

## **Роль цифрового искусства в дополнительном образовании**

А.Д. Славных

Славных Анна Дмитриевна, преподаватель художественного отделения МБУ ДО «Детская школа искусств №6», г. Чита. e-mail: slavnykh.anna@mail.ru

Серьёзные перемены происходят в сфере образования, в то числе дополнительного. Современная ситуация в мире нестабильна, в последние два года основной проблемой человечества явилась пандемия. Многие школы дополнительного образования столкнулись с таким явлением как дистанционное обучение. Преподавателям пришлось заново искать методики и подходы к художественному образованию, и именно цифровые технологии сыграли решающую роль. Образовательные приоритеты изменились, на сегодняшний день возрастает спрос и потребность в курсах, посвященных цифровому искусству и творчеству во всей системе образования.

В данном случае, решающим голосом в пользу цифрового искусства выступает не дистанционное обучение в чистом виде, а новые требования к современному человеку. Сегодня успешному специалисту недостаточно просто качественно делать свою работу, нужно еще уметь ярко и грамотно представить результат своего труда, рассказать о своей деятельности зрителю, показать свой продукт. Внедрение цифрового искусства в художественное образование Забайкальского края – это подготовка конкурентоспособных выпускников, развитие и востребованность детских школ искусств, подготовка лучших абитуриентов для высшей ступени образования, и в результате - более грамотных специалистов. К тому же, современные дети живут в век цифровых технологий, использование всевозможных гаджетов и электронных устройств – неотъемлемая часть жизни.

Digital art или цифровое искусство — это направление в искусстве, основанное на использовании компьютерных технологий. Авторы digital art используют в процессе творчества компьютерные программы и технологии, а результатом являются произведения в цифровой форме [1].

Данное направление нельзя назвать новым для школ Забайкальского края, компьютерная графика во многих школах является вариативной частью в рамках дополнительной предпрофессиональной образовательной программы «Живопись». Но ввиду многих причин, среди которых нехватка кадров, слабое финансирование и материально-техническая база, данная дисциплина преподается не во всех школах.

В последнее время стало доступно много новых цифровых методов рисования с использованием компьютеров и программного обеспечения. Они включают ноутбуки, графические планшеты, интерактивные доски и специальное программное обеспечение, такое как Photoshop, 3D-max, Premier Illustrator и другие. Всё это значительно расширяет границы традиционного рисования [2].

Однако некоторые исследователи утверждают, что такая технология разрушает истинное художественное творчество, поскольку ставит механические процессы между художником и законченным произведением искусства. Есть опасения, что воздействие такого большого количества электронных изображений может отрицательно сказаться на воображении учеников [7]. Ряд исследований показывает обратное [3;4;5;6], цифровые инструменты могут предложить пользователю больше выбора и разнообразия, чем традиционные методы, поскольку учащиеся могут легко манипулировать инструментами рисования и могут выполнять последующий пересмотр и динамическое связывание идей и концепций. Многие всемирно известные художники экспериментируют с новыми технологическими возможностями, которые доступны в настоящее время. Художественное творчество и развитие становятся все более важными в современном мире, где визуальная информация имеет огромное значение.

В своей работе я знакоблю учащихся с цифровой живописью. На уроках живописи и композиции мы выполняем некоторые задания в графических редакторах. Был организован эксперимент, учащиеся были ознакомлены с программой и основными инструментами. Дано задание нарисовать рисунки на

разные темы с помощью традиционных инструментов рисования, а затем нарисовать те же идеи с помощью цифровых инструментов.

Многие дети не имели опыта работы в программе, но, тем не менее, к завершению урока почти все они правильно использовали инструменты и завершали свою работу, используя большую часть доступного программного обеспечения. Они сумели выразить в своих работах четкую идею. Можно было наблюдать, как различные инструменты побуждали их создавать всё больше работ, улучшая свой уровень. Оказалось, что в классе произошло общее улучшение художественного уровня, о чем свидетельствует использование более сложных идей, более эффективное и более широкое использование формы, цвета и пространства.

Делая выводы из проведенного эксперимента, мы можем говорить о том, что цифровые инструменты могут помочь детям в их творческом развитии дать возможность мыслить шире, выходя за рамки программных требований. Все ученики проявили самостоятельность и заинтересованность после раннего отсутствия уверенности.

Мы часто сталкиваемся с проблемой, что учащиеся прошедшие академическую школу, часто не могут оцифровать результаты своего труда, не владеют этими компетенциями. В то время как молодые дизайнеры, пользующиеся высоким спросом, в совершенстве владеют техническими программами по обработке и трансформации готовых изображений, часто не могут самостоятельно нарисовать свою собственную идею, не владеют элементарными базовыми знаниями по изобразительной грамоте. Поэтому внедрение программ по компьютерной графике может положить начало решению этой проблемы.

Развитие цифрового искусства на базе дополнительного образования – это возможность на новом уровне продемонстрировать профессиональные подходы в преемственности и сохранении традиций новыми средствами цифровых технологий. Обучение Digital art открывает дополнительные возможности для создания положительного имиджа образовательной

организации. Юные художники обязательно оценят такую возможность, и с ещё большим желанием будут погружаться в мир большого искусства в стенах художественных школ.

### **Литература**

1. Воложанина Е.А. — Проблематика цифровой живописи // Архитектура и дизайн. – 2019. – № 1. –URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=29622](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=29622)

2. Davis F.D. A technology acceptance model for empirically testing new end-user information systems: theory and result / F.D. Davis. - Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology, 1986.

3. Davis F.D. User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models / F.D. Davis, R. Bagozzi, P. Warshaw. – Management Science 35: 982–1003, 1989.

4. Faber C.H. Digital Drawing Tablet to Traditional Drawing on Paper: A Teaching Studio Comparison / C.H. Faber. - In Proc. IASDR, 2009.

5. Gan Y. The effect of drawing generated by students on idea production and writing in Grade 4 / Y. Gan. - Ontario Institute for Studies in Education, University of Toronto, 2008.

6. Hodes C. Computer as catalyst / C. Hodes. - Pub. Printmaking Today, Vol. 6 No. 2, p. 26, 1997.

7. Papadimitriou M. The impact images have on children`s learning in a Hypermedia Environment / M. Papadimitriou. - Journal of Hypermedia in Education, 2012.