

Научная статья
УДК 378.147
DOI 10.47438/2309-7078_2023_2_29

ВОЗМОЖНОСТИ И ОГРАНИЧЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ КАК ИНСТРУМЕНТА РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИ АКТИВНОЙ ЛИЧНОСТИ ПОДРОСТКА

Андрей Викторович Комаров¹

Воронежский государственный педагогический университет¹
Воронеж, Россия

¹Аспирант, магистр педагогических наук, e-mail: kamarik_teatr@mail.ru

Аннотация. Данная статья посвящена исследованию использования виртуального обучения для развития творчески активной личности подростка. В работе представлены практические примеры использования виртуального обучения в условиях дополнительного образования (театры-студии). Также описаны возможности и ограничения проведенного исследования. Мы считаем, что наши выводы могут быть полезны для педагогов и исследователей, занимающихся вопросами воспитания творчески активной личности подростка.

Ключевые слова: виртуальное обучение, подросток, творчески активная личность подростка, дополнительное образование, театр-студия.

Для цитирования: Комаров А.В. Возможности и ограничения виртуального обучения как инструмента развития творчески активной личности подростка // Известия Воронежского государственного педагогического университета. 2023. № 2. С. 29–34. DOI: 10.47438/2309-7078_2023_2_29.

Введение

Современный мир олицетворяет быстрое развитие информационных и коммуникационных технологий, которые проникают во все сферы жизни, включая образование. В связи с этим актуальность применения виртуальных технологий в образовательном процессе возрастает, особенно в рамках дополнительного образования. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» определяет дополнительное образование как важную составляющую образовательной системы, способствующую развитию творческого потенциала подрастающего поколения [14].

В данной статье рассматривается виртуальное обучение как инструмент развития творчески активной личности подростка в рамках дополнительного образования (театры-студии). Виртуальное обучение предоставляет возможность применения современных технологий для организации театрального образования, создания интерактивной и мотивирующей среды, что способствует более эффективному привлечению и удержанию внимания подростков, а также их активному участию в процессе обучения и воспитания.

Цель данной статьи заключается в выделении возможностей и ограничений виртуального обучения

в качестве инструмента для развития творчески активной личности подростка в условиях дополнительного образования (театр-студия).

Подростковый возраст является сложным и противоречивым этапом развития личности. В этот период происходят значительные изменения на всех уровнях: физиологическом, психологическом и социальном [1]. Подростки испытывают рост эмоциональных переживаний, проблемы в общении со сверстниками и взрослыми, становятся более самостоятельными и начинают формировать свою систему ценностей [9].

Развитие творческой активности в подростковом возрасте имеет особую важность, поскольку способствует формированию личностных качеств, таких как самовыражение, критическое мышление, гибкость и адаптивность, умение работать в команде [5]. Творческая активность также помогает подросткам справляться с возникающими в этот период стрессами и конфликтами, способствует развитию самооценки и самоидентификации [1].

Многочисленные исследования подтверждают, что воспитание и развитие творчески активной личности подростка является одним из основных направлений современной педагогики [12]. Дополнительное образование предоставляет уникальные возможности для реализации этой задачи, поскольку

способствует созданию благоприятной среды для развития творческих способностей и формирования полноценной личности [10; 13]. Театры-студии создаются на базе образовательных учреждений или творческих групп, предоставляя подросткам возможность познакомиться с театральным искусством, развить свои творческие способности и умения [2]. Театрально-игровая педагогика является общей методикой воспитания творчески активной личности, оказывает положительное влияние на развитие коммуникативных, творческих и социальных навыков подростков [11]. В рамках данного метода используются различные формы и приемы, такие как импровизация, ролевые игры, драматизация, обучение актерскому мастерству и другие [3].

Виртуальное обучение в условиях современной цифровой среды становится все более актуальным и может быть успешно использовано как инструмент воспитания творчески активной личности подростка [4]. Оно позволяет расширить возможности театрально-игровой педагогики, интегрировать театральное образование в онлайн-формате и создавать новые формы взаимодействия между участниками образовательного процесса.

«Виртуальное обучение как инструмент воспитания» – это концепция, которая связывает использование современных информационных и коммуникационных технологий для обучения и воспитания подростков в среде, которая отличается от традиционной, ограниченной физическим присутствием в учебной аудитории. Это подразумевает не только передачу знаний, но и стимулирование личностного и творческого развития подростка [15; 17].

Анализ конструкта «виртуальное обучение как инструмент воспитания» указывает на значимость исследования взаимосвязи между виртуальным обучением и воспитанием личности. Данная проблема привлекла внимание исследователей [18; 20; 25; 27], хотя она еще требует дальнейших исследований, некоторые выводы могут быть сделаны на основе имеющихся данных. Виртуальное обучение работает посредством различных платформ, включая обучающие порталы, вебинары, интерактивные обучающие модули, образовательные игры и социальные сети [18]. В контексте воспитания это обучение акцентируется на взаимодействии и сотрудничестве, подчеркивая развитие навыков критического мышления, коммуникации, креативности и решения проблем [6; 25]. Основное преимущество виртуального обучения заключается в его гибкости и доступности, что позволяет подросткам учиться в своем собственном темпе и в своем удобном окружении [20]. Кроме того, это создает более персонализированный опыт обучения, который может быть адаптирован для удовлетворения конкретных потребностей и интересов каждого ученика [27]. Однако важно отметить, что виртуальное обучение требует активного участия и самостоятельности со стороны подростков, а также доступа к необходимым технологиям. Роль педагога также меняется, превращаясь в роль наставника, способствующего обучению и воспитанию в виртуальной среде [7; 8].

Исследования в области виртуального обучения как средства воспитания и его влияния на творчески

активные личности подростков были преимущественно направлены на обучение студентов высших учебных заведений. В этом контексте существует относительно небольшое количество исследований, специально посвященных старшему подростковому возрасту, хотя этот вопрос постепенно становится предметом внимания ученых [8; 22]. Виртуальное обучение считается важным инструментом для развития критического мышления у подростков. В контексте онлайн-дискуссий и групповых проектов подростки могут развивать свои способности к анализу, оценке и созданию новых идей [26; 18; 24]. Некоторые исследования также подчеркивают значение социального обучения в виртуальной среде. Открытость и глобальность интернета позволяют подросткам общаться и сотрудничать с другими учащимися из разных частей мира, что может стимулировать их культурное и творческое развитие [27; 21]. Также исследования анализируют положительное влияние конкретных технологий, таких как игровые и виртуальные реальности, на творческую активность подростков [19; 16].

Таким образом, виртуальное обучение как инструмент воспитания, особенно в контексте развития творчески активной личности подростка, находится в начальной стадии исследования. Вместе с тем предварительные данные исследований указывают на значительный потенциал виртуального обучения в качестве образовательной платформы для стимулирования творческой активности и личностного развития подростков, в частности, развитие критического мышления через онлайн-дискуссии и групповые проекты, возможности социального обучения и влияние конкретных технологий, таких как игры и виртуальная реальность, все это подчеркивает важность дальнейшего изучения этой области. Однако большинство проведенных исследований сфокусированы на обучении в высших учебных заведениях, поэтому требуются дополнительные исследования для более глубокого понимания влияния виртуального обучения на подростков. Исследование этого аспекта может внести вклад в теорию и практику исследуемого понятия, а также помочь педагогам и образовательным учреждениям эффективнее использовать виртуальные образовательные технологии для стимулирования творческого и личностного развития подростков.

Театральная студия «ГлаголЪ» является иллюстративным примером применения виртуального обучения как средства воспитания творчески активной личности подростка в контексте педагогической практики. Виртуальные образовательные технологии поддерживают и дополняют традиционные методы обучения и воспитания, принося в них дополнительные возможности для когнитивного и творческого развития подростков [23].

Применение высокотехнологичных виртуальных платформ, таких как социальная сеть «ВКонтакте», позволяет реализовывать широкий спектр задач. Через данную платформу подростки предоставляют доступ к актуальной информации о своей деятельности, поддерживают общение со зрительской аудиторией и обеспечивают возможность включения в процесс творчества через участие в конкурсах и создание

контента. Например, рубрики #ГлаголЪные_хроники о новостях жизни коллектива; #Глухой_ГлаголЪ – конкурс пантомимы; #Слушай_ГлаголЪ – серия подкастов. Помимо общения и информирования, применяются и обучающие компоненты, позволяющие наиболее полно реализовать потенциал данной технологии. Проект #Культура_в_массы представляет собой комплексную платформу для обучения, самовыражения и участия. В его рамках участники могут исследовать различные аспекты культурного пространства, участвовать в создании контента и развивать навыки критического мышления и самовыражения. Интеграция виртуального обучения в рамках сервиса «Клипы ВКонтакте» представляет собой перспективную форму взаимодействия с подростками, позволяющую активизировать творческий потенциал и развивать актерские навыки. Здесь студия использует возможности сервиса для проведения дистанционных уроков, тренировок, мастер-классов и творческих испытаний. Также существует проект #Косплей_ГлаголЪ, цель которого – стимулирование самореализации участников через перевоплощение в героев кино и анимации. Данный процесс включает в себя глубокую подготовку: выбор образа, создание костюма и грима, после чего – публикация фото и видеоматериалов в социальной сети. Таким образом, участники включаются в активный процесс творчества, развивая коммуникативные навыки, самодисциплину, воспитывают готовность к профессиональному театральному творчеству. Проект #Читай_ГлаголЪ, реализуемый на платформе YouTube, представляет собой интегрированный подход к развитию актёрского мастерства и технической подготовки. В рамках данного проекта подростки имеют возможность осуществлять постановку моно-спектаклей по мотивам сказок народов мира, изучая и применяя различные формы театрального искусства: театр теней, театр кукол, мюзиклы, пантомимы, мультфильмы, 2D проекции, и другие. Рубрика #Театр_вне_театра – ещё одно уникальное направление, в котором воспитанники могут экспериментировать с творческими формами и жанрами, создавая видеоклипы под бардовские песни и короткометражные фильмы.

Выводы

Анализ результатов применения виртуального обучения для развития творчески активной личности подростка в образцовом коллективе театра-студии «ГлаголЪ» позволяет сделать выводы, которые подчеркивают важность и потенциал виртуального обучения в качестве инструмента для развития творческой активности подростков в условиях дополнительного образования, как это происходит в «ГлаголЪе».

Были выделены следующие возможности виртуального обучения:

5) **трансмедийность обучения.** Современные технологии позволяют сочетать разные виды искусств в рамках одного проекта, что стимулирует развитие у подростков разносторонних навыков и умений;

6) **социокультурное взаимодействие.** Через платформы социальных сетей подростки могут активно взаимодействовать с культурой, принимая в ней активное участие, а не пассивно потреблять контент;

7) **демократизация сценического пространства.** Виртуальное обучение позволяет каждому подростку стать участником творческого процесса, организатором и исполнителем своих идей, без ограничений по доступу к материалам, оборудованию или помещениям;

8) **повышение самооценки и мотивации.** Успех и признание в виртуальном пространстве могут значительно увеличить уверенность подростка в себе и его желание развиваться в творческом направлении;

9) **развитие критического мышления и аналитических способностей.** Виртуальное обучение предоставляет возможность для самостоятельного поиска, анализа и интерпретации информации, что способствует развитию этих важных навыков;

10) **повышение технической грамотности.** В процессе виртуального обучения подростки осваивают современные информационные технологии, что может быть полезно в их дальнейшем образовательном и профессиональном пути;

11) **развитие умения самоорганизации.** В условиях виртуального обучения подростки учатся планировать своё время, определять приоритеты и достигать установленные цели, что является важным элементом личностного развития.

Тем не менее, исследование также обнаружило ряд ограничений и вызовов, связанных с использованием виртуального обучения в данном контексте. В частности:

1. **отсутствие непосредственной социальной интеракции.** В процессе виртуального обучения могут быть слабыми обратная связь и эмоциональное взаимодействие, которые являются важными составляющими развития творчески активной личности подростка;

2. **социальное отчуждение.** Несмотря на виртуальное взаимодействие, подростки могут чувствовать себя отчужденными, поскольку физическое присутствие и прямое общение являются важными аспектами социализации в период подросткового возраста;

3. **риск цифрового разделения.** Недостаточный доступ к технологиям у некоторых подростков может привести к неравному доступу к образовательным ресурсам и развитию комплексов;

4. **перегрузка информацией.** Изобилие доступной информации в виртуальном обучении может привести к перенасыщению, что в конечном итоге препятствует гармоничному развитию;

5. **недостаток реального жизненного опыта.** Виртуальное обучение может ограничивать возможности подростков для приобретения и применения реального жизненного опыта;

6. **зависимость от электронных устройств.** Увеличенное использование технологий может способствовать развитию зависимости от них у подростков, что, в свою очередь, сказывается на их психическом и физическом здоровье;

7. **самодисциплина и управление временем.** Большое количество времени, проводимое онлайн, может вызвать трудности с самодисциплиной и управлением временем, особенно для подростков, которым сложно ограничивать время, проведенное в интернете, без внешнего контроля;

8. **недостаток творческого вдохновения.** Виртуальное обучение может не дать такого же уровня вдохновения, что может быть получено при *живых* репетициях в присутствии педагога, коллег и зрителей, что отрицательно сказывается на творческом потенциале подростков.

Подводя итог, можно заключить, что виртуальное обучение представляет собой мощный инструмент для стимулирования творческой активности подрост-

ков и расширения их творческих возможностей, однако его эффективное применение требует глубокого понимания и учета специфики творческого процесса и обучающейся аудитории, а также активного и осознанного взаимодействия со стороны педагога и подростков.

Конфликт интересов

Автор декларирует отсутствие явных и потенциальных конфликтов интересов, связанных с публикацией настоящей статьи.

Библиографический список

1. Богуш Е.А. Воспитание творческой активности подростков в условиях дополнительного образования // Вестн. Том. гос. пед. ун-та. 2013. № 6(135). С. 62–65.
2. Булатова И.А., Волкова В.А., Сухорукова Н.В. Театрально-игровая педагогика : учебное пособие. М. : Сфера, 2007. 208 с.
3. Енин А.В. Учитель – актер. Воронеж : ВОИПКипРО, 1994. 62 с.
4. Иванов В.С. Виртуальное обучение и его влияние на развитие творческой активности подростков // Пед. образование в России. 2019. № 4. С. 74–80.
5. Калинина Т.А. Воспитание творчески активной личности в дополнительном образовании // Воспитание и обучение. 2015. № 4.
6. Кириллова, О.В., Кириллов, И.Ф. Геймификация как средство развития творческой активности студентов в образовательном процессе // Инновации в образовании. 2018. № 1. С. 58–62.
7. Комаров А.В. Опыт дистанционного обучения актёрскому мастерству во время карантина на примере объединения театр-студия «ГлаголЪ» // Цифровое общество: проблемы и перспективы развития : сб. ст. Всерос. науч.-практ. конф. Воронеж, 2021. С. 64–68.
8. Комаров А.В. Образовательная деятельность подросткового объединения театр-студия «ГлаголЪ» // Берегиня 777 Сова. 2019. № 1 (40). С. 118.
9. Кон И.С. Психология ранней юности. М. : Просвещение, 1984. 224 с.
10. Морозова А.В. Возможности виртуального обучения в дополнительном образовании // Инновации в образовании. 2020. № 2. С. 56–61.
11. Петров В.Н. Театрально-игровая педагогика как средство воспитания личности // Вестн. Омского ун-та. 2012. № 3. С. 112–118.
12. Хренова А.В. Развитие творческой активности подростков в дополнительном образовании // Вестн. Саратовской гос. юрид. академии. 2019. № 1 (39). С. 191–194.
13. Эндиевская А. Игровые технологии в дополнительном образовании // Педагогическое образование в России. 2016. № 7. С. 102–106.
14. Об образовании в Российской Федерации : федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ : принят Гос. Думой 21 декабря 2012 г., по состоянию на 16 декабря 2016 г. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 03.03.2023).
15. Anderson T. Theories for Learning with Emerging Technologies. Veletsianos, G., Emergence and Innovation in Digital Learning: Foundations and Applications. Edmonton, AB: Athabasca University Press, 2016.
16. Bailenson J. Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do. W. W. Norton & Company, 2018.
17. Bonk C.J., & Zhang K. Introducing the R2D2 Model: Online Learning for the Diverse Learners of This World. Distance Education. 2006. No. 27 (2). P. 249–264.
18. Garrison D.R., & Arbaugh J.B. Researching the Community of Inquiry Framework: Review, Issues, and Future Directions. The Internet and Higher Education. 2007. No. 10 (3). P. 157–172.
19. Gee J.P. What video games have to teach us about learning and literacy. Computers in Entertainment (CIE). 2003. No. 1 (1). P. 20–20.
20. Greenhow C., Robelia B., & Hughes J. E. Learning, Teaching, and Scholarship in a Digital Age: Web 2.0 and Classroom Research: What Path Should We Take Now?" Educational Researcher. 2009. No. 38 (4). P. 246–259.
21. Ito M., Baumer S., Bittanti M., Boyd D., Cody R., Herr, B. et al. Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media. MIT press, 2009.
22. Kafai Y.B., Fields D.A. Connected Play: Tweens in a Virtual World. Cambridge, MA : MIT Press, 2013.
23. Komarov A.V. Integration of digital technologies and social media into the methodology of developing creative activity in teenagers. The Scientific Heritage, Budapest, Hungary. 2023. No. 111. P. 56–63. DOI: 10.5281/zenodo.785783.
24. Paul R., & Elder L. Critical thinking: The nature of critical and creative thought. Journal of Developmental Education. 2006. No. 30 (2). P. 34–35.
25. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. On the Horizon. 2001. No. 9 (5). P. 1–6.
26. Richardson J.C., & Ice P. Investigating students' level of critical thinking across instructional strategies in online discussions. The Internet and Higher Education. 2010. No. 13 (1-2). P. 52–59.
27. Siemens G. Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. 2014. No. 2 (1). P. 3–10.

References

1. Bogush, E.A. (2013) Vospitanie tvorcheskoi aktivnosti podrostkov v usloviyakh dopolnitel'nogo obrazovaniya [Education of creative activity of teenagers in the conditions of supplementary education]. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*. 6 (135), 62–65. (In Russian)
2. Bulatova, I.A., Volkova, V.A., & Sukhorukova, N.V. (2007) *Teatral'no-igrovaya pedagogika* [Theater and Game Pedagogy]. Moscow, Sfera publ. (In Russian)
3. Enin, A. V. (1994) *Uchitel' – akter* [Teacher – Actor]. Voronezh, VOIPKiPRO. 62 p. (In Russian)
4. Ivanov, V. S. (2019) Virtual'noe obuchenie i ego vliyanie na razvitie tvorcheskoi aktivnosti podrostkov [Virtual learning and its impact on the development of creative activity of adolescents]. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*. (4), 74–80. (In Russian)
5. Kalinina, T.A. (2015) Vospitanie tvorcheskoi aktivnoi lichnosti v dopolnitel'nom obrazovanii [Education of a creatively active personality in additional education]. *Vospitanie i obuchenie*. (4). (In Russian)
6. Kirillova, O.V., Kirillov, I.F. (2018) Geimifikatsiya kak sredstvo razvitiya tvorcheskoy aktivnosti studentov v obrazovatel'nom processe [Gamification as a means of developing students' creative activity in the educational process]. *Innovatsii v obrazovanii*. (1), 58–62. (In Russian)
7. Komarov, A.V. (2021) Experience of distance learning of acting skills during quarantine on the example of the theater studio "Glagol'Б". In: *Digital Society: Problems and Development Prospects*. Voronezh, pp. 64–68. (In Russian)
8. Komarov, A.V. (2019) Obrazovatel'naya deyatelnost' podrostkovogo obyedineniya teatr-studiya «Glagol'Б» [Educational activity of the teenage association theater studio "Glagol'Б"]. *Bereginya 777 Sovs*. 1 (40), 118. (In Russian)
9. Kon, I.S. (1984) *Psikhologiya rannyei yunosti* [Psychology of Early Adolescence]. Moscow, Prosveshchenie publ. (In Russian)
10. Morozova, A.V. (2020) Vozmozhnosti virtual'nogo obucheniya v dopolnitel'nom obrazovanii [Possibilities of virtual learning in additional education]. *Innovatsii v obrazovanii*. (2), 56–61. (In Russian)
11. Petrov, V.N. (2012) Teatral'no-igrovaya pedagogika kak sredstvo vospitaniya lichnosti [Theater and game pedagogy as a means of personality upbringing]. *Vestnik Omskogo universiteta*. (3), 112–118. (In Russian)
12. Khrenova, A.V. (2019) Razvitie tvorcheskoi aktivnosti podrostkov v dopolnitel'nom obrazovanii [Development of creative activity of teenagers in additional education]. *Vestnik Saratovskoi gosudarstvennoi yuridicheskoi akademii*. 1 (39), 191–194. (In Russian)
13. Endiyevskaya, A. (2016) Igrovye tekhnologii v dopolnitel'nom obrazovanii [Game technologies in additional education]. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii*. (7), 102–106. (In Russian)
14. On Education in the Russian Federation : Federal Law of December 29, 2012 No. 273-FZ : adopted by the State Duma on December 21, 2012, as of December 16, 2016. Available from: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ [Accessed: 03.03.2023]. (In Russian)
15. Anderson, T. (2016). Theories for Learning with Emerging Technologies. Veletsianos, G., Emergence and Innovation in Digital Learning: Foundations and Applications. Edmonton, AB, Athabasca University Press. (In English)
16. Bailenson, J. (2018). Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do. W. W. Norton & Company. (In English)
17. Bonk, C.J., & Zhang, K. (2006). Introducing the R2D2 Model: Online Learning for the Diverse Learners of This World. *Distance Education*. 27 (2), 249–264. (In English)
18. Garrison, D.R., & Arbaugh, J.B. (2007). Researching the Community of Inquiry Framework: Review, Issues, and Future Directions. *The Internet and Higher Education*. 10 (3), 157–172. (In English)
19. Gee, J.P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*. 1 (1), 20–20. (In English)
20. Greenhow, C., Robelia, B., & Hughes, J.E. (2009). Learning, Teaching, and Scholarship in a Digital Age: Web 2.0 and Classroom Research: What Path Should We Take Now? *Educational Researcher*. 38 (4), 246–259. (In English)
21. Ito, M., Baumer, S., Bittanti, M., Boyd, D., Cody, R., Herr, B. et al. (2009). Hanging out, messing around, and geeking out: Kids living and learning with new media. MIT press. (In English)
22. Kafai, Y.B., Fields, D.A. (2013). Connected Play: Tweens in a Virtual World. Cambridge, MA, MIT Press. (In English)
23. Komarov, A.V. (2023) Integration of digital technologies and social media into the methodology of developing creative activity in teenagers. *The Scientific Heritage*. (111), 56–63. Available from: doi:10.5281/zenodo.785783. (In English)
24. Paul, R., & Elder, L. (2006). Critical thinking: The nature of critical and creative thought. *Journal of Developmental Education*. 30 (2), 34–35. (In English)
25. Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*. 9 (5), 1–6. (In English)
26. Richardson, J.C., & Ice, P. (2010). Investigating students' level of critical thinking across instructional strategies in online discussions. *The Internet and Higher Education*. 13 (1-2), 52–59. (In English)
27. Siemens, G. (2014). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. 2 (1), 3–10. (In English)

Поступила в редакцию 26.04.2023

Подписана в печать 28.06.2023

Original article
UDC 378.147
DOI 10.47438/2309-7078_2023_2_29

**POSSIBILITIES AND LIMITS OF VIRTUAL LEARNING AS A TOOL
FOR DEVELOPMENT OF THE CREATIVE AND ACTIVE PERSONALITY
OF ADOLESCENTS**

Andrej V. Komarov¹

*Voronezh State Pedagogical University¹
Voronezh, Russia*

¹*Postgraduate Student, Master of Pedagog. Sci., e-mail: kamarik_teatr@mail.ru*

Abstract. This article is devoted to the exploration of using virtual education as a means to foster the creative activity of adolescents. The article presents practical examples of the application of virtual education within the context of extracurricular education (theatre studio). The possibilities and limitations of the conducted research are also described. We believe our conclusions may prove valuable to educators and researchers concerned with nurturing the creative activity of adolescents.

Key words: virtual education, adolescent, creatively active adolescent personality, extracurricular education, theatre studio.

Cite as: Komarov, A.V. (2023) Possibilities and limits of virtual learning as a tool for development of the creative and active personality of adolescents. *Izvestia Voronezh State Pedagogical University*. (2), 29–34. (in Russ., abstract in Eng.). DOI: 10.47438/2309-7078_2023_2_29.

Received 26.04.2023

Accepted 28.06.2023