



**информационные и коммуникационные технологии  
в художественном образовании**

**Селиванова Татьяна Владимировна,**  
кандидат педагогических наук,  
руководитель исследовательской группы  
"ИКТ в художественном образовании",  
старший научный сотрудник  
Учреждения Российской Академии образования  
"Институт художественного образования", Москва.  
[t-selivanova@mail.ru](mailto:t-selivanova@mail.ru)

**Творческое образование в контексте компьютерных технологий**

Ребенок, сидящий у компьютера, у телевизора, вглядывающийся в экранчик смартфона, сотового телефона, айфона, игровой приставки – «Человек Кликающий» (по определению В.В. Тарасенко), пришедший на смену Читающему. Как информационная среда, электронный поток влияет на мировоззрение формирующейся личности, на творческие способности, мышление? Происходит ли обретение новых возможностей, открытие новых инструментов созидания, представления себя? А ведь именно в процессе креативной деятельности начинается поиск своего пути, своего занятия в жизни. Наблюдение и деятельное участие в процессе интеграции ИКТ в художественное образование, позволяет заметить любопытные закономерности. Стало общим местом замечание о клиповом сознании молодого поколения, о специфике восприятия окружающего мира в пульсирующем ритме бесконечной смены кадров, о печальном отторжении книжной культуры, о стене постепенно вырастающей между НАШИМИ (мир взрослых) идеалами, героями, ценностями и ИХ (мир детей) пониманием актуальности. За последнее десятилетие поражает резкое увеличение количества детей, воспроизводящих анимэшных героев и мультяшных персонажей в процессе творческой рефлексии на сказку про Рыбака и Рыбку, создающих открыточные пейзажи с закатами и восходами под видом собственной художественной фантазии. Заштампованность мировосприятия, оперирование готовыми образами стали распространенной чертой современного ребенка. Где же эта удивительная детская фантазия, непредсказуемый неожиданный взгляд на мир? Причем, если раньше такая специфика была характерна для подростков, то сегодня и самый творческий возраст – 6-9 лет подвержен той же заразе. Картина мира, построенная из Лего, населенная пластмассовыми персонажами, телепузиками, покемонами и смешариками вряд ли может сформировать оригинальное творческое мышление. Получается, что поток визуальной информации, обрушивающийся каждодневно на неокрепшие детские души, забивает его собственное «я», не дает ему возможности увидеть по-своему кошку во дворе – выходит очередной смешарик.

Но вот интересный феномен, с которым мне удалось столкнуться в течение последних пяти лет: в нашу детскую художественную Мастерскую стали приходить дети, которые на общем фоне заштампованного сознания резко выделились своими способностями к неумному фантазированию, к созданию невиданных образов, рождению метафор. Эти дети, по удивительному стечению обстоятельств не имеют дома телевизора, но у них есть компьютер, позволяющий смотреть фильмы и мультики, играть в игры,

осваивать Интернет, компьютерные программы. Причем, компьютер они осваивают самостоятельно, они самоучки. А ведь идеология компьютерных технологий и рассчитана на интерактивные взаимоотношения между пользователем и машиной. Именно такой тип освоения программ и становится продуктивным, рождает новые мотивации для следующих шагов. Обучение на компьютерных курсах такого эффекта не дают, они не формируют запрос, они на него отвечают. Безусловно, я далека от мысли, что компьютер развивает, а телевизор «убивает». Конечно, везде важен контекст. Этот контекст в первую очередь создается взрослыми, теми, кто находится рядом. Эта окружающая среда либо формирует обстановку для интеллектуального развития, подталкивает к творчеству, либо, напротив, своим безразличием, отстраненностью обеспечивает безвоздушное пространство, заполняемое тем, что всегда рядом - телевизионным продуктом. Конечно, и телевидение бывает разным, образовательные программы, канал «Культура», развивающие культурологические передачи – все это можно найти в сетке вещания. Только для этого нужна мотивация, желание, осознанная необходимость. В компьютерных технологиях, в отличие от телевизионных, заложены возможности для саморазвития личности. Вопрос в том: кто, где и при каких условиях может сформировать мотивацию у современного ребенка для создания своего произведения, для проведения своего исследования, для совершения своего открытия?

Цифровые среды – естественные среды для интеллектуальной работы в той же степени, в какой письменность была для веков предшествующих. Раньше дети получали большую часть информации в вербальном виде от взрослых, сегодня они имеют возможность самостоятельного доступа ко всем источникам информации. В этом радикальном изменении есть свои плюсы и минусы, но это данность, которая заставляет искать решения для новых задач, поставленных перед образованием. Сегодня человек должен постоянно получать и обрабатывать новую информацию, постоянно самостоятельно учиться. Включение в художественное образование компьютера как информационного ресурса, инструмента для творчества и средства обучения видится наиболее перспективным и эффективным методом воспитания самомотивирующегося, креативного и компетентного ученика, формирования у него проектного мышления. Многолетнее сражение, которое ведет Сеймур Пейперт на территории образования в основном сведено к главному тезису: компьютер – универсальный инструмент творческой деятельности и средство, провоцирующее самостоятельное исследование, а не изолированный объект специализированного изучения. Доступность и разнообразие всех компьютерных технологий (трехмерность, анимация, видео, звук, имитация традиционных изобразительных техник, интерактивность, гипертекстуальность) позволяет рассматривать компьютер как открытую учебно-развивающую среду для творчества и самообразования как учащихся, так и преподавателей. Таким образом, трудно переоценить возможности информационных технологий как средств художественного выражения и как средств обучения для эстетического развития и художественного образования детей и подростков. Все ли в действительности соответствует нашей красивой декларации? Творят ли дети в школе, сидя за компьютером? Помогает ли компьютер творить учителям, в процессе подготовки к урокам? К сожалению, в большинстве случаев, в школе эти творческие, креативные искры между машиной и пользователем, учеником и учителем не высекаются. В чем видится проблема?

1. В первую очередь – в системе обучения компьютерной грамотности учителя. В том, что ему вместе с умениями пользоваться различными программами нигде не дают интеллектуальные инструменты для проектной деятельности как основы творчества с применением информационных средств. Обучение преподавателя самой простой программе для создания собственных презентаций PowerPoint в сочетании со знаниями графических программ (например, Adobe Photoshop) и умением наглядно сопоставлять образы, формализовать их, выявляя идею или проблему, дает возможность создавать яркие и эффективные обучающие продукты. Именно последняя компонента – обучение

азам проектной деятельности является необходимым гарантом дальнейшего творчества преподавателя. Гарантом того, что компьютер будет использован не в качестве электронной доски для написания темы и тезисов урока с необходимыми графиками – иллюстрациями, а как инструмент для интерактивного, образовательного действия, задача которого не информирование, а освоение и присвоение знаний учениками, а цель – самостоятельность мышления и творчество ученика.

2. Вторая проблема – это специфика включения ИКТ в образовательный процесс и, в частности, в художественное образование. В творческих работах не может и не должно быть образца, готового решения. Художественное творчество объединяет в себе интеллектуальный аспект и эмоциональную составляющую, что позволяет говорить об этом роде деятельности как основе современного образования. Рассматривая результаты внедрения в школу новых технологий, можно сделать выводы, что во многих случаях, в реальном учебном процессе практически не используется огромный спектр возможностей компьютерных технологий для развития творческих способностей учащихся, ограничиваясь узко-технологическими задачами обучения навыкам программирования, использования текстовых редакторов, поиску информации в сети. Причины этой проблемы видятся не столько в ограниченности технологических комплексов, сколько в неэффективности учебно-методической базы занятий, связанных с ИКТ.

Широко распространен, особенно в до-вузовском художественном образовании, подход к компьютерным технологиям как к еще одному художественному материалу, пригодному для творчества наподобие технологий масляной живописи или линогравюры. Подобное заблуждение влечет за собой автоматический перенос методик обучения традиционным художественным технологиям станковых видов изобразительного искусства на поле информационных коммуникативных технологий. Безусловно, в самих графических программах заложена большая палитра знакомых всем средств (карандаш, кисть, аэрограф, ластик и т.п.) и имитационных эффектов (акварель по мокрой бумаге, литография, гравюра, мозаика и тому подобных), что дает возможность любому пользователю почувствовать себя импрессионистом или пуантилистом. Но специфика электронных технологий заключается не в создании на экране монитора акварельного пейзажа или витража. Принципиальное отличие заключается уже в том, что экран не подменяет собой лист бумаги, это – прежде всего, пространство, синтезирующее некий объем информации. Информация распределена не только на плоскости экрана, но и во времени, то есть активно изменяема и организована в нелинейную структуру. Параметры экранного компьютерного образа – это не только высота, ширина, глубина, цвет и контраст, но и параметры движения, динамика взаимодействия между пользователем и программой, одновременное существование нескольких информационных блоков.

Пожалуй, ближе всего к специфике творческой работы с информационными коммуникационными технологиями находится кино-творчество с присущими ему составляющими (сценарием, раскадровками, аудио сопровождением и т.д.). Основное различие – это интерактивность (свойство компьютерной системы реагировать на каждую команду пользователя) и гипертекстуальность (технологическое свойство, позволяющее оперативно переходить от одного документа к другому с помощью постановки курсора на играющую роль ссылки слово, фразу или изображение)) как главные признаки мультимедийного продукта, предполагающие возможность выбора пользователем своей последовательности просмотра и освоения информации в электронной форме.

Создание некоего изображения с помощью графических программ лишь малая часть общей проектной работы. Возможности компьютерных технологий позволяют учащимся органично интегрировать визуальный образ, письменный текст, звук и движение в органически единое содержание электронного художественного объекта. Подобный тип художественной деятельности, синтезирует в себе элементы технологии, науки и

искусства и является продуктом специфического многопрофильного художественного образования, способного решать проблемы интеграции знаний из столь различных областей человеческой деятельности. Специфика новых электронных технологий требует развитого проектного мышления, позволяющего выстроить всю цепочку последовательной творческой деятельности, направленной на создание многоуровневого информационного интерактивного художественного произведения. Поэтому главным для художественного образования, направленного на освоение компьютерных технологий является не овладение программными средствами, а развитие проектных методов работы для их использования.

3. Третья проблема – практически полное отсутствие на рынке мультимедийной продукции дисков, включающих в себя не только безбрежный объем информации, но и интерактивную творческую компоненту, провоцирующую учащихся к самостоятельным исследованиям и творческим работам. И вот, парадокс, прилавки магазинов и ларьков заполнены CD, среди этого изобилия очень скромно представлены отечественные диски по искусству и культуре, но и эта малая часть слабо востребована, так как, по сути, большинство дисков представляют собой электронные книги (текст + иллюстрации) или библиотеки визуальных образов, которые очень трудно включить в ткань урока. Такие диски больше рассчитаны на самостоятельное прочтение материала или на использование их в качестве иллюстраций к рассказу преподавателя.

Подавляющее число отечественных образовательных цифровых ресурсов, (как на CDROM, так и в сети интернет), используют только одну возможность компьютерных технологий - информирование. Если же говорить о продуктах, предусматривающих некую возможность деятельности учащихся, которая была бы возможна с использованием ИКТ, то такие примеры чрезвычайно редки. В этих случаях создатели ресурсов ограничиваются предоставлением возможности небольшой интерактивной манипуляции - сложить пазл, примерить на фигуру костюм (нос, парик и т.п.), вращать ручку прибора, рисовать. Для художественного образования, которое является процессом активного познания, эти ресурсы могут служить только "сырьем", на основе которого гипотетический преподаватель будет формировать средства обучения, обладая для этого необходимыми методами. В действительности преподаватель не может воспользоваться в полной мере даже этими ресурсами, так как у него, как правило, отсутствует методическая база по использованию компьютерных технологий в своей предметной области, а универсальные средства эту задачу не решают, или только отчасти.

Давно уже назрела необходимость включения в структуру мультимедийного продукта некоего механизма, позволяющего перерабатывать, осваивать, проживать информацию, превращая ее в собственные знания. Сразу же хочется уточнить, что кроссворды, тесты (как наиболее распространенные виды проверки усвоенных знаний), на мой взгляд, не решают поставленной задачи. Скорее всего, это могут быть задания, основанные на игровых технологиях или некая структура/алгоритм для создания своего проекта (исследовательского или художественного) на базе материала, представленного на диске.

Информационные коммуникационные технологии содержат огромный потенциал возможностей для развития и реализации личности. Этот потенциал может быть востребован только при целенаправленных усилиях ученых, психологов, педагогов и, в большей степени, методологов, направленных на анализ возможностей ИКТ и потребностей развития личности, которые могут быть удовлетворены с помощью этих технологий.

## Литература:

1. Пейперт С. Переворот в сознании. Дети, компьютеры и плодотворные идеи. -М.; Педагогика, 1989.- 138с
2. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования. – М.: Издательский цент «Академия», 2007. – 368с.
3. Селиванова Т.В. Значение проектной культуры для художественного образования в контексте развития новых информационных и коммуникационных технологий // Педагогика искусства: электронный научный журнал. - №1 2007, URL: <http://www.art-education.ru/AE-magazine/new-magazine-1-2007.htm> (дата обращения: 20.01.2008)
4. Существующие информационные системы сети Интернет по информационным технологиям в образовании // Аналитический обзор. – Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, М., 2001. – 140 с.
5. Тарасенко В.В. Человек Кликающий (Глобальная компьютерная сеть как философская проблема). // Журнал "Планета ИНТЕРНЕТ" №4(6) 1997 с.62.