



## **информационные и коммуникационные технологии в художественном образовании**

**Ческидова Ольга Александровна,**  
кандидат педагогических наук,  
научный сотрудник  
лаборатории истории художественного образования  
Учреждения Российской академии образования  
«Института художественного образования», г. Москва  
[cheskid@list.ru](mailto:cheskid@list.ru)

### **Применение ретроспективных методов и инновационных технологий на занятиях изобразительным искусством**

(доклад на научных чтениях "Педагогика искусства: практика и теория"  
январь 2009 года, Институт художественного образования РАО, Москва)

Система заданий, построенная на взаимодействии ретроспективных методов с инновационными технологиями, направлена на развитие творческих задатков учащихся в области изобразительной, декоративной, конструктивной деятельности и их интеграции в процессе создания проектов культурологического содержания. Это связано с тем, что в рамках российской общеобразовательной школы проектная деятельность в полном объеме (от графического замысла до воплощения в материале) является трудно выполнимой, и основным доступным методом является графическое воплощение замысла традиционными и компьютерными средствами. Компьютер рассматривается как одно из средств визуализации проекта.

Компьютерные технологии, значительно облегчая работу при моделировании, требуют от учащегося овладения программным инструментарием для создания творческой работы. При этом логика работы и понятие информационного пространства значительно отличается от работы непосредственно графическими материалами и пространства листа, что становится барьером при визуализации проекта на экране компьютера. Сохранение ценности рукотворной работы позволяет в дальнейшем, после ознакомления с основными технологическими приемами, повысить качество работ, создаваемых с помощью графических компьютерных программ.

Совершенствование практики современного образования во многом обусловлено степенью освоения исторического опыта, заключающему в себе огромный резерв возможностей, не реализованных до настоящего времени. Изучение исторической коллекции детских рисунков Института художественного образования РАО позволило определить подходы к преподаванию изобразительного искусства в школах России и Чехословакии периода 1920—30-х годов. Это дает основание говорить о возможности обогащения художественного образования в современной школе такими историческими методами, как формирование культуры творческой личности, культуры художественного изобретения, эстетически преобразующего среду, позволит сделать процесс формирования проектной культуры учащихся развивающим и творческим.

Условиями, позволяющими внедрить исторический опыт в современную практику, являются:

- сочетание современных информационных технологий с традиционными графическими методами обучения;
- типы учебно-развивающих заданий должны соответствовать возрастным периодам взросления ребенка; задачам нравственно-эстетического воспитания;
- содержание заданий должно отражать жанровое и видовое многообразие современного дизайна.

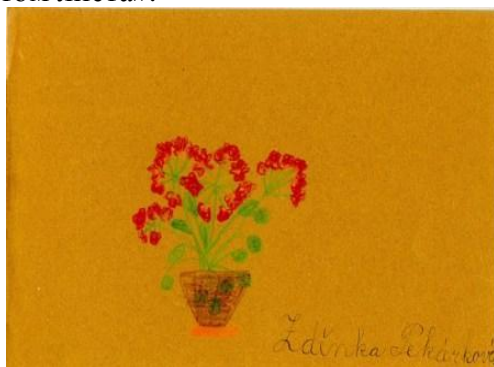
Взаимодействие ретроспективных методов с инновационными технологиями осуществляется в системе основных и дополнительных занятий. В настоящее время урок изобразительного искусства не предполагает использование компьютера как средства создания работы, в связи с чем эта возможность вводится на дополнительных занятиях.

Приведем для примера задание «Цветы и листья».

Выбор цветка, листка обусловлен доступностью и интересом к ним со стороны учащихся.

Учебная задача усложняется от единичного изображения цветка, листка, выполняемого с натуры, к созданию композиции с введением элементов графического дизайна. В этом случае учитель направляет каждого к созданию целостного, завершенного образа, окрашенного эмоциональным отношением ученика к выполняемому заданию. При выполнении задания основной становится композиционная задача.

На основании исторической коллекции и методических публикаций (Художественное творчество) выявлено, что на занятиях рисованием в начальной школе у учащихся формировалось представление об изобразительной поверхности, форме, пропорциях, цвете. «Любое изображение должно украшать поверхность, для чего необходимо с первых занятий знакомить учащихся с законами композиционной организации листа». «Даже при выполнении самых первых работ от ученика нужно требовать, чтобы его работа была аккуратно выполнена. В процессе работы ребенок должен понять, что изображение не только занимает на листе определенное место, но и имеет форму, определенную как особенностями изображаемого, так и выбранным форматом листа».



Младшим школьникам для изображения предлагаются отдельные цветы и листья.

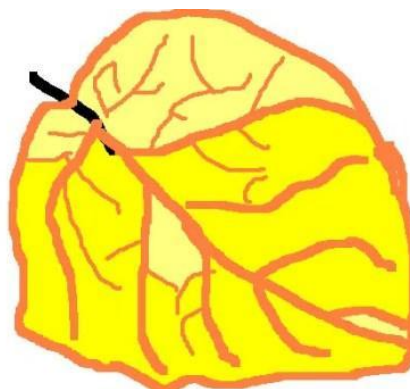
В рисунке Зденки Пекарковой (Zděnka Pekárková) (П107 № 251) (рис. 1) было найдено композиционно оправданное положение цветка на плоскости. Работа выполнена без подготовительного рисунка карандашом, сразу цветом. Пространство вокруг цветка не выглядит пустотой. Подпись автора формирует горизонтальную плоскость.



Неизвестный автор (П107 № 239) (рис. 2) изображает разные цветы, выстроив их в линию. Решение композиции происходит дополнением одного цветка другими.

Наблюдательность ребенка явно проявилась в изображении каждого цветка, показаны особенности листьев, стебля розы и ландыша.

Это задание может быть проведено в 1 классе в рамках темы «Наблюдаем и изображаем осень», где происходит формирование первичного представления об изобразительной поверхности, форме, пропорциях, цвете. Учащиеся знакомятся с графическими материалами и способами работы. На основе темы, выявленной в школе Чехословакии 1920—1930-х годов, «Цветы и листья» и логике проведения занятий, современным учащимся было предложено изобразить осенний лист как главного героя картины. Для выполнения рисунка могут быть предложены небольшие листы бумаги (примерно 10×15 см), с тем, чтобы ребенок воспринимал всю плоскость листа целиком и мог за урок сделать несколько работ. Рисунок выполняется графитным и цветными карандашами (рис. 3).



На следующем (дополнительном) занятии тому же самому классу предлагается выполнить это задание при помощи простой графической программы (Paint) на компьютере (рис. 4).

В ходе занятия учащихся можно познакомить с основными приемами работы на компьютере: выбором инструментов рисования, выделением и перемещением элементов. Настройка интерфейса программы была выполнена таким образом, чтобы учащиеся видели перед собой всю поверхность, доступную для изображения. Набор инструментов рисования программы состоит из «карандаша», «кисти», «распылителя», «заливки», «палитры цветов». Данный набор мы считаем достаточным и доступным для учащихся начальной школы, имеющих некоторое знакомство с компьютером.

Работы показывают, как окружающие ребенка объекты становятся ценностно-значимыми образами предметной среды, что определяется цельностью восприятия, наблюдательностью детей, желанием создать картину мира со всеми особенностями, замеченными в природе, отсутствием стремления к достижению реалистичности изображения. Главным становится формирование ценностного отношения к изобразительной плоскости, понимание эстетической ценности и значения каждого элемента художественного образа.

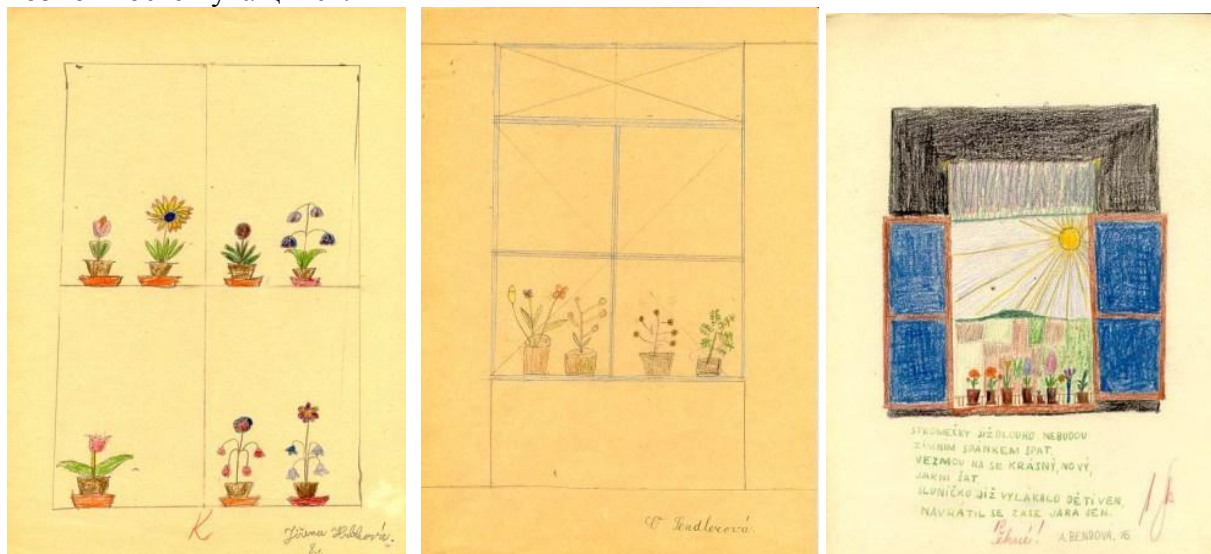
При работе с учащимися начальных классов инновационные технологии используются в минимальном количестве, что определяется возрастными особенностями учащихся: их быстрой утомляемостью, сложностью даже простых графических программ, требующих длительной концентрации внимания, соблюдения последовательности действий, отсутствием к достижению реалистичности изображения.

По мере взросления для изображения предлагаются цветок, букет в пространстве.

Перед учащимися ставится задача представить положение цветов в пространстве, например, на подоконнике окна. Таким образом, задание направлено на целостное восприятие мира и композиционное решение листа.

В ходе изучения работ учащихся Чехословакии и методических рекомендаций было выявлено, что в начале работы над композицией учитель рекомендовал создать раму для будущей картины с целью ориентации детей на завершенность и цельность образа. В данном случае свободное поле по краям листа создает раму окна, где в дальнейшем ребенок изобразит цветы. Характер соотношения элементов графического дизайна и

собственно изображения дает основание для выявления индивидуальных творческих возможностей учащихся.



В рисунке Иржены Грбковой (П107 № 270) (рис. 5) внимание сосредоточено на изображении особенностей цветов, их разнообразии. Рама окна представлена достаточно условно, она лишь определяет положение цветов, задает композицию. В работе же О. Сендлеровой (П107 № 271) (рис. 6) изображение рамы окна несет значительно большее композиционное и изобразительное значение. Учащийся подробно изображает элементы окна: подоконник, створки окна, их пропорциональные соотношения. «Окно», нарисованное А. Бендовой (П107 № 246) (рис. 7), становится не только местом расположения цветов, но и рамой для пейзажа, расположенного за ним. По-видимому, творческое мироощущение нашло выражение в рассказе, сочиненном автором рисунка.

Задание на изображение цветов на окне может быть предложено, как младшим школьникам, так и более старшим ученикам.

В этом задании учащемуся предлагается посмотреть на окружающий мир не со всех сторон, а через окно, увидеть его с одной точки, передать увиденное в рисунке. Окно раскрывается ребенку как окно в мир, организуя связь замкнутого пространства собственного дома с окружающей действительностью, которую предстоит познать. Через использование рамы у ребенка формируется отношение к рисунку как картине, произведению искусства, обладающему цельным художественным образом. Здесь же вводятся элементы графического дизайна, не ограничивающие замысел ребенка. Одним из таких элементов является фиксация изображения на листе посредством рамы. Наблюдение и изображение окна и мира за пределами квартиры является одновременно приёмом концентрации внимания (рис. 8).



Перед учащимися 6 класса при выполнении рисунка по теме «Цвет в произведениях живописи», ставится задача создания единого образа, общей среды внутреннего помещения, натюрморта (букета) и пейзажа. Таким образом, ученики смогут



увидеть особенности освещения предмета, стоящего на окне, что позволит познакомить их с новым приемом письма, эффектом контражура.

На первом уроке школьники работают в традиционной технике, на дополнительном занятии им предлагается выполнить задание с использованием графической программы, например CorelDraw (рис. 9). Художественный образ букета цветов уже сложился у учащихся в ходе работы традиционными графическими материалами.

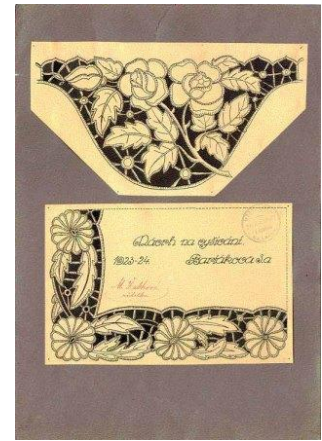
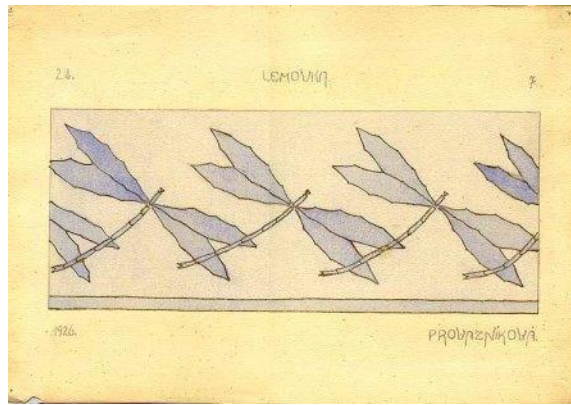
Особенностью работы в графической программе является то, что положение и размеры всех элементов картины могут изменяться в процессе работы, что дает дополнительные возможности по созданию выразительного образа, стимулирует художественно-творческую активность учащихся. Возможности программы по внесению изменений, разнообразие материалов, имитирующих различные графические и живописные техники, раскрывало перед учащимися новые возможности по визуализации образа. При выполнении рисунка нежелательно использование готовых изображений и «фигурных кистей». Ограничение возможностей компьютерной программы сделано с целью сохранения цельности работы, так как одновременное использование разных материалов нарушает целостность картины.

Наличие предварительного замысла является обязательным условием при работе, как традиционным способом, так и на компьютере. Многообразие изобразительных эффектов, предлагаемых графическими программами, отвлекает подростка от создания целостного образа. Стремление к реалистичности изображения часто не реализуется, что может вызвать негативную реакцию. Сочетание двух способов работы над замыслом: на листе бумаги и на экране компьютера содействует формированию сознательного отношения к деятельности, целостности художественного образа.

Цветы и листья являются объектами для изображения с натуры и для создания декоративных работ, что может быть выполнено традиционными графическими средствами и с помощью графических компьютерных программ.

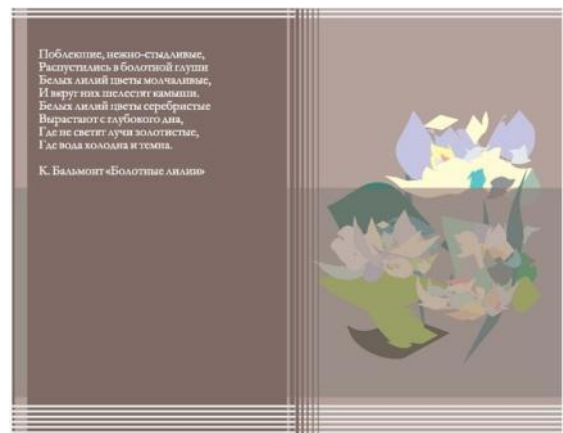


Работы учащихся Чехословакии показательны разнообразием подходов к изображению цветов (рис. 10—15). Это и графические зарисовки растений с натуры, и живописные работы, и композиционно-исследовательские композиции, и декоративные образцы. Все рисунки отличаются высоким эстетическим и качественным уровнем исполнения, свободой в составлении композиции.



Отдельно можно выделить задание по проектированию книги. В ходе этой работы использование ретроспективных методов и инновационных методов происходит наиболее органично. Введение заданий на иллюстрирование в возрасте 11—14 лет характерно для многих стран, что определяется развитием интереса к литературе, стремлением подростков к выполнению рисунков к затронувшим их сюжетам. Использование компьютерных технологий обусловлено синтетическим характером книги, современной технологией ее проектирования.

В работе над книгой подростки выбирают литературное произведение, отбирают выразительные средства, определяют конструктивно-изобразительное выражение замысла как синтеза слова, конструкции книги, изображения и декоративного оформления. Результатом работы становится макет книги, выполненный группами учащихся по 4—5 человек. Макетирование происходило без предварительных эскизов в программе CorelDraw, позволяющей выполнить все операции, необходимые для создания макета в единстве обложки, заставок, концовок, разворотов и других элементов (рис. 16, 17).



Программа дает возможность выбрать художественный стиль шрифта, оформления страницы, конструкции книги, соответствующий эпохе создания произведения. Иллюстрации выполняются в традиционных и компьютерных графических техниках. Главной при выполнении иллюстрации стояла задача изобразительного выражения словесного образа в композиционно оправданной форме.

Сочетание традиционных графических средств с новыми технологиями открывает оптимальный путь для организации творческого процесса работы над проектом — от замысла до его исполнения в электронной форме, обеспечивает освоение изобразительной плоскости листа и листа в информационном пространстве.

## **Вопросы к докладчику:**

Баженова Л. М.:

**В связи с чем рисунки 20—30-х гг. XX века, сделанные в Чехии, сравнивались с современными?**

-В настоящее время в связи с распространением компьютерных технологий, дизайн занимает все большее место в образовании учащихся. Совершенствование практики современного образования во многом обусловлено степенью освоения исторического опыта. Репрезентативные коллекции из Великобритании, Франции, Голландии, Японии, Чехословакии, Испании, США, России Института художественного образования РАО, как показали исследования Ю.В. Голобокова, Л.В. Высоцкой, Н.В. Гросул, А.А. Дмитриевой, Т.А. Копцевой, Ю.Н. Протопопова, Н.Н. Фоминой, отражают основные подходы к художественному образованию периода 1920—1930-х гг., где значительное место занимают элементы дизайна. Наиболее репрезентативной в данном направлении является коллекция работ учащихся из школ Чехословакии. В результате исследования в историческом опыте художественного образования Чехословакии были выявлены задания развивающего характера, имеющие актуальное значение для приобщения к дизайну современных учащихся. Задания были адаптированы в соответствии с реалиями художественного образования в условиях современной школы и содержанием программы «Изобразительное искусство и художественный труд».

Ермолинская Е. А.:

**Почему для анализа была выбрана именно Чехия?**

**Какое преимущество у компьютерной графики перед изобразительным искусством?**

-Труды основоположников педагогики искусства 1920—30-х гг. (А.В. Бакушинский и его коллеги) дают основание считать, что формирование проектной культуры обусловлено развитием пространственного мышления учащихся. Исследование, проводимое лабораторией истории художественного образования Института художественного образования РАО коллекции произведений изобразительного творчества детей и подростков за прошедшее столетие, показало, что систематическое представление об этом направлении художественного образования дает репрезентативная коллекция, поступившая в 1930-е гг. из учебных заведений Чехословакии. Целостная чехословацкая система предоставляла возможность педагогу для вариативной интерпретации примерного содержания образования при сохранении основных принципов; открывала возможности учащемуся для проявления творческой индивидуальности; формировала отношение к процессу и результату проектной деятельности как художественному произведению, задания соответствовали психологическим особенностям, возрастным возможностям и интересам учащихся; отражала в учебной деятельности все виды дизайна, имевшие место в культуре 1920—30-х гг.

- Сочетание в заданиях художественной и дизайнерской деятельности обеспечивает развитие наблюдательности, художественных навыков, фантазии, воображения, чувства пространства и визуального мышления. Работе на компьютере предшествует определение замысла в виде эскиза на листе бумаги, что позволяет устранить хаотичность в проектировании. Использование компьютера расширяет возможности в реализации замысла, облегчает выполнение построений, пространственная модель позволяет видеть объект с разных сторон. Работы, выполненные на компьютере, отличает качественный уровень исполнения, что является трудно достижимым при работе традиционными техниками и в то же время привлекает многих учащихся. Особенностью работы в

графической программе является то, что форма, цвет, положение и размеры всех элементов картины могут изменяться в процессе работы, чем пользовались учащиеся. Возможности программы по внесению изменений, разнообразие материалов, имитирующих различные графические и живописные техники, раскрывало перед учащимися новые возможности по визуализации образа. Компьютерные программы позволяют выполнять композиции из заданных конфигураций, с изменением их размеров, цвета и фактуры, что невозможно при рукотворной работе.

Коротеева Е. И.:

**Какие задачи ставятся перед разными возрастными группами, и чем они отличаются?**

- Учащимся начальных классов предлагаются композиционные, колористические, конструктивные, пространственно-композиционные задания, связанные с окружающей детей действительностью, направленные на освоение различных приемов работы графическими материалами и инструментами компьютерных программ; развитие умения создавать композиции в пространстве листа и в информационном пространстве; развитие наблюдательности, эмоционально-эстетического отношения к природе. Учащимся начальных классов предлагаются простые графические компьютерные программы с небольшим набором инструментов, что было обусловлено возрастными возможностями: их быстрой утомляемостью, сложностью даже простых графических программ, требующих длительной концентрации внимания, соблюдения последовательности действий и отсутствием стремления к достижению реалистичности изображения.

В средних классах в связи с возрастными изменениями при построении занятий акцент смещается на конструктивные и проектные задания. Учащиеся овладевают основами проектирования в процессе групповой и индивидуальной деятельности под руководством преподавателя по разработке и реализации проектов, направленных на оптимизацию среды. Задания, предлагаемые учащимся средних классов, направлены на передачу эмоциональных состояний и ценностей окружающего мира, проектирование книги, ваз, мебели; расширение знаний о видах и жанрах искусства, дизайна, овладение живописными и графическими техниками, инструментами графических программ. Учащимся предлагаются профессиональные графические программы (Photoshop, CorelDraw, ArchiCAD) после определения замысла и художественного образа в рукотворном рисунке.

Задания, предлагаемые учащимся 8, 9 и 10—11 классов на уроках и факультативных занятиях, предполагают владение основными способами создания и воплощения художественного замысла в процессе реализации проектов культурологического содержания: учащиеся самостоятельно избирают литературную основу для проектирования книги, функцию дома, средства воплощения замысла, возможность реализации в материале (примеры: открытка, плакат, календарь, книга). На этом этапе происходила реализация индивидуальных и групповых проектов. При отсутствии возможностей воплощения проекта в материале проводилась презентация проектов. Особое внимание уделяется профессиональной ориентации старшеклассников. Содержание образования предполагает использование проектных заданий в учебной деятельности, комплексную, системную разработку каждого проекта, практическое знакомство учащихся с алгоритмом, методами и основными принципами дизайна. Оценка качества выполняемых учащимися старших классов заданий дается с учётом основных принципов дизайна: красоты, функциональности (пользы) и конструктивности (надёжности). Помимо конечного результата учитывается самостоятельность, заинтересованность, серьёзность учащего в процессе выполнения задания.