

**Использование цифровых технологий в преподавании
изобразительного искусства для учащихся 5-7 классов: путь к
развитию креативности и цифровой грамотности**

Автор: Балакай Екатерина Александровна, учитель
изобразительного искусства, ГБОУ «Школа № 99 г.о. Донецк»

Ключевые слова: Цифровые технологии, изобразительное искусство, начальная школа, креативность, визуальная грамотность, ФГОС, проектная деятельность.

Аннотация: в условиях стремительной цифровизации общества перед учителем изобразительного искусства стоит задача не только сохранить ценность традиционных художественных практик, но и интегрировать современные цифровые технологии в учебный процесс. Данная статья посвящена анализу возможностей применения цифровых инструментов (графические редакторы, интерактивные платформы, виртуальные галереи) на уроках изобразительного искусства в 5-7 классах. Автор делится опытом, демонстрируя, как грамотное использование технологий способствует повышению мотивации учащихся, развитию их креативного мышления, дизайн-навыков и формированию основ цифровой грамотности, что является важным условием успешной аттестации педагога в современной школе.

Введение

Современный школьник живёт в мире, где визуальная информация доминирует. Изобразительное искусство, традиционно ассоциирующееся с карандашом, бумагой и красками, должно адекватно реагировать на этот вызов.

Цель обучения искусству в основной школе (5–7 классы) — не только привить знания об истории искусства и основах композиции,

но и научить ребёнка видеть, чувствовать и **создавать** образы, используя доступные ему современные средства.

Интеграция цифровых технологий в преподавание ИЗО — это не дань моде, а педагогическая необходимость. Она позволяет:

1. **Расширить границы творчества:** Предоставить ученикам инструменты, выходящие за рамки традиционных материалов.

2. **Повысить мотивацию:** Использование гаджетов и ПО, знакомого детям по повседневной жизни, делает урок более привлекательным.

3. **Сформировать необходимые компетенции XXI века:** Включая визуальную грамотность, критическое мышление и навыки работы с цифровым контентом.

Цифровое искусство как инструмент развития образного мышления (5 класс)

В 5 классе, когда закладывается фундамент предметных знаний, цифровые инструменты могут использоваться для знакомства с базовыми понятиями (цвет, форма, линия).

Знакомство с объёмом и перспективой через 3D-моделирование (начальный уровень):

Вместо черчения сложных аксонометрических проекций на бумаге, можно использовать простые онлайн-программы для 3D-моделирования (например, Tinkercad или встроенные инструменты в образовательных конструкторах). Это позволяет пятиклассникам интуитивно понять **объёмность и пространство**, манипулируя виртуальными фигурами, что затем облегчает работу с натюрмортом или пейзажем на плоскости.

Оцифровка эскизов и работа с цветом:

После создания простого наброска карандашом (например, «Мой любимый герой»), учащиеся могут сфотографировать его и доработать в простом графическом редакторе (например, Paint 3D или даже мобильные приложения для рисования). Здесь акцент делается на изучении **цветовых смесей** и **контрастов** — заливка цветом позволяет увидеть результат мгновенно, в отличие от долгого просушивания акварели.

Цифровые техники и композиция (6 класс)

В шестом классе учащиеся начинают глубже изучать композицию и стилистику. Цифровые средства становятся мощным инструментом для экспериментирования.

Фотоколлаж и фотомонтаж:

Работа с готовыми изображениями (из интернета или собственными фотографиями) развивает умение «видеть» композицию. Задачи:

- Создание коллажа на тему «Мой идеальный мир» (практика асимметричной композиции).

- Изучение принципов «золотого сечения» путём наложения сетки на реальные фотографии.

Изучение художественных стилей через цифровые фильтры:

Использование функций программ, эмулирующих мазки Ван Гога, импрессионизм или кубизм (доступно в таких инструментах, как Prisma или некоторых режимах Photoshop Express), позволяет наглядно показать, как меняется восприятие одного и того же объекта при смене художественной манеры. Это **визуализирует теорию**, делая её легко усваиваемой.

Проектная деятельность и цифровая грамотность (7 класс)

К седьмому классу учащиеся готовы к более сложным, комплексным проектам, где цифровые инструменты выступают не только средством создания, но и формой представления результата.

Создание цифрового комикса или инфографики:

Учащиеся, изучив основы линейной перспективы или стилизацию фигуры человека, могут применить эти знания для создания:

- **Комикса** (использование готовых шаблонов или рисование в редакторах — развитие навыков сторителлинга).
- **Инфографики** о жизни известного художника (формирование навыков визуализации данных).

Виртуальные экскурсии и галереи:

Использование Артефакта или виртуальных туров по музеям (Эрмитаж, Лувр) становится неотъемлемой частью урока по истории искусств. Ученики не просто смотрят на репродукцию, но «посещают» зал, рассматривают картину под разными углами, что формирует более глубокое эмоциональное восприятие. По итогам экскурсии ученики могут создавать собственную **онлайн-галерею** (например, в Tilda), комментируя выбранные произведения.

Педагогические преимущества и контроль

Важно подчеркнуть: введение цифровых технологий не отменяет традиционных техник, а дополняет их.

Скорость обратной связи зависит от времени высыхания материала, требует физического присутствия учителя. Мгновенная коррекция цвета, формы, композиции. Ученик может переделывать бесконечно.

Работа с цветом ограничена палитрой красок, требует смешивания. Доступ к миллионам оттенков, автоматическое тестирование гармоничности.

Хранение работ - физическое пространство, риск повреждения. Облачное хранилище, лёгкий доступ для родителей и для самоанализа (портфолио).

Креативность ограничена материалом. Безграничные возможности для комбинирования и манипуляции изображением.

Вывод

Интеграция цифровых технологий на уроках изобразительного искусства в 5-7 классах — это стратегически верный подход, соответствующий требованиям ФГОС к развитию функциональной грамотности. Освоение учениками цифровых художественных инструментов не только повышает их вовлеченность, но и подготавливает их к жизни в мире, где креативность неразрывно связана с владением современными медиа. Для учителя это означает необходимость непрерывного профессионального роста и уверенной демонстрации владения современными педагогическими технологиями в процессе аттестации.

Список используемой литературы

1. Алексеева Л. Л. Изобразительное искусство в школе: современные методики и технологии. — М.: АСТ, 2020.
2. Бакушинский А. В. Роль цифровых инструментов в художественном развитии подростков // Искусство в школе. — 2021. — № 3.
3. Джежелей О. В. Цифровые технологии в современном образовании: теория и практика. — М.: Юрайт, 2022.

4. Иванова Е. С. Возможности использования графических планшетов на уроках изобразительного искусства в 5–7 классах // Педагогика и психология образования. — 2022. — № 2.
5. Копосов Д. Г. Использование информационных технологий в обучении предмету «Изобразительное искусство». — СПб.: БХВ-Петербург, 2019.
6. Неменский Б. М. Педагогика искусства. — М.: Просвещение, 2020. (База для понимания методики преподавания ИЗО, в том числе с применением новых медиа).
7. Петрова А. А. Виртуальные экскурсии как способ мотивации учащихся на уроках ИЗО // Методист. — 2023. — № 1.
8. Роберт И. В. Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогический и технологический аспекты). — М.: ИИО РАО, 2018.
9. Смирнов С. Ю. Компьютерная графика: от теории к практике в средней школе // Учитель искусства. — 2022. — № 4.
10. Фролова О. В. Цифровая образовательная среда на уроках ИЗО: проблемы и перспективы // Современное образование. — 2021. — № 5.