**«ИНТЕГРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ НА ЗАНЯТИЯХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА»**

**Теряева Мария Александровна**

студенты 4 курса

очной формы обучения

Факультета искусств и физической культуры

Государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Ставропольский государственной педагогический институт

**Аннотация:** статья посвящена актуальной проблеме интеграции компьютерной графики в образовательный процесс по изобразительному искусству. В условиях стремительной цифровизации общества и растущей роли технологий в жизни современного человека, особенно детей, традиционные методы обучения изобразительному искусству нуждаются в пересмотре и адаптации к новым реалиям. В работе анализируется необходимость включения инструментов компьютерной графики в занятия изобразительным искусством, рассматриваются преимущества и возможности, которые это открывает для развития творческого потенциала обучающихся. Подчеркивается, что компьютерная графика, являясь неотъемлемой частью современной культуры, способна не только повысить интерес детей к занятиям изобразительным искусством, но и сформировать у них навыки работы с цифровыми инструментами, что является важным аспектом современной грамотности.

**Ключевые слова:** компьютерная графика, изобразительное искусство, интеграция технологий, цифровизация образования, мультимедийные технологии.

**«** **INTEGRATION OF COMPUTER GRAPHICS IN VISUAL ARTS ».**

**Teryaeva Maria Alexandrovna.**

**Student of 4 years of full-time study**

**Faculty of Arts and Physical Education**

**State budget educational institution of higher education «Stavropol State Pedagogical Institute»**

**Abstract:** **The article is devoted to the current problem of integration of computer graphics into the educational process of visual arts. With the rapid digitalization of society and the growing role of technology in modern life, especially children, traditional methods of teaching visual arts need to be rethought and adapted to new realities. The paper analyses the need to include computer graphics tools in visual arts, and considers the advantages and opportunities that this offers for developing students' creative potential. It is emphasized that computer graphics, being an integral part of modern culture, can not only increase children’s interest in visual arts activities, but also form their skills to work with digital tools, which is an important aspect of modern literacy**

**Key words: computer graphics, visual arts, integration of technologies, digitalization of education, multimedia technologies.**

Современный мир характеризуется стремительным развитием цифровых технологий, которые оказывают значительное влияние на различные сферы жизни, включая образование и искусство. Одним из важнейших аспектов этого процесса является использование компьютерной графики для создания визуальных произведений, способных передавать сложные идеи и эмоции через образы. Обучение средствам визуального повествования с применением компьютерных технологий становится неотъемлемой частью подготовки специалистов в таких областях, как дизайн, кино, реклама и мультимедиа.

**Актуальность** данной темы обусловлена тем, что с развитием современных технологий и доступностью визуальной информации, становится все более важным обучать детей умению анализировать и создавать визуальное повествование на уроках изобразительного искусства, а также в системе дополнительного образования. Дети среднего школьного возраста уже обладают определёнными навыками и знаниями в области изобразительного искусства, и актуально развивать их способности через использование современных методов и технологий, следовательно, занятия, направленные на совершенствование визуального повествования, помогают обучающимся среднего школьного возраста развивать воображение, аналитические способности, креативное и критическое мышление.

В современном мире для детей среднего школьного возраста характерна критичность мышления. Для обучающихся данного возраста свойственна большая требовательность к сообщаемой информации: «подросток усиленно требует доказательств». С.М. Болховитинова считает, что «стремление подростков найти ответы на актуальные в этом возрасте личностные проблемы требует значительности содержания текста». Особое внимание уделяется визуальной части получаемой информации.

В данном случае, нужно обратиться к работам Л.М. Выготского, где значение визуальной информации (например: наглядное пособие) на занятиях изобразительного искусства для детей среднего школьного возраста велико. Она помогает им развивать творческие способности, логическое мышление, эмоциональную сферу и социальные навыки.

Но в современном мире дети сталкиваются с рядом факторов, которые могут затруднять восприятие визуальной информации. Так из-за большого количества «визуального шума» происходит снижение концентрации внимания и трудности с выделением главного среди множества деталей. Одним из таких является перегрузка информации, так как обучающиеся ежедневно получают огромное количество визуальных стимулов через экраны смартфонов, планшетов, телевизоров и компьютеров. Следовательно, информация, которая поступает благодаря мультимедийным средствам, является далеко не всегда достоверной, но обучающиеся воспринимают ее именно таковой. Вся информация, которая поступает в таком виде, кажется правдивой. Обучающиеся, таким образом, перестают рефлексировать. Трухан И.А. говорил, что визуализация предполагает минимальную мыслительную и познавательную активность обучающихся, а визуальные дидактические средства выполняют лишь иллюстративную функцию. Дети, которые получают всю информацию уже в готовом виде, не могут самостоятельно освоить тот или иной материал, не могут выделить основное в тексте. Они не способны критически мыслить.

Это связанно и с недостатком времени для анализа. В условиях быстрого темпа жизни у детей часто нет возможности внимательно рассмотреть и проанализировать визуальные образы. Они привыкли к быстрому переключению между задачами и источниками информации, что сформировало «клиповое мышление».

Следовательно, визуализация должна быть направлена на заинтересованность детей к обучению, получению новых знаний и применению их на практике. Таким образом, основными аспектами художественного решения учебного пособия для обучающихся среднего школьного возраста являются: цветовое решение, отличающееся довольно ярким дизайном с добавлением на обложку иллюстрации, характеризующей предмет, экономичный формат, гарнитура шрифта, кегль, соответствующие данному возрасту, хорошо продуманная система иллюстрирования, использование внутренних элементов (колонтитулов, шмуцтитулов, колонцифр).

На сегодняшний день изобразительное искусство претерпело много изменений. Эти изменения связаны с развитием технологий, культурных тенденций и философских подходов к искусству. Одним из таких является цифровое искусство, где в последние десятилетия оно стало одним из наиболее динамично развивающихся направлений. Художники используют компьютеры, программное обеспечение и интернет для создания интерактивных, мультимедийных произведений, которые могут существовать как в физическом, так и в виртуальном пространстве.

Использование компьютерной графики на занятиях изобразительного искусства играет важную роль по нескольким причинам:

* Интерактивность и вовлечение зрителя. Современные технологии позволяют создавать интерактивные произведения искусства, которые требуют активного участия зрителя.
* Экспериментирование с формой и содержанием. Компьютерная графика дает возможность экспериментировать с различными формами и стилями. Обучающиеся могут смешивать традиционные техники с новыми технологиями, создавая уникальные произведения, которые бросают вызов традиционным представлениям об искусстве.
* Создание новых смыслов. Компьютерная графика позволяет обучающимся создавать новые смыслы и интерпретации старых сюжетов. Они могут переосмысливать известные мифы, легенды или исторические события, предлагая зрителю свежий взгляд на знакомые темы.
* Социальный комментарий. Многие современные художники используют компьютерную графику и интернет для выражения своих взглядов на социальные, политические и культурные вопросы. Через свои работы они могут критиковать общественные нормы, привлекать внимание к проблемам или просто отражать свою точку зрения на мир.

Еще одной и важной особенностью визуального повествования является цвет. Он оказывают значительное психологическое воздействие на человека. Это связано с тем, что каждый цвет вызывает у нас определенные ассоциации

Компьютерная графика предоставляет множество преимуществ для обучения средствам визуального повествования на занятиях изобразительного искусства.

* Расширение возможностей самовыражения.  Компьютерная графика позволяет ученикам экспериментировать с различными стилями, техниками и инструментами, недоступными при традиционном рисовании. Это открывает новые горизонты для творчества и помогает детям находить свой уникальный голос в искусстве.
* Ускоренное создание и редактирование изображений. В отличие от традиционных методов, где ошибки могут быть трудно исправимы, компьютерная графика предлагает возможность мгновенного редактирования и коррекции. Обучающиеся могут легко изменять цвета, формы, размеры объектов, а также пробовать различные варианты композиции без необходимости начинать всё заново.
* Доступ к цифровым инструментам и фильтрам. Программное обеспечение для графического дизайна включает в себя множество инструментов и фильтров, которые помогают создавать сложные эффекты, такие как тени, световые блики, текстуры и многое другое. Эти инструменты позволяют учащимся быстро осваивать продвинутые техники и достигать профессиональных результатов.
* Интерактивность и обратная связь. Использование компьютерных программ позволяет преподавателям и студентам взаимодействовать в реальном времени. Учитель может давать советы и рекомендации прямо в процессе работы над проектом, а ученики могут мгновенно видеть результаты своих изменений. Это способствует более эффективному обучению и развитию навыков.
* Развитие цифровых компетенций.  Обучение работе с компьютерной графикой развивает у обучающихся навыки, необходимые в современном мире. Они учатся работать с программным обеспечением, управлять файлами, использовать различные форматы изображений и видео. Эти компетенции будут полезны не только в художественном творчестве, но и в других сферах жизни.
* Возможность создания анимации и мультимедийных проектов. С помощью компьютерной графики учащиеся могут создавать не только статичные изображения, но и анимацию, видеоролики и интерактивные проекты. Это расширяет их возможности для визуального повествования и позволяет им рассказывать истории через движение и звук.
* Легкость презентации и распространения работ. Цифровые произведения искусства легко сохраняются, отправляются по электронной почте, публикуются в интернете или распечатываются.
* Экономия материалов. Работа с компьютерной графикой исключает необходимость покупки дорогостоящих художественных материалов, таких как краски, холсты, карандаши и бумага. Все, что нужно – это компьютер и программное обеспечение, что делает обучение доступным для большего числа учеников.
* Повышение мотивации и вовлеченности. Современные дети часто увлекаются технологиями, поэтому использование компьютера на занятиях изобразительного искусства может повысить их интерес и мотивацию к учебе. Это особенно важно для тех, кто предпочитает цифровое творчество традиционным методам.

На данный момент компьютерные классы оснащены базовыми программными средствами, которые часто используют на занятиях. Растровые графические редакторы. Например, стандартное приложение Paint или профессиональные графические системы Adobe Photoshop. Adobe Photoshop позволяет использовать слои, фильтры и инструменты цветокоррекции, значительно упрощая процесс создания сложных композиций.

Векторные графические редакторы. К ним относятся CorelDRAW.  Такие программы дают возможность работать с графическими примитивами и обеспечивают высокую точность рисунка. Применение графических редакторов способствует развитию креативности в художественном проектировании.

Программы для 3D-моделирования фотореалистичных изображений. К ним относятся Blender Foundation Blender. Возможность создавать сложные 3D модели с помощью ряда инструментов и функций; анимация объектов и персонажей с помощью кадров и ключевых кадров. Программа имеет возможность создавать текстуры и материалы для объектов, работу с физикой, симуляция жидкости, ткани, волос и многого другого, импорт и экспорт файлов в различных форматах.

Они обеспечивают возможность оперативного редактирования и использования различных эффектов, а также позволяют экспериментировать с идеями и концепциями, что может привести к более выразительным и инновационным решениям.

Таким образом, включение компьютерной графики в занятия изобразительного искусства обогащает учебный процесс, делая его более интересным, разнообразным и соответствующим современным требованиям.

Список литературы:

1. Джабраилова Л.Х., Эльбиева Л.Р., Демельханова З.У. «Понятие, принципы и формы субъектного взаимодействия педагога и обучающегося» [Электронный ресурс].
2. Козлова Н.Н. «Развитие творческих способностей учащихся при изучении компьютерной графики и анимации».- [Электронный ресурс].
3. Андреева А.Д. Психолого-педагогическое взаимодействие участников образовательного процесса а: в 2 ч. Ч. 2. 5-е изд. 2016. 347 с
4. Болховитинова C.М. и др. Композиция изданий: особенности проектирования различных типов изданий. - [Электронный ресурс].
5. Васильева Н.В. Образование сегодня и завтра: пути преодоления кризиса. М., 2011.- 127с.
6. Ляхнович М.С. «Роль визуализации в школьном образовании» - [Электронный ресурс].
7. Николовская Ю.В. «Потенциалы компьютерной графики в развитии художественных способностей учащихся» - [Электронный ресурс].
8. Юдин И.И. «Мультимедийные технологии в обучении»- [Электронный ресурс].
9. Снесарева Е.А. «Психолого-педагогические проблемы в современной системе образования»
10. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве. М.: АСТ: Астрель, 2007. 234 с.