

БОГАЧ Мария Аликовна,
кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики
профессионального и дополнительного образования,
Сургутский государственный университет,
e-mail: bogach_ma@surgu.ru

СКИТЕЦКАЯ Екатерина Андреевна,
магистрант,
Сургутский государственный университет,
e-mail: skitetskaya_ea@edu.surgu.ru

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ МОЛОДЕЖИ В УЧРЕЖДЕНИЯХ КУЛЬТУРНО-ДОСУГОВОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению интерактивных форм обучения как средства развития креативного мышления молодежи в учреждениях культурно-досуговой направленности. Актуальность темы обусловлена усилением общественного и государственного запроса на формирование молодежи, способной не только воспринимать и воспроизводить культурный опыт, но и преобразовывать его в самостоятельной и коллективной деятельности. На практике работа учреждений культурно-досуговой направленности нередко сохраняет ориентацию преимущественно на событийную организацию участия, тогда как потенциал интерактивного взаимодействия, проектной активности и коллективного творчества используется неполно. Проблема исследования заключается в противоречии между значительными возможностями интерактивных форм обучения в развитии креативного мышления молодежи и недостаточной теоретической разработанностью их применения в культурно-досуговой среде. Цель статьи состоит в теоретическом обосновании возможностей интерактивных форм обучения как средства развития креативного мышления молодежи. В исследовании использованы методы теоретического анализа научных источников, сравнительно-сопоставительного анализа научных подходов и обобщения педагогических и культурно-досуговых практик. Установлено, что развитие креативного мышления связано не с формальной активизацией участников, а с включением молодежи в проблемно организованную, коммуникативно насыщенную и культурно значимую деятельность, допускающую выбор, интерпретацию и создание нового продукта. Сделан вывод о том, что учреждения культурно-досуговой направленности обладают особыми возможностями для такой работы, поскольку соединяют добровольность участия, творческую инициативу, коллективное взаимодействие и событийную форму культурной активности. Научная новизна статьи состоит в уточнении педагогического потенциала интерактивных форм обучения применительно к развитию креативного мышления молодежи в культурно-досуговой среде.

Ключевые слова: креативное мышление, молодежь, интерактивные формы обучения, культурно-досуговая деятельность, учреждения культурно-досуговой направленности, креативные пространства, проектная деятельность, коллективное творчество, творческая самореализация.

BOGACH Maria Alikovna,
Associate Professor, Department of Pedagogy
of Vocational and Continuing Education,
Candidate of Pedagogical Sciences (PhD in Education)
Surgut State University

SKITETSKAYA Ekaterina Andreevna,
Master's Student,
Surgut State University

INTERACTIVE FORMS OF LEARNING AS A MEANS OF DEVELOPING YOUTH CREATIVE THINKING IN CULTURAL AND LEISURE INSTITUTIONS

Annotation. *The article examines interactive forms of learning as a means of developing young people's creative thinking in cultural and leisure institutions. The relevance of the topic is determined by the growing public and governmental demand for young people who are capable not only of perceiving and reproducing cultural experience, but also of transforming it through individual and collective activity. In practice, the work of cultural and leisure institutions often remains focused mainly on the event-based organization of participation, while the potential of interactive engagement, project-based activity, and collective creativity is not fully realized. The research problem lies in the contradiction between the significant possibilities of interactive forms of learning for the development of youth creative thinking and the insufficient theoretical elaboration of their use in the cultural and leisure environment. The purpose of the article is to provide a theoretical substantiation of the possibilities of interactive forms of learning as a means of developing youth creative thinking. The study employs methods of theoretical analysis of scholarly sources, comparative analysis of academic approaches, and generalization of pedagogical and cultural-and-leisure practices. It has been established that the development of creative thinking is associated not with the formal activation of participants, but with the involvement of young people in problem-oriented, communicatively rich, and culturally meaningful activities that allow for choice, interpretation, and the creation of a new product. The article concludes that cultural and leisure institutions possess specific opportunities for such work, since they combine voluntary participation, creative initiative, collective interaction, and the event-based form of cultural activity. The scientific novelty of the article lies in clarifying the pedagogical potential of interactive forms of learning in relation to the development of youth creative thinking in the cultural and leisure environment.*

Key words: *creative thinking, youth, interactive forms of learning, cultural and leisure activity, cultural and leisure institutions, creative spaces, project-based activity, collective creativity, creative self-realization.*

Введение

Вопрос о развитии креативного мышления молодежи сегодня выходит за пределы узкопедагогической проблематики. Он связан с более широкими изменениями в социокультурной среде, где все более значимой становится способность человека ориентироваться в ситуации неопределенности, выдвигать нестандартные идеи, видеть несколько способов решения одной задачи и включаться в совместное создание нового опыта. В такой перспективе креативность предстает не как факультативное качество, а как одна из характеристик современной личности, востребованной в образовании, культуре и профессиональной сфере.

Этот запрос отчетливо просматривается и на уровне нормативных ориентиров. Документы, определяющие направления молодежной, образовательной и культурной политики, подчеркивают значимость самореализации, развития инициативы, творческой активности и включенности молодежи в созидательные практики [7–12]. Вместе с тем очевидно, что решение данной задачи не может ограничиваться только пространством формального образования. Не менее важную роль играют те социальные институты, в которых молодой человек получает возможность действовать более свободно, пробовать разные формы участия, выстраивать собственную траекторию творческой активности и включаться в коммуникацию на основе общих интересов.

Именно поэтому особого внимания заслуживают учреждения культурно-досуговой направленности. Их значение определяется не только тем, что они организуют свободное время молодежи. Существеннее другое: они создают среду, в которой культурная практика может приобрести личностный смысл и стать формой самовыражения. Как отмечают Д. В. Аникеев и Е. Ю.

Сыровацкий, современный молодежный досуг уже не сводится к отдыху в его традиционном понимании; все чаще он становится пространством взаимодействия, инициативы и генерации идей [1]. Близкую позицию занимает М. М. Рябова, рассматривающая креативное пространство как особую форму молодежного досуга, ориентированную на творчество, коммуникацию и создание нового культурного опыта [13].

При этом сама по себе культурно-досуговая среда еще не гарантирует развитие креативного мышления. Значение имеет способ организации деятельности внутри нее. Если участие молодежи ограничивается присутствием на мероприятии или выполнением заранее заданной роли, развивающий потенциал такой среды сужается. Когда же работа строится на взаимодействии, обсуждении, проектировании, совместном поиске решений и создании собственного продукта, культурно-досуговая практика начинает выполнять иную функцию: она становится пространством интеллектуального и творческого становления.

В этой связи особый интерес представляют интерактивные формы обучения. Их ценность заключается не в эффекте внешней активности, а в том, что они меняют саму логику участия. Молодой человек перестает быть потребителем готового содержания и включается в его осмысление, интерпретацию и преобразование. Именно эта смена позиции позволяет рассматривать интерактивные формы обучения как средство развития креативного мышления в учреждениях культурно-досуговой направленности.

Проблема исследования состоит в противоречии между высоким потенциалом учреждений культурно-досуговой направленности в развитии креативного мышления молодежи и недостаточной теоретической разработанностью вопроса о том, каким образом интерактивные формы обу-

чения обеспечивают данный процесс.

Цель статьи заключается в теоретическом обосновании возможностей интерактивных форм обучения как средства развития креативного мышления молодежи в учреждениях культурно-досуговой направленности.

Материалы и методы

Методологическую основу исследования составили работы, посвященные организации молодежного досуга, реализации творческого потенциала молодежи, использованию интерактивных технологий в образовании, а также исследованиям, раскрывающим влияние образовательной среды и совместной деятельности на развитие креативности [1–6; 13–19].

В ходе работы применялись методы теоретического анализа научных публикаций, сравнительно-сопоставительного анализа различных подходов к трактовке креативного мышления и интерактивных форм обучения, а также обобщения педагогических и культурно-досуговых практик, значимых для рассматриваемой проблемы.

Для данного исследования принципиально важно понимать креативное мышление не как изолированную способность к оригинальности, а как более сложное личностно-деятельностное образование. Оно включает гибкость мышления, умение по-новому видеть ситуацию, способность выдвигать несколько вариантов решения, открытость к сотрудничеству, инициативность и рефлекссию собственного опыта [6; 14; 18; 19]. Такая трактовка позволяет рассматривать развитие креативного мышления в тесной связи с характером среды, типом взаимодействия и содержанием деятельности.

Интерактивные формы обучения, в свою очередь, понимаются как способы организации деятельности, при которых знание и опыт формируются не в режиме односторонней передачи информации, а в процессе активного взаимодействия участников, совместного обсуждения, проблемного поиска, моделирования ситуаций, проектирования и анализа результатов [3; 4; 14]. В этом смысле интерактивность является не внешним признаком динамичного занятия, а способом включения личности в содержательную совместную работу.

Результаты

Проведенный анализ показывает, что развитие креативного мышления молодежи связано прежде всего с характером той среды, в которой она действует. Чем больше в этой среде пространства для выбора, интерпретации, диалога и пробного действия, тем выше вероятность того, что творческая активность не останется эпизодической, а приобретет устойчивый характер. Именно в этом контексте учреждения культурно-досуговой направленности обнаруживают значительный потенциал.

Г. А. Баландина обоснованно связывает ре-

ализацию творческого потенциала молодежи с включением в разнообразные формы культурно-досуговой деятельности, предполагающие не внешнее присутствие, а реальное участие в проектировании и организации культурной практики [2]. Существенно, что в таком подходе молодежь рассматривается не как аудитория, а как активный участник происходящего. Это смещение акцента позволяет увидеть в досуговой деятельности не сопровождение свободного времени, а ресурс личностного и творческого развития.

Современные исследования молодежного досуга подтверждают, что интерес молодежи все в большей степени связан с форматами, в которых возможно соучастие, соавторство и создание нового опыта. Д. В. Аникеев и Е. Ю. Сыровацкий подчеркивают, что запрос молодежи смещается от пассивного потребления содержания к включенности в процессы созидания, общения и реализации собственных инициатив [1]. В работах М. М. Рябовой эта тенденция раскрывается через анализ креативных пространств, где досуговая практика соединяется с коммуникацией, технологиями и творческим самовыражением [13]. В обоих случаях речь идет о важном сдвиге: культурная среда начинает цениться не только как место получения впечатлений, но и как пространство собственной активности.

В этих условиях интерактивные формы обучения приобретают особую значимость. Их роль нельзя сводить к методическому разнообразию. Гораздо важнее то, что они меняют структуру участия. По мысли Е. В. Вовк и А. Д. Рудник, активное обучение предполагает включение обучающегося в обсуждение, исследование, решение задач и преобразование материала, а не получение готовой информации в завершенном виде [3]. Для культурно-досуговой деятельности этот вывод особенно важен, поскольку здесь ценен не только результат, но и сам путь его создания: обсуждение идеи, выбор решения, коллективное уточнение замысла, рефлексия промежуточных шагов.

Сходную мысль развивают Е. В. Голубничая и Г. И. Гашек, показывая, что интерактивные формы, основанные на проектной работе, дискуссии, ролевом взаимодействии и коллективном решении задач, способствуют развитию самостоятельности, коммуникативности, социальной активности и творческих способностей [4]. Важно, что в таком подходе творческое развитие не противопоставляется социальному. Напротив, именно во взаимодействии с другими участниками творческая инициатива получает возможность развернуться и стать предметом коллективной работы.

Если соотнести эти выводы со спецификой учреждений культурно-досуговой направленности, становится очевидным, что наиболее продуктивными для развития креативного мышления оказываются проектная деятельность, квестовые и игровые форматы, дискуссионные прак-

тики, творческие мастерские, мозговые штурмы, арт-практики и коллективное моделирование событийных или визуальных продуктов. Эти формы объединяет не просто внешняя динамика. Их внутренняя ценность определяется тем, что они строятся вокруг открытой задачи, допускают несколько решений и побуждают участника выразить собственную позицию. Именно в такой деятельности востребуются гибкость мышления, воображение, умение соотносить разные идеи и преобразовывать их в целостный результат [14; 15; 16].

Отдельного внимания заслуживает значение совместной деятельности. Исследование Е. В. Соболевой, Т. Н. Суворовой, Н. Ю. Блохиной и Е. Л. Батаковой показывает, что работа в интерактивной цифровой среде, основанная на совместном обсуждении, распределении ролей, коллективном планировании и визуальном представлении идей, способствует развитию группового творческого мышления, любознательности, воображения и визуального самовыражения [14]. Несмотря на то что данная работа выполнена в образовательном контексте, описанный в ней механизм имеет более широкое значение. Для культурно-досуговой среды он особенно важен, поскольку здесь групповое творчество, обсуждение и создание общего продукта составляют одну из базовых форм участия молодежи.

Существенным представляется и вывод о значении культурно-образовательной среды как фактора развития творческого потенциала. В. Ю. Хотинец и Е. О. Шишова подчеркивают, что именно культурно насыщенная среда, поддерживающая субъектность и инициативу, становится условием раскрытия творческих способностей и самостоятельности личности [18]. Этот тезис имеет принципиальное значение для рассматриваемой темы. Он позволяет сделать шаг от анализа отдельных методов к пониманию среды как активного участника развивающего процесса. Иными словами, значение имеет не только то, какие формы применяются, но и в каком культурном и коммуникативном контексте они разворачиваются.

Показательным в этом отношении является и STEAM-подход. Л. В. Шукшина и соавторы показывают, что включение художественно-творческого компонента в практико-ориентированную и междисциплинарную деятельность способствует развитию воображения, критического и творческого мышления, а также гибких навыков [19]. Для культурно-досуговой сферы это особенно актуально, поскольку ее специфика как раз состоит в возможности соединять художественное, социальное, проектное и цифровое измерения в едином опыте участия.

Наконец, важным представляется вывод А. М. Михайловой о том, что цифровые средства становятся фактором развития критического и креативного мышления лишь в том случае, если

используются как инструмент поиска, анализа, преобразования и представления содержания, а не как техническое сопровождение готовой информации [6]. Этот тезис позволяет избежать упрощенного понимания интерактивности как следствия цифровизации. Развивающий эффект определяется не самой технологией, а характером деятельности, которую она поддерживает.

Обсуждение

Проведенный анализ позволяет утверждать, что продуктивность интерактивных форм обучения в развитии креативного мышления молодежи определяется не степенью внешней активности, а глубиной включения участника в осмысленную совместную деятельность. Это обстоятельство представляется принципиальным, поскольку в практике культурно-досуговой работы интерактивность нередко понимается упрощенно — как использование динамичных приемов, игровых элементов или цифровых средств. Между тем рассмотренные исследования показывают, что развивающий эффект возникает в иной логике: там, где участник получает возможность выдвигать собственные идеи, сопоставлять их с позициями других, уточнять замысел и преобразовывать его в завершённый продукт [3; 14].

Важным представляется и то, что в учреждениях культурно-досуговой направленности креативность развивается не в изолированном индивидуальном пространстве, а в среде коллективного взаимодействия. Обсуждение, распределение ролей, обмен мнениями, согласование решений и совместная оценка результата становятся не второстепенными элементами работы, а ее внутренним содержанием. Поэтому культурно-досуговая деятельность в данном случае выступает не просто фоном для творческого проявления личности, а способом включения молодежи в коллективное культурное действие [1; 2; 16].

С этой точки зрения особенно значимы интерактивные формы, в которых познавательное, эмоциональное и ценностное измерения не разрываются. Н. В. Сырова, А. Г. Копий и А. А. Ахлынова показывают, что художественно-творческое взаимодействие способствует развитию не только мотивации и коммуникативных навыков, но и креативности, эмоциональной отзывчивости, способности к совместной работе [15]. Для молодежной среды этот вывод представляется особенно важным, поскольку творческое участие в культурной практике всегда связано не только с интеллектуальным усилием, но и с переживанием собственной значимости, признания, сопричастности.

Вместе с тем было бы методологически неверно утверждать, что любая интерактивная форма автоматически ведет к развитию креативного мышления. Анализ литературы показывает, что результат зависит от нескольких обстоятельств: проблемного характера задачи, возможности вы-

бора, открытости решения, насыщенности коммуникации и наличия рефлексии. Там, где интерактивность сводится к заранее предписанному сценарию без интеллектуальной и творческой самостоятельности участников, ее развивающий потенциал заметно снижается [3; 14]. Именно поэтому для учреждений культурно-досуговой направленности важно не механически расширять набор активных форм, а перестраивать саму логику взаимодействия с молодежью.

В таком понимании досуг перестает быть только сферой организованного участия. Он приобретает характер культурного пространства, в котором молодой человек учится мыслить, обсуждать, предлагать, сомневаться, дорабатывать идею и видеть результат собственного вклада. Поэтому интерактивные формы обучения следует рассматривать не как вспомогательный инструмент в системе культурно-досуговой работы, а как способ организации среды, в которой креативное мышление получает реальные основания для развития.

Заключение

Проведенное исследование позволяет сделать вывод о том, что интерактивные формы обучения выступают значимым средством развития креативного мышления молодежи в учреждениях культурно-досуговой направленности.

Креативное мышление в рассматриваемом контексте целесообразно понимать как интегративное качество, включающее оригинальность,

гибкость, способность к вариативному решению задач, инициативность, коммуникативную открытость и рефлексивность. Его развитие наиболее продуктивно осуществляется в условиях культурно насыщенной, диалогичной и деятельностной среды, где молодой человек получает возможность не только воспринимать, но и создавать, обсуждать, преобразовывать и представлять результаты собственной активности [14; 18; 19].

Учреждения культурно-досуговой направленности обладают для этого особыми возможностями. Их потенциал связан с добровольностью участия молодежи, разнообразием культурных практик, сочетанием индивидуального и коллективного творчества, а также открытостью к проектным, игровым, арт-педагогическим и цифровым форматам взаимодействия [1; 2; 13; 18].

На этом основании интерактивные формы обучения в культурно-досуговой сфере следует рассматривать не как технологическое дополнение к традиционной работе, а как способ организации культурно значимого опыта, в котором молодежь осваивает практики взаимодействия, творческого поиска и самореализации. Именно в этом заключается их развивающий потенциал по отношению к креативному мышлению.

Перспективу дальнейшего исследования составляет разработка диагностического инструментария, позволяющего оценивать динамику креативного мышления молодежи в процессе участия в культурно-досуговых и интерактивных практиках.

Список литературы:

- [1] Аникеев Д. В., Сыровацкий Е. Ю. Организация досуга и креативных пространств молодежи // *Наука. Искусство. Культура*. 2025. № 3(47). С. 268–272.
- [2] Баландина Г. А. Реализация творческого потенциала молодежи в культурно-досуговых учреждениях // *Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств*. 2021. № 54. С. 236–243.
- [3] Вовк Е. В., Рудник А. Д. Методы активного обучения: интерактивные технологии в образовательном процессе // *МЕДИАВЕКТОР*. 2024. №13. С. 35–39.
- [4] Голубничая Е. В., Гашек Г. И. Интерактивные формы воспитательной работы: опыт и перспективы использования // *Вестник Хакасского государственного университета им. Н.Ф. Катанова*. 2025. № 3 (53). С. 121–126.
- [5] Койкова Э. И., Анашкин Д. В. Развитие креативного мышления у студенческой молодежи через вовлечение в научную деятельность // *Проблемы современного педагогического образования*. 2024. № 85-2. С. 181–183.
- [6] Михайлова А. М. Развитие критического и креативного мышления на уроках с использованием ИКТ: теоретические основания и практические примеры // *Информатика и образование*. 2021. № 6 (325). С. 43–50.
- [7] Национальный проект «Культура» // Министерство культуры Российской Федерации. URL: <https://culture.gov.ru/about/national-project/natsionalnyy-proekt-kultura/> (дата обращения: 08.05.2026).
- [8] О молодежной политике в Российской Федерации : Федеральный закон от 30.12.2020 № 489-ФЗ // СПС КонсультантПлюс. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_372649/ (дата обращения: 08.05.2026).
- [9] О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года : Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474. // СПС Гарант. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/74304210/> (дата обращения: 08.05.2026).
- [10] О статистической методологии расчета показателей национального проекта «Культура», федеральных проектов «Культурная среда», «Творческие люди», «Цифровая культура» : распоряжение

Минкультуры России от 27.12.2021 № Р-1859 // СПС КонсультантПлюс. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_409112/ (дата обращения: 08.05.2026).

[11] Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ // СПС КонсультантПлюс. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 08.05.2026).

[12] Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования : приказ Минобрнауки России от 17.05.2012 № 413 // СПС КонсультантПлюс. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_131131/ (дата обращения: 08.05.2026).

[13] Рябова М. М. Креативное пространство как инновационная форма досуга молодежи // Вестник науки. 2025. Т. 1. № 7 (88). С. 536-543.

[14] Соболева Е. В., Суворова Т. Н., Блохина Н. Ю., Батакова Е. Л. Формирование группового творческого мышления при работе с виртуальными стенами // Перспективы науки и образования. 2021. № 3 (51). С. 465-480.

[15] Сырова Н.В., Копий А.Г., Ахлынова А.А. Интерактивные арт-педагогические технологии // Проблемы современного педагогического образования. 2024. № 85-4. С. 398-400.

[16] Харьковская Е. В., Посохова Н. В., Куценко Е. С., Енина С. А., Шварев Е. В. Развитие креативной индустрии как современной технологии организации досуга молодежи // Миссия конфессий. 2023. Т. 12. № 6 (71). С. 33-39.

[17] Хусаинова Г. Р., Галеева Ф. Т., Беркутова О. В. Инновационные методы развития креативности магистрантов технических направлений // Мир науки, культуры, образования. 2024. № 3 (106). С. 152-157.

[18] Khotinets V. Yu., Shishova E. O. Cultural and educational environment in the development of younger schoolchildren's creative potential // *Frontiers in Psychology*. 2023. Vol. 14. Art. 1178535.

[19] Shukshina L.V., Gegel L.A., Erofeeva M.A., Levina I.D., Chugaeva U.Y., Nikitin O.D. STEM and STEAM education in Russian education: conceptual framework // *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*. 2021. Т. 17. № 10. С. 1-14.

References:

[1] Anikeev D. V., Syrovatsky E. Yu. Organization of leisure and creative spaces for young people // *Science. Art. Culture*. 2025. No. 3(47). Pp. 268–272.

[2] Balandina G. A. Realization of the creative potential of young people in cultural and leisure institutions // *Bulletin of the Kemerovo State University of Culture and Arts*. 2021. No. 54. Pp. 236–243.

[3] Vovk E. V., Rudnik A. D. Active learning methods: interactive technologies in the educational process // *MEDIA VECTOR*. 2024. No. 13. Pp. 35–39.

[4] Golubnichaya E. V., Gashek G. I. Interactive forms of educational work: experience and prospects of use // *Bulletin of the Khakass State University named after N.F. Katanova*. 2025. No. 3 (53). Pp. 121-126.

[5] Koikova E.I., Anashkin D.V. Developing Creative Thinking in Students Through Involvement in Scientific Activity // *Problems of Modern Pedagogical Education*. 2024. No. 85-2. Pp. 181-183.

[6] Mikhailova A.M. Developing Critical and Creative Thinking in Lessons Using ICT: Theoretical Foundations and Practical Examples // *Computer Science and Education*. 2021. No. 6 (325). Pp. 43-50.

[7] National Project «Culture» // Ministry of Culture of the Russian Federation. URL: <https://culture.gov.ru/about/national-project/natsionalnyy-proekt-kultura/> (accessed: 08.05.2026).

[8] On youth policy in the Russian Federation: Federal Law of 30.12.2020 No. 489-FZ // SPS ConsultantPlus. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_372649/ (date of access: 08.05.2026).

[9] On the national development goals of the Russian Federation for the period up to 2030: Decree of the President of the Russian Federation of 21.07.2020 No. 474. // SPS Garant. URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/74304210/> (date of access: 08.05.2026).

[10] On the statistical methodology for calculating the indicators of the national project «Culture», the federal projects «Cultural Environment», «Creative People», «Digital Culture»: Order of the Ministry of Culture of Russia dated December 27, 2021 No. R-1859 // SPS ConsultantPlus. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_409112/ (date of access: May 8, 2026).

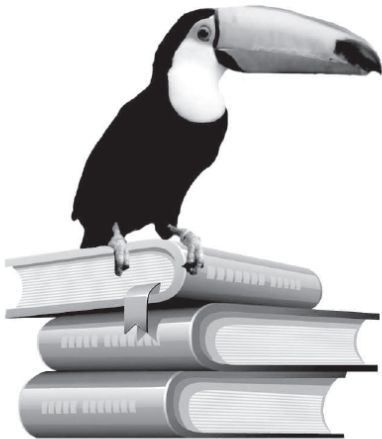
[11] On education in the Russian Federation: Federal Law of December 29, 2012 No. 273-FZ // SPS ConsultantPlus. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (date of access: May 8, 2026).

[12] On approval of the federal state educational standard of secondary general education: order of the Ministry of Education and Science of the Russian Federation dated 17.05.2012 No. 413 // SPS ConsultantPlus. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_131131/ (date of access: 08.05.2026).

[13] Ryabova M. M. Creative space as an innovative form of youth leisure // *Bulletin of science*. 2025. Vol. 1. No. 7 (88). P. 536-543.

- [14] Soboleva E. V., Suvorova T. N., Blokhina N. Yu., Batakova E. L. Formation of group creative thinking when working with virtual walls // *Prospects of science and education*. 2021. No. 3 (51). Pp. 465-480.
- [15] Syrova N.V., Kopy A.G., Akhlynova A.A. Interactive art-pedagogical technologies // *Problems of modern pedagogical education*. 2024. No. 85-4. Pp. 398-400.
- [16] Kharkovskaya E.V., Posokhova N.V., Kushchenko E.S., Enina S.A., Shvarev E.V. Development of the creative industry as a modern technology for organizing youth leisure // *Mission of Confessions*. 2023. Vol. 12. No. 6 (71). Pp. 33-39.
- [17] Khusainova G.R., Galeeva F.T., Berkutova O.V. Innovative methods for developing creativity of master's students in technical fields // *The world of science, culture, education*. 2024. No. 3 (106). pp. 152-157.
- [18] Khotinets V. Yu., Shishova E. O. Cultural and educational environment in the development of younger schoolchildren's creative potential // *Frontiers in Psychology*. 2023. Vol. 14. Art. 1178535.
- [19] Shukshina L.V., Gegel L.A., Erofeeva M.A., Levina I.D., Chugaeva U.Y., Nikitin O.D. STEM and STEAM education in Russian education: conceptual framework // *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*. 2021. T. 17. No. 10. P. 1-14.





Юридическое издательство
«ЮРКОМПАНИ»

Издание учебников,
учебных и методических
пособий, монографий,
научных статей.

Профессионально.

В максимально
короткие сроки.

Размещаем
в РИНЦ, E-Library.

ЮРКОМПАНИ

www.law-books.ru