

Крикун Елена Александровна,
учитель начальных классов,
МБОУ СОШ №13

Мананская Наталья Алексеевна,
учитель начальных классов,
МБОУ СОШ №13

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ СРЕДСТВАМИ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ

Аннотация. В статье рассматривается потенциал использования информационных технологий для развития творческих способностей младших школьников на уроках изобразительного искусства. Анализируются преимущества цифровых инструментов, таких как графические редакторы и программы для создания анимации, в контексте требований ФГОС. Представлены примеры практических заданий, способствующих формированию креативного мышления.

Ключевые слова: Информационные технологии, изобразительное искусство, творческие способности, начальная школа, цифровое рисование.

Современная система образования переживает активную цифровую трансформацию. Федеральные государственные образовательные стандарты нового поколения ставят перед педагогами задачу не просто передачи знаний, но и формирования у обучающихся универсальных учебных действий, ключевым из которых является способность к творчеству и генерации новых идей [3]. Урок изобразительного искусства (ИЗО) традиционно считается пространством для свободного самовыражения, однако именно здесь интеграция информационных технологий (ИТ) открывает принципиально новые горизонты для развития творческого потенциала ребёнка.

Многие педагоги опасаются, что использование компьютера или планшета может сделать творчество «бездушным» и лишить его индивидуальности. Однако при грамотном подходе ИТ выступают не заменой традиционных материалов (бумаги, красок, глины), а мощным инструментом, расширяющим палитру возможностей художника. Для младшего школьника, который интуитивно владеет цифровыми устройствами, такой формат обучения является естественным и высокопродуктивным.

Развитие творческих способностей средствами ИТ на уроках ИЗО можно разделить на несколько ключевых направлений:

1. Цифровое рисование и живопись. Графические редакторы (от простых вроде Tux Paint до более сложных, например, Krita или Procreate) позволяют ребёнку экспериментировать без страха ошибки. Функция отмены действия (Ctrl+Z) снимает психологический барьер «чистого листа». Ученик может свободно смешивать цвета, пробовать различные текстуры кистей, работать со слоями, создавая сложные композиции, которые было бы трудно или долго выполнять традиционными методами. Это развивает композиционное мышление и чувство цвета.

Пример задания: «Сказочный лес». Учащимся предлагается нарисовать традиционный лесной пейзаж акварелью. Затем они фотографируют свои работы и загружают их в программу Procreate или Krita. Используя слои, дети добавляют в свой реальный рисунок фантастических



существ (говорящие грибы, летающие рыбы в ручье), меняют время суток одним движением ползунка, добавляя сияние луны, или создают эффект свечения волшебных цветов. Это учит работать со слоями, светом и композицией.

2. Создание коллажей и фотоманипуляций. Программы для работы с графикой учат детей видеть мир в деталях. Задание «создать фантастическое животное», комбинируя части реальных фотографий, или «построить город будущего» развивает комбинаторное мышление, воображение и навыки визуального повествования.

Пример задания: «Рыба моей мечты» (для 1–2 класса). Дети ищут в интернете или используют личные фотографии различных животных и предметов: чешуя змеи, крылья бабочки, хвост павлина, пуговицы, шестерёнки от часов. В простом редакторе (например, Photorea) они вырезают нужные фрагменты и составляют из них изображение вымышленной рыбы, создавая уникальный образ. Задание развивает комбинаторное мышление и навыки выделения объектов.

3. Простая анимация. Создание покадровой анимации (GIF-баннеров) из собственных рисунков – это увлекательный процесс, который знакомит детей с основами мультипликации. Ребёнок учится создавать историю, передавать движение и эмоции персонажа через последовательность статичных изображений. Это синтез изобразительного искусства, литературы и технологии.

Пример задания: «Летающий лист» (для 3–4 класса). На первом уроке ученики рисуют осенний лист карандашом. На втором – используя планшет и приложение типа FlipaClip, они делают 5–7 кадров анимации. На первом кадре лист лежит на земле. На последующих – немного приподнимается, поворачивается, улетает за край экрана. Собрав кадры в последовательность, ребёнок получает первый в своей жизни GIF-файл. Он наглядно видит, как создаётся иллюзия движения.

4. 3D-моделирование для детей. Простые конструкторы трёхмерных объектов (например, Tinkercad) позволяют перейти от плоского изображения к объёму. Проектируя домик своей мечты или сказочный замок, ученик развивает пространственное мышление, которое является основой для будущих успехов в геометрии, черчении и инженерии.

Пример задания: «Архитектура будущего» (проектная деятельность). Класс делится на группы. Каждая группа в программе Tinkercad проектирует одно здание для города будущего: жилой дом, школу, парк развлечений. После этого все модели объединяются на одной цифровой платформе в единый городской квартал. Ученики развивают не только пространственное мышление, но и навыки командной работы.

Для успешной реализации этих задач учителю необходимо пересмотреть подход к организации урока. Наиболее эффективной моделью становится гибридный урок, где традиционные техники сочетаются с цифровыми. Например:

Этап 1. Зарисовки пейзажа с натуры в парке (акварель, карандаш).

Этап 2. Сканирование или фотографирование работ.

Этап 3. Обработка эскизов в графическом редакторе: добавление фантастических элементов, изменение цветовой гаммы, создание цифровой картины по мотивам пленэрных зарисовок.

Такой подход позволяет сохранить ценность живого наблюдения и ручного труда, одновременно давая ученику мощный инструмент для доработки и творческой интерпретации своей идеи.

Важно помнить о здоровьесберегающих технологиях. Работа за компьютером должна строго регламентироваться в соответствии с нормами СанПиН для начальной школы (не более 15–20 минут непрерывной работы), сопровождаться гимнастикой для глаз и правильной организацией рабочего места [1].



Таким образом, информационные технологии на уроках ИЗО перестают быть самоцелью и становятся средством достижения педагогических задач. Они помогают превратить каждого ученика из пассивного потребителя контента в активного творца, обладающего смелостью воображения и владеющего современным инструментарием для воплощения своих самых невероятных идей. Грамотная интеграция ИТ способствует не только развитию специальных художественных навыков, но и формированию метапредметных компетенций, необходимых для жизни в XXI веке.

Список литературы:

1. Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы: СанПиН 1.2.3685-21.
2. Григорьев О. В. Цифровая педагогика: вызовы и перспективы // Народное образование. – 2023. – № 4.
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования».
4. Смолянинова О. Г. Использование цифровых образовательных ресурсов в развитии личности школьника // Информатика и образование. – 2022. – № 7.
5. Тарасова Е. В. Арт-педагогика в цифровую эпоху: традиции и инновации // Педагогика искусства. – 2024. – № 1.
6. Яньшин П. В. Психология художественного творчества. – М.: Когито-Центр, 2020.

