

## СОЦИАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ: ПОВЫШЕНИЕ СОЦИАЛЬНЫХ И КРЕАТИВНЫХ НАВЫКОВ СТАРШЕКЛАССНИКОВ И УЛУЧШЕНИЕ ГОРОДСКОЙ СРЕДЫ

С. В. Юрлова

*Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина  
(Екатеринбург, Россия)*

Я. А. Кравчук

*Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 80  
(Екатеринбург, Россия)*

### АННОТАЦИЯ

В современном обществе социально-ориентированные художественные проекты и использование технологий дополненной реальности играют значительную роль в творческом развитии старшеклассников и улучшении городской среды. В данной статье рассматриваются результаты двух основных проектов: «Открытки к 300-летию Екатеринбурга» и акции «Мы выбираем жизнь!», проведенных в детской изостудии. Методы исследования включали наблюдение, анализ результатов творческой деятельности, беседы с учащимися, анкетирование родителей и педагогов.

Педагогическое исследование, проведенное в детской изостудии, направлено на изучение влияния проектной деятельности с использованием технологий дополненной реальности на развитие личностных и творческих качеств старшеклассников, а также на формирование социальных навыков, гражданской ответственности обучающихся и способствующих улучшению городской среды.

В ходе исследования установлено, что участие в проектах, таких как «Открытки к 300-летию Екатеринбурга» и «Мы выбираем жизнь!», способствует формированию у детей чувства ответственности, гражданской позиции, коммуникативных и

командных навыков. Применение технологий дополненной реальности при создании художественных работ вызывает дополнительный интерес у учащихся и повышает их мотивацию, а также способствует развитию цифровых компетенций.

Учащиеся проявили высокий уровень творческой активности, эмоциональной и социальной вовлеченности. Проекты способствовали развитию у обучающихся креативности, воображения, пространственного мышления и навыков сотрудничества.

Кроме того, проекты оказали положительное влияние на личностное развитие подростков. Учащиеся стали более уверенными в себе, ответственными и социально активными. Они научились работать в команде, ставить цели и добиваться их.

Социально-ориентированная направленность проектов способствовала и улучшению городской среды. Открытки с изображением достопримечательностей Екатеринбурга привлекли внимание к истории и культуре города, а акция «Мы выбираем жизнь!» помогла повысить осведомленность о вопросах, связанных с ведением здорового образа жизни и профилактике вредных привычек.

Использование социально-ориентированных художественных проектов и технологий дополненной реальности в образовательном процессе детской изостудии является эффективным инструментом для развития творческих способностей, личностных качеств и социальной активности учащихся. Результаты исследования подчеркивают важность подобных проектов для формирования у детей комплекса навыков и ценностей, необходимых для успешной адаптации в современном обществе и создания позитивного образа города через творческое самовыражение и социальную активность учащихся.

### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Юрлова Светлана Валерьевна – кандидат философских наук, доцент; доцент кафедры истории философии, философской антропологии, эстетики и теории культуры Уральского гуманитарного института Уральского федерального университета им. первого Президента РФ Б. Н. Ельцина (620083, Российская Федерация, г. Екатеринбург, ул. Ленина, 51); yurlova2000@yandex.ru. ORCID: 0000-0002-1836-1803;

Кравчук Яна Андреевна – учитель MAOU COШ 80 (620012, Российская Федерация, Екатеринбург, ул. Калинина, строение 26a); golovina2651@mail.ru.

Статья поступила 14.06.2024; рецензия получена 22.07.2024; принята к публикации 26.07.2024.

© Автор(ы) / The Author(s) 2024. Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.

## FINE ART EXHIBITIONS: THE FORMATION OF UNIVERSITY'S CORPORATE CULTURE AND PEDAGOGICAL PRACTICE

S. V. Yurlova

*Ural Federal University named after the First President of the Russian Federation B.N. Yeltsin  
(Ekaterinburg, Russia)*

Y. A. Kravchuk

*School 80  
(Ekaterinburg, Russia)*

### ABSTRACT

In modern society, socially oriented art projects and the use of augmented reality technologies play a significant role in the creative development of high school students and the improvement of the urban environment. This article examines the results of two main projects: «Postcards for the 300th anniversary of Yekaterinburg» and the campaign «We choose life!», held in a children's art studio. The research methods included observation, analysis of the results of creative activity, conversations with students, questionnaires from parents and teachers.

The pedagogical research conducted in the children's art studio is aimed at studying the impact of project activities using augmented reality technologies on the development of personal and creative qualities of high school students, as well as on the formation of social skills, civic responsibility of students and contributing to the improvement of the urban environment.

The study found that participation in projects such as «Postcards for the 300th anniversary of Yekaterinburg» and «We choose life!» contributes to the formation of children's sense of responsibility, citizenship, communication and team skills. The use of augmented reality technologies in the creation of artistic works arouses additional interest among students and increases their motivation, as well as contributes to the development of digital competencies.

The students showed a high level of creative activity, emotional and social involvement. The projects contributed to the development of students' creativity, imagination, spatial thinking and cooperation skills.

In addition, the projects had a positive impact on the personal development of teenagers. Students have become more self-confident, responsible and socially active. They learned how to work in a team, set goals and achieve them.

The socially oriented orientation of the projects also contributed to the improvement of the urban environment. Postcards depicting the sights of Yekaterinburg drew attention to the history and culture of the city, and the campaign «We choose life!» helped raise awareness of issues related to healthy lifestyle and prevention of bad habits.

The use of socially oriented art projects and augmented reality technologies in the educational process of the children's art studio is an effective tool for the development of creative abilities, personal qualities and social activity of students. The results of the study emphasize the importance of such projects for the formation of children's complex of skills and values necessary for successful adaptation in modern society and the creation of a positive image of the city through creative self-expression and social activity of students.

### KEYWORDS

Socially oriented projects, augmented reality, creative development, urban environment

### FOR CITATION

Yurlova, S. V., Kravchuk, Y. A. (2024). Socially Oriented Art Projects and Augmented Reality: Creative Development of High School Students and Improvement of the Urban Environment. *Management of Culture*, 2, 39-46. EDN CKUVYH

### AUTHORS' INFORMATION

Svetlana V. Yurlova – Ph.D. of Philosophical Sciences, Associate Professor; Ural Federal University named after the First President of the Russian Federation B.N. Yeltsin, Associate Professor of the Department of History of Philosophy, Philosophical Anthropology, Aesthetics and Theory of Culture of the Ural Humanitarian Institute (51, Lenina St., Ekaterinburg, 620083, Russian Federation); yurlova2000@yandex.ru. ORCID: 0000-0002-1836-1803;

Yana A. Kravchuk – School 80, teacher, (26a, Kalinina St., Ekaterinburg, 620012, Russia); golovina2651@mail.ru.

The article was submitted 06/14/2024; reviewed 07/16/2024; accepted for publication 07/26/2024.

© Автор(ы) / The Author(s) 2024. Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.

## Введение

Городская среда оказывает комплексное воздействие на развитие подростков, предоставляя им как возможности, так и вызовы. С одной стороны, город открывает доступ к образованию, культуре, разнообразию социальных групп, способствуя расширению кругозора и формированию идентичности. С другой стороны, городская среда может стать источником стресса, связанного с шумом, загрязнением, высокой плотностью населения и социальной изоляцией, что негативно сказывается на физическом и психическом здоровье подростков.

В связи с этим возрастает актуальность вовлечения подростков в процесс преобразования городской среды, предоставляя им возможность влиять на облик своего города и формировать комфортное пространство для жизни.

Современное образование в сфере искусства и творчества ставит перед собой важную задачу – раскрытие и всестороннее развитие творческого потенциала учащихся. Особую актуальность это приобретает для детей старшего школьного возраста, находящихся на пороге самоопределения и вступления во взрослую жизнь. В этот период крайне важно предоставить молодым людям возможности для самореализации, экспериментирования и приобретения социально значимого опыта.

Одним из эффективных подходов к решению данной задачи является вовлечение учащихся в социально ориентированные художественные проекты. Такая деятельность не только способствует развитию творческих навыков, но и формирует гражданскую позицию, ответственность и умение работать в команде. Кроме того, создание художественных работ, которые становятся частью городской среды, позволяет учащимся ощутить значимость своего вклада и повышает их самооценку.

Художественные проекты, имеющие социальную направленность, могут значительно повысить творческий потенциал старшеклассников, предоставляя им практический опыт и возможности для изучения своих индивидуальных перспектив. Эти проекты часто предполагают сотрудничество со сверстниками, членами сообщества и профессиональными художниками, что позволяет учащимся взглянуть на мир с разных точек зрения и развить свой собственный художественный голос.

В условиях быстрой урбанизации и цифровизации современного общества, особенно важным становится поиск новаторских подходов к вовлечению молодежи в улучшение городской среды. Социально-ориентированные художественные проекты представляют собой перспективный инструмент для раскрытия творческого потенциала старшеклассников и создания приятной и привлекательной городской среды.

В данном контексте особый интерес представляет педагогический эксперимент, проведенный в детской изостудии и направленный на раскрытие творческого потенциала старшеклассников через их участие в социально значимых художественных проектах с исполь-

зованием дополненной реальности.

Цель исследования: изучить влияние проектной деятельности с использованием технологий дополненной реальности на личностное и творческое развитие старшеклассников, а также на формирование социальных навыков, гражданской ответственности и улучшение городской среды.

Задачи:

- Проанализировать влияние участия в социально-ориентированных художественных проектах на развитие личностных качеств старшеклассников (коммуникабельность, ответственность, критическое мышление, эмпатия).
- Оценить эффективность использования AR-технологий как средства развития творческих способностей учащихся (воображение, ассоциативное мышление, художественный вкус, композиционные навыки).
- Разработать и апробировать методику внедрения социально-значимых художественных проектов в образовательный процесс детской изостудии с целью преобразования городской среды и формирования положительного образа города.

Благодаря этим проектам ученики старшего школьного возраста учатся критически относиться к социальным проблемам, культурному разнообразию и экологической устойчивости. Это стимулирует их воображение и вдохновляет на создание инновационных решений. Затрагивая темы, имеющие отношение к их жизни и сообществам, студенты с большей вероятностью будут мотивированы и увлечены своей работой. Это приводит к повышению креативности и оригинальности их художественного самовыражения.

Практическое применение результатов исследования осуществлялось через участие старшеклассников в социально-значимых городских акциях: проект «Открытки к 300-летию Екатеринбурга», акция «Мы выбираем жизнь!». Всего приняло участие 18 детей (это старшая группа изостудии, соответственно каждый учащийся принял участие).

Срок реализации проекта «Открытки к 300-летию Екатеринбурга»: декабрь 2022 года – июнь 2023 года, акции «Мы выбираем жизнь!»: апрель 2023 года – май 2023 года.

В целом, социально ориентированные художественные проекты, в которых используются технологии дополненной реальности, предоставляют старшеклассникам уникальную возможность заниматься своим творчеством в приятной и содержательной форме.

## Влияние художественных проектов на улучшение городской среды

Художественные проекты оказывают значительное влияние на улучшение городской среды, превращая заброшенные районы в оживленные общественные центры. Такие проекты способствуют развитию воображения, креативности, критического мышления и навыков решения проблем [1].

Дополненная реальность помогает создавать захватывающие художественные инсталляции, которые

привлекают и мотивируют жителей по-новому взаимодействовать с окружающей средой. Эти инициативы не только улучшают общественные пространства, но и способствуют развитию чувства сопричастности к обществу и гордости за него [2].

Участие в художественных проектах позволяет старшеклассникам выразить себя и свои идеи, а также получить признание за свою работу [3]. Художественные проекты позволяют старшеклассникам не только развивать свои творческие способности, но и вносить реальный вклад в улучшение своего сообщества [4]. Также, художественная деятельность играет важную роль в развитии подростков, ведь она способствует развитию [5]:

- Самовыражению: Искусство предоставляет подросткам возможность выразить свои мысли, чувства, переживания, что особенно важно в период формирования личности.
- Креативности: Творческий процесс стимулирует воображение, фантазию, нестандартное мышление, способствует поиску новых решений.
- Социализации: Совместная художественная деятельность помогает подросткам развивать навыки коммуникации, сотрудничества, уважения к чужому мнению.

В последние годы в образовательной практике все более широкое распространение получают технологии дополненной реальности (AR). Систематический обзор, проведенный Васса et al. (2014), показывает, что использование AR-решений в учебном процессе способствует повышению мотивации, вовлеченности и учебных достижений учащихся [6].

Технологии дополненной реальности позволяют накладывать виртуальную информацию на реальный мир, создавая интерактивные и увлекательные впечатления. В художественном образовании технологии дополненной реальности можно использовать для дополнения физических художественных произведений цифровыми элементами, создания виртуальных галерей и разработки интерактивных учебных материалов [7].

Старшеклассники могут играть важную роль в улучшении городской среды через свое участие в социально-ориентированных художественных проектах. Используя AR и другие технологии, они могут создавать интерактивные и захватывающие произведения искусства, которые повышают осведомленность о социальных проблемах, побуждают к действию и делают город более привлекательным местом для жизни [8, 9].

Городская среда же выступает не только объектом художественного осмысления, но и платформой для его материализации и личностного роста учащихся. Старшеклассники, вооруженные AR-технологиями, получают возможность [10]:

- Визуализировать свои художественные идеи непосредственно в контексте городского пространства, экспериментируя с размещением, масштабом и взаимодействием виртуальных объектов с реальными.
- Создавать интерактивные инсталляции, скульп-

туры, доступные горожанам и гостям города через приложения дополненной реальности.

- Проводить виртуальные экскурсии, квесты, перформансы, наполняя городские локации новым смыслом и привлекая внимание к актуальным социальным проблемам.
- Развивать навыки командной работы, общения, презентации своих идей, решения проблем в реальных условиях городской среды.

В целом, будущее социально ориентированных арт-проектов и интеграции дополненной реальности многообещающе, поскольку они предоставляют молодым художникам новые возможности внести позитивный вклад в развитие своих сообществ, одновременно развивая их творческие способности.

### Материалы и методы

Процесс реализации социально ориентированных художественных проектов с использованием дополненной реальности включал комплекс методов и организационных подходов, направленных на развитие творческих и социальных навыков старшеклассников. Основные методы включали командную работу, обсуждение и пленэр (практика на открытом воздухе).

До того, как мы приступили к реализации проекта, была организована командная работа, оказавшая огромное влияние на успех мероприятия. Взаимодействие учащихся в группах способствовало развитию их коммуникативных и командных навыков, необходимых для эффективного выполнения проекта. Основные этапы командной работы включали:

1. Формирование творческих групп: Учащиеся самостоятельно объединялись в команды по 2–4 человек для совместной работы над проектами.
2. Распределение ролей и обязанностей: внутри каждой группы участники договаривались о распределении задач. Одни отвечали за концепцию и художественное решение, другие занимались технической реализацией, третьи координировали взаимодействие с организаторами.
3. Обсуждение идей и принятие решений: на регулярных групповых обсуждениях учащиеся представляли свои предложения, выслушивали мнение команды и вместе принимали решения о дальнейших действиях.
4. Распределение ресурсов и взаимопомощь: Участники групп оказывали друг другу поддержку, делились художественными материалами и инструментами, консультировали по возникающим вопросам.
5. Подведение итогов и рефлексия: По завершении проектов группы презентовали свои работы, обсуждали достижения и трудности, анализировали эффективность командного взаимодействия.

Обсуждение являлось ключевым методом на каждом этапе реализации проекта. Учащиеся совместно формулировали идеи, анализировали текущий прогресс и вырабатывали стратегии для достижения поставленных целей. Регулярные встречи способствовали обмену знаниями и опытом, обеспечивая плодотворное сотрудничество внутри команд.

Практика на открытом воздухе, или пленэр, играла важную роль в реализации поставленных задач. Учащиеся выходили на улицы города, где могли наблюдать за окружающей средой, искать вдохновение и черпать идеи для своих работ. Пленэр позволял не только работать в естественных условиях, но и взаимодействовать с горожанами, получая обратную связь и вовлекая общество в творческий процесс.

Педагогический эксперимент был проведен на базе детской изостудии, участниками которого стали учащиеся старшего школьного возраста (15–17 лет). Выбор данной возрастной категории обусловлен тем, что в этот период происходит активное формирование личности, определение жизненных ценностей и профессиональных ориентиров.

В ходе эксперимента были реализованы два основных проекта:

1. Проект «Открытки к 300-летию Екатеринбурга». Учащимся предлагалось создать оригинальные открытки, посвященные юбилею родного города, используя различные художественные техники и материалы. Лучшие работы были отобраны для печати и распространения.

2. Акция «Мы выбираем жизнь!». Детская изостудия приняла участие в масштабной городской акции, направленной на пропаганду здорового образа жизни. Учащиеся создавали рисунки на тему здоровья и спорта, которые были размещены на троллейбусах, курсирующих по городу.

Для оценки влияния данных проектов на творческое и личностное развитие учащихся использовались следующие методы:

- Наблюдение за процессом выполнения творческих работ и взаимодействием детей в группе.
- Анализ результатов творческой деятельности (открытки, рисунки на троллейбусах).
- Беседы и интервью с учащимися для выявления их эмоционального отклика, мотивации и самооценки.
- Анкетирование родителей и педагогов для оценки динамики личностного развития детей.

В рамках исследования использовались технологии дополненной реальности (AR), которые применялись учащимися при создании художественных произведений. Например, при разработке открыток дети имели возможность внедрять интерактивные элементы, придающие жизнь их работам. Также в процессе создания рисунков на троллейбусах была использована AR-технология, позволяющая учащимся видеть виртуальные объекты, соответствующие тематике их творчества.

В целом, сочетание командной работы, обсуждений и практических занятий на открытом воздухе создавало оптимальные условия для реализации социально-ориентированных художественных проектов, направленных на улучшение городской среды и развитие творческих способностей старшеклассников.

## Результаты

Проведенный педагогический эксперимент продемонстрировал высокую эффективность использования социально значимых художественных проектов для раскрытия творческого потенциала и личностного развития учащихся старшего школьного возраста, обучающихся в детской изостудии.

Участие в проекте «Открытки к 300-летию Екатеринбурга» и акции «Мы выбираем жизнь!» способствовало развитию у детей следующих качеств:

1. Креативность и индивидуальный творческий стиль. Работая над открытками и рисунками для троллейбусов, учащиеся проявили высокий уровень творческой активности, экспериментировали с различными техниками и материалами, что позволило им раскрыть свой уникальный художественный почерк.

2. Ответственность и гражданская позиция. Осознание социальной значимости своих работ, которые стали частью городской среды, способствовало формированию у детей чувства ответственности и гражданской позиции. Участие в благотворительных акциях также позитивно повлияло на их мировоззрение.

3. Коммуникативные и командные навыки. Совместная работа над проектами и регулярное взаимодействие с организаторами акций способствовали развитию у учащихся навыков эффективной коммуникации и умения работать в команде.

4. Повышение самооценки и мотивации. Возможность внести индивидуальный вклад в культурную жизнь города, а также получить общественное признание стали для детей поводом для гордости и источником дополнительной мотивации к дальнейшему творческому и личностному развитию.

Применение технологий дополненной реальности в рамках эксперимента продемонстрировало их высокий потенциал в обогащении художественного опыта учащихся. Использование AR-решений при создании открыток и рисунков на троллейбусы вызвало у детей дополнительный интерес и мотивацию, а также способствовало развитию их цифровых компетенций.

Проект «Открытки к 300-летию Екатеринбурга» включал следующие этапы реализации:

1. Формирование творческих групп. Учащиеся самостоятельно объединились в команды по 4–6 человек для совместной работы над открытками.

2. Обсуждение идей и концепций. На первых групповых встречах дети обсуждали, какие темы, символы и художественные образы они хотели бы отразить в своих открытках, посвященных 300-летию Екатеринбурга.

3. Эскизирование и разработка дизайна. Внутри каждой группы участники создавали предварительные эскизы и прорабатывали композиционные и колористические решения для своих открыток.

4. Экспериментирование с техниками и материалами. Стремясь сделать свои работы оригинальными, учащиеся пробовали различные живописные, графические и смешанные техники – акварель, гуашь, цветные карандаши, коллаж и др. Некоторые группы использовали нетрадиционные материалы, такие как

ткань, фольга или природные элементы.

5. Внедрение технологий дополненной реальности. На этом этапе дети экспериментировали с AR-решениями, чтобы сделать свои открытки более интерактивными и привлекательными. Они добавляли виртуальные объекты, анимацию и даже звуковые эффекты, которые оживляли их творения.

6. Презентация и отбор работ. По завершении творческого процесса каждая группа представила свои открытки на общем просмотре. Жюри, в состав которого вошли педагоги и представители городской администрации, отобрало 5 лучших работ для последующей печати и распространения.

Этапы реализации акции «Мы выбираем жизнь!»:

1. Постановка задачи и обсуждение концепции. Организаторы акции пригласили детскую изостудию принять участие в создании рисунков на тему здорового образа жизни для их размещения на троллейбусах.

2. Формирование творческих групп. Учащиеся вновь объединились в команды, чтобы совместно работать над проектом.

3. Генерация идей. На групповых обсуждениях дети делились своими предложениями относительно визуальных образов, которые могли бы наиболее эффективно пропагандировать здоровье и спорт.

4. Создание рисунков. Каждая группа приступила к воплощению своих идей в оригинальных рисунках, используя яркие краски, динамичные композиции и символические элементы.

5. Внедрение технологий дополненной реальности. Для того, чтобы сделать рисунки на троллейбусах более интерактивными и привлекательными, учащиеся вновь обратились к возможностям AR-технологий. Они создавали виртуальные объекты, которые могли быть активированы зрителями с помощью специального приложения.

6. Презентация работ и их размещение на троллейбусах. Перед началом акции все рисунки были представлены на выставке в изостудии. Затем лучшие работы были размещены на бортах троллейбусов, курсирующих по улицам Екатеринбурга.

В ходе реализации социально значимых художественных проектов в детской изостудии были получены следующие количественные и качественные результаты (табл. 1, 2):

Таблица 1. Результаты проекта «Открытки к 300-летию Екатеринбурга»

Параметр	Значение
Всего создано открыток	18 (100%)
Отобрано для печати и распространения	7 (41%)
Использование технологий дополненной реальности	4 (31%)
Процент учащихся, отметивших творческий вызов	16 (88%)
Процент учащихся, высоко оценивших участие в юбилее	17 (94%)



Рис. 1. Проект «Открытки к 300-летию Екатеринбурга», учащиеся МБУ ДО «ДЮЦ», КМЖ Витязь, 2023 год

Проект «Открытки к 300-летию Екатеринбурга» продемонстрировал значительный успех и привлечение учащихся в творческий процесс. Из 18 созданных оригинальных открыток были выбраны 7 для последующей печати и распространения, что составляет 41% от общего числа. Использование технологий дополненной реальности в 4 открытках, что составляет 31%, значительно повысило интерактивность и привлекательность конечных работ. По результатам опроса, 88% учащихся отметили процесс создания открыток как творческий вызов, предоставляющий возможность проявить индивидуальность. В то же время 94% детей высоко оценили возможность внести свой вклад в празднование юбилея родного города, что указывает на сильную эмоциональную и социальную вовлеченность. Это свидетельствует о том, что проект успешно комбинировал образовательные и культурные цели, способствуя развитию творческих способностей учащихся и укреплению их связи с родным городом.

Таблица 2. Результаты акции «Мы выбираем жизнь!»

Параметр	Значение
Всего создано оригинальных рисунков	10 (63%)
Использование технологий дополненной реальности	3 (35%)
Процент участников, отметивших мотивацию пропагандировать здоровый образ жизни	83%
Процент родителей, отметивших положительную динамику в коммуникативных навыках	91%

Акция «Мы выбираем жизнь!» продемонстрировала успешное внедрение современных технологий и активное участие студентов в пропаганде здорового образа жизни. Из 10 оригинальных рисунков, созданных для размещения на троллейбусах, 3 рисунка (35%) использовали технологии дополненной реальности, что позволило добавить интерактивные элементы и сделать визуальные материалы более привлекательными.

Большинство участников (83%) отметили, что участие в акции и возможность внести свой вклад в

продвижение здорового образа жизни стало для них сильным мотивирующим фактором. Наблюдения показали высокий уровень взаимодействия среди учащихся, которые активно распределяли обязанности и поддерживали друг друга в ходе проекта. Более того, 91% родителей отметили положительную динамику в коммуникативных навыках и умении работать в команде у детей, участвовавших в акции.

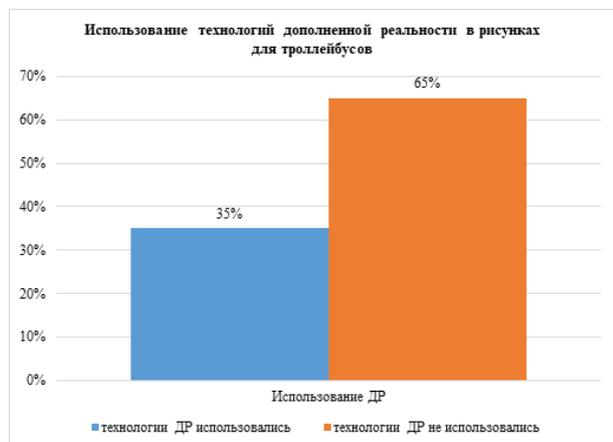


Рис. 2. Использование технологий дополненной реальности (ДР) в рисунках для троллейбусов

Эти результаты подтверждают, что сочетание искусства, технологий и социально значимых инициатив эффективно способствует профессиональному и личностному развитию учащихся, а также укрепляет их социальные и коммуникативные навыки.



Рис. 3. Граффити «Мы выбираем жизнь» выполненная учащимися МБУ ДО «ДЮЦ», КМЖ Витязь, 2023 год

На протяжении всех этапов реализации обоих проектов педагоги оказывали учащимся необходимую консультационную и организационную поддержку. Они помогли детям генерировать идеи, осваивать новые художественные техники, а также координировали взаимодействие внутри творческих групп.



Рис. 4. Процесс нанесения граффити «Мы выбираем жизнь» (Андрианова Юлия, 2023)

Важно отметить, что работа над социально значимыми проектами стала для учащихся не просто творческим заданием, но возможностью проявить свою гражданскую позицию и внести индивидуальный вклад в развитие родного города. Этот аспект существенно повышал мотивацию детей и способствовал более глубокому личностному осмыслению их деятельности.

Наблюдение за процессом работы над проектами выявило, что совместная деятельность способствовала развитию у учащихся навыков эффективной коммуникации, умения слышать и учитывать мнение других, а также брать на себя ответственность за общий результат. Это подтверждается высокими оценками педагогов и родителей по данному аспекту.

Таким образом, реализация социально ориентированных художественных проектов в детской изостудии продемонстрировала свою эффективность не только в раскрытии творческого потенциала учащихся, но и в формировании у них важных личностных качеств, таких как ответственность, гражданская позиция и командные навыки. Кроме того, внедрение технологий дополненной реальности в художественный процесс обогатило творческий опыт детей и вызвало у них дополнительную мотивацию к самовыражению.

### Обсуждение

Реализация социально значимых художественных проектов в детской изостудии продемонстрировала высокую эффективность в раскрытии творческого потенциала и личностном развитии учащихся старшего школьного возраста.

Проект «Открытки к 300-летию Екатеринбурга» вызвал у детей большой интерес и энтузиазм. Работая над созданием открыток, учащиеся проявили креативность, экспериментировали с различными художественными техниками и материалами, что способствовало развитию их творческого мышления и индивидуального стиля. Использование технологий дополненной реальности при создании открыток расширило возможности художественного самовыраже-

ния и привнесло дополнительный интерес к их работам.

Участие в акции «Мы выбираем жизнь!» также оказало позитивное влияние на личностное развитие детей. Создавая рисунки для троллейбусов, учащиеся не только раскрыли свое творческое начало, но и осознали социальную значимость своей деятельности. Возможность внести вклад в улучшение городской среды и пропаганду здорового образа жизни стала для них поводом для гордости, что, в свою очередь, способствовало повышению самооценки и мотивации к дальнейшему творческому самовыражению.

Такие социально ориентированные проекты не являлись новинкой для детской изостудии. Учащиеся уже участвовали в различных инициативах, направленных на улучшение городской среды и решение социальных проблем. Этот опыт помог им развить навыки работы в команде, коммуникации и ответственного отношения к задачам. Кроме того, использование технологий дополненной реальности в художественном процессе способствовало развитию у детей ключевых компетенций XXI века, таких как креативность, критическое мышление и умение работать с цифровыми инструментами.

### Выводы

Проведенный педагогический эксперимент в детской изостудии подтвердил эффективность использования социально ориентированных художественных проектов для всестороннего развития творческого потенциала и личностного роста

учащихся старшего школьного возраста.

Реализация проектов «Открытки к 300-летию Екатеринбурга» и «Мы выбираем жизнь!» позволила создать условия для раскрытия креативности, ответственности, коммуникативных навыков и гражданской позиции детей. Возможность внести индивидуальный вклад в улучшение городской среды и получить общественное признание стали для учащихся поводом для гордости и дополнительной мотивацией к дальнейшему творческому самовыражению.

Следует отметить, что использование социально ориентированных художественных проектов и технологий дополненной реальности в образовательном процессе детской изостудии является эффективным инструментом для развития творческих способностей, личностных качеств и социальной активности учащихся. Результаты исследования подтверждают значимость подобных проектов для формирования у детей важных компетенций 21 века и способствуют созданию позитивного образа города через творческое самовыражение и социальную активность учащихся.

Таким образом, проведенный педагогический эксперимент доказал высокую эффективность использования социально ориентированных художественных проектов и технологий дополненной реальности в системе дополнительного образования для всестороннего развития творческого потенциала и личностного роста учащихся старшего школьного возраста. Данный подход может быть рекомендован для широкого применения в практике организации художественно-творческой деятельности детей и подростков.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ / REFERENCES

- [1] Ulger, K. (2017). Comparing the effects of art education and science education on creative thinking in high school students. *Arts Education Policy Review*, 120(2), 57–79. <https://doi.org/10.1080/10632913.2017.1334612>.
- [2] Community art projects and their impact on urban development. URL: <https://stevenpeters.us/cognitive-flexibility/community-art-projects-and-their-impact-on-urban-development-2/> (дата обращения: 11.07.2024).
- [3] Vernia Carrasco, Ana M. The benefits of artistic projects as a social and educational impact. 4th World Conference on Research in TEACHING and EDUCATION (2022, March 18-20, Prague, Czech Republic), 64–75. URL: <https://www.dpublication.com/wp-content/uploads/2022/03/27-6436.pdf> (дата обращения 11.06.2024).
- [4] Sanders-Bustle, L. (2018). Socially Engaged Art as Living Form: Activating Spaces and Creating New Ways of Being in a Middle School Setting. *Art Education*, 71(6), 38–44. <https://doi.org/10.1080/00043125.2018.1505389>.
- [5] Schlemmer, R. H., Carpenter, B. S., & Hitchcock, E. (2017). Socially Engaged Art Education: Practices, Processes, and Possibilities. *Art Education*, 70(4), 56–59. <https://doi.org/10.1080/00043125.2017.1317564>.
- [6] Bacca-Acosta, Jorge & Baldiris, Silvia & Fabregat, Ramón & Graf, Sabine & Kinshuk, Dr. (2014). *Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research and Applications*. *Educational Technology and Society*, 17, 133–149.
- [7] Aitamurto, T., Boin, JB., Chen, K., Cherif, A., Shridhar, S. (2018). The Impact of Augmented Reality on Art Engagement: Liking, Impression of Learning, and Distraction. In: Chen, J., Fragomeni, G. (eds) *Virtual, Augmented and Mixed Reality: Applications in Health, Cultural Heritage, and Industry*. VAMR 2018. *Lecture Notes in Computer Science*, vol 10910. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-91584-5\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-319-91584-5_13).
- [8] Sachs Olsen, C. (2019). *Socially Engaged Art and the Neoliberal City* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429439162>.
- [9] Sanders-Bustle, L. (2020). *Social Practice as Arts-based Methodology: Exploring Participation, Multiplicity, and Collective Action as Elements of Inquiry*. *Art/Research/International: A/Transdisciplinary/Journal*, 5(1), 47–70. <https://doi.org/10.18432/ari29488>.
- [10] Todd Margolis, «Immersive Art in Augmented Reality», *Springer Series on Cultural Computing*, pg. 183, (2018); doi:10.1007/978-3-319-69932-5\_9.