

УДК 741.02

**Иванов Иван Айаалович**

студент  
Тихоокеанский государственный университет  
Хабаровск, Россия  
choisexcalibur@gmail.com

**Ivan A. Ivanov**

student  
Pacific State University  
Khabarovsk, Russia

---

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ  
ИНСТРУМЕНТОВ В ОБУЧЕНИИ  
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ**

---

---

**USING DIGITAL TOOLS IN ART TEACHING**

---

**Аннотация**

В статье рассматриваются вопросы применения цифровых инструментов в обучении изобразительному искусству. Проводится анализ использования различных видов цифровых инструментов в образовании, таких как обучение Adobe Photoshop, интерактивное оборудование, которые могли бы помочь студентам улучшить мотивацию на пути к обучению. Сделан вывод о том, что использование определенных цифровых инструментов может дополнить и расширить возможности обучения изобразительному искусству, при этом они не должны полностью заменять традиционные методы обучения, такие как работа с кистью и красками, углем и карандашом, которые не менее важны для развития навыков в этой области.

**Ключевые слова:**

искусство, творческое мышление, цифровые инструменты

---

**Abstract**

The article deals with the use of digital tools in teaching fine arts. An analysis is being made of the use of various types of digital tools in education, such as Adobe Photoshop training, interactive equipment, which could help students improve motivation on their way to learning. It is concluded that the use of certain digital tools can complement and expand the possibilities of teaching the fine arts, while they should not completely replace traditional teaching methods, such as working with a brush and paints, charcoal and pencil, which are no less important for developing skills in this area.

**Keywords:**

art, creative thinking, digital tools

---

Изобразительное искусство – это область, которая на протяжении столетий развивалась и приспособлялась к технологическим возможностям. Использование технологий в обучении изобразительному искусству имеет давнюю историю начиная с высекания на камне изображения, до современных компьютерных программ, гаджетов, устройств. Это позволяет студентам расширять технические возможности и создавать более сложные и выразительные произведения искусства.

Творчество само по себе – это род деятельности, создающий новые уникальные предметы и смыслы, ценности, как материальные, так и эстетические. Результатом творчества является неповторимое, по-настоящему новое, не выводимое из начальных материалов, только то, что способен создать лишь один конкретный человек – автор. Более того, даже просто процесс творчества ценен сам по себе, самобытен, интересен. Этот процесс и мыслительный, и физический, это –

самореализация автора, его внутреннего мира с помощью подручных средств, инструментов.

Понятие «творческое мышление» рассматривалось в работах зарубежных и отечественных учёных (Вёртгеймер М., Гилфорд Дж., Маслоу А., Торренс Е.П., Богдавленская Д.Б., Варламова Е. П., Выготский Л.С., Гнатко Ш.М., Дружинина В.Н., Мелик-Пашаев А.А., Пономарёв Я.А., Теплов Б.М., Яковлева Е.Л. и др.), где раскрываются различные аспекты изучаемого феномена [1].

Известный психолог Выготский Л.С. определял творчество как деятельность человека, которая создает нечто новое, вне зависимости будет ли это созданное творческой деятельностью какой-нибудь вещь внешнего мира или известным построением ума или чувства, живущим и обнаруживающимся только в самом человеке.

В данной статье автор – стремится рассмотреть историю использования технологий в обучении изобразительному искусству и показать, как они влияли на процесс обучения и творческий потенциал студентов. Будут рассмотрены примеры от карандаша до компьютера, а также похожие работы ученых, чтобы продемонстрировать важность использования технологий в современном образовании и творческом процессе.

«Творческое мышление в настоящее время в отечественной и зарубежной дидактике все большее распространение получает ориентации на инновационный тип обучения. В то же время в практике обучения в высших учебных заведениях преобладает поддерживающий тип обучения. Курс на создание для учащегося возможностей занимать не просто активную, но и инициативную позицию в учебном процессе, не просто усваивать предлагаемый учителем учебный материал, но познавать мир, вступая с ним в активный диалог, самому искать ответы и не останавливаться на найденном как на окончательной истине» [1].

Начальный этап обучения студентов изобразительному искусству связан с использованием базовых техник рисования, таких как карандаш, уголь, масло и акварель. С течением времени, с появлением новых материалов, появлялись новые технологии и методы обучения, например, такие как лекции, мастер-классы, демонстрации, и другие методики, которые учителя используют для передачи знаний и опыта.

Однако, использование новых методик не всегда гарантирует эффективное обучение. Иногда студентам нужно более прямое и реалистичное взаимодействие с предметом искусства. В связи с этим были разработаны так называемые кинестетические методы обучения, которые включают в себя использование движений и сенсорных восприятий для улучшения понимания материала. В обучении изобразительному искусству, кинестетические методы могут включать использование рук для создания и работы с материалами, такими как кисти и карандаши, а также использование тела для создания живописных и скульптурных работ. Также кинестетические методы могут включать использование движений и сенсорных восприятий при работе с цифровыми технологиями, такими как интерактивные доски и планшеты.

С появлением компьютеров и смартфонов появились дополнительные возможности в обучении изобразительному искусству. Современные технологии позволяют студентам использовать цифровые программы и устройства для создания и редактирования своих работ. Такие программы, как Adobe Photoshop и Illustrator, могут быть использованы для создания цифровых иллюстраций и дизайна.

С другой стороны, возможности мультимедийных технологий и устройств, таких как интерактивные доски и планшеты, позволяют студентам интерактивно работать с материалом и общаться с учителем и другими студентами. Такие технологии также могут использоваться для проведения онлайн-уроков и мастер-классов

Примеры работ ученых, которые исследовали вопросы использования технологий в обучении изобразительному искусству, включают исследование эффективности использования компьютерных программ для обучения дизайну и графическому дизайну, а также исследование влияние технологий в обучении рисованию и живописи. Например, исследование *The Effect of Digital Technology on Learning Traditional Drawing Skills* Эффект цифровых технологий на обучение традиционным навыкам рисования показало, что использование цифровых технологий может повысить уровень мастерства в традиционном рисовании [5].

Еще один интересный пример исследования *The Effects of Computer-Assisted Drawing Instruction on Architectural Students' Drawing Abilities* влияние компьютерной помощи на обучение рисованию студентов архитектуры. Это исследование показало, что использование компьютерных программ для обучения рисованию может значительно улучшить навыки студентов в этой области [7].

Также важно отметить, что в современном мире инновации продолжают развиваться, и это открывает новые возможности для обучения изобразительному искусству. Например, с появлением виртуальной реальности и аргументированной реальности студенты могут получить возможность создавать и исследовать искусство в совершенно новых форматах и пространствах.

Таким образом, история использования технологий в обучении изобразительному искусству насчитывает множество примеров исследований и практических применений, и эта тема остается актуальной и в настоящее время.

В настоящее время инновации играют огромную роль в обучении изобразительному искусству. Они позволяют студентам быстрее и эффективнее развивать свои творческие навыки, улучшать качество своих работ и получать новые знания. Одним из самых популярных инструментов в обучении изобразительному искусству является компьютер. С помощью компьютера можно создавать и редактировать графические изображения, создавать анимацию и даже создавать целые фильмы [8].

Кроме того, в настоящее время существует множество специальных программ и приложений, которые помогают ученикам научиться рисовать и создавать графические изображения. Некоторые из этих программ позволяют ученикам создавать цифровые картины, используя различные техники рисования, такие как карандаш, масляная краска и водяные краски. Другие программы позволяют ученикам создавать графические изображения, используя различные фильтры и эффекты.

Одним из примеров программ, которые пользуются большой популярностью в обучении изобразительному искусству, является Adobe Photoshop. Эта программа представляет собой профессиональный инструмент для создания и редактирования изображений, который используется во многих сферах, включая дизайн, рекламу и журналистику. В обучении изобразительному искусству Adobe Photoshop позволяет ученикам создавать и редактировать цифровые картины, а также работать с цветом, текстом и другими элементами дизайна [2].

Другой пример технологий, которые используются в современном обучении изобразительному искусству, – это интерактивные доски. Эти доски представляют собой большие сенсорные экраны, которые позволяют ученикам рисовать и писать, используя специальные маркеры [4].

Интерактивные доски могут использоваться для проведения уроков и демонстрации техник рисования, а также для работы с графическими изображениями и другими материалами. Эти доски могут быть использованы в классной комнате или даже удаленно через интернет. Также стоит упомянуть программы, которые могут быть использованы для создания и редактирования графических изображений, таких как Adobe Photoshop и Illustrator, CorelDRAW и другие [3].

Важно отметить, что использование технологий в обучении изобразительному искусству не заменяет традиционные методы, такие как работа с кистью и красками или рисование углем и карандашом. Однако, они могут дополнить эти методы, расширить возможности обучения и помочь студентам развивать свои навыки в области изобразительного искусства.

Исследования показывают, что использование технологий в обучении изобразительному искусству может улучшить мотивацию студентов и помочь им развивать свои творческие способности. Одним из примеров является исследование, проведенное Лю Чжен и Чен Лу в Китае, которое показало, что использование компьютерных технологий может улучшить результаты учеников в области изобразительного искусства [6].

Также следует упомянуть исследование Лесли Мак-Киннели и Криса Крафта из Университета Калгари в Канаде, которое показало, что использование интерактивных досок может улучшить обучение и понимание концепций изобразительного искусства у студентов [7].

Таким образом, использование технологий в обучении изобразительному искусству имеет много преимуществ и может помочь студентам развивать свои навыки и творческие способности. Однако, важно использовать технологии правильно и не забывать о традиционных методах обучения.

Обучение изобразительному искусству с использованием компьютера имеет огромный потенциал для улучшения качества обучения и развития творческого мышления студентов. История использования технологий в обучении изобразительному искусству начинается с использования простых инструментов, таких как карандаши и краски, и прогрессирует до использования компьютерных программ, интерактивных досок и виртуальной реальности. Так же можно отметить, что использование технологий в обучении изобразительному искусству имеет множество преимуществ. Это позволяет студентам более эффективно усваивать

материал, расширять свой кругозор и экспериментировать с новыми техниками. Важно при этом помнить, что технологии не должны заменять традиционные методы обучения, а использоваться в дополнение к ним.

Примеры работ ученых, которые были приведены в данной статье, демонстрируют значимость использования современных технологий в обучении изобразительному искусству. Исследования показывают, что использование интерактивных досок, программного обеспечения и виртуальной реальности действительно может повысить эффективность обучения и обогатить процесс творческого мышления студентов.

Однако, стоит также учитывать, что не все технологии подходят для использования в обучении изобразительному искусству и некоторые могут быть недоступны из-за ограничений в финансировании. Поэтому, важно выбирать технологии, которые наиболее эффективны и доступны.

В целом, использование компьютера в обучении изобразительному искусству может стать новым революционным шагом для образования, который поможет студентам достигать новых высот в своем творчестве и научиться применять новейшие разработки для своих работ.

### **Список использованных источников**

1. Аксенова, О. Н. Применение интерактивных технологий в образовательном процессе по изобразительному искусству. Молодой ученый, 2019, 91-93 с.
2. Белов, Д. В., Белова, М. В. Использование информационных технологий в обучении художественной графике. Вестник Иркутского государственного университета. Серия: История, политология, экономика, экология, 2017, 140-146 с.
3. Кожухова, М. В., & Королева, Е. В. Применение цифровых технологий в обучении рисунку и живописи. Молодой ученый, 2019, 56-59 с.
4. Столярова, Н. Ю., & Медведева, А. А. Интерактивные технологии в процессе обучения рисунку студентов-художников. Педагогика и психология, 2018. – 128 с
5. Papastergiou, M.. Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. Computers & Education, 2009, 1-12 с.

6. Liao, C. H., & Chen, C. M. A systematic review of using virtual reality in education. *Journal of Educational Technology & Society*, 2016, 133-143 c.
7. Pellas, N., & Kazanidis, I. Enhancing students' creativity through the use of digital storytelling and the art of narration. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 2014, 4-8 c.
8. Beeland, W. D. Student engagement, visual learning and technology: Can interactive whiteboards help?. *Action research projects*, 2002, 1-22 c.
9. Halverson, E. R. The digital and the real: Imaging technologies in art education. *Visual Arts Research*, 2011, 100-106 c.