

## ДИНАМИКА РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В РАМКАХ РЕАЛИЗАЦИИ ДО ПРОГРАММЫ «ЦИФРОВОЙ ХУДОЖНИК»

*Ильясова Е.Ю. педагог дополнительного образования*

*Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования  
«Центр науки, инноваций и творчества «Росток» г. Уфа Республика Башкортостан*

В условиях цифровой трансформации образования возрастает потребность в формировании у младших школьников не только технических компетенций, но и творческого мышления, способности к визуальной коммуникации и проектной деятельности. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой художник» (техническая направленность, возраст 8–11 лет, 144 часа) разработана с целью интеграции художественного и технологического развития обучающихся через освоение профессионального инструмента — Adobe Illustrator.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью эмпирического подтверждения эффективности проектно-ориентированного подхода в дополнительном образовании технической направленности. Цель работы — проанализировать динамику показателей креативности мышления обучающихся до и после прохождения программы на основе диагностических данных теста Е. Торренса.

Диагностика проводилась с использованием субтестов теста творческого мышления Е. Торренса. Оценка осуществлялась по пяти ключевым параметрам («Беглость», «Оригинальность», «Абстрактность», «Сопrotивление замкнутости», «Разработанность»). Выборка включала обучающихся первого года обучения (n=15). Замеры проводились на входном и итоговом занятиях программы. Сравнительный анализ показателей креативности представлен в таблице 1.

*Таблица 1. Динамика показателей уровня креативности мышления у обучающихся по программе «Цифровой художник» в 2024/2025 учебном году.*

№ п/п	Показатель	До обучения	После обучения,	Δ, %
1	Беглость	23,47	28,86	+23,0%
2	Оригинальность	16,06	18,00	+12,1%
3	Абстрактность	2,06	2,00	-2,9%
4	Сопrotивление замкнутости	12,76	14,14	+10,8%
5	Разработанность	68,94	75,43	+9,4%
6	Суммарный балл	123,29	138,43	+12,3%
7	Уровень креативности	24,66	26,90	+9,1%

Положительная динамика по 6 из 7 показателей теста Е. Торренса подтверждает развивающий эффект программы. Наибольший прирост зафиксирован по показателю «Беглость» (+23%), что связано с практико-ориентированным форматом занятий: регулярные упражнения на генерацию идей, скетчинг и проектная деятельность стимулируют продуктивность мышления.

Рост показателей «Оригинальность» (+12,1%) и «Сопrotивление замкнутости» (+10,8%) свидетельствует о формировании готовности к эксперименту и поиску нестандартных решений. Незначительное снижение «Абстрактности» (-2,9%) интерпретируется как смещение фокуса в сторону конкретных, технически реализуемых образов, что соответствует возрастным особенностям и прикладной направленности программы. Увеличение «Разработанности» (+9,4%) отражает развитие навыков детализации в Adobe Illustrator.

Рост суммарного балла (+12,3%) и уровня креативности (+9,1%) подтверждает общую эффективность программы. Ключевыми факторами эффективности выступают:

- проектно-ориентированная методика: реализация индивидуальных идей повышает мотивацию и глубину проработки результатов;
- адаптация профессионального инструмента: игровая подача и визуальные опоры делают Adobe Illustrator доступным для возраста 8–11 лет;
- междисциплинарность: интеграция дизайна, цветоведения и цифровых технологий формирует целостное визуальное мышление;
- социальная значимость: участие в конкурсах и создание работ к праздникам придаёт учебной деятельности личностный смысл.

Высокую результативность подтверждают достижения обучающихся: III место в Международном конкурсе плакатов «Вредные привычки и жизнь» (Шарипова В.), дипломы победителей форума «Изменение климата глазами детей» (7 обучающихся).

Программа «Цифровой художник» успешно развивает творческий потенциал младших школьников, обосновывая целесообразность раннего освоения профессиональных инструментов векторной графики в дополнительном образовании.