

Грибович Марина Юрьевна, магистрант, 2 курс, факультет общего образования, кафедра педагогики и психолого-педагогического образования, ФГБОУ ВО «Мелитопольский государственный университет», г. Мелитополь

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В АКТИВИЗАЦИИ ТВОРЧЕСКОГО ОБУЧЕНИЯ ПОДРОСТКОВ

Аннотация

В статье рассматривается проблема активизации творческого характера обучения подростков посредством интерактивных технологий. На основе анализа психолого-педагогической литературы уточнены ключевые понятия исследования, выявлен потенциал интерактивных технологий для развития творческого потенциала обучающихся подросткового возраста. Представлена структурно-функциональная модель активизации творческого обучения, включающая целевой, содержательный, процессуальный и оценочно-результативный блоки. Обоснованы педагогические условия эффективного применения интерактивных технологий: учёт возрастных особенностей подростков, переход от эпизодического использования методов к системной модели, обеспечение субъектной позиции обучающегося, внедрение специального методического инструментария.

Ключевые слова: интерактивные технологии, творческое обучение, активизация творческой деятельности, подростковый возраст, структурно-функциональная модель, педагогические условия, дивергентное мышление.

Введение

Современный этап развития системы образования характеризуется сменой парадигмы с «знаниецентрической» на личностно-ориентированную и деятельностную. В условиях цифровизации и постоянного обновления информационной среды особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения к жизни в условиях неопределённости, что требует развития не только репродуктивных навыков, но и творческого потенциала личности [5; 10]. Подростковый возраст, являясь сенситивным периодом для

формирования креативного мышления, самовыражения и социальной автономии, предъявляет особые требования к методам и формам организации образовательного процесса.

Однако традиционная система обучения зачастую ориентирована на трансляцию готовых знаний и формальную оценку результатов, что приводит к снижению познавательной активности подростков и нивелированию их творческих способностей. Интерактивные технологии, основанные на диалоговом взаимодействии, коллективном поиске решений и рефлексии, обладают значительным потенциалом для активизации творческого характера обучения. Анализ педагогической практики показывает, что их применение в работе с подростками часто носит эпизодический характер, что обуславливает необходимость теоретического обоснования и практической разработки методик совершенствования и систематизации интерактивных технологий с целью активизации творческого характера обучения подростков.

Общеизвестный факт, что подростковый возраст (11–15 лет) традиционно рассматривается в психологии и педагогике как один из самых сложных и противоречивых, но при этом критически важных этапов развития личности. Центральным новообразованием этого возраста становится «чувство взрослости» и формирование самосознания. Как отмечают Д. Б. Эльконин и В. В. Давыдов, ведущей деятельностью в этом возрасте становится интимно-личностное общение со сверстниками, которое перерастает в социально-значимую деятельность [1; 20].

Важной характеристикой современного этапа является то, что социализация подростков (поколений Z и Альфа) происходит в условиях тотальной цифровой среды. Для современных подростков характерны клиповое мышление, многозадачность, восприятие цифрового пространства как естественной среды обитания. Современные исследования фиксируют значительные изменения в когнитивном развитии: у подростков наблюдается снижение любознательности и активности из-за погружённости в

виртуальный мир, возникают затруднения при осмыслении информации, установлении причинно-следственных связей [20].

Именно подростковый возраст является наиболее благоприятным для развития творческого потенциала по ряду ключевых причин. Во-первых, развитие абстрактно-логического и теоретического мышления позволяет подростку мыслить гипотетически, выходить за пределы наличной ситуации, что является фундаментальной основой для творческого воображения [1; 11]. Во-вторых, потребность в самоутверждении и самовыражении является мощным мотивационным фактором для творческой деятельности. В-третьих, высокая эмоциональная восприимчивость и поиск острых ощущений могут быть направлены в творческое русло при соответствующей педагогической поддержке [20].

В современной педагогике ключевыми понятиями являются «творческий характер обучения» и «активизация творческой деятельности». Творческий характер обучения означает такую организацию образовательного процесса, при которой усвоение знаний, умений и навыков происходит не через их репродуктивное заучивание, а через включение обучающихся в процесс открытия нового, создания субъективно или объективно новых продуктов [5; 10]. Активизация творческой деятельности представляет собой процесс управления и стимулирования активности учащихся, направленный на их включение в творческую деятельность, переход от пассивного восприятия информации к активному её поиску, преобразованию и созданию [12; 18].

Понятие «интерактивные технологии» (от англ. interact — взаимодействовать) обозначает способы обучения, основанные на постоянном, активном взаимодействии всех участников образовательного процесса. Как отмечают Е. В. Коротаева и А. С. Андрюнина, интерактивное обучение следует рассматривать не как отдельный метод, а как самостоятельный подход в образовании, наряду с традиционным, компетентностным и др. Интерактивность подразумевает не просто воздействие, а именно

двусторонний, диалоговый процесс, основанный на ответной реакции, что создаёт благоприятную среду для проявления творческих начал [14; 15].

Обобщая современные исследования, можно выделить следующие группы интерактивных технологий, наиболее релевантных для подросткового возраста:

1. *Технологии визуализации и мультимедиа*: интерактивные панели и доски, технологии дополненной (AR) и виртуальной (VR) реальности, мотивирующие фильмы-уроки.
2. *Игровые технологии (геймификация)*: образовательные платформы с игровыми элементами, креативные среды на основе игр (Roblox Studio, Scratch), уроки-квесты.
3. *Коммуникативно-диалоговые технологии*: проектная деятельность в онлайн-формате, дебаты и дискуссии, интерактивные опросы и викторины.
4. *Технологии «педагогике цифрового созидания»*: мультимедийный театр, создание видео- и фотоконтента.

Дидактические возможности этих технологий для активизации творчества подростков заключаются в повышении мотивации, индивидуализации обучения, развитии soft skills, обеспечении быстрой обратной связи и создании безопасной среды для проб [6; 7; 9].

Для преодоления противоречия между высоким потенциалом интерактивных технологий и отсутствием системного подхода к их применению педагогом должна быть разработана структурно-функциональная модель активизации творческого характера обучения подростков на основе интерактивных технологий. Модель должна базироваться на системно-деятельностном и личностно-ориентированном подходах и представляет собой единство четырёх взаимосвязанных блоков: целевого, содержательного, процессуального (технологического) и оценочно-результативного.

Целевой блок будет определять стратегическую цель — активизацию творческого характера обучения подростков. Содержательный блок будет

отражать сущность активизации творческого обучения как педагогического процесса, включая принципы (проблемность, диалогичность, рефлексивность, субъектность), педагогические условия и критерии активизации. Процессуальный блок будет описывать механизм реализации модели, включающий три последовательных этапа: этап творческого поиска (проблематизация), этап группового взаимодействия (кооперация), этап презентации и рефлексии [12; 19].

Эффективность реализации модели будет обеспечиваться комплексом педагогических условий:

1. Учет возрастных особенностей подростков. Предполагает преобладание групповых форм работы, использование социально значимых тем для обсуждения, включение заданий на рефлексию, учёт цифрового опыта подростков.
2. Переход от эпизодического использования интерактивных методов к системной модели. Означает, что интерактивные технологии образуют каркас учебного процесса, обеспечивая прохождение всех этапов творческой деятельности.
3. Обеспечение субъектной позиции обучающегося. Реализуется через механизмы выбора, совместное целеполагание, рефлексию как обязательный этап деятельности.
4. Внедрение специально разработанного методического инструментария, направленного на развитие дивергентного и критического мышления. Включает использование методов «мозговой штурм», «метод шести шляп», метод кейсов, ролевые и деловые игры [4; 8; 12; 25].

Разработанное методическое обеспечение должно представлять собой комплекс интерактивных занятий, сгруппированных в соответствии с этапами структурно-функциональной модели.

Заключение

Проведённое теоретическое исследование позволяет сделать вывод о том, что активизация творческого характера обучения подростков средствами

интерактивных технологий требует системного подхода, учитывающего психологические особенности подросткового возраста, потенциал современных интерактивных методов и необходимость целенаправленного развития дивергентного и критического мышления. Педагогом должна быть разработана структурно-функциональная модель и обоснованы педагогические условия.

Список литературы

1. Андронов, В. П. Психологические особенности творческого мышления младших и старших подростков / В. П. Андронов // Гуманитарий: актуальные проблемы гуманитарной науки и образования. — 2021. — Т. 21, № 3(55). — С. 312–322.
2. АнтимONOва Д. С. Методы интерактивных технологий // Символ науки. 2024. № 3-2-1.
3. Васько Алина Олеговна, Тихонова Инна Игоревна Иммерсивная виртуальная реальность как инструмент для изучения русского языка как иностранного // Вестн. Том. гос. ун-та. 2023. № 493.
4. Воитлева Нафисет Адалгериевна. Ученые о сущности педагогического творчества // ПНиО. 2014. № 3 (9).
5. Выготский, Лев Семенович. Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выготский. — СПб. : Союз, 1997.
6. Гафиятуллина Э. А. Интерактивные технологии в образовательном процессе // Теория и практика современной науки. 2021. № 10 (76).
7. Гвоздева Анна Вячеславовна, Асеева Анастасия Романовна Теоретические основы использования интерактивных технологий в обучении // Известия ВГПУ. 2022. № 8 (171).
8. Голаева Амина Хаджи-Муратовна, Эльканов Магомед Азаматович, Эльканова Айшат Амыровна Педагогические методы использования интерактивных технологий на занятиях как способа повышения мотивации учащихся // Педагогический вестник. 2022. № 25.

9. Голоскокова, А. А. Умственная работоспособность и факторы ее определяющие / А. А. Голоскокова // Цифровое общество в контексте развития личности. — Челябинск, 2017. — С. 44–50.
10. Дедик, Я. С. Исследование мышления в подростковом и юношеском возрасте / Я. С. Дедик, А. В. Малахова // Весенние психолого-педагогические чтения. — Астрахань, 2023. — С. 41–46.
11. Дупленский Станислав Викторович, Гибадуллина Юлия Маратовна Использование интерактивных форм и методов обучения в процессе развития творческой активности обучающихся // ПНиО. 2018. № 3.
12. Корнилов Юрий Вячеславович, Мукашева Манаргуль Умирзаковна, Сарсимбаева Сауле Мусаевна Применение технологий виртуальной реальности в изучении различных предметов: обзор научной литературы // Педагогика. Психология. Философия. 2022. № 2.
13. Коротаяева Евгения Владиславовна Интерактивность современного обучения: как явление и как понятие // Педагогическое образование в России. 2022. № 4.
14. Коротаяева Евгения Владиславовна, Андрюнина Анна Сергеевна Интерактивное обучение: аспекты теории, методики, практики // Педагогическое образование в России. 2021. № 4.
15. Куликова Н. Ю. Образовательная онлайн-платформа как фактор изучения интерактивных технологий обучения в условиях сетевого взаимодействия // Мир науки. Педагогика и психология. 2020. № 4.
16. Мендешева А. Р. Трудности творческого самовыражения подростков: психологические, педагогические и социокультурные аспекты // Актуальные исследования. 2025. № 24 (259). Ч.IV. С. 95–97.
17. Мишенина, Л. С. Личностно-ориентированная система активизации познавательной и исследовательской деятельности школьников 5-9 классов (на примере курса литературы) : диссертация. — Томск, 2005.

18. Николаенко Александр Викторович Модель интерактивного обучения: полиморфный подход // Научный результат. Педагогика и психология образования. 2024. № 3.
19. Платонова, С. М. Игра в жизни младшего подростка: новые смыслы и цели / С. М. Платонова, Н. П. Глухова // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. — 2025. — № 2. — С. 68–83.
20. Путило Олег Олегович, Савина Лариса Николаевна Использование онлайн-доски в школьном литературном образовании // Известия ВГПУ. 2022. № 8 (171).
21. Разумникова Ольга Михайловна, Каган Владислав Александрович, Панова Наталья Владимировна Возрастная динамика показателей вербальной и образной креативности школьников // Комплексные исследования детства. 2020. № 2.
22. Скрипачева Е. Н., Барабанов Р. Е., Дергачев А. В. Большая книга о подростках, для подростков. — М.: Издательство «Перо», 2025.
23. Тхакушинов Асланчери Китович, Бибалова Саида Аслановна, Сиюхова Аминет Магаметовна Интерактивные технологии как средство повышения эффективности процесса обучения // Вестник Майкопского государственного технологического университета. 2019. № 4.
24. Фадеев Игорь Игоревич, Бадрутдинов Амир Мулланурович Современные интерактивные технологии в обучении // Казанский вестник молодых учёных. 2023. № 3.
25. Фрик О. В. О дидактических возможностях использования виртуальной доски Padlet в образовательном процессе вуза // Вестник СИБИТа. 2020. № 1.
26. Хасанов Н. Б., Шамшиева С. К. Новые педагогические технологии в преподавании русского языка // Бюллетень науки и практики. 2024. № 4.

27. Шишарина, Н. В. Ключевые качества личности: вызовы и ресурсы современного воспитания // Сибирский педагогический журнал. — 2025. — № 2. — С. 7–15.