



# ЛУЧШИЙ УЧИТЕЛЬ

**Комэс**  
ОРГАНИЗАТОР КОНКУРСА

## НОМИНАЦИЯ: КРЕАТИВНАЯ ПЕДАГОГИКА: РАЗВИТИЕ ЧЕРЕЗ ИСКУССТВО

«Программирование как цифровое творчество: от кода к  
креативным проектам»

**БУШЕНЕВ ИГОРЬ ВЛАДИМИРОВИЧ,**  
Педагог дополнительного образования по  
программированию в ГАУДО РК «РЦДО»  
(структурное подразделение ЦЦОД «IT-Куб»)



[igorbushenev@mail.ru](mailto:igorbushenev@mail.ru)

Сыктывкар, 2026



## ОТ ВЕБ-РАЗРАБОТЧИКА К НАСТАВНИКУ

«Я окончил педагогический вуз, но не планировал работать в образовании. Всё изменилось, когда я, имея за плечами навыки веб-разработчика, устроился преподавать в центр цифрового образования детей и увидел горящие глаза учеников, создающих свои первые программы. В этот момент я понял: преподавание программирования — это моё призвание.»

«Когда мой первый ученик стал призёром всероссийского проектного хакатона, я осознал: мы создаём что-то важное. Сегодня для меня код — это инструмент творчества, а программирование — искусство XXI века.»

### Программирование синтезирует виды искусства:

- ✓ **Визуальное** — дизайн интерфейсов, композиция, цвет, типографика
- ✓ **Литературное** — нарратив в играх, сценарии, тексты
- ✓ **Музыкальное** — звуковое сопровождение проектов
- ✓ **Театральное** — презентация и защита проектов (публичное выступление)

**МОЯ МИССИЯ:** «Раскрыть творческий потенциал каждого ребёнка через цифровые технологии»



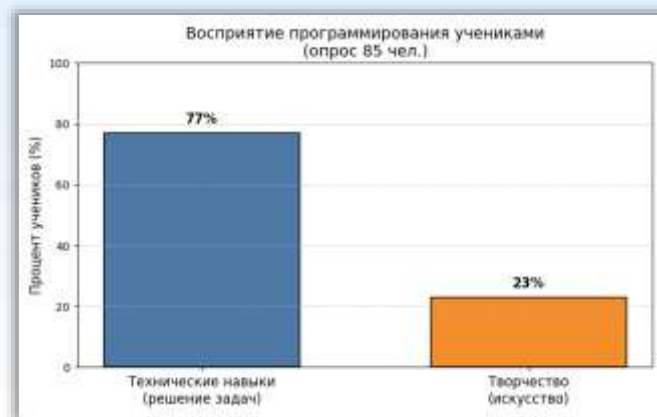
## ✗ ПРОБЛЕМА:

«Школьные уроки по информатике фокусируются на синтаксисе и необходимом минимуме для сдачи экзаменов, но не учат создавать реальные продукты для людей. Ученики пишут код, но не видят в нём творческого потенциала.»

## ✓ ЗАПРОС ОБЩЕСТВА И

### ГОСУДАРСТВА:

- ФГОС: развитие творческих способностей
- Нацпроект «Образование»: цифровизация
- Рынок труда: креативные IT-специалисты
- Профстандарт педагога: проектная деятельность



## ✓ РЕШЕНИЕ: Концепция

«Программирование как цифровое искусство»:

- Код = художественный материал (как кисть для художника)
- Проект = цифровой арт-объект (сайт, бот, игра)
- Результат = работающий продукт для реальных людей

«Как художник использует кисть, так программист использует код для создания цифровых произведений: дизайн интерфейсов, визуальная эстетика, нарратив в играх, архитектура как искусство структуры»



### ОСНОВНАЯ МЕТОДИКА: 5 ЗАКОНОВ ЦИФРОВОГО ТВОРЧЕСТВА

«Как я развиваю творчество через программирование»

#### 1 ПРОЕКТНЫЙ ПОДХОД

Каждый ученик завершает курс с рабочим продуктом (сайт, бот, игра) — не учебное, а реальное решение для людей

#### 2 ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ТРАЕКТОРИИ

Диагностика на входе, персонализация обучения, поддержка при неудачах

#### 3 КОМАНДНОЕ ТВОРЧЕСТВО

Пары сменного состава, хакатоны, защита проектов перед реальными заказчиками

#### 4 СВЯЗЬ С ИСКУССТВОМ

Дизайн интерфейсов, UX, визуальная эстетика, нарратив в проектах (история через код)

#### 5 МОТИВАЦИЯ ЧЕРЕЗ КОНКУРСЫ

Конкурсы встроены в процесс, не самоцель, а инструмент рефлексии и роста



## 6 ПРОГРАММ, ГДЕ КАЖДЫЙ ПРОЕКТ = ЦИФРОВОЙ АРТ-ОБЪЕКТ

«Традиционное IT-образование даёт синтаксис, но не учит создавать продукты для людей. Мои программы построены на проектном подходе: каждый ученик завершает курс с рабочим проектом в портфолио.»

Программа	Возраст	Творческие результаты
Основы программирования на языке Python	13-17	Приложения на компьютера
Основы программирования сайтов и веб-приложений (партнёр HTML Academy)	12-17	Сайты с продуманным дизайном
Основы программирования на языке Python. ПРО уровень	14-17	Портфолио с разнообразными проектами
Основы программирования на Python (партнёр «Яндекс Лицей»)	13-17	Федеральный сертификат и крепкая база знаний
Основы промышленного программирования на Python (партнёр «Яндекс Лицей»)	14-17	Программы, игры, веб-приложения
Введение в программирование на языке Python	12-13	Первые шаги в цифровое творчество

📌 Программа опубликована в [Федеральном банке лучших практик НАУЧИМ.РФ](#) «Основы программирования сайтов и веб-приложений»

📌 Разработан электронный курс на [Stepik.org](#) (курс №238815)

📌 Образовательные партнёры: Яндекс Лицей, HTML Academy

📌 ИТОГО ЗА 6 ЛЕТ: 100+ написанных проектов различного уровня сложности, значимости и регалий.



## КАК Я СОЗДАЮ ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ ТВОРЧЕСКОГО РОСТА

### 1 ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ КЛИМАТ

Преобладает дружелюбие и взаимная поддержка

### 2 НАСТАВНИЧЕСТВО

Поддержка при неудачах, помощь с выбором пути

Всегда онлайн с учениками при домашней работе

### 3 МОТИВАЦИОННАЯ СИСТЕМА

Яндекс Лицей, HTML Academy — федеральные партнеры,  
которые ведут рейтинги учащихся

### 4 ПРОФИЛАКТИКА ВЫГОРАНИЯ

Квизы, развлечения, неформальное общение

Чёткое расписание + гибкость при необходимости

### 5 ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

100+ проектов за 6 лет

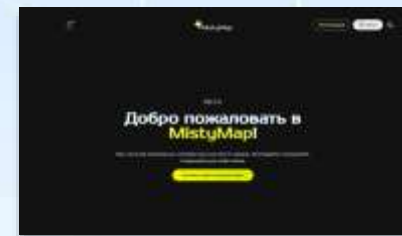
Командная работа над реальными задачами





## РЕАЛИЗОВАННЫЕ ПРОЕКТЫ - ЦИФРОВЫЕ АРТ-ОБЪЕКТЫ УЧЕНИКОВ:

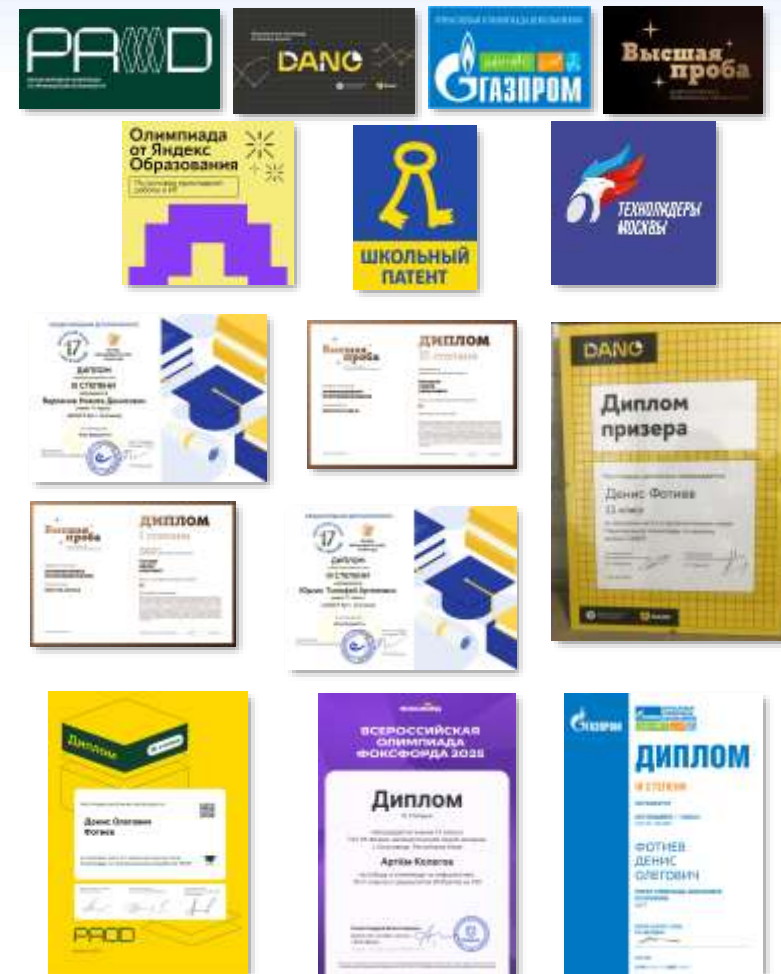
- 1 **DormBuddy** — платформа подбора соседей среди студентов, с применением искусственного интеллекта.
  - 2 **MistyMap** — интерактивная карта г. Сыктывкара с эффектом «туман войны», прогрессивное веб-приложение.
  - 3 **Великий Отечественный Таймлайн** — интерактивная историческая хронология Великой Отечественной Войны.
  - 4 **PostPulse** — веб-платформа для автоматизации SMM задач: оформление постов, отложенный постинг.
  - 5 **SkillHack** — платформа для изучения цифровых навыков с элементами геймификации.
  - 6 Jeopardy Gamemaker — программа для упаковки и проведения игр в формате «Своя Игра».
- И многие другие...





## Результаты цифрового творчества – победы в конкурсах!

Олимпиада	Достижение
<a href="#">Международная олимпиада по промышленной разработке PROD 2024</a>	2 место
<a href="#">Международная олимпиада по промышленной разработке PROD 2025</a>	3 место
<a href="#">Всероссийская олимпиада «Высшая проба» (трек промышленное программирование) 2024 - 2025</a>	1 и 3 места
<a href="#">Национальная олимпиада по анализу данных DANO 2024 - 2025</a>	2 место
<a href="#">Всероссийская отраслевая олимпиада ГАЗПРОМ 2024 - 2025</a>	Призеры
<a href="#">Международный детский конкурс «Школьный Патент – шаг в будущее» 2025</a>	Призеры регионального этапа
<a href="#">Международный детский конкурс «Школьный Патент – шаг в будущее» 2026</a>	Призеры международного этапа
<a href="#">Региональный МИТАП PRO – ИДЕИ 2025</a>	победители
<a href="#">Всероссийский технологический конкурс «Технолидеры Москвы» 2024</a>	призеры
<a href="#">Всероссийская Олимпиада Фоксфорда 2026</a>	призер
<a href="#">Всероссийская олимпиада «Кубок Яндекс образования» 2026</a>	призер






## ЧТО КРОМЕ КОДА ПОЛУЧАЮТ УЧЕНИКИ

«Развитие универсальных навыков средствами искусства»



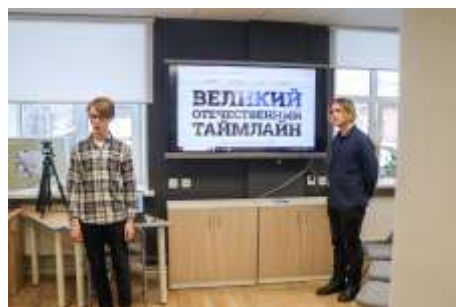
 **Критическое мышление** — анализ пользовательских интерфейсов, поиск ошибок в коде.

 **Коммуникация и командная работа** — хакатоны, парное программирование.

 **Эмпатия** — создание продуктов, решающих реальные проблемы людей.

 **Дизайн-мышление** — проектирование пользовательского опыта, визуальная эстетика.

 **Креативность** — нестандартные решения, нарратив в играх.





## КАК Я ДЕЛЮСЬ МЕТОДИКОЙ С КОЛЛЕГАМИ «Масштабируемость подхода для других педагогов»

### ✓ СПИКЕР И УЧАСТНИК СЕМИНАРОВ И ФОРУМОВ

- Всероссийский съезд учителей информатики (Сириус)
- Очная встреча преподавателей Яндекс Лицей (г. Москва)
- Республиканские семинары (Сыктывкар, ежегодно)

### ✓ ПУБЛИКАЦИИ

- Федеральный банк практик НАУЧИМ.РФ
- Электронный курс на Stepik.org (№238815)
- Конкурсные задания для мероприятий различного уровня

### ✓ ЭКСПЕРТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

- WorldSkills, ЮниорПрофи (региональный уровень)
- Всероссийская ярмарка технологических проектов
- Хакатоны, олимпиады (судейство)

**А ЕЩЕ 20+ ПРОГРАММ ПОВЫШЕНИЯ  
КВАЛИФИКАЦИИ, 40+ НАГРАД И БЛАГОДАРНОСТЕЙ**





## ВЫПУСКНИКИ — СТУДЕНТЫ ВЕДУЩИХ ВУЗОВ РОССИИ «Профориентация работает: от кружка до IT-карьеры»

Вуз	Выпускников	Направление
Университет ИТМО	3	Программная инженерия
МГТУ им. Баумана	1	Программная инженерия
МФТИ	1	Информатика и вычислительная техника
МИФИ	1	Прикладная информатика
РТУ МИРЭА	3	Прикладная информатика
СПбГЭТУ ЛЭТИ	3	Информационные системы и технологии
БВУ им. Канта	2	ИИ и анализ данных
СПбПУ ПОЛИТЕХ	3	Программная инженерия

И многие другие.

Будущие специалисты не просто так выбрали данные вузы и направления. Они воспользовались льготами при поступлении, которые получали за победы в олимпиадах и проектных творческих конкурсах.

«Мои выпускники — не просто студенты, а будущие коллеги. Я продолжаю поддерживать их на пути к профессии: рекомендации, стажировки, проекты.»

