

И. Г. Волкова (Научно-методическое учреждение «Национальный институт образования» Министерства образования РБ)

РЕАЛИЗАЦИЯ ПРИНЦИПА УПОДОБЛЕНИЯ ИСКУССТВУ В СОДЕРЖАНИИ ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ЗА КОМПЬЮТЕРОМ

Аннотация. Данная статья раскрывает реализацию принципа уподобления искусству, сформулированного Б. М. Неменским, на примере содержания компьютерного творчества обучающихся I ступени общего среднего образования. Автором обозначены

виды художественно-творческой деятельности учащихся младшего школьного возраста за компьютером, дана характеристика этих видов и представлены варианты заданий для каждого из них.

Приобщение учащихся младшего школьного возраста к компьютерным технологиям на современном этапе развития общества происходит очень рано. Рисование за компьютером является одним из видов компьютерного творчества. Интерес к нему проявляют многие учащиеся. Процесс обучения изобразительному искусству сегодня предполагает использование традиционных техник и материалов искусства и не включает практического освоения рисования за компьютером. По нашему мнению, это связано с отсутствием должного внимания к компьютерной графике, с проблемами организации уроков изобразительного искусства в компьютерном классе, с отсутствием разработанной системы таких уроков, с невысоким уровнем компетентности педагогических работников (учителей изобразительного искусства) в сфере компьютерных технологий. Между тем компьютерная графика как один из современных видов искусства имеет огромный потенциал для развития различных аспектов личности младшего школьного возраста. Актуальным становится противоречие между интересами современного обучающегося и содержанием обучения искусству в начальных классах.

Концептуальными основами решения обозначенного противоречия должно стать рассмотрение компьютерной графики и компьютерного творчества учащихся не только в контексте компьютерных технологий, но и как отдельного современного вида искусства и художественно-творческой деятельности. В соответствии с этим возникает необходимость экстраполяции принципов обучения изобразительному искусству на освоение компьютерной графики. Процесс освоения искусства предполагает изучение самой *сути* искусства. Это становится возможным при опоре на сформулированный Б. М. Неменским принцип *уподобления искусству* [1], который проявляется через включение в содержание обучения трех основных видов художественно-творческой деятельности (изображение, украшение, конструирование). Реализация заявленного принципа при обучении компьютерной графике возможна через включение в данный процесс трех видов художественно-творческой деятельности за компьютером – художественное рисование, декоративное рисование и художественно-конструктивное рисование. Рассмотрим каждый из перечисленных видов.

Художественное рисование – создание реалистичных или фантазийных образов с имитацией художественных техник графики, живописи. Данный вид рисования может быть представлен следующими заданиями:

– рисование на темы, близкие учащимся (семья, друзья, животные, сказки, путешествие и пр.);

- рисование по памяти (перцептивный опыт учащихся);
- рисование по представлению (фантазийные сюжеты).

Декоративное рисование – рисование с использованием обобщенной формы, стилизации, украшения и пр. Данный вид рисования может быть представлен следующими заданиями:

- подбор цветового решения контурного рисунка путем его раскрашивания;
- составление рисунка из частей (предлагаемых учителем, созданных учащимися);
- составление композиций-эскизов изделий декоративно-прикладного искусства (эскизы орнаментов, узоров для росписи, рисунка на ткани, витража, мозаики и пр.);
- декорирование элементов композиции;
- создание декоративных тематических композиций.

Художественно-конструктивное рисование – составление макетов печатной продукции различного рода (открытки, визитки, программки, афиши, объявления и пр.).

Наиболее простым в контексте учета возрастных особенностей учащихся 1–4 классов является декоративное рисование, в этой связи его целесообразно использовать на первом и втором годах обучения. Художественное рисование требует сформированного умения владеть манипулятором «мышь» и может использоваться к концу учебного года в небольшом объеме. Художественно-конструктивное рисование может использоваться на третьем, четвертом годах обучения.

Возможности существующих графических редакторов позволяют обеспечить все обозначенные виды художественно-творческой деятельности. Однако специфика программ компьютерной графики проявляется в том, что одна программа может быть эффективной для одного вида художественно-творческой деятельности, другая – для другого. В частности, для художественного рисования наиболее эффективны такие программы компьютерной графики, как ArtRage, Paint; для декоративного рисования – Paint, Paint.Net, TuxPaint, AdobePhotoshop, OpenCanvas; для художественно-конструктивного рисования – CorelDraw, Inkscape, Paint и др.

Возрастные особенности младших школьников требуют выбора одного графического редактора, на примере которого осваиваются все виды художественно-творческой деятельности за компьютером. Наиболее простым и доступным для I ступени общего среднего образования является графический редактор Microsoft Paint, который входит в пакет стандартных программ операционной системы Windows. Его инструментарий позволяет обеспечить все виды художественно-творческой деятельности за компьютером.

Таким образом, проблема рассмотрения компьютерной графики и компьютерного творчества с точки зрения искусства является актуальной в современной социокультурной ситуации. Ее решение должно осуществляться с опорой на принципы обучения искусству. Принцип уподобления искусству, на наш взгляд, может реализовываться через три вида художественно-творческой деятельности за компьютером. Учет данного принципа будет способствовать пониманию учащимися искусства в его целостности и единстве.

Литература

1. *Неменский, Б. М.* Педагогика искусства / Б. М. Неменский. – М. : Просвещение, 2007. – 255 с.