

УДК 37.04-053

DOI: 10.18384/2949-4974-2023-4-173-187

УСЛОВИЯ РАЗВИТИЯ ВОООБРАЖЕНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ СТАРШЕ 18 ЛЕТ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОМУ ИСКУССТВУ

Меркушина Ю. В.

Государственный университет просвещения

141014, Московская обл., г. Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 24, Российская Федерация

Аннотация

Актуальность исследования вызвана необходимостью исследовать личностный подход и компьютерные образовательные технологии для развития воображения у обучающихся старше 18 лет, не имеющих опыта работы с живописными материалами. Работа основывается на классических методах преподавания изобразительного искусства в сочетании с цифровыми технологиями. В статье описываются основные условия и способы, развивающие воображение у обучающихся старше 18 лет изобразительному искусству в учреждениях дополнительного образования.

Цель. Целью исследования является разработка учебной программы, включающей в себя элементы интерактивного взаимодействия с обучающимися, использование цифровых технологий (нейросетей) для развития пространственного мышления и колористического и композиционного воображения у обучающихся.

Методы исследования. Анализ научной литературы, проведение занятий по предмету «Живопись» с обучающимися старше 18 лет, анализ их учебной и творческой деятельности на занятиях, наблюдение за развитием творческих умений группы являются методами исследования способов развития воображения учащихся.

Научная новизна/теоретическая и/или практическая значимость. Теоретической и практической значимостью исследования является вклад в процесс обучения изобразительному искусству, возможность использования способов развития воображения в методике преподавания живописи, совершенствование программ обучения изобразительному искусству для разновозрастных обучающихся. На основе апробированных результатов планируется написание методических пособий по изобразительному искусству. У обучающихся, прошедших курс по дисциплине «Живопись» с использованием цифровых образовательных технологий, появилась выставочная и конкурсная деятельность, повысился интерес к мировой художественной культуре и искусству, развилось стремление к совершенствованию своих умений. Показаны особенности влияния цифровых технологий на развитие воображения для реализации творческих идей.

Результаты исследования. Внедрена в образовательный процесс программа с элементами цифровых технологий, повысилось мастерство и творческий уровень обучающихся: они успешно перенесли трёхмерные объекты на плоскость холста или бумаги в виде грамотно выстроенных колористических и композиционных решений.

Выводы. Цифровые и информационные технологии, а также технические средства помогают достичь хороших результатов в современном образовательном процессе. С внедрением технологий в процесс обучения изобразительному искусству реализуется педагогическая деятельность с очевидными преимуществами.

Ключевые слова: андрагогика, способ, изобразительное искусство, информационные технологии, фантазия, учащиеся, преподаватель, развитие воображения, мышление, реальность, живопись

CONDITIONS FOR THE DEVELOPMENT OF THE IMAGINATION OF STUDENTS OVER THE AGE OF 18 IN TEACHING FINE ARTS

Yu. Merkushina

State University of Education

ul. Very Voloshinoy, 24, Moscow Region, Mytishchi, 141014, Russian Federation

Abstract

Relevance. The relevance of the study is explained by the need to explore the personal approach and computer educational technologies for the development of imagination in students over 18 years of age who do not have experience working with pictorial materials. The work is based on classical methods of teaching fine arts combined with modern digital technologies. The article describes the main conditions and methods that develop the imagination of students over 18 years of age in fine arts in institutions of additional education.

Aim. To develop a curriculum that includes elements of interactive cooperation with students, the use of digital technologies (neural networks) to develop spatial thinking and coloristic and compositional imagination of students.

Methodology. Analysis of scientific literature, conducting classes on the subject "Painting" with students over 18 years old, analysis of their educational and creative activities in the classroom, monitoring the development of the group's creative skills are the methods for the research into the ways to develop the imagination of students.

Scientific novelty/theoretical and/or practical significance. The theoretical and practical significance of the study is its contribution to the process of teaching art disciplines, the possibility of using the methods of developing imagination in the methodology of teaching painting, and improving the fine arts teaching programs for students of different ages. Based on the tested results, it is planned to write methodological manuals on fine arts. The students who completed the course in the discipline "Painting" with the use of digital educational technologies developed exhibition and competitive activities, increased interest in world artistic culture and art, and developed desire to improve their skills. The features of the influence of digital technologies on the development of imagination for the implementation of creative ideas are shown.

Research results. A program with elements of digital technologies was introduced into the educational process, the skill and creative level of students increased: they successfully transferred three-dimensional objects to the plane of canvas or paper in the form of well-built coloristic and compositional solutions.

Conclusions. Digital and information technologies, as well as technical means, help to achieve good results in the modern educational process. With the introduction of technology to the process of teaching fine arts, pedagogical activity is realized with obvious advantages.

Keywords: andragogy, method, visual arts, information technology, fantasy, students, teacher, imagination development, thinking, reality, painting

ВВЕДЕНИЕ

Основным принципом андрагогики, согласно теории Майкла Ноулза, является обучение не для школы, а для жизни [15, р. 350]. Это тесно связано с возросшими потребностями в совершенствовании имеющих профессий, а также с потребностями в освоении новых, более

перспективных направлений, в эффективном взаимодействии с быстроменяющимся миром. В. К. Шаповалов в своём труде «Социальное обучение взрослых: история, теория, технология» отмечает, что новая информационная, социальная и профессиональная ситуация созданы в процессе рыночных отношений в эконо-

мике и жизни общества, появились новые возможности и одновременно с этим произошли сокращения в области социальных гарантий людей. И этим обуславливается возросшее количество потребностей в переобучении большого числа людей, трансформирующееся общество перешло на новую ступень качественной системы образования, в которой существуют не только задача подготовки качественной рабочей силы, но и создание возможностей получения непрерывного образования, повышение культурной составляющей учебного процесса, разностороннее развитие личности и предоставление необходимой педагогической поддержки на всех этапах получения образования и повышения квалификации. Актуальность исследования в развитии свойств разума и мышления человека подчёркивается постоянной модернизацией систем образования всех образовательных систем развитых стран мира. Вместо базовой традиционной модели образования, существующей ранее, приходит непрерывное образование в течение всей жизни [12].

В жизни современного человека большую роль играют *информационные технологии*, компьютерные системы и средства связи, часто вливающиеся в образовательную парадигму и совершенствующие механизмы подачи информации в учебном процессе. Н. В. Серегин в статье «Художественное образование в современном мире» определил необходимые инновационные технологии, позволяющие оптимально организовать процесс художественного образования. Данные образовательные подходы в наибольшей степени способствуют развитию художественных талантов и воображения, затрагивают все стороны личности, – как совокупность подходов для интеллектуального и нравственного развития обучающихся [11, с. 58].

«Воображение – это психический процесс создания нового в формате образа, представления или идеи» [6, с. 182].

В. К. Кузин полагал, что человек может вообразить то, чего ранее никогда не совершал и не видел, может рисовать в уме образы событий и предметов, не существующих вовсе. Работа воображения направлена на практическую деятельность человека и её основу составляют новые фантазийные сочетания из тех систем, которые уже человек определил и сформировал в прошлом. Хотя *воображение* разрешает человеку отделиться от действительности, первоисточником таких действий служит *реальность*. Источником вымышленных изображений художника является жизненный и творческий опыт художника.

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Термин «*андрагогика*» был введён в образовательные системы Александром Каппом в 1833 г., но в широком применении оказался только в 60–70 гг. прошлого века. В буквальном переводе слово означает «ведение человека». Основные составляющие данного процесса могут быть определены как учебная, научная и социальная. «Как отдельная отрасль педагогики *андрагогика* позволяет удовлетворить потребность человека в знаниях сознательного избирателя той или иной научной или практической области» [14, р. 10].

Понятие андрагогики появилось на фоне быстро изменчивой конъюнктуры рынка труда, на фоне быстрых изменений в развитии общества, развития информационных технологий, прогресса человечества в науке и технике. Общество осознало необходимость совершенствования знаний, расширения кругозора для продвижения по карьерным лестницам, повышения культурного уровня.

В своём труде «Взрослый ученик» Малькольм Ноулз выделяет андрагогику из общего понятия педагогики факторами, которые имеют место в обучении взрослых, состоявшихся личностей [13, р. 17]. Те знания и умения, которые стремятся получить взрослые обучающиеся,

усваиваются осознано. Многие из учащихся точно определили цель, с которой пришли учиться, понимают, насколько ценны будут полученные знания в той или иной области, они стремятся развиваться духовно и интеллектуально. Участвуя в таком образовательном процессе, грамотный педагог достаточно просто сможет донести ценность своего образовательного курса до аудитории. Это может достигаться условиями, которые дадут обучающимся ощущение нехватки знаний в предметной области, и они будут стремиться к получению этих знаний и освоению предмета. Взрослый, в отличие от ребёнка, несёт ответственность за решения, которые принял.

В *андрагогике* основным назначением получения образовательных компетенций является решение задач, которые возникают в реальной жизни и в работе человека. Малькольм Ноулз пишет, что во время борьбы с неграмотностью населения в Соединённых Штатах успехов в обучении достигали немногие. Большинству неграмотного населения были непонятны причины, по которым им нужно освоить то, что предлагалось учителями. Отсутствие мотивации сказалось на учебном процессе – обучающиеся бросили занятия, не дойдя и до половины курсов. Именно тогда преподаватели решили понять причины, оказавшие такое воздействие на учащихся. При тщательном разборе ситуации появилось понимание, что педагоги предлагали обучающимся слишком сложные и непонятные для них задания и рассматривали ситуации и вопросы, никак не относящиеся к реальной жизни и не приносящие людям реальной пользы в решении профессиональных и бытовых проблем. Даже слова, предлагаемые педагогами для написания, были непонятны и чужды учащимся, отсутствовали в их словарном запасе. А задания по математике, которые предлагались для выполнения, никак не могли помочь разобраться с реальными проблемами по оплате чего-либо в банках и магазинах.

Поэтому педагоги, изучив ошибки, приблизили учебный процесс к реальной жизни, учли возможности населения, его развитие, его реальные нужды и мировоззрение. Тогда же, в XX в., и было разработано новое направление в обучении «взрослых учеников». Первоначально в XIX в. Александр Капп определил само понятие андрагогике только одним определением, обозначив тем самым только сам термин.

Цель и задачи исследования

Целью исследования является разработка учебной программы, которая будет понятна и интересна обучающимся, будет включать в себя элементы интерактивного взаимодействия с обучающимися, использование цифровых технологий (нейросетей) для развития пространственного мышления и колористического и композиционного воображения у обучающихся. В проведённом исследовании задачей являлось выявить влияние интерактивной среды на развитие наглядно-образного вида мышления, который непосредственно связан с воображением. В области изобразительного искусства большую роль играет отношение к творчеству и предметам культурной деятельности общества, проживающего в данную эпоху, а также доступность населения к техническим достижениям и новшествам. И если балетное искусство – вид деятельности, основанный в большинстве своём на физическом развитии, то художественные произведения на холсте или бумаге – результат работы творческого начала человека, которое можно и нужно развивать в любом возрасте посредством методик, раскрывающих таланты и развивающих воображение. Профессиональная переподготовка и обучение художественным дисциплинам взрослых людей возможны в образовательных учреждениях дополнительного образования, культурных центрах и художественных школах на базе специальных разработанных учебных планов, которые

учитывают специфику работы с разновозрастными обучающимися: их умения и привычки обращаться к компьютерным технологиям, занятость взрослого населения в основном роде деятельности, личную заинтересованность в получении знаний и умений в определённых областях изобразительного искусства (*живопись*, рисунок, композиция). Работа основывается на классических методах преподавания изобразительного искусства, основным является метод рисования с натуры, перехода «от простого к сложному», восприятия натуры как совокупности цветовых и тоновых отношений и плоскостей [7].

Методология и методы исследования

Методики преподавания творческих дисциплин зачастую основаны на практических методах преподавания, одним из разработчиков эффективной системы обучения разновозрастных учащихся был каталонский живописец и педагог Хосе Паррамон, основатель института Паррамон, преподаватель Массанской школы в Барселоне. Под его руководством были выпущены учебники по изобразительному искусству, которыми успешно пользуются обучающиеся всех возрастов, так как эта литература основана на практических классических методах преподавания живописи, рисунка и композиции.

Н. В. Серегин обосновал образовательную парадигму, подходящую для организации учебного процесса творческого направления, определил подходящие для выполнения художественных учебных работ инновационные технологии. Был разработан метод выстраивания образовательного процесса с внедрением в него способов всестороннего развития личности и с интеллектуальной, и с нравственной стороны [11].

В методиках преподавания изобразительного искусства существующие системы в большинстве своём ориентированы на обучение дошкольников, школьников

разных возрастов и студентов художественно-графических факультетов, уже имеющих опыт работы с графическими и живописными материалами. От методики преподавания творческих дисциплин взрослым людям, не имеющим опыта работы в творческих направлениях, ориентированные на детей системы отличаются полярно, это совершенно разные парадигмы, с разными заданиями, оборудованием, наглядными пособиями и подходами.

Одним из эффективных методов восприятия участников образовательного процесса предметов внешнего мира и вариантов его обозначения на плоскости холста или бумаги является его стилизация по внешним признакам [4, с. 26]. Это один из самых элементарных *способов* выражения в художественном творчестве, но в то же время он интересен и занимателен. С его помощью развивается глазомер, способность пространственно мыслить, анализировать натуру. Определяя визуальные качества предмета и перенося увиденное на плоскость, художник показывает своё собственное восприятие натуры, материала и формы. Дуб изображается мощным и широким деревом, берёза – тонкой и белой, ива – плакучей. «Определённый внешний признак даёт обучающемуся характеристику предмета: грусть, мощь, могущество, одновременно добавляя ему внешний признак: ветвистость, стройность, эстетичность» [4, с. 26]. Работая с визуальными восприятиями и развивая ассоциативное *мышление*, педагог помогает получить выразительность изображений, повысить качество работы. Как результат получаются креативные варианты создаваемых образов, усиление характеристик предмета даёт визуальную узнаваемость, иногда и в необычном восприятии и пространствах.

Важной составляющей художественного образовательного процесса в современном мире являются информационные и компьютерные технологии, вносящие

вклад в коммуникацию участников образовательного процесса и используемые для решения многих педагогических задач. Современные цифровые технологии также имеют огромное дидактическое значение, обладают уникальными возможностями и занимают одно из главных мест в современных методических системах. Основные возможности информационных технологий можно определить так:

- участники образовательного процесса имеют возможность в реальном времени общаться друг с другом, осуществляется моментальная связь обучающегося с педагогом;

- обучающиеся могут осуществить быстрый поиск необходимого виртуального источника, который предлагает преподаватель;

- они могут выделить и сохранить нужную информацию для повторения;

- сохранение большого количества времени, которое ранее тратилось на проезд к учебному заведению.

В приоритетных направлениях андрагогики художественного образования на сегодняшний день находится разработка и внедрение инновационных технологий, методов и технологий обучения творческим дисциплинам. В некоторых случаях информационно-компьютерные технологии могут способствовать улучшению образовательного процесса, а могут и наоборот. Но в любом случае такие технологии не смогут заменить педагога, это средство обучения.

Для развития воображения у обучающихся можно прибегнуть к включению новых моделей в обучении живописи и рисунку. В учреждениях образования всё чаще используются новые информационные и компьютерные ресурсы, создаются новые виды деятельности учащихся в информационных и технологических сферах, обучающиеся всё чаще используют познавательную модель, внедрённую в учебный процесс с интерактивными системами, программами, нейросетями. Как показала практика, использование

современных нейросетей помогло быстро увидеть возможные стилизации объектов в желаемых направлениях живописи, развивать воображение, обучающиеся научились применять нестандартные решения в колорите, цвете.

Основная задача преподавателя в том, чтобы контролировать качество используемого обучающимися материала, помогать учащимся выделять из общей информационной массы и использовать дидактически грамотные и полезные ресурсы для обеспечения качества образовательного процесса. Такие ресурсы могут не только повысить мотивацию к образовательной деятельности у обучающихся, но и изменить их отношение к мировым произведениям искусства в целом, повысить их культурный и моральный уровни. Важной задачей для педагога также является отбор нужного контента в информационном образовательном пространстве и обоснование своего выбора перед обучающимися.

В третьем тысячелетии человечество вступило в новую образовательную эру – информатизации [13, р. 109]. В результате исследований процессов внедрения новых электронных элементов в обучение было определено, что такие системы имеют не только положительные стороны, но и отрицательные, в большей мере это касается работы с творческими и художественными направлениями. При помощи поисковых систем участники образовательного процесса могут выполнять задания по нужным темам, вести проектную деятельность, выполнять презентации, посещать виртуальные музеи и выставки, посещать библиотеки.

Важнейшим и верным решением в информационной сфере было введение цифровизации традиционных народных искусств в медиaprостранствах цифровых музеев, данный способ можно расценивать как возможность хранить художественные ценности, предоставляя людям возможность знакомиться с мировыми шедеврами, не тратя на это лишнее время

и средства. Посещение музеев стало возможным для всех категорий обучающихся, включая тех, кто ранее не имел такой возможности по разным причинам.

Художественно-эстетическое воспитание является одним из главных аспектов андрагогики художественного образования. Без развития воображения и абстрактного восприятия натуры качественного художественного произведения как результата работы невозможно получить.

Организация исследования и ход работы

Великий Альберт Эйнштейн придавал способности к воображению огромное значение, возносил воображение над многознанием, полагал, что великие открытия человечество не может совершать без воображения. Воображение является свойством разума и мышления человека. О его значении рассуждал не только Эйнштейн, но и другие учёные с мировыми именами. К. Э. Циолковский отмечал, что даже в математических задачах во время их выполнения человек задействует воображение. Особую актуальность исследования процесса его развития можно отметить в творческой среде, поскольку воображение наряду с *фантазией* – это ведущие начала художника. Разница между *фантазией* и воображением в том, что *фантазия* – это способность создавать глобальные объекты, миры, а воображение зарождает идею, композицию, помогает разложить в голове изображение на нестандартные цветовые решения. Это распределение общего и целого по разным частям в колористическом и композиционном плане помогает выстроить целый законченный образ, воплотить придуманную идею на холсте или бумаге. Основой психического процесса воображения является богатый зрительный опыт обучающихся, их эмоциональное восприятие действительности.

Компьютерные технологии влились в образование давно и являются неотъ-

емлемой частью учебного процесса [3]. В досуговом центре был проведён эксперимент, в котором внедрили в занятие по дисциплине «живопись» использование нейросети как вспомогательного инструмента, выполняющего наглядную функцию по преобразованию ряда изображений в стилистически разные визуальные объекты. Обучающиеся в количестве пятидесяти человек под руководством педагога задействовали нейросеть Deep Art Effects. На рисунке 1 представлена работа, написанная при помощи нейросети маслом на холсте. Целью данного эксперимента было найти и внедрить в образовательный процесс ресурс, позволяющий развить воображение в области нестандартных колористических решений и объёмов, помочь увидеть в объекте рисования не конкретную вещь, а некий набор цвета и форм, позволяющих преподнести знакомые предметы в новом, нестандартном цвете и ракурсе. Изображение на рисунке 1 понятно по форме и сюжету: преобразовывая фотографию для прорисовки в технике масляной живописи при помощи нейросети, обучающийся увидел цветовые и тоновые решения, которые использовал при переносе изображения на холст, и которые помогли ему в дальнейшем писать в подобном стиле, практически не прибегая к помощи нейросетей.

Нейросеть Deep Art Effects – это ресурс, в котором обучающиеся могут, применив первоначальное и конечное изображения, создать живописные решения посредством алгоритмов копирования заданного начального изображения и переносов его стилистических и колористических элементов на второе изображение. В этом случае задействуется алгоритм переноса нейронного стиля, характерного для выделенных элементов стиля первого изображения и наложения этих элементов на контуры и плоскости второго. Получившийся результат подходит в качестве наглядного пособия для копирования в разных техниках живописи. В

данном случае нейросеть помогла увидеть нестандартные колористические и стилистические решения в изображении живой природы.

Искусственный интеллект является новым инструментом и экспериментальной площадкой для начинающего художника в визуальном искусстве, к тому же автоматизирует классические и долгие процессы по написанию картин. В таких условиях увеличивается ценность воображения художника, его индивидуальный творческий замысел [9, с. 212].

Воображение помогает человеку создать новое изображение, исполняемое на основе природы, но не переносить на бумагу или холст наблюдаемый зрительный образ, бездумно копируя, а трансформировать его под индивидуальный стиль и колорит. И это не просто реконструкция, а творческое изменение объекта в соответствии с видением и воображением художника. Поэтому воображение определяется как обязательная и неотъемлемая часть творческого процесса обучающихся, которая достигается завершением итогового образа картины. В нестандартных сочетаниях цветов, колорите, новом решении воображение отражает реальность природы. Идеи художника становятся очевидны благодаря сочетанию известных глазу предметов и форм, но соединение этих форм в единое целое неожиданны и нестандартны. И чем больше у творца жизненного опыта и зрительных воспоминаний, тем плодотворнее становится процесс создания живописного полотна. Очевидный плюс в развитии воображения даёт работа с интернет-ресурсами, что в совокупности с личностно-ориентированным подходом даёт прекрасные результаты в обучении.

Интернет-ресурсы имеют большой потенциал для развития воображения. С настоящее время существует огромное количество виртуальных музеев, выставок, которые можно посетить дистанционно и увидеть всё многообразие работ. Виртуальные выставки экспонируются



Рис. 1 / Fig. 1. Картина «Юный охотник» / Painting “Young Hunter”

Источник: написано автором.

в разных стилях и направлениях, представляя классическое и современное искусство. Задача педагога – подобрать грамотный контент, удачные для представления обучающимся виртуальные выставки, отобрать имеющие эстетическую и педагогическую ценность произведения искусства. Располагая ссылками на нужные ресурсы, участники образовательного процесса легко смогут найти необходимый материал. Хорошие результаты получаются при использовании интерактивного взаимодействия между участниками образовательного процесса, с задействованием виртуальных выставок. Стилистические особенности произведений мирового искусства при помощи нейросетей накладываются на предметы копирования на занятиях, получаются наглядные пособия и природы, которые позволяют взглянуть на предметы в новом ракурсе. В интерактивном взаимодействии при использовании аудиови-

зуальных средств создаётся восприятие импровизированной аудитории или кабинета как функционального средства. Обучающиеся ощущают среду художественных мастерских, создаётся мотивация к использованию воображения и фантазии. Интересная тематическая обстановка направляет человека на раскрытие творческого потенциала.

Интерактивная среда помогает развить наглядно-образный вид мышления, который непосредственно связан с воображением.

Использование цифровых средств в процессе обучения также раскрывает исследовательские таланты, обучающийся ставит целью получения знаний в той области изобразительного искусства, которая ему интересна [5].

Дидактическими условиями внедрения интерактивных образовательных технологий в процесс обучения изобразительному искусству являются:

- выстраивание образовательного процесса на использовании онлайн-диалогов, которые позволяют найти нераскрытый творческий потенциал обучающихся, решают личностные проблемы в восприятии искусства учащимися;

- внедрение в учебный процесс определённой образовательной среды, которая помогает раскрыть потребности и желания учащихся найти новые смыслы в процессе создания произведений искусства;

- определение роли педагога как помощника и наставника;

- заимствование преподавателем полезных и современных средств и цифровых источников обучения, компьютерных программ, сайтов, нейросетей, интерактивных досок, современных наглядных пособий как в дистанционном, так и в очных режимах обучения;

- тестирование аудитории при помощи современных тестов, использование методик, разработка творческих заданий, связанных с применением интерактивных технологий;

- использование системы контроля результатов и оценивания творческих работ, которая максимально открыта и ясна всем участникам образовательного процесса.

Дидактические условия как составляющие андрагогики изобразительного искусства постоянно меняются в условиях развития общества и науки. Изменяются требования к стандартам обучения, внедряются в образовательные процессы новые средства, появляется дистанционное образование и наличие свободного доступа множества людей к компьютерной технике. Трансформация дидактики художественного образования зависит от появления в образовательных процессах новых компьютерных технологий и средств, таких как электронные библиотеки, книги, новые компьютерные программы. В итоге разнообразие педагогических целей и задач в андрагогике художественного образования способствует огромному количеству дидактических условий их решения.

Результаты исследования

Дисциплина «Живопись» входит в курс «Изобразительное искусство», который состоит из нескольких модулей и дисциплин, но именно «Живопись» имеет главное значение в развитии колористических мышлений и воображения у обучающихся. Интерактивные материалы выбираются педагогом после тестирования или анкетирования учащихся с целью выяснения персональных творческих навыков работы с живописными материалами каждого обучающегося и личных пожеланий в учебном процессе всех проходящих обучение по курсу. Наглядность необходима для достижения схожести и правдоподобности изображаемых предметов. Преподаватель помогает найти пути, в которых осуществится максимальное задействование воображения. В начале обучения живописи была определена контрольная группа разновозрастных обучающихся (от 20 до 60 лет) и

распределена по наличию опыта работы с живописными материалами и навыков рисования. Занятия проводились при помощи интерактивных технологий в учреждении дополнительного образования (арт-кафе) два раза в неделю, продолжительностью 4 академических часа, в вечернее время. Контрольная группа делала работы гуашью, акварелью и маслом на протяжении двух месяцев. В начале курса работы обучающихся находились на невысоком уровне, если оценивать с точки зрения академизма (данная группа не имела опыта работы с художественными материалами (рис. 2). На рисунке 2 представлено несколько работ, отобранных как лучшие, сделанные по итогам первых двух занятий гуашью. В процессе рисования в качестве наглядного пособия была задействована интерактивная доска и нейросеть Deep Art Effects.

В процессе обучения изобразительному искусству взрослой, устоявшейся личности, необходимо применять личностный и индивидуальный подходы в образовании. Группа, в которой обучалось не более шести-семи человек, показала значительно лучшие успехи, чем группы из восьми и более обучающихся. В больших группах подавляющая часть

учащихся не проучилась и одного месяца, так как качество выполненных работ не удовлетворяло самих обучающихся, которые не могли получать достаточно внимания и помощи педагога по причине слишком большого количества людей в мастерской. Как показала практика, большой проблемой в первый месяц обучения был страх учащихся сделать что-то не так, сделать работу, которая не оправдает их визуальных ожиданий. Люди старших возрастов обладают большим жизненным опытом, определённым мировоззрением, вкусом, видели множество работ известных художников, могут оценить их качество и колорит. И в этом случае несоответствие их работы ожиданиям является довольно большой проблемой, ведь качество рисунка может стать лучше только благодаря большому количеству практики, а практику нужно наработать. Именно поэтому преподаватель должен уделить много времени проработке деталей, которые сделают работу визуально более качественной и удовлетворят ожидания обучающегося. При этом важно сохранить поведенческую линию как наставническую, принимая во внимание просьбы и желания всех участников образовательного процесса.



Рис. 2 / Fig. 2. Натюрморты в технике акварели, выполненные обучающимися контрольной группы / Still lifes in watercolor technique made by the students of the control group

По истечении двух месяцев обучения при помощи наглядных пособий, интерактивной доски и фотографий природы была сделана свободная копия пейзажа (рис. 3). В работах учащиеся применили смешанную технику (акварель с белыми), показали своё видение колорита природы, композиции, основываясь на первоначальном изображении.

В конце второго месяца обучения учащиеся также смогли написать работу с натуры в технике гуаши, которая была выполнена на довольно высоком уровне без применения нейросетей, были задействованы лишь собственное воображение и знания, которые обучающиеся приобрели в процессе обучения (рис. 4).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В андрагогике художественного образования большое дидактическое значение имеет развитие воображения обучающихся. Достичь хороших результатов в современном образовательном процессе помогают цифровые и *информационные технологии*, а также технические средства. В текущем времени педагоги не могут не замечать роли компьютерных технологий в образовательном процессе и в жизни учащихся. Современные технологии плотно внедрены в жизнь людей не только в обучении, но и в остальных сферах деятельности, в быту и в работе [1; 2]. Окружающая среда определяет культуру существования человека, и изобразительное искусство здесь не является исключением. Информационная среда



Рис. 3 / Fig. 3. Пейзажи в смешанной технике, выполненные обучающимися контрольной группы / Landscapes in mixed media technique made by the students of the control group



Рис. 4 / Fig. 4. Цветы в технике гуаши, выполненные обучающимися контрольной группы / Flowers in gouache technique made by the students in the control group

– это общепризнанное пространство для общения людей, а компьютерные технологии и программы позволяют педагогам легко донести до слушателей любой материал, наглядно показать изучаемые предметы. Основная задача преподавателя – правильно подобрать наглядные пособия, обратиться к верным источникам, выбрать интересный и полезный для освоения материал, чтобы обеспечить качественный образовательный процесс [8].

Быстроразвивающиеся мультимедийные и цифровые технологии в мире требуют от современных педагогов разработку новых дидактических подходов в образовательном процессе, которые позволяют развивать воображение, способности и живописные навыки. В обучение в настоящее время внедрено большое количество образовательных ресурсов, доступ к которым участники могут легко получить, не выходя из дома. Спектр мультимедийных технологий огромен, идея внедрения этих составляющих в образовательный процесс заключается в расширении и поиске новых способов подачи учебной информации. С внедрением цифровых и интерактивных технологий в процесс обучения изобразительному искусству реализуется педа-

гогическая деятельность с очевидными преимуществами:

- возможностью соединения логического и образного способов освоения информации;
- активизацией наглядности в освоении художественных дисциплин;
- обеспечением своевременной и правильной подачи информации с помощью интерактивного взаимодействия;
- возможностью быстро изучать полученные результаты, находить индивидуальные предпочтения обучающихся;
- наличием возможности корректировать скорость подачи информации для обучающихся;
- возможностью просматривать материал необходимое количество раз для усвоения его учащимся.

Таким образом, при работе с цифровыми и мультимедийными средствами и информационными технологиями обучающийся становится субъектом коммуникативного общения с преподавателем, что положительно сказывается на развитии воображения, творческого начала, культурной, творческой и выставочной деятельности.

Дата поступления в редакцию 13.03.2023

ЛИТЕРАТУРА

1. Аманжолов С. А., Аманжолова Ж. С. Цифровые технологии и их применение в методике обучения изобразительному искусству в электронной школе // Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности: XXI Международная конференция, XIX Международный конкурс научных и научно-методических работ: сборник трудов / под ред. Т. В. Пирязева. Москва: Экон-Информ, 2022. С. 5–8.
2. Галкина М. В., Ломов С. П., Уколова Л. И. Цифровизация объектов традиционного народного искусства в медиaprостранстве интерактивных музеев как уникальный метод сохранения художественных и духовных традиций // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. 2021. № 4. С. 89–96.
3. Галкина М. В., Чиркова Е. Ю., Михайлов Н. В. Основные аспекты цифровизации образования с точки зрения критического восприятия // Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности: XX Международная конференция, XVIII Международный конкурс научных и научно-методических работ, Международный конкурс «Нейросетевой рисунк»: сборник трудов / под ред. Т. В. Пирязева. Москва: Экон-Информ, 2021. С. 16–20.
4. Даутова О. Г., Диброва И. А., Кузьменко Е. Л. Образно-эмоциональная основа в графической стилизации изображения природных объектов // Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности: XVIII Международная конференция, XVI Международный конкурс научных и научно-методических работ. Международный конкурс «Искус-

- ственный интеллект в создании картин»: сборник трудов / под ред. Т. В. Пирязева. Москва: Экон-Информ, 2021. С. 25–27.
5. Дмитриевская Е. А., Аманжолов С. А. Использование информационно-компьютерных технологий на уроках изобразительного искусства. За и против! // Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности: XVII Международная конференция, XV Международный конкурс научных и научно-методических работ: сборник трудов / под ред. Т. В. Пирязева. Москва: Экон-Информ, 2020. С. 46–49.
 6. Кузин В. С. Психология / под ред. Б. Ф. Ломова. Москва: Высшая школа, 1982. 256 с.
 7. Ломов С. П. Дидактика художественного образования: монография. Москва: Педагогическая академия, 2010. 103 с.
 8. Пигида С. М., Чистов П. Д., Аманжолов С. А. Процесс работы над композицией живописного натюрморта // Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности: XX Международная конференция, XVIII Международный конкурс научных и научно-методических работ, Международный конкурс «Нейросетевой рисунок»: сборник трудов / под ред. Т. В. Пирязева. Москва: Экон-Информ, 2021. С. 177–180.
 9. Пирязева Т. В., Меркушина Ю. В., Герасименко И. И. Организация и проведение Международного конкурса проектов «Искусственный интеллект в создании картин» // Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности: XX Международная конференция, XVIII Международный конкурс научных и научно-методических работ, Международный конкурс «Нейросетевой рисунок»: сборник трудов / под ред. Т. В. Пирязева. Москва: Экон-Информ, 2021. С. 211–218.
 10. Пирязева Т. В., Соколов И. В. Информационные технологии в художественном и техническом образовании // Современные информационные технологии в образовании, науке и промышленности: XIV Международная конференция, XII Международный конкурс научных и научно-методических работ: сборник трудов / под ред. Т. В. Пирязева, В. В. Серова. Москва: Экон-Информ, 2019. С. 109–112.
 11. Серегин Н. В. Художественное образование в современном мире // Культура в Евразийском пространстве: традиции и новации. 2018. № 1. С. 57–62.
 12. Шаповалов В. К. Социальное обучение взрослых: история, теория, технология. Москва: Дашков и К°, 2018. 261 с.
 13. Claudette M. Peterson C. M. Ray Andragogy and Metagogy: The Evolution of Neologisms // Journal of Adult Education. 2013. Vol. 42. № 2. P. 80–85.
 14. Elwood F. H., Swanson R. A., Malcolm S. K. The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development. Oxford: Elsevier, 2005. 378 p.
 15. Knowles M. S. Andragogy, not pedagogy // Adult Leadership. 1968. № 16 (10). P. 350–352.

REFERENCES

1. Amanzholov S. A., Amanzholova Zh. S. [Digital technologies and their application in teaching methods of fine arts in e-school]. In: Piryazev T. V., ed. *Sovremennyye informacionnyye tekhnologii v obrazovanii, nauke i promyshlennosti: XVI Mezhdunarodnaya konferenciya, XIV Mezhdunarodnyj konkurs nauchnyh i nauchno-metodicheskikh rabot: sbornik trudov* [Modern information technologies in education, science and industry: XXI International Conference, XIX International Competition of Scientific and Scientific Methodological works: collection of works]. Moscow, Ekon-Inform Publ., 2022, pp. 5–8.
2. Galkina M. V., Lomov S. P., Ukolova L. I. [Digitalization of objects of traditional folk art in the media space of interactive museums as a unique method in the preservation of artistic and spiritual traditions]. In: *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Pedagogika* [Bulletin of the Moscow Region State University. Series: Pedagogy], 2021, no. 4, pp. 89–96.
3. Galkina M. V., Chirkova E. Yu., Mihajlov N. V. [The main aspects of digitalization of education from the point of view of critical perception]. In: Piryazev T. V., ed. *Sovremennyye informacionnyye tekhnologii v obrazovanii, nauke i promyshlennosti: XV Mezhdunarodnaya konferenciya, XVIII Mezhdunarodnyj konkurs nauchnyh i nauchno-metodicheskikh rabot, Mezhdunarodnyj konkurs «Nejrosetevoj risunok»: sbornik trudov* [Modern information technologies in education, science and industry: XX International Conference, XVIII International Competition of Scientific and Scientific Research-methodological

- works, International competition “Neural Network Drawing”: collection of works]. Moscow, Ekon-Inform Publ., 2021, pp. 16–20.
4. Dautova O. G., Dibrova I. A., Kuzmenko E. L. [Imagery-emotional basis in graphic stylization of the image of natural objects]. In: Piryazev T. V., ed. *Sovremennye informacionnye tekhnologii v obrazovanii, nauke i promyshlennosti: XVIII Mezhdunarodnaya konferenciya, XVI Mezhdunarodnyj konkurs nauchnyh i nauchno-metodicheskikh rabot. Mezhdunarodnyj konkurs «Iskusstvennyj intellekt v sozdanii kartin»: sbornik trudov* [Modern information technologies in education, science and industry: XVIII International Conference, XVI International Competition of Scientific and scientific and methodological works. International competition “Artificial intelligence in creating paintings”: collection of works]. Moscow, Ekon-Inform Publ., 2021, pp. 25–27.
 5. Dmitrievskaya E. A., Amanzholov S. A. [Use of information and computer technologies in fine arts lessons. Pros and cons!]. In: Piryazev T. V., ed. *Sovremennye informacionnye tekhnologii v obrazovanii, nauke i promyshlennosti: XVII Mezhdunarodnaya konferenciya, XV Mezhdunarodnyj konkurs nauchnyh i nauchno-metodicheskikh rabot: sbornik trudov* [Modern information technologies in education, science and industry: XVII International Conference, XV International Competition of Scientific and Scientific Methodological Works: collection of works]. Moscow, Ekon-Inform Publ., 2020, pp. 46–49.
 6. Kuzin V. S. *Psihologiya* [Psychology]. Moscow, Vysshaya shkola Publ., 1982. 256 p.
 7. Lomov S. P. *Didaktika hudozhestvennogo obrazovaniya: monografiya* [Didactics of art education: monograph]. Moscow, Pedagogicheskaya akademiya Publ., 2010. 103 p.
 8. Pigida S. M., Chistov P. D., Amanzholov S. A. [The process of working on the picturesque still life]. In: Piryazev T. V., ed. *Sovremennye informacionnye tekhnologii v obrazovanii, nauke i promyshlennosti: XV Mezhdunarodnaya konferenciya, XVIII Mezhdunarodnyj konkurs nauchnyh i nauchno-metodicheskikh rabot, Mezhdunarodnyj konkurs «Nejrosetevoj risunok»: sbornik trudov* [Modern information technologies in education, science and industry: XX International Conference, XVIII International Competition of Scientific and Scientific Methodological Works, International competition “Neural Network Drawing”: collection of works]. Moscow, Ekon-Inform Publ., 2021, pp. 177–180.
 9. Piryazeva T. V., Merkusheva Yu. V., Gerasimenko I. I., Paveleva I. N. [Organization and holding the International Competition of Projects “Artificial Intelligence in the Creation of Pictures”]. In: Piryazev T. V., ed. *Sovremennye informacionnye tekhnologii v obrazovanii, nauke i promyshlennosti: XH Mezhdunarodnaya konferenciya, XVIII Mezhdunarodnyj konkurs nauchnyh i nauchno-metodicheskikh rabot, Mezhdunarodnyj konkurs «Nejrosetevoj risunok»: sbornik trudov* [Modern information technologies in education, science and industry: XX International Conference, XVIII International competition of scientific and scientific-methodological works, International competition “Neural network drawing”: collection of works]. Moscow, Ekon-Inform Publ., 2021, pp. 211–218.
 10. Piryazeva T. V., Sokolov I. V. [Information technologies in artistic and technical education]. In: Piryazev T. V., Serov V. V., ed. *Sovremennye informacionnye tekhnologii v obrazovanii, nauke i promyshlennosti: XIV Mezhdunarodnaya konferenciya, XII Mezhdunarodnyj konkurs nauchnyh i nauchno-metodicheskikh rabot: sbornik trudov* [Modern information technologies in education, science and industry: XIV International Conference, XII International Competition of Scientific and Scientific Methodological Works: collection of works]. Moscow, Ekon-Inform Publ., 2019, pp. 109–112.
 11. Seryogin N. V. [Artistic education in the present-day world]. In: *Kul'tura v Evrazijskom prostranstve: tradicii i novacii* [Culture in the Eurasian space: traditions and innovations], 2018, no. 1, pp. 57–62.
 12. Shapovalov V. K. *Social'noe obuchenie vzroslykh: istoriya, teoriya, tekhnologiya* [Social training of adults: history, theory, technology]. Moscow, Dashkov i K° Publ., 2018. 261 p.
 13. Claudette M. Peterson C. M. Ray Andragogy and Metagogy: The Evolution of Neologisms. In: *Journal of Adult Education*, 2013, vol. 42, no. 2, pp. 80–85.
 14. Elwood F. H., Swanson R. A., Malcolm S. K. *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*. Oxford, Elsevier Publ., 2005. 378 p.
 15. Knowles M. S. Andragogy, not pedagogy. In: *Adult Leadership*, 1968, no. 16 (10), pp. 350–352.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Меркушина Юлия Валерьевна – аспирант кафедры живописи, ассистент кафедры композиции, мастер производственного обучения кафедры живописи Государственного университета просвещения;

email: merkushinayulia@mail.ru

Yulia V. Merkushina – Postgraduate Student of the Department of Painting, Assistant of the Department of Composition, Master of Industrial Training of the Department of Painting of the State University of Education;

email: merkushinayulia@mail.ru

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Меркушина Ю. В. Условия развития воображения обучающихся старше 18 лет при обучении изобразительному искусству // Московский педагогический журнал. 2023. № 4. С. 173–187.

DOI: 10.18384/2949-4974-2023-4-173-187

FOR CITATION

Merkushina Yu. V. Conditions for the development of the imagination of students over the age of 18 in teaching fine arts. In: *Moscow Pedagogical Journal*, 2023, no. 4, pp. 173–187.

DOI: 10.18384/2949-4974-2023-4-173-187