

**Власенко Александр Тельманович**

аспирант, советник директора

МАОУ «СОШ №14»

г. Кемерово, Кемеровская область-Кузбасс

DOI 10.31483/r-156437

## **ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ В ИНФОРМАЛЬНОМ ОБРАЗОВАНИИ: СОЗДАНИЕ УСЛОВИЙ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА**

***Аннотация:** в статье рассматриваются инновационные методы в информальном образовании как ключевой элемент, способствующий формированию условий для развития творчества у субъектов образования. Актуальность темы обусловлена необходимостью формировать креативные профессиональные педагогические компетенции в условиях быстроменяющегося мира и разнообразия образовательных школьных практик. Особое внимание уделяется инновационным методам, таким как проектное театральное обучение, игровые технологии и использование цифровых инструментов, которые помогают создавать стимулирующую образовательную театральную среду. Проанализированы условия, необходимые для эффективного развития творчества, включая поддержку свободы выбора, поощрение экспериментирования и создание атмосферы сотрудничества между педагогом и учеником. Результаты работы акцентируют важность интеграции творческих методов в образовательные процессы, что поможет подготовить педагогов к вызовам современности.*

***Ключевые слова:** театральное творчество, информальное образование, театральная педагогика.*

Инновационные методы, такие как проектное обучение, игровые технологии и использование цифровых ресурсов, помогают создать динамичную и мотивирующую театральную среду. Эти методы позволяют учащимся активно участвовать в процессе информального образования, переходя от пассивного усвоения знаний к активному исследованию и творчеству.

Проектное театральное обучение – это метод обучения, при котором учащиеся самостоятельно разрабатывают и реализуют учебные проекты, связанные с созданием театральных постановок, спектаклей, социальных проектов и других сценических продуктов. Такой подход позволяет сочетать теоретические знания с практическим опытом, развивать творческие, коммуникативные и регулятивные навыки [3].

Данный метод заключается в том, что учащиеся выступают не пассивными слушателями, а активными участниками театрального процесса, которые берут на себя ответственность за весь цикл создания театрального продукта – от зарождения идеи до ее воплощения на сцене. Это может быть как постановка классической пьесы, так и создание авторского спектакля, проведение интерактивного перформанса, разработка социального театрального проекта, направленного на решение актуальных проблем, или даже создание мультимедийной театральной инсталляции.

Для активизации учащихся при создании театрального продукта, в данном случае спектакля, педагогом применяется метод игровых технологий. Задача данного метода, заключается через театральные приемы завлечь в условия игры учащихся принимающие активное участие в процессе информального образования. Основная педагогическая задача применения игровых технологий в контексте театрального творчества заключается в том, чтобы, используя педагогом арсенал театральных приемов, завлечь учащихся в условия игры, в атмосферу спектакля. Это не просто развлечение в процессе внеурочного занятия, а целенаправленный образовательный процесс, где сама игра становится механизмом информального образования. Информальное образование, в отличие от формального, происходит вне строгих рамок учебных общеобразовательных программ, в процессе игровой деятельности, через опыт и взаимодействие субъектов образования. Театральная игра направлена на создание идеальной творческой среды для обучения, где знания и навыки приобретаются естественно, в процессе активного участия всех участников образовательного процесса.

При достижении педагогических задач при создании последующего спектакля педагогу необходимо соблюдать следующие методы игровых технологий, адаптируя их к возрасту учащихся следующие.

1. Импровизационные этюды: создание коротких этюдов на заданную тему, где учащиеся должны быстро реагировать, придумывать диалоги и действия (Например: «Неожиданная встреча» – два героя случайным образом встречаются в традиционном месте (например, в городском парке). Необходимо через игру обыграть поставленные вопросы педагогом: Каковы их первые реакции? Что они будут делать?).

2. Ролевые игры: принятие на себя образ персонажа, в последующем проанализировать, разобрать образ, характер, мотив и взаимоотношения героя с другими участниками (Например: «Незнакомец в поезде» – два участника садятся друг напротив друга, как будто в купе поезда. Один из них – «путешественник», который едет в определенное место с определенной целью (например, на каникулы). Второй участник – «случайный попутчик», который проявляет искренний интерес к собеседнику. Задача «путешественника» – постепенно раскрываться, делиться деталями своей поездки, а задача «случайного попутчика» – задавать вопросы, которые помогут ему лучше понять ситуацию и мотивы «путешественника», проявляя при этом сочувствие и поддержку).

3. «Живые картины»: создание статичных фрагментов мизансцен, на основании выданных педагогом репродукций известных картин, передающих определенное настроение или сюжетный момент, событие.

4. Пластические этюды: выражение эмоций и идей через движение тела, мимику, жесты. Этюды ученикам помогают почувствовать границы своего тела и его взаимодействие с окружающим пространством на сцене (например: «Стена» – необходимо представить, что ученик находится в комнате с невидимыми стенами. Исследуя, как тело реагирует на эти «препятствия». Необходимо пытаться «протолкнуть» воображаемую стену, «прижаться» к ней, «скользнуть» вдоль нее. Меняя скорость и интенсивность движений).

5. Работа с текстом: важно не просто заучивание учеником текст роли, а анализ, интерпретация, поиск главных смыслов, создание собственных диалогов для последующего создания образа героя.

6. Создание костюмов и декораций: творческий процесс, который затрагивает всех участников неформального обучения, где учащиеся под наставничеством педагога смогут проявить свою фантазию и навыки.

7. Режиссерские зачины: учащиеся могут попробовать себя в роли режиссера, тем самым распределяя роли, предлагая идеи при создании зачина.

Процесс создания субъектами образования в процессе неформального образования театрального спектакля в условиях современного творчества представляет собой сложную, многогранную педагогическую задачу, требующую, прежде всего от педагога не только режиссерского видения, но и владения арсеналом цифровых инструментов. Когда перед педагогом встает задача создать спектакль, основанного на литературном материале или историческом периоде, цифровые ресурсы перестают быть вспомогательным дополнением, а становятся неотъемлемой частью творческого и методического процесса в неформальном образовании.

Педагогу необходимо на первичном этапе, посвященном сбору и анализу первоисточников, активно задействовать электронные библиотечные системы и оцифрованные архивы. Доступ к полному содержанию исторических текстов позволяет не просто изучить сюжет, но провести глубокий литературный анализ, в последующем изучении исторических фактов, которые могли быть упущены при работе только с печатными изданиями. Использование таких ресурсов обеспечивает высокую степень исторической достоверности материала, что критически важно для сохранения эпохи при постановке спектакля.

Ключевым этапом с визуализацией пространства для разработки сценографии и костюмов через сочетание с графическими редакторами и программами 3D-моделирования. Педагогу позволяет провести виртуальные репетиции декораций, заранее отработав перспективу и масштабы, что значительно экономит время и ресурсы при фактическом оформлении мизансцен будущего спектакля.

Мультимедийные инструменты используются для создания фонового звукового сопровождения спектакля – от реконструкции исторической музыки до генерации театральных шумов, которые формируют эмоциональный фон спектакля. Цифровые платформы играют незаменимую роль в организации коллективного творчества. Электронные документы и системы управления проектами позволяют педагогу координировать работу учеников-актеров. Интерактивные элементы, интегрированные в театральную постановку, часто разрабатываются с помощью программного обеспечения, имитирующего медиа-инсталляции, что делает школьный спектакль на уровне профессиональной постановки.

Таким образом, используя педагогом, современные цифровые ресурсы выступают неким катализатором, трансформируя процесс из чисто актерского в высоко режиссерскую театральную экспликацию. Педагог выступает здесь не только как режиссер-постановщик, но и как медиа-постановщик, умело управляющий потоками информации, визуальными данными и технологическими средствами для достижения максимального дидактического и эстетического эффекта театрального действия на сцене.

Исследование в данном контексте автором выдвигается тезис о том, что творчество должно быть не предметом изучения, а условием самого образовательного процесса в информальном образовании. Ключевое внимание было уделено диалектическому разграничению информального подхода от канонических, традиционным методам обучения учащихся. Было установлено, что значимость этой новой плоскости кроется в ее способности стимулировать как личностный, так и профессиональный рост педагога. Важное место в анализе занимают инновационные педагогические инструменты: проектное театральное обучение, игровые технологии и интеграция цифровых медиа. Эти элементы, будучи сплетенными, воедино, позволяют создать не просто учебную, но настоящую стимулирующую театрально-образовательную творческую деятельность субъектов образования.

Успешное практическое развитие творчества, как показало эмпирическое моделирование, не является результатом одностороннего воздействия. Оно тре-

бует создания сложной экосистемы, где поддерживается право на ошибку, поощряется свобода эксперимента и, что критически важно, формируется атмосфера глубокого партнерства между педагогом-наставником и учеником-актером. Анализ показал прямую связь между профессиональной деятельностью педагога и ростом креативных творческих способностей учащихся.

В результате, перед педагогическим сообществом ставится задача не просто освоения новых театральных методик, но и их глубокой интеграции в саму модель образовательного процесса в рамках информального образования.

Результаты проведенной исследовательской работы служат не только научным обобщением, но и практическим планированием театрального занятия в процессе информального образования. Автор предлагает конкретные методы для внедрения театральных техник при построении педагогического занятия, акцентируя внимание на том, что только через синтез творчества и знаний можно развить творческие способности учащегося.

### *Список литературы*

1. Ершов П.М. Общение на уроке, или Режиссура поведения учителя / П.М. Ершов, А.П. Ершова, В.М. Букатов. – М., 1998. EDN SNEKX
2. Желтухин Д.Н. Творчество как условие и способ развития личности / Д.Н. Желтухин // Вестник Самарского юридического института. – 2021. – №1(42). – С. 111–118. DOI 10.37523/SUI.2021.42.1.017. EDN OHTGLB
3. Зайнуллина Ф.К. Проектный метод в управлении театрализованными представлениями и праздниками / Ф.К. Зайнуллина. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/proektnyy-metod-v-rezhissure-teatralizovannyh-predstavleniy-i-prazdnikov> (дата обращения: 04.05.2026).
4. Ильин Е.П. Психология творчества, креативность, одаренность / Е.П. Ильин. – СПб.: Питер, 2009. – 434 с. EDN QXYQIH