietzky Gesamtschule і Freie Waldorfschule Köln і у гімназії Heinrich-Mann-Gymnasium у форматі щотижневих занять річного проєкту з різними віковими групами.

Формати, зазначені на попередніх етапах, продовжуються і розвиваються. Визначним започаткуванням є масштабування проєкту «Schülerzeitung», який було успішно реалізовано у цифровому соціальному проєкті «META» – медіажурнал учнів українських шкіл різних країн,



Рисунок 3. Обкладинка та зміст другого випуску медіажурналу школярів «META» як приклад міжнародного медіапроектного формату.
Figure 3. Cover and contents of the second issue of the school media magazine «META» as an example of an international media-project format.

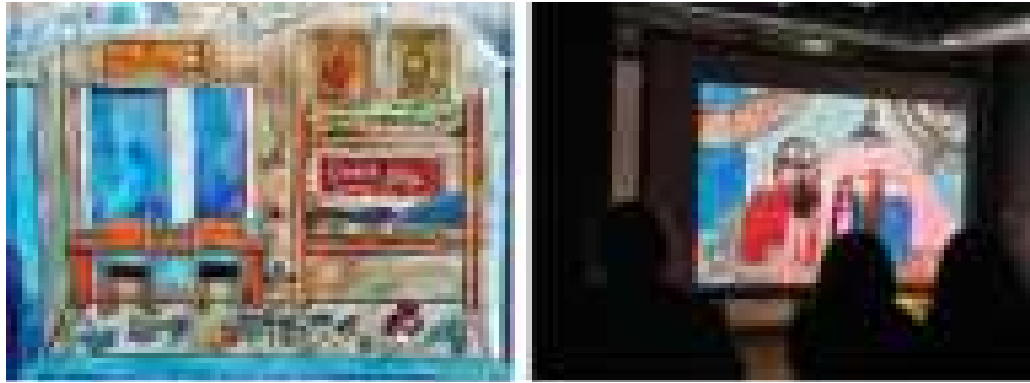


Рисунок 4. Від намальованої локації до екранного показу: візуалізація й сценічне проживання авторських сюжетів у партнерському проєкті з музичним театром.

Figure 4. From drawn location to screen presentation: visualisation and stage enactment of authorial plots in a partnership project with the music theatre.

а саме Німеччини, Італії, Норвегії, Франції та України. Подальші випуски, до яких планували долучити віртуальні редакції шкіл інших країн, було скасовано, зважаючи на кризу пандемії.

Четвертий етап, 2020–2022 роки, виявився періодом цифровізації всіх вищезазначених форматів впровадження методики та мінімізацією офлайн-зустрічей, що було зумовлено вимогами глобальних локдаунів внаслідок поширення COVID-19. Онлайн-заходи та заняття для дітей, підлітків та дорослих за програма-

ми методики, адаптованими до дистанційного формату навчання, мали гарний попит серед творчих родин країн Європи.

Значущими розробками є програми проходження або створення вебквестів різної тематики для різних вікових та соціальних груп. Для партнерів проведено семінари-інтенсиви із супроводу цифрового переходу їхньої діяльності.

На цьому етапі також було методологічно систематизовано та вдосконалено накопичений досвід, а також співвіднесено із



Рисунок 5. Приклади артбуків як формату тривалих проєктів, що поєднують візуальні, вербальні та цифрові практики

Figure 5. Examples of artbooks as a format of long-term projects combining visual, verbal, and digital practices



Рисунок 6. Театрально-творчий інтенсив на тему «Вавилон»: колективне створення сюжетів, костюмів, декорацій і перформативних сцен.

Figure 6. Theatre-creative intensive on the theme «Babylon»: collective creation of plots, costumes, stage design, and performative scenes.

результатами проведених наукових досліджень. У попередньому дослідженні (Ронжес, 2019; Ронжес, 2026), в якому найвищі показники креативності продемонстрували учні вальдорфської школи, виокремлено дев'ять структурних факторів освітнього середовища, що потенційно підсилюють розвиток дивергентного мислення, а саме: авторські навчальні зошити, тілесно-рухові практики, гуманістичний освітній клімат, проектно-інтегративне навчання, домінування образного мислення, матеріальність досвіду і зв'язок із природою, колективну взаємодію, продуктивну автономію, блокове навчання. Встановлено, що виявлені фактори відповідають підходам, які реалізуються у методиці Kreativ Studio, але без застосування ЦТ. Водночас окремо було обґрунтовано потребу у структуро-

ваній віково-чутливій цифровій інтеграції як доповненні до цих засад.

П'ятий етап, починаючи з 2023 року, характеризує повернення впровадження методики в офлайн-формат та активним поєднанням аналогових і цифрових методик та інструментів. Було поновлено та розвинено партнерські проекти та кооперації із школами за підтримкою програми «Kultur und Schule». Від 2022 року важливим полем реалізації та апробації методики є співпраця авторки як психолога з ГО «NRWelt Kunst und Kultur e.V.» у містах Дюсельдорф та Вуперталь: тричі на рік у цьому партнерстві проводять масштабні творчо-театральні проекти для 50–60 учасників. Спочатку проекти було спрямовано на підтримку дітей і підлітків, евакуйованих з України, з огляду на війну, а згодом їх поширено на масштабнішу цільову групу. Ок-



Рисунок 7. Проект колажів «З життя котів»: тактильна робота з різними матеріалами, виставкове представлення, віртуальна експозиція та сертифікація результатів для соціального застосування.

Figure 7. Collage project «From the Life of Cats»: tactile work with diverse materials, exhibition presentation, virtual display, and certification of results for social application.



Рисунок 8. Модель реалізації авторської методики в різних освітніх форматах у федеральній землі Північна-Рейн-Вестфалія, Німеччина, 2008-2026. (Джерело: розроблено автором)

Figure 8. Model of implementing the author's methodology in various educational formats in the federal state of North Rhine-Westphalia, Germany, 2008-2026. (Source: created by the author)

ремо тричі у 2022–2023 роках було реалізовано подібні проекти в Кельні автономно.

Також п'ятий етап характеризує загальний стрімкий розвиток ЦТ та ШІ на глобальному рівні, адаптацію до якого було вивчено у дисертаційному дослідженні (Ронжес, 2025). Це зумовило різноманітне застосування ЦТ та ШІ у програмах методики відповідно до вікових особливостей кожної групи. Визначено, що підхід до творчого застосування ЦТ збігається з деякими підходами медіашколи для юнацтва «sk stiftung jugend und medien», м. Кельн. Проте серед різних форматів, за допомогою яких реалізують методику Kreativ Studio, помітна стійка тенденція до пріоритизації саме офлайн-діяльності після перевантаження ЦТ та соціальної депривації під час локдаунів 2020–2022 років. Але на цьому етапі з великим ентузіазмом (згідно з аналізом якісних даних зворотного зв'язку від учнів та їхніх родин) сприймають застосування ЦТ у поєднанні з аналоговими техніками, психологічним комфортом простору, групою взаємодією та розвитком особистості і суб'єктності учнів.

Актуальні формати реалізації авторської методики збігаються з особливостями згада-

них етапів її розвитку (рис. 8). Перший формат – студійний, у якому методику реалізують, починаючи з 2008 року в умовах віково диференційованих груп для учнів віком від 3 до 13 років на базі приватного творчого закладу Kreativ Studio Köln (засновниця і керівниця О. Ронжес).

За наявними спостереженнями, всіх учнів, які ставили за мету вступ до профільного творчо-медійного класу гімназії, або до творчих і творчо-медійних закладів професійної чи вищої освіти, було успішно зараховано.

Другий формат – шкільний, в якому аналогові та цифрові елементи методики апробують, починаючи з 2016 року, в авторському проектному форматі за напрямом «нові медіа» у співпраці з кельнськими школами за підтримкою федеральної програми «Kultur und Schule», впровадженою відомством з розвитку шкіл Північної Рейн-Вестфалії (рис. 3).

Третій формат – партнерський, який охоплює співпрацю з організаціями та інституціями у межах спільних творчих і театральних освітніх проектів (рис. 4).

Четвертий формат – інтенсивний: великі короткотривалі проекти з широким колом учасників (50–60 осіб) (рис. 6).

Така різномірнеба база дає змогу розглядати методику не як локальну студійну практику, а як систему, що можна реалізовувати в різних освітніх контекстах у мультикультурному середовищі.

В усіх зазначених форматах зберігаються спільні ядрові ознаки методики: орієнтація на безпечний простір, поєднання творчості та соціальної взаємодії, проєктна організація діяльності, поступове розширення тематичного й соціального простору, а також поетапна інтеграція цифрових інструментів. Саме ця інваріантна основа забезпечує можливість адаптації методики до різних освітніх контекстів без втрати її концептуальної цілісності.

Концептуальні засади методики. Методика Kreativ Studio має цілісний характер і спрямована на інтегрований розвиток креативності, суб'єктності та ЦК в умовах неформального й партнерського освітнього середовища, тобто є додатковою до основної шкільної освіти, а не її заміною. Основною метою є розвиток особистості, яка в турбулентному цифровізованому світі сучасних соціальних викликів та криз спирається на гуманістичні засади; реалізує власну суб'єктність та поважає суб'єктність інших; з інтересом опановує та творчо застосовує широкий спектр аналогових та цифрових інструментів, матеріальних і нематеріальних, для досягнення обраної мети; розвиває критичне мислення, образне мислення та власний інтелект; системно та творчо підходить до роботи з інформацією; усвідомлює власний вибір і відповідальність за нього.

У межах методики креативність розуміють як спосіб самовираження, смислотворення й продуктивної дії; суб'єктність розглядають як здатність до вибору, авторства, відповідальності та самостійної участі в спільній діяльності; цифрову компетентність (ЦК) трактують як

поступово сформовану інструментальну, комунікативну, культурну та рефлексивну здатність застосовувати цифрові та ШІ-технології як інструменти та як асистентів у власній діяльності. Безпечний психологічний простір постає необхідною умовою творчого та особистісного розвитку.

Методика базується на поєднанні творчого досвіду з соціальною взаємодією з родинами учнів як окремими міні-групами, з релевантними закладами, інституціями та міською інфраструктурою. Активно підтримують рефлексію, практику створення завершених продуктів і поступове розширення простору діяльності від найближчого індивідуального і сімейного контексту до міського, міжінституційного та медіасередовища. Базовими принципами постають людиноцентричність; добровільність участі; психологічна безпека; повага до виявів іншого; вікова наступність; рух від аналогового до цифрового; проєктність; баланс свободи і рамки; поєднання індивідуальної та групової творчості; соціалізація; рефлексивне представлення результатів.

Структурно методику реалізують як динамічну систему взаємопов'язаних цілей, змісту, методів, засобів, форм навчання, середовищних умов та способів презентації результатів. Цільові лінії розвитку визначають добір змісту, зміст зумовлює релевантні методи діяльності, методи реалізують за допомогою відповідних аналогових та цифрових засобів, а форми навчання задають характер взаємодії, масштаб проєкту та спосіб організації освітнього процесу (табл. 3). У результаті така побудова забезпечує не ізольований розвиток окремих умінь, а інтеграцію творчості, суб'єктності, комунікації, співпраці та ЦК в єдиному освітньому циклі, від задуму до продукту, його представлення та рефлексії.

Таблиця 3

Реалізація концептуальних засад методики в освітньому процесі

Table 3

Implementation of the methodic's conceptual principles of in the educational process

Цільова лінія розвитку	Зміст роботи	Провідні методи	Засоби	Форми навчання	Очікуваний освітній результат
Розвиток креативності	Створення образів, історій, артоб'єктів, індивідуальних і групових творчих продуктів	Творче проєкування, сторітелінг, візуальне моделювання, рольова гра, майстер-клас, театралізація	Художні матеріали, природні та побутові об'єкти, артбуки, колажі, декорації, фото- й відеоматеріали	Індивідуальна, парна, групова, проєктна	Розвиток уяви, оригінальності, гнучкості мислення, здатності створювати завершений творчий продукт

Продовження табл. 3

Розвиток суб'єктності	Вибір теми, ролі, способу виконання, власної позиції та способу самопрезентації	Проектний метод, рольова гра, обговорення, рефлексія, взаємно зворотний зв'язок, портфоліо	Авторські роботи, індивідуальні рішення, щоденники / записи, матеріали для презентації результатів	Індивідуальна, групова, сімейна, студійна	Розвиток авторства, відповідальності за вибір, самостійності, здатності презентувати власну позицію
Розвиток співпраці та комунікації	Спільне створення проєктів, розподіл ролей, взаємодія в обговоренні, спільне представлення результатів	Колективне проєктування, обговорення, взаємозворотний зв'язок, екскурсія, театралізація	Спільні матеріали проєкту, групові композиції, шкільна газета, маршрути, мультимедійні продукти	Парна, групова, партнерська, міжінституційна	Розвиток комунікативних умінь, співпраці, поваги до іншого, досвіду колективного авторства
Поступовий розвиток ЦК	Поетапне залучення цифрових інструментів у творчий соціокультурні проєкти	Медіаторчість, цифрове документування, початковий монтаж, створення цифрових маршрутів, мультимедійне доповнення проєктів	Фото-, аудіо-, відеозасоби, цифрові редактори, stop motion, презентації, онлайн-маршрути, цифрові карти, окремі ШІ-інструменти	Індивідуальна, групова, шкільна, партнерська, проєктна	Розвиток цифрового авторства, відповідального використання цифрових засобів, умінь створювати контент, поєднувати аналогове й цифрове
Розвиток зв'язку з реальним соціокультурним середовищем	Робота з темами міста, району, виставок, музеїв, соціальних інституцій, міжпоколінної взаємодії	Екскурсія, проєктне дослідження, спостереження, візуальне документування, презентація	Міський простір, культурні локації, карти, фото, інтерв'ю, друковані й цифрові артефакти	Студійна, шкільна, партнерська, інтенсивна	Розвиток соціалізації, культурної залученості, досвіду публічного представлення та осмислення власної діяльності
Розвиток рефлексії та презентації результатів	Осмислення процесу і продукту, представлення робіт, відповіді на запитання, виставки, публікації	Обговорення, взаємозворотний зв'язок, презентація, портфоліо, мінівиставка	Готові роботи, виставки, друковані видання, цифрові продукти, сертифікати	Групова, студійна, шкільна, публічна	розвиток рефлексивності, вміння аргументувати, презентувати, ставити запитання і відповідати на них

Примітка: Таблицю склав автор на основі теоретико-методичного узагальнення.

Note: Compiled by the author based on a theoretical and methodological generalization.

Підходи до оцінювання ефективності методики *Kreativ Studio*. Оцінювання ефективності методики доцільно здійснювати як багаторівневий процес, який поєднує аналіз продукту, процесу та довготривалих освітніх наслідків. На рівні продукту релевантними є такі критерії, як: якість, завершеність, оригінальність і ступінь авторської самостійності у створених роботах, проєктах, публікаціях, виставках або

цифрових продуктах. На рівні процесу значущими постають показники ініціативності, здатності до вибору, співпраці, рефлексії, відповідального використання цифрових інструментів, а також залученості до колективної діяльності. На рівні довготривалих результатів перспективними є трекінг освітніх траєкторій учасників, аналіз портфоліо, контент-аналіз відгуків родин та експертне оцінювання ре-

зультатів реалізованих проєктів. У подальших дослідженнях доцільним є поєднання якісних і кількісних індикаторів для емпіричної перевірки впливу методики на креативність, суб'єктність, цифрову компетентність, мотивацію та соціальну взаємодію учасників.

Вікова логіка реалізації методики Kreativ Studio. Внутрішня логіка методики ґрунтується на принципі вікової наступності, яка збігається з підходами Ж. Піаже, Е. Еріксона (табл. 4). На ранніх етапах, а саме для дошкільного віку, провідного значення набувають безпечне середовище, довіра, сімейна залученість, сенсорне освоєння світу, розвиток уяви та первинного самовираження. У подальшому, для молодшого шкільного віку передбачено посилення структурованості, технічної вправності, здатності діяти за задумом і простим планом, а також використання допоміжних цифрових інструментів у творчому процесі. Акцент зміщується на ускладнення творчих завдань, зростання са-

мостійності, поєднання індивідуальної та групової роботи, а також на поступове залучення цифрових інструментів у структуру творчої діяльності. Для передпідліткового і підліткового віку характерні зростання самостійності, авторської позиції, рефлексії, ролі групових проєктів і розширення цифрової складової як засобу продуктивної діяльності. У підлітковому віці це забезпечує перехід до складніших проєктних, медіа- та соціокультурних форм діяльності, в яких ЦК розвивається вже як не ізольована навичка, а в контексті авторства, співпраці, відповідальності та критичного ставлення до змісту та форм медіапродукції.

Поетапна інтеграція цифрових засобів у реалізації методики. У таблиці 5 узагальнено поступовий перехід від переважно аналогових форм творчої діяльності до змішаних і далі продуктивних цифрово-аналогових практик, які реалізують відповідно до вікових можливостей та освітніх завдань учасників.

Таблиця 4

Вікова логіка реалізації авторської методики

Table 4

Age-related logic of implementing the author's methodology

Вікова група	Психолого-педагогічні орієнтири	Провідні завдання методики	Доречні форми роботи
3–4 роки	Образність, наслідування, сенсорність, потреба в безпеці та спільності з дорослим	Підтримка ініціативи, формування довіри, первинного самовираження і досвіду вибору	Сімейна група, сенсорні та образотворчі ігри, казка, ритмічні й музично-рухові практики
5–6 років	Символічна функція, уява, рольова взаємодія, розвиток мовлення	Підтримка сюжетотворення, довільності, взаємодії в групі	Театралізація, створення історій, колективні композиції, творчі мініпроєкти
7–8 років	Зростання структурованості, дії за правилом, орієнтація на результат	Поєднання творчості й структури, підтримка переживання компетентності	Серії завдань, творчі вправи за алгоритмом, індивідуальні та парні мініпроєкти
9–10 років	Конкретно-логічне мислення, увага до якості, триваліша робота над продуктом	Розвиток проєктування, відповідальності за результат, опанування технік	Проектна робота, настільні ігри власного дизайну, фото- й відеоеlementи, прості цифрові редактори
11–12 років	Зростання рефлексивності, інтерес до власного стилю та смислу	Перехід від виконання завдання до авторської творчості	Авторські мініпроєкти, комікси, фотопроекти, початковий монтаж, презентація робіт
13–14 років	Самосвідомість, потреба в автономії, інтерес до ідентичності	Підтримка авторської позиції, критичного мислення, відповідальності за контент	Творчі лабораторії, сторітелінг, медіапроекти, дискусії, портфоліо
15–16 років	Рефлексія, абстрактність, ціннісне самовизначення	Розвиток авторства, самопрезентації, складних міждисциплінарних проєктів	Довготривалі авторські проєкти, виставки, кураторські добірки, міждисциплінарні формати

Примітка: таблицю склав автор на основі теоретико-методичного узагальнення положень Ж. Піаже, Е. Еріксона, В. А. Роменця, Г. К. Середи та багаторічної практики реалізації методики.

Note: compiled by the author based on a theoretical and methodological generalization of the principles of J. Piaget, E. Erikson, V. A. Romenets, H. K. Sereda, and many years of practice implementing the methodology.

Таблиця 5

Поетапна інтеграція аналогових і цифрових засобів у реалізації методики

Table 5

Gradual integration of analog and digital tools in the implementation of the methodology

Віковий етап	Провідний тип діяльності	Аналогова складова	Цифрова складова	Освітній акцент
3–6 років	Образно-ігрова, сенсорна, сімейно залучена творчість	Малювання, ліплення, аплікація, казка, рольова гра, робота з природними та художніми матеріалами, музично-рухові практики	Відсутня або не використовують як самостійний засіб діяльності	Формування довіри, безпеки, базового самовираження, уяви, сенсорного досвіду та первинної суб'єктності
7–9 років	Структурована творча діяльність із орієнтацією на результат	Ручні техніки, композиція, ілюстрування, створення книжечок, листівок, виробів, тематичних артоб'єктів	Допоміжні прості цифрові інструменти за участі дорослого або педагога: аудіозапис історій, фіксація робіт, окремі елементи візуалізації	Поєднання творчості й структури, розвиток компетентності, досвіду завершеного продукту та первинного розуміння цифрових засобів як допоміжних інструментів
10–12 років	Змішані індивідуальні та групові творчі проекти	Ілюстрування, макети, створення персонажів, локацій, друкованих і рукотворних матеріалів, настільних ігор, артбуків	Фото, аудіозапис, stop motion, початковий монтаж, робота з простими цифровими редакторами, створення мультимедійних доповнень до власних історій і проєктів	Перехід до змішаних аналогово-цифрових практик, розвиток авторства, співпраці, відповідальності за продукт, продуктивного використання технологій
13–16 років	Авторські та групові медіа- й соціокультурні проекти	Артоб'єкти, друковані продукти, сценографічні та візуальні елементи, матеріальні компоненти виставок, маршрутів, презентацій	Відео, подкаст, цифровий маршрут, дизайн, фотопроект, монтаж, шкільна газета, мультимедійна презентація, критична робота з медіаконтентом	Розвиток авторської позиції, критичного мислення, цифрової компетентності, соціальної взаємодії та здатності реалізовувати складні міждисциплінарні проєкти



Рисунок 9. Малювані книги-сувої як формат індивідуальних проєктів у сімейній групі.
Figure 9. Drawn scroll-books as a format of individual projects in a family group.



Рисунок 10. Проект Цифрової екскурсії для старших підлітків.

Figure 10. Project of a digital tour for older adolescents.

Приклад реалізації методики. У межах творчого проекту «Історії про важливе. Розказано дітьми» (нім. «Geschichten über das Wesentliche. Erzählt von Kindern») змішаного типу, в якому поєднано аналогові та цифрові засоби діяльності, група із 12 учасників віком 10-11 років упродовж вересня-листопада 2024 року у рамках тижневих занять Kreativ Studio Köln створювала спільну книгу індивідуальних історій. Етапи проекту проілюстровано фото-репортажем на рисунках 11–15.

Учасники поетапно розробляли власні ідеї фантазійних історій (стимулом до яких служили обрані ними фігурки героїв), візуальні образи (розроблення розкадровки; фотосесії розстановок фігурок та роздруковування фотосетів; малювання локацій на фотосетах),

аудіоматеріали (усні наративи історій для подальшого транскрибування), тексти (редагування транскрибованого матеріалу), що дало змогу поєднати образотворчі, мовні, комунікативні та цифрові практики в єдиному процесі.

Така проектна форма дає змогу інтегрувати кілька цільових ліній методики одночасно: самовираження, співпрацю, авторство, відповідальність за продукт, наративні методики, розвиток уяви, фото малювання, рефлексію та використання цифрових засобів як інструментів продуктивної творчості.

Обговорення результатів. Отримані результати дають підстави розглядати методику Kreativ Studio як авторську педагогічну модель, яка поєднує гуманістичні, проектні, образно-діяльнісні та віково-чутливі засади з поступовою



Рис.унок10. Проект Цифрової екскурсії для старших підлітків.

Figure 10. Project of a digital tour for older adolescents.



Рисунок 11. Концептуалізація історії: персонажі, профілі, соціограма.
Figure 11. Story conceptualisation: characters, profiles, sociogram.



Рисунок 12. Візуальне моделювання сюжету: постановочні фотокомпозиції.
Figure 12. Visual modelling of the plot: staged photo compositions.



Рисунок 13. Створення ілюстрацій на основі фотосетів.
Figure 13. Illustration creation based on photo sets.

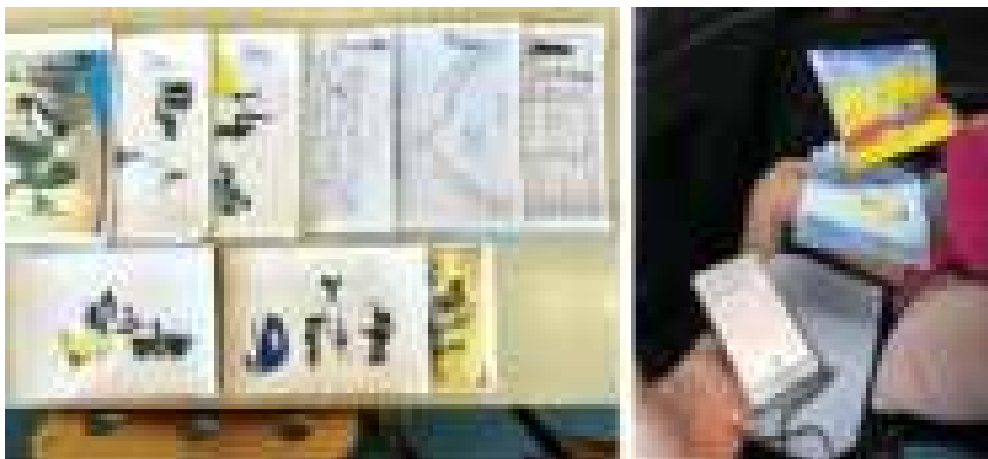


Рисунок 14. Завершення авторської історії: образ, текст, аудіонаратив.

Figure 14. Completing the author's story: image, text, audio narrative.

цифровою інтеграцією. У цьому сенсі методика виявляє спорідненість із тими підходами, які наголошують на значенні живого досвіду, аналогової творчості, сенсорної залученості, взаємодії з матеріалами та поступового входження у світ технологій.

Водночас вона трансформує емпірично виявлені творчо розвивальні характеристики освітнього середовища вальдорфську модель,

доповнюючи їх структурованою цифровою складовою, соціокультурною взаємодією та акцентом на суб'єктності особистості.

У рамках методики Kreativ Studio цифрові інструменти запропоновано розглядати не як платформи споживання, а як інструменти продуктивної творчості, причому з віково-чутливою інтеграцією: 7–11 років – інструментальне творче цифрове використання; 12–15 – проєк-



Рисунок 15. Колективна книга як підсумковий продукт проєкту.

Figure 15. The collective book as the final product of the project.

тне цифрове продукування; 15+ -- концептуальна і символічна цифрова творчість. Такий підхід збігається із концепцією, яку впровадили заклади для медіарозвитку молоді «SK Stiftung Jugend und Medien» (sk-jugend.de, 2024): вікова періодизація опанування ЦТ у творчих форматах та споріднені формати реалізації – воркшопи, курси, заходи, партнерські проекти та співпраця із школами.

Проте їхня концепція фокусується виключно на цифровій креативності та ЦК, без упровадження аналогових матеріалів, психологічного підходу або розвитку суб'єктності особистості. Порівняно із такими суто медіапедагогічними моделями методика Kreativ Studio зберігає пріоритет психологічної безпеки, аналогового досвіду, групової взаємодії, авторства та рефлексії. Саме тому цифрові технології в її межах постають не як самодостатній зміст, а як інструменти продуктивної діяльності, що інтегровано відповідно до віку, завдань і рівня готовності учасників. Така логіка дає змогу розглядати ЦК не ізольовано, а в єдності з творчістю, співпрацею, відповідальністю та смислотворенням.

У цифровому контексті представлена методика виявляє змістовну узгодженість із рамкою DigComp 3.0 (Cosgrove & Cachia, 2025), яка визначає ЦК як упевнене, критичне й відповідальне використання цифрових технологій для навчан-

ня, праці та участі в суспільстві. Рамка DigComp 3.0 охоплює п'ять сфер: пошук, оцінювання та управління інформацією; комунікацію і співпрацю; створення контенту; безпеку, добробут і відповідальне використання; виявлення проблем і їх розв'язання. З огляду на те, що DigComp 3.0 позиціонується як неприписова рамка, що має адаптуватися до конкретних цілей і контекстів застосування, методику Kreativ Studio можна розглядати як один із варіантів її педагогічної конкретизації в умовах неформального та партнерського освітнього середовища.

Як показує відображене у таблиці 6 співвіднесення, авторська методика найбільшою мірою корелює зі сферами комунікації та співпраці (сфера 2), створення цифрового контенту (сфера 3), а також безпеки, добробуту й відповідального використання ЦТ (сфера 4). Натомість пошук і критичне оцінювання інформації (сфера 1), так само як і цифрово опосередковане розв'язання проблем (сфера 5), представлено у методиці більш обмежено й реалізуються переважно в старших вікових групах та в межах окремих проектів. Це відображає не слабкість моделі, а її свідоме фокусування на творчо-психологічних та соціокультурних практиках, у межах яких цифрові засоби мають підтримувальну, а не домінуючу роль.

Таблиця 6

Співвіднесення авторської методики з рамкою DigComp 3.0

Table 6

Alignment of the author's methodology with the DigComp 3.0 framework

Сфера DigComp 3.0	Ступінь відповідності методики	Виявлення у методиці Kreativ Studio
1. Пошук та управління інформацією	Обмежена / епізодична відповідність	Реалізується переважно у старших вікових групах у межах окремих проектів, що потребують добору матеріалів, пошуку відомостей, роботи з маршрутами, джерелами, текстовим і візуальним змістом. Не є провідною лінією методики.
2. Комунікація та колаборація	Виразна відповідність	Реалізується за допомогою групових проектів, розподілу ролей, колективного створення продуктів, мінівиставок, обговорення робіт, міжпоколінної взаємодії, партнерських форматів, шкільної газети, цифрових екскурсій та інших форм спільної творчої і соціокультурної діяльності.
3. Створення контенту	Виразна відповідність	Є однією з центральних ліній методики: створення історій, арт-буків, ілюстрацій, фото-, аудіо- та відеоматеріалів, stop motion, друкованих і цифрових продуктів, мультимедійних доповнень до власних творчих проектів.
4. Безпека, благополуччя та відповідальне застосування	Виразна відповідність	Виявляється у пріоритеті безпечного психологічного простору, віково-чутливому входженні у цифрове середовище, балансі онлайн- та офлайн-активностей, розвитку поваги до інших, відповідальності за комунікацію і використання цифрових інструментів як засобів продуктивної діяльності, а не пасивного споживання.

Продовження табл.6

5. Ідентифікація та вирішення проблем	Часткова відповідність	Реалізується в межах проєктної діяльності та створення творчих продуктів, коли цифрові інструменти використовують для розв’язання конкретних комунікативних, організаційних або творчих завдань. Водночас ця сфера не становить самостійної провідної лінії методики і представлена меншою мірою, ніж комунікація, співпраця, створення контенту та безпечне використання цифрових засобів.
---------------------------------------	------------------------	---

Отже, методика Kreativ Studio не відтворює жодну з класичних моделей у прямому вигляді, а використовує їх як орієнтири для побудови власної логіки.

Науково-методична новизна статті полягає в теоретико-методичній концептуалізації авторської методики, яка інтегрує розвиток креативності, суб’єктності та цифрової компетентності в межах єдиної віково-чутливої педагогічної системи. Практична значущість дослідження полягає у можливості використання цієї методики в роботі творчих студій, закладів неформальної освіти, шкіл та партнерських соціокультурних проєктів.

Висновки. У статті теоретико-методично обґрунтовано авторську методику Kreativ Studio як цілісну педагогічну систему розвитку креативності, суб’єктності та цифрової компетентності дітей і підлітків у неформальному й партнерському освітньому середовищі. Показано, що методика постала як результат педагогічної трансформації структурних факторів освітнього середовища, емпірично виявлених

у попередніх дослідженнях креативності підлітків, із одночасним доповненням їх віково-чутливою цифровою інтеграцією.

Визначено етапи еволюції методики у взаємодії з ширшим соціотехнологічним контекстом; окреслено її концептуальні засади, інваріантні ознаки, формати реалізації, вікову логіку та поетапне залучення аналогових і цифрових засобів. Конкретизовано педагогічну логіку методики на основі взаємозв’язку цілей, змісту, методів, засобів, форм навчання та очікуваних освітніх результатів. Показано, що цифрова компетентність у межах цієї системи розвивається не ізольовано, а в єдності з творчим досвідом, авторською позицією, співпрацею, рефлексією та соціокультурною взаємодією.

Перспективи подальших досліджень пов’язано з емпіричною перевіркою ефективності методики за якісними й кількісними індикаторами, зокрема щодо її впливу на креативність, суб’єктність, цифрову компетентність, освітню мотивацію, соціальну взаємодію та довготривалі освітні траєкторії учасників.

REFERENCES

Cojocariu, V. M., Lazar, I., & Lazar, G. (2024). A literature review on digital creativity in higher education: Toward a conceptual model. *Education Sciences*, 14(11), 1189. <https://doi.org/10.3390/educsci14111189>

Cosgrove, J., & Cachia, R. (2025). *DigComp 3.0: European digital competence framework* (5th ed., JRC144121). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/0001149>

e-Estonia. (2025). Digital skills - e-Estonia. https://e-estonia.com/solutions/e-education-and-research/research_information_system/

Futurum Academy. (2026). Singapore smart nation 2030: What the government’s technology vision means for your child’s education and career — A parent’s action guide. *Futurum Academy: Singapore’s first STEAM education for kids to young adults*. <https://futurumacademy.com/learning-resources/singapore-smart-nation-2030-what-the-governments-technology-vision-means-for-your-childs-education-and-career-a-parents-action-guide>

González Moreno, A., & Molero Jurado, M. M. (2024). Social skills and creativity as elements that enhance resilience in adolescence. *Behavioral Sciences*, 14(12), 1158. <https://doi.org/10.3390/bs14121158>

Hassoun, A. (2025). Beyond digital literacy: Building youth digital resilience through peer networks and media engagement. *Social Sciences*, 14(4), 230. <https://doi.org/10.3390/socsci14040230>

Lee, A. Y., & Hancock, J. T. (2023). Developing digital resilience: An educational intervention improves elementary students’ response to digital challenges. *Computers & Education Open*, 5, 100144. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100144>

Menaria, N. (2024). Comparative analysis of VUCA and BANI frameworks. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 6(2). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i02.15715>

- Miroshnikova, A. (2024). Khto u sviti naikreatyvnishyi ta chomu za tvorche myslennia treba stavtyty otsinky? [Who is the most creative in the world and why should creative thinking be graded?]. *Osvitoria Media* [Osvitoria Media]. <https://osvitoria.media/experience/hto-u-sviti-najkreatyvnishyj-ta-chomu-za-tvorche-myslennya-treba-stavyty-otsinky/> [in Ukrainian]
- Nalyvaiko, O. (2021). Tsyfrova kompetentnist: Sutnist poniattia ta dynamika yoho rozvytku [Digital competence: The essence of the concept and the dynamics of its development]. In *Kompetentnisnyi pidkhid u vyshchii shkoli: Teoriia ta praktyka* [Competence-based approach in higher education: Theory and practice] (pp. 46–75). KhNU imeni V. N. Karazina [V. N. Karazin Kharkiv National University]. https://www.researchgate.net/publication/354234675_CIFROVA_KOMPETENTNIST_SUTNIST_PONATTA_TA_DINAMIKA_JOGO_ROZVITKU [in Ukrainian]
- Nalyvaiko, O., Zhernovnykova, O., Nalyvaiko, N., & Molotok, V. (2022). Academic integrity in the conditions forced distance learning. *Open Educational E-Environment of Modern University*, 13, 89–103. <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2022.137>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. PISA. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>
- OECD. (2024a). *OECD digital education outlook 2023: Towards an effective digital education ecosystem*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>
- OECD. (2024b). *PISA 2022 results (Volume III): Creative minds, creative schools*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/765ee8c2-en>
- Pavlenko, V. V. (2023). *Teoriia i praktyka rozvytku kreatyvnosti shkoliariv u systemi zahalnoi serednoi osvity Polshchi* [Theory and practice of developing school students' creativity in the system of general secondary education in Poland] [Doctoral dissertation, Zhytomyr Ivan Franko State University]. <https://eprints.zu.edu.ua/38406/1/dys-Pavlenko.pdf> [in Ukrainian]
- Qi, C. (2025). The impact of adolescent innovation on academic resilience and distance learning confidence. *Scientific Reports*, 15, 91542. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-91542-7>
- Rajasekaran, S., Adam, T., & Tilmes, K. (2024). *Digital pathways for education: Enabling greater impact for all*. International Bank for Reconstruction and Development / The World Bank. <https://documents1.worldbank.org/curated/en/099102124103012716/pdf/P173530151854505218eb417834e0f954cd.pdf>
- Ronzhes, O. (2019). *Osoblyvosti kreatyvnosti pidlitkiv, yaki navchaliutsia za riznymi osvitnimi systemamy* [Features of creativity in adolescents studying in different educational systems] [Master's thesis]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8187847> [in Ukrainian]
- Ronzhes, O. (2026). Rozvytok kreatyvnosti pidlitkiv: Strukturni zasady osvitno-tvorchoi modeli [Development of adolescents' creativity: Structural foundations of the educational-creative model]. *Visnyk nauky ta osvity* [Bulletin of Science and Education], (2(44)). [https://doi.org/10.52058/2786-6165-2026-2\(44\)-2633-2649](https://doi.org/10.52058/2786-6165-2026-2(44)-2633-2649) [in Ukrainian]
- Ronzhes, O. Ye. (2025). *Psykhologichna, psykhofiziologichna ta sotsialna adaptatsiia liudyny v period aktyvnoho perekhodu do tsyfrovoykh tekhnolohii* [Psychological, psychophysiological, and social adaptation of a person during the period of active transition to digital technologies] [Doctor of Philosophy dissertation, V. N. Karazin Kharkiv National University]. https://karazin.ua/storage/static-content/source/documents/aspirantura/zakhysty/Ronzhes/Ronzhes_dis.pdf [in Ukrainian]
- Sarangal, R. K., & Nargotra, M. (2022). Digital fatigue among students in current COVID-19 pandemic: A study of higher education. *Gurukul Business Review*, 18(1), 63–71.
- Savage, M. (2026, April 15). Back to books - Sweden's schools cutting back on digital learning. *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/articles/cly0vk77vdko>
- Sawyer, R. K. (2012). *Explaining creativity: The science of human innovation* (2nd ed.). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199737574.001.0001>
- Shypulina, Yu., & Semeniutin, A. (2025). Stratehichni tendentsii tsyfrovoy transformatsii osvitnoi diialnosti ta rozvytku rynku edtech [Strategic trends in the digital transformation of educational activity and the development of the edtech market]. *Ekonomika ta suspilstvo* [Economy and Society], (80). <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2025-80-119> [in Ukrainian]

Декларація про використання інструментів штучного інтелекту. Під час підготовки статті автор використовував ШІ-інструмент ChatGPT (OpenAI) виключно з метою мовно-стилістичного редагування, структуризації тексту, формулювання окремих фрагментів наукового викладу та допоміжного впорядкування матеріалу.

Заява про доступність даних. Усі дані, що обґрунтовують результати цього дослідження, включені до тексту статті.

Подяки. Не застосовуються.

Фінансування. Дослідження не мало зовнішнього фінансування.

Конфлікт інтересів. Автор заявляє про відсутність конфлікту інтересів.

Отримано: 29.03.2026

Переглянуто: 30.04.2026

Прийнято: 05.05.2026

Опубліковано: 30.06.2026

Ronzhes Olena

PhD in Psychology, MSc in Economics, Founder and head of the Kreativ Studio Köln,

Weichselring 6A, 50765, Cologne, Germany,

<https://orcid.org/0000-0003-3260-8996> olena.ronzhes@gmail.com

**DEVELOPMENT OF CREATIVITY, AGENCY AND DIGITAL COMPETENCE IN THE AUTHOR'S KREATIV STUDIO
METHODOLOGY**

The article provides a theoretical and methodological substantiation of the author's Kreativ Studio methodology as a holistic pedagogical system for developing creativity, agency, and digital competence in children and adolescents within non-formal and partnership-based educational environments. The relevance of the study is determined by the need for educational approaches that combine the development of creative potential, personal authorship, and the responsible use of digital technologies, while also supporting a balance between conscious real and virtual agency in the context of a turbulent world, social crises, and the challenges of digitalisation. The aim of the article is to define the conceptual foundations, principles, age-related logic, implementation formats, and educational potential of the author's Kreativ Studio methodology. The study has a qualitative theoretical-methodological character and is based on theoretical analysis, retrospective generalisation of long-term pedagogical practice, secondary interpretation of the author's previous empirical findings, and the description of an illustrative case. The empirical basis for the conceptualisation includes the results of a previous comparative study of the creativity of 56 adolescents, a subsequent longitudinal qualitative analysis of the educational environment, and practical experience in implementing the methodology since 2008. As a result, the stages of the methodology's evolution in interaction with the broader socio-technological context were outlined, and its invariant features, pedagogical logic, age sensitivity, and step-by-step integration of analogue and digital means were identified. The study shows that the methodology emerged as a pedagogical transformation of the structural factors of a creativity-supportive educational environment that had been empirically identified in previous studies, while at the same time being supplemented by age-sensitive digital integration. It was found that digital competence within this methodology develops not in isolation, but in unity with creative experience, authorial position, collaboration, reflection, and socio-cultural interaction. The practical significance of the study lies in the possibility of applying the methodology in the work of creative studios, non-formal educational institutions, schools, and partnership-based socio-cultural projects.

Keywords: *creativity; agency; digital competence; non-formal education; children and adolescents; author's methodology; project-based activity.*

AI Use Declaration. *During the preparation of the article, the author used the AI tool ChatGPT (OpenAI) exclusively for the purpose of linguistic and stylistic editing, text structuring, formulation of individual fragments of the scientific presentation and auxiliary organization of the material.*

Statement on data availability. *All data substantiating the results of this study are included in the text of the article.*

Acknowledgements. *Not applicable.*

Funding. *The study had no external funding.*

Conflict of interest. *The author declares that there is no conflict of interest.*

Received: 29.03.2026

Reviewed: 30.04.2026

Accepted: 05.05.2026

Published: 30.06.2026