

ФИЛОСОФСКАЯ АНТРОПОЛОГИЯ, ФИЛОСОФИЯ КУЛЬТУРЫ



УДК 37.018.43:004

Оригинальное теоретическое исследование

<https://doi.org/10.23947/2414-1143-2026-12-2-24-28>



Информационные технологии как катализатор развития и поддержки творческого потенциала личности обучающегося

Е.Б. Ивушкина ✉, Н.И. Морозова , И.Б. Кушнир 

Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал)

Донского государственного технического университета в г. Шахты, г. Шахты, Российская Федерация

✉ ivushkina62@mail.ru

Аннотация

Введение. В современных условиях происходит трансформация образовательной парадигмы под влиянием информационных технологий, смещающая фокус с репродуктивного усвоения знаний на раскрытие творческого потенциала обучающегося. Актуализируются ключевые технологические тренды, методы их интеграции в учебный процесс и связанные с этим вызовы и риски. Цель работы – выявить и охарактеризовать эффективные механизмы развития творческого потенциала личности через применение информационных технологий в обучении.

Материалы и методы. Методология исследования основана на анализе и синтезе существующих академических знаний с целью построения структурированного, аргументированного и критического обзора проблемы развития творческих способностей обучающихся в цифровую эпоху. Для формирования целостной картины работы применяется концептуальный синтез теорий из разных дисциплин. Проведен критический анализ с целью выявления рисков и ограничений, а не только преимуществ влияния информационных технологий на творческие процессы обучающихся.

Результаты исследования. В цифровую эпоху, переполненную информационным шумом и требующую постоянной адаптации, на первый план в понятии творческого потенциала личности обучающегося выходят открытость новому опыту, готовность к риску и толерантность к неопределенности. Двигателем экономического роста современных городов и стран являются не промышленные гиганты, а сообщества учёных, инженеров, дизайнеров, предпринимателей, представителей медиа и искусства. При этом цифровая среда активно формирует новые когнитивные паттерны, оказывающие двойственное влияние на творческий потенциал: с одной стороны, это тревога относительно формирования клипового мышления, с другой – культивация более продуктивной формы нелинейного, гипертекстового мышления. Несмотря на безграничный потенциал информационных технологий для раскрытия креативности, их внедрение в образовательный контекст сопряжено с рядом вызовов и рисков – цифровое неравенство, замещение творческого процесса работой с готовыми шаблонами, когнитивные перегрузки, противоречие между потенциалом искусственного интеллекта как партнера человека и угрозой потери авторства.

Обсуждение и заключение. Творческий потенциал личности в цифровую эпоху предстает как многогранный и динамический конструкт. Он эволюционировал от узко понимаемого дара к универсальной компетенции, необходимой для успеха в науке, инженерии и бизнесе. Развитие творческого потенциала сегодня – это не факультативная задача, а центральный вектор адаптации и реализации человека в стремительно меняющемся мире. Ключевая роль здесь отводится педагогу, который должен выступать не только как транслятор технических навыков, но и как наставник, помогающий обучающемуся сохранить свою уникальность, критическое мышление и способность к глубокому осмыслению информации.

Ключевые слова: информационные технологии, цифровая среда, образовательный процесс, творческий потенциал

Для цитирования. Ивушкина Е.Б., Морозова Н.И., Кушнир И.Б. Информационные технологии как катализатор развития и поддержки творческого потенциала личности. *Научный альманах стран Причерноморья.* 2026;12(2):24–28. <https://doi.org/10.23947/2414-1143-2026-12-2-24-28>

Information Technology as a Catalyst for Developing and Nurturing Students' Creative Potential

Elena B. Ivushkina , Nelly I. Morozova , Irina B. Kushnir 

Institute of Service and Entrepreneurship (Branch) of Don State Technical University, Shakhty, Russian Federation

✉ ivushkina62@mail.ru

Abstract

Introduction. In today's environment, the educational paradigm is undergoing a transformation driven by information technology, shifting the focus from the rote acquisition of knowledge to the development of students' creative potential. Key technological trends, methods for integrating them into the educational process, and the associated challenges and risks are coming to the fore. The aim of this study is to identify and characterize effective mechanisms for developing an individual's creative potential through the use of information technology in education.

Materials and Methods. The research methodology is based on the analysis and synthesis of existing academic knowledge with the aim of constructing a structured, well-reasoned, and critical review of the issue of developing students' creative abilities in the digital age. To form a comprehensive picture of the work, a conceptual synthesis of theories from various disciplines is applied. A critical analysis was conducted to identify the risks and limitations, rather than just the benefits, of the influence of information technologies on students' creative processes.

Results. In the digital age, which is overflowing with information noise and demands constant adaptation, openness to new experiences, a willingness to take risks, and tolerance for uncertainty have come to the forefront in defining a student's creative potential. The engine of economic growth in modern cities and countries is not industrial giants, but communities of scientists, engineers, designers, entrepreneurs, and representatives of the media and the arts. At the same time, the digital environment is actively shaping new cognitive patterns that have a dual impact on creative potential: on the one hand, there is concern regarding the emergence of clip-based thinking; on the other, the cultivation of a more productive form of nonlinear, hypertextual thinking. Despite the boundless potential of information technologies to unlock creativity, its integration into the educational context is fraught with a number of challenges and risks – digital inequality, the replacement of the creative process with the use of ready-made templates, cognitive overload, and the tension between the potential of artificial intelligence as a human partner and the threat of losing authorship.

Discussion and Conclusion. In the digital age, an individual's creative potential is a multifaceted and dynamic construct. It has evolved from a narrowly defined talent into a universal competency essential for success in science, engineering, and business. Developing creative potential today is not an optional task, but a central vector for human adaptation and fulfillment in a rapidly changing world. A key role here is assigned to the educator, who must act not only as a transmitter of technical skills but also as a mentor, helping students preserve their uniqueness, critical thinking, and ability to deeply comprehend information.

Keywords: information technology, the digital environment, the educational process, creative potential

For Citation. Ivushkina E.B., Morozova N.I., Kushnir I.B. Information Technology as a Catalyst for Developing and Nurturing Students' Creative Potential. *Science Almanac of Black Sea Region Countries*. 2026;12(2):24–28. <https://doi.org/10.23947/2414-1143-2026-12-2-24-28>

Введение. Актуальность работы объясняется кризисом традиционной системы образования, ориентированной на стандартизацию, и изучением творческой составляющей личности как ключевой компетенции XXI в. в условиях нестабильности, неопределенности, сложности и неоднозначности. Гипотеза – информационные технологии являются не инструментом автоматизации рутины, а катализатором креативности, предоставляя новые средства исследования и коллаборации полученных результатов. Цель нашей работы – выявить и охарактеризовать эффективные механизмы развития творческого потенциала личности через применение информационных технологий в обучении.

Современная эпоха, определяемая стремительной цифровизацией всех сфер жизни, кардинально меняет собой процесс человеческой деятельности. На смену индустриальной парадигме, ценившей исполнительность и стандартизацию, приходит парадигма креативная, где ключевым ресурсом развития становится творческий потенциал личности. Однако сама природа творчества, его проявление и условия для его расцвета претерпевают трансформацию под влиянием информационных технологий [1]. Понимание этих изменений является основой для построения эффективных систем обучения и развития человека в XXI в.

Материалы и методы. В ходе исследования проводился аналитический обзор литературы для формирования теоретической базы. Использовался сравнительный анализ для противопоставления ключевых концепций (например, сравнение клипового и гипертекстового мышления). Для формирования целостной картины работы применялся концептуальный синтез теорий из разных дисциплин (педагогике, социологии, информатики). Наконец, был проведен критический анализ с целью выявления рисков и ограничений, а не только преимуществ влияния информационных технологий на творческие процессы обучающихся.

Результаты исследования. Творческий потенциал традиционно рассматривался через призму когнитивных процессов, главными из которых являются дивергентное мышление (способность генерировать множество разнообразных идей в ответ на проблему) и воображение (способность создавать ментальные образы, выходящие за рамки непосредственного опыта).

Однако современная педагогика смещает акцент на личностные характеристики, без которых когнитивные способности не могут быть реализованы в полной мере. В цифровую эпоху, переполненную информационным шумом и требующую постоянной адаптации, на первый план выходят открытость новому опыту, готовность к риску и толерантность к неопределенности.

Открытость новому опыту позволяет личности интересоваться новыми технологиями, незнакомыми кодами и нестандартными идеями. В контексте обучения это означает готовность осваивать новый софт, экспериментировать с цифровыми инструментами и воспринимать неудачу как ценный опыт. Цифровая среда поощряет эксперимент: выложить свой цифровой арт, запустить стартап, создать канал, – всё это связано с риском критики и неудачи. Творческая личность должна обладать достаточной психологической устойчивостью, чтобы этот риск принимать. В быстро меняющемся мире творческий процесс зачастую хаотичен и нелинеен, а цифровые технологии лишь усиливают эту хаотичность. Способность действовать в условиях отсутствия четких инструкций и алгоритмов становится критически важной [2].

Таким образом, творческий потенциал в цифровую эпоху – это сплав «жестких» когнитивных навыков (мышление, воображение) и «гибких» личностных качеств (открытость, готовность к риску), которые взаимно усиливают друг друга.

Исторически творчество ассоциировалось со сферой искусства – живописью, музыкой, литературой. XX век значительно расширил эти границы, признав творческий характер научного открытия и инженерного изобретения. В цифровую эпоху творчество проявляется в написании кода (создании эффективного алгоритма), в дизайне пользовательских интерфейсов (проектирование интуитивного взаимодействия человека с цифровым продуктом), в создании образовательных курсов (использование цифровых инструментов для подачи и объяснения сложного материала).

Р. Флорида в своей работе [3] довел эту идею до логического завершения. Он показал, что двигателем экономического роста современных городов и стран являются не промышленные гиганты, а сообщества учёных, инженеров, дизайнеров, предпринимателей, представителей медиа и искусства – всех, чья работа заключается в создании новых значимых форм. В своей работе [4] мы также говорили о том, что цифровые технологии являются и средой обитания, и основным инструментом современного человека. Творчество перестало быть делом избранных и стало массовой профессиональной компетенцией.

Цифровая среда активно формирует новые когнитивные паттерны, что оказывает двойственное влияние на творческий потенциал. С одной стороны, существует обоснованная тревога относительно формирования «клипового мышления». Этот термин, популяризированный философом Ф.И. Гиренком [5], описывает мышление, характеризующееся фрагментарностью, быстрым переключением внимания между короткими порциями информации (мемы, сторис, короткие видео). Опасность заключается в том, что клиповое мышление может подрывать способность к длительной концентрации, глубокому анализу и рефлексии.

С другой стороны, та же самая цифровая среда культивирует и более продуктивную для творчества форму – нелинейное, или гипертекстовое, мышление. Интернет по своей структуре является гигантским гипертекстом, где информация связана множеством ассоциативных связей. Навигация по нему требует и одновременно развивает способность сканировать большие объемы данных, быстро находить нужную информацию, устанавливать связи между разрозненными концепциями, собирать целостную картину из множества фактов.

Этот тип мышления крайне близок к дивергентному и ассоциативному мышлению. Пользователь, свободно перемещающийся по статьям, научным базам данных и видео в поисках решения проблемы, фактически тренирует те самые нейронные сети, которые отвечают за генерацию новых идей. Задача современного образования – не бороться с клиповым мышлением, а научить человека осознанно переключаться между ним и нелинейным мышлением в зависимости от задачи.

В прошлом быть грамотным означало уметь читать и писать. Сегодня этого недостаточно. Творческая самореализация в цифровом обществе требует овладения новой триадой грамотности: цифровой, медийной и визуальной. Цифровая грамотность – это базовая способность использовать цифровые устройства и платформы. Но на продвинутом уровне – это навык создания, а не только потребления контента [6]. Это умение работать с данными, понимать основы алгоритмов, создавать простые скрипты для автоматизации рутины.

Медийная грамотность – это критическое понимание природы медиа, способность анализировать сообщения, оценивать достоверность источников; это понимание аудитории, каналов распространения и этических последствий создаваемого контента [7]. Визуальная грамотность – в цифровую эпоху это умение считывать и создавать визуальные образы [8]. Это не только навык работы в графических редакторах, но и понимание композиции, цвета, типографики, монтажа.

В этом контексте творчество окончательно сливается с коммуникацией. Цифровой арт-проект, интерактивная инфографика, смонтированный видео-блог, продуманный пост в социальной сети – всё это является одновременно и актом творческого самовыражения, и актом коммуникации с аудиторией.

Несмотря на безграничный потенциал информационных технологий для раскрытия креативности, их внедрение в образовательный контекст сопряжено с рядом вызовов и рисков. Первый и наиболее фундаментальный вызов – цифровое неравенство: разрыв в доступе к технологиям и разрыв в цифровых навыках для их эффективного использования [9]. Пока одни студенты создают 3D-модели в VR-шлемах и обучают нейросети, другие лишены стабильного доступа в Интернет или современного компьютера. Это неравенство воспроизводит и усиливает существующие социальные диспропорции. Творческий потенциал, который призваны раскрывать технологии, оказывается привилегией для избранных, а не универсальным правом. Исследования [10] также показывают, что даже при обеспечении базового доступа к техническим средствам, ключевым становится вопрос совокупности именно навыков и компетенций. Учащийся, которому родители помогают освоить сложный программный продукт, изначально находится в привилегированном положении по сравнению с тем, кто осваивает технологии самостоятельно.

Второй риск – риск превращения творчества в манипуляцию готовыми цифровыми шаблонами. Современные платформы и программное обеспечение (такие как, например, Canva, конструкторы сайтов, библиотеки готовых 3D-моделей) часто построены на логике шаблонов и дают быстрый и приемлемый результат. Однако специалисты [11] предупреждают, что постоянное использование шаблонов ведет к снижению познавательной деятельности. Вместо того чтобы решать творческую задачу, обучающийся решает задачу по подбору наиболее подходящего шаблона. Это формирует иллюзию творчества, в то время как на деле происходит его симуляция. Процесс глубокого поиска, проб и ошибок, подменяется поверхностным выбором готового решения. В результате формируется поколение «цифровых ремесленников», виртуозно владеющих инструментом, но не способных к созданию принципиально новых форм.

С появлением генеративного искусственного интеллекта (ChatGPT, Midjourney, DALL-E) риски достигли новой качественной ступени. Возникает фундаментальное противоречие между потенциалом ИИ как партнера человека и угрозой потери авторства. Генеративные модели, обученные на обезличенных массивах данных, по своей природе склонны к усреднению и продуцированию стереотипных решений [12]. Обучающийся, использующий ИИ для написания эссе или создания визуального концепта, получает банальный, лишенный оригинальности продукт.

Главная опасность – не плагиат в классическом понимании, а девальвация авторского замысла и уникального личного опыта. Задача педагога в этой новой реальности – сместить фокус с запрета ИИ на обучение критическому диалогу с ним, где решение остается за человеком.

Наконец, существует риск когнитивной перегрузки, вызванной самим богатством выбора. Многофункциональность профессиональных программных продуктов (например, Adobe After Effects или Blender), постоянный поток обновлений и появление новых инструментов требуют колоссальных ресурсов внимания и памяти. Обучающийся может оказаться в ситуации, когда все его когнитивные силы уходят на освоение интерфейса, палитр и функций, не оставляя энергии и времени для решения поставленной задачи. Содержательная задача отходит на второй план, уступая место техническому перфекционизму и «увлечению инструментом ради инструмента».

Обсуждение и заключение. Таким образом, творческий потенциал личности в цифровую эпоху предстает как многогранный и динамический конструкт. Он эволюционировал от узко понимаемого дара к универсальной компетенции, необходимой для успеха в науке, инженерии и бизнесе. Развитие творческого потенциала сегодня – это не факультативная задача, а центральный вектор адаптации и реализации человека в стремительно меняющемся мире.

Цифровая среда создаёт для этого потенциала как вызовы в виде клипового мышления и инфоперегрузки, цифрового неравенства и кризиса авторства перед лицом ИИ, так и беспрецедентные возможности, тренируя нелинейное мышление и предоставляя мощные инструменты для самовыражения. Преодоление указанных рисков лежит не в отказе от технологий, а в их гуманитарном осмыслении и выстраивании такой образовательной системы, где технология служит человеку, а не человек – технологии. Ключевая роль здесь отводится педагогу, который должен выступать не только как транслятор технических навыков, но и как наставник, помогающий обучающемуся сохранить свою уникальность, критическое мышление и способность к глубокому осмыслению информации.

Список литературы / References

1. Ивушкина Е.Б., Морозова Н.И. *Информационные процессы в развитии творческого мышления. Развитие творческого потенциала студентов в компетентностной парадигме высшего образования с использованием информационных технологий.* В: Труды международной научно-практической конференции с элементами научной школы для молодежи. Самара: СГАСУ; 2011. С. 80–84.

Ivushkina E.B., Morozova N.I. *Developing Students' Creative Potential in the Competency-Based Paradigm of Higher Education Using Information Technologies.* In: Proceedings of the International Scientific and Practical Conference with Elements of a Scientific School for Youth. Samara: SSUAE; 2011. pp. 80–84. (In Russ.)

2. Kaufman J.C., Sternberg R.J. (Eds.). *The Cambridge handbook of creativity.* New York: Cambridge University Press; 2023.

3. Флорида Р. *Креативный класс: люди, которые меняют будущее.* Пер. с англ. Москва: Классика–XXI; 2007. 421 с.

Florida R. *The Rise of The Creative Class and How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. Translated from the English. Moscow: Klassika–XXI; 2007. 421 p. (In Russ.)

4. Алиева Н.З., Морозова Н.И., Васенев С.Л., Грибова О.В. Проблематика изменения положения человеческого капитала в цифровой экономике. В: *Управление бизнес-процессами в условиях формирования цифровой экономики*. Сборник научных статей по материалам Всероссийской научно-практической конференции. Ставрополь: АГРУС; 2019. С. 75–80.

Aliyeva N.Z., Morozova N.I., Vaseyev S.L., & Gribova O.V. Issues Surrounding the Changing Role of Human Capital in the Digital Economy. In: *Business Process Management in the Context of the Emerging Digital Economy*. A collection of scientific articles based on the proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference. Stavropol: AGRUS; 2019. pp. 75–80. (In Russ.)

5. Гиренок Ф.И. *Клиповое сознание*. Москва: Проспект; 2024. 256 с.

Girenok F.I. *Clip Consciousness*. Moscow: Prospekt; 2024. 256 p. (In Russ.)

6. Eshet-Alkalai Y. Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*. 2004;13(1):93–106.

Potter W.J. *Media literacy (9th ed.)*. Londyn: SAGE Publications; 2020. 576 p.

8. Avgerinou M.D., Pettersson, R. Toward a cohesive theory of visual literacy. *Journal of Visual Literacy*. 2011;30(2):1–19. <https://doi.org/10.1080/23796529.2011.11674687>

9. Cosma M.L. The Digital Divide. Editura Polity Press, Cambridge, Regatul Unit, 2020. Jan van Dijk. *Sociologie Romaneasca*. 18. P. 244–248. <https://doi.org/10.33788/sr.18.2.25>

10. Ragnedda M. *The Third Digital Divide: A Weberian Approach to Digital Inequalities*. Londyn and New York; 2017. URL: https://www.academia.edu/28983671/The_Third_Digital_Divide_A_Weberian_approach_to_digital_inequalities (дата обращения: 10.02.2026).

11. Runco M. *Creativity: Theories and Themes: Research, Development, and Practice*. Edition: 2ndPublisher. Academic Press; 2014. <https://doi.org/10.1016/C2012-0-06920-7>

12. Baidoo-Anu D. & Ansah, L. Education in the Era of Generative Artificial Intelligence (AI): Understanding the Potential Benefits of ChatGPT in Promoting Teaching and Learning. *Journal of AI*. 2023;7. <https://doi.org/10.61969/jai.1337500>

Об авторах:

Ивушкина Елена Борисовна, доктор философских наук, профессор, зав. кафедрой «Информатика», ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты (346500, Российская Федерация, г. Шахты, ул. Шевченко, 147), [ORCID](https://orcid.org/), [SPIN-код](https://spina.org/), ivushkina62@mail.ru

Морозова Нелли Игоревна, кандидат философских наук, доцент кафедры «Информатика», ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты (346500, Российская Федерация, г. Шахты, ул. Шевченко, 147), [ORCID](https://orcid.org/), [SPIN-код](https://spina.org/), morozova-nelli-86@yandex.ru

Кушнир Ирина Борисовна, кандидат экономических наук, доцент кафедры «Информатика», ИСОиП (филиал) ДГТУ в г. Шахты (346500, Российская Федерация, г. Шахты, ул. Шевченко, 147), [ORCID](https://orcid.org/), [SPIN-код](https://spina.org/), inf_kush@mail.ru

Конфликт интересов: авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Все авторы прочитали и одобрили окончательный вариант рукописи.

About the Authors:

Ivushkina Elena Borisovna, PhD (Advanced Doctorate) (Philosophy), Professor, Head of the Department of Computer Science, Institute of Service and Entrepreneurship (Branch) of Don State Technical University (147, Shevchenko St., Shakhty, 346500, Russian Federation), [ORCID](https://orcid.org/), [SPIN-code](https://spina.org/), ivushkina62@mail.ru

Morozova Nelly Igorevna, Cand. Sci. (Philosophy), Associate Professor, Department of Computer Science, Institute of Service and Entrepreneurship (Branch) of Don State Technical University (147, Shevchenko St., Shakhty, 346500, Russian Federation), [ORCID](https://orcid.org/), [SPIN-code](https://spina.org/), morozova-nelli-86@yandex.ru

Kushnir Irina Borisovna, Cand. Sci. (Economy), Associate Professor, Department of Computer Science, Institute of Service and Entrepreneurship (Branch) of Don State Technical University (147, Shevchenko St., Shakhty, 346500, Russian Federation), [ORCID](https://orcid.org/), [SPIN-code](https://spina.org/), inf_kush@mail.ru

Conflict of Interest Statement: the authors declare no conflict of interest.

All authors have read and approved the final manuscript.

Поступила в редакцию / Received 30.01.2026

Поступила после рецензирования / Reviewed 14.02.2026

Принята к публикации / Accepted 15.02.2026