**Цифровая грамотность на уроках изобразительного искусства-не прихоть, а обязательный компонент успешного обучения современного поколения.**

Именно Цифровая грамотность является ключом к успешной адаптации в современном мире и обеспечивает конкурентоспособность на рынке труда. Цифровая грамотность включает в себя не только умение пользоваться компьютером и интернетом, но и навыки критического мышления, информационной безопасности коммуникации в цифровой среде и способность адаптироваться к постоянным технологическим изменениям.

**Цифровую грамотность, как компонент жизненных навыков. Роль цифровой грамотности учащихся в обучении изобразительному искусству. Значение цифровой грамотности для педагога изобразительного искусства.**

Цифровая грамотность – важный жизненный навык, влияющий на все области современной жизни и профессиональной деятельности, которые необходимы для жизни в современном мире, для безопасного и эффективного пользования цифровых технологий и ресурсов Интернета. Цифровая грамотность служит катализатором развития, потому что содействует самообразованию и приобретению других важных жизненных навыков гражданина информационного общества, потребителя электронных услуг.

Цифровая грамотность – рамочное понятие, объединяющее важные группы навыков: компьютерная грамотность включает и пользовательские, и специальные технические навыки в области компьютеров, ИКТ грамотность включает коммуникационную составляющую как набор пользовательских навыков для использования сервисов и культурных предложений, которые поддерживаются компьютером и распределяются через Интернет, и информационную составляющую, которая сосредоточена на ключевых аспектах общества, основанного на знаниях: способности оптимальным образом находить, получать, выбирать, обрабатывать, передавать, создавать и использовать цифровую информацию. В повседневной жизни цифровая грамотность помогает людям ориентироваться в цифровом мире и использовать технологии для повседневных задач, таких как банковские операции, онлайн-покупки, поиск информации, общение с друзьями и родственниками через социальные сети, а также для решения задач, связанных с работой, учёбой и личной жизнью.

*Уровни цифровой информационной грамотности:*

1. Пользователь ИКТ (базовый уровень)

2. Профессионал

3. Специалист

*Навыки пользователя ИКТ должны быть освоены всеми гражданами общества, основанного на знаниях, они включают умение:*

• эффективно выбирать и применять информационные системы и ИКТ устройства;

• использовать общедоступное программное обеспечение в повседневной жизни;

• использовать специализированные ИКТ средства и инструменты для работы;

• гибко адаптироваться к изменениям инфраструктуры и прикладных ИКТ инструментов.

Навыки профессионала в сфере электронного бизнеса представляют собой способности, необходимые для использования возможностей этого вида деятельности на базе Интернета.

*Среди наиболее важных навыков можно выделить следующие:*

• рационализация управления;

• продвижение наиболее эффективных и результативных способов организации бизнеса;

• освоение новых путей управления уже существующим бизнесом;

• выстраивание нового бизнеса.

*Навыки специалиста в области ИКТ требуют высокого уровня специальных знаний, необходимых для того, чтобы:*

• исследовать, развивать и совершенствовать инструменты ИКТ;

• управлять, производить, обеспечивать маркетинг и продавать ИКТ инструменты и услуги;

• консультировать, внедрять и устанавливать прикладные программы на основе ИКТ;

• обеспечивать работу, администрирование и поддержку, оказывать сервисные услуги при применении ИКТ.

Цифровые технологии становятся мощным инструментом в руках учителя изобразительного искусства, помогая не только расширить возможности творчества, но и сделать уроки более интересными и актуальными для современного поколения детей.

Использование цифровых технологий на уроках ИЗО позволяет по-новому взглянуть на процесс создания произведений искусства. Одним из наиболее доступных инструментов являются графические редакторы, такие как Adobe Photoshop, CorelDRAW или бесплатные аналоги, например, Krita или GIMP. Эти программы дают возможность ученикам создавать иллюстрации, редактировать фотографии, экспериментировать с цветами и текстурами. Например, задание «Создай пейзаж мечты» можно выполнить как на бумаге, так и в графическом редакторе. Работа с виртуальными кистями и инструментами позволит детям почувствовать себя настоящими художниками, создающими уникальные цифровые картины.

Еще одной важной областью применения технологий является анимация. Приложения, такие как Flipaclip или Toon Boom, позволяют создавать мультфильмы и короткие анимационные сцены. Учитель может предложить детям разработать простую анимацию, например, движущийся персонаж или смену времени суток. Такое задание развивает не только художественные навыки, но и логическое мышление, так как учащиеся должны продумать последовательность кадров и учитывать временные переходы.

Современные дети часто проявляют интерес к 3D-графике. Программы для 3D-моделирования, такие как Tinkercad или Blender, предоставляют возможность создавать объемные модели, которые можно использовать для учебных проектов. Например, на уроке можно предложить детям смоделировать архитектурный объект или скульптуру, которую затем можно распечатать на 3D-принтере. Такой подход помогает школьникам развивать пространственное мышление и технические навыки.

Технологии виртуальной и дополненной реальности (VR и AR) также начинают находить применение в художественном образовании. Используя приложения для VR, дети могут создавать картины и скульптуры в трехмерном пространстве. Это особенно актуально для изучения архитектуры и дизайна, где можно визуализировать объекты в натуральную величину. Например, задание «Построй свой идеальный дом» может быть выполнено в виртуальной среде, что позволяет детям погрузиться в процесс создания и увидеть свои идеи с новой перспективы.

Интеграция технологий не означает отказ от традиционных методов обучения. Напротив, их сочетание позволяет достичь максимального эффекта. Например, учащиеся могут начать проект на бумаге, создавая эскизы, а затем перенести их в цифровую среду для дальнейшей проработки. Такой подход объединяет ручной труд и возможности технологий, подчеркивая, что искусство может быть многогранным и универсальным.

Еще одним важным аспектом использования технологий на уроках ИЗО является доступ к онлайн-ресурсам. Учитель может показывать учащимся виртуальные экскурсии по музеям, такие как Лувр, Метрополитен-музей или Третьяковская галерея. Эти экскурсии позволяют детям познакомиться с произведениями мирового искусства, не покидая классной комнаты. Например, после просмотра выставки современного искусства можно предложить детям создать собственную работу в аналогичном стиле, используя как традиционные, так и цифровые материалы.

Технологии также открывают возможности для изучения и анализа работ профессиональных художников. Программы и приложения позволяют увеличить произведение искусства до мельчайших деталей, изучить мазки, текстуры и композицию. Учитель может организовать урок, посвященный разбору известных картин, а затем предложить детям воссоздать одну из них в цифровом виде, добавляя свои элементы. Это учит понимать художественные приемы и стимулирует творческое мышление.

Важно помнить, что использование технологий требует от педагога определенной подготовки. Учителю ИЗО необходимо освоить базовые навыки работы с цифровыми инструментами, чтобы эффективно интегрировать их в образовательный процесс. Однако это не должно пугать: современные программы часто имеют интуитивно понятный интерфейс, а в интернете можно найти множество обучающих материалов. Более того, сами ученики нередко помогают учителям осваивать новые технологии, превращая уроки в диалог и совместное творчество.

Использование цифровых технологий на уроках изобразительного искусства позволяет решать несколько важных задач. Во-первых, это развитие у детей креативного мышления и умения работать с современными инструментами. Во-вторых, это повышение интереса к искусству, так как технологии делают его более доступным и увлекательным. В-третьих, это подготовка к будущему, где цифровые навыки становятся необходимыми в самых разных профессиях.

Таким образом, цифровые технологии открывают перед педагогами изобразительного искусства новые возможности для обучения и вдохновения учащихся. Они помогают сделать уроки более интересными, актуальными и творческими. Интеграция технологий в учебный процесс не только расширяет границы искусства, но и позволяет детям осознать, что искусство — это нечто большее, чем традиционное рисование. Это мощный инструмент самовыражения, который объединяет творчество и современные достижения. Учителю ИЗО важно вдохновлять детей на поиск новых форм и идей, показывая, что искусство и технологии могут гармонично сосуществовать, создавая уникальные произведения.

**Основные положения методики обучения изобразительному искусству в условиях реализации ФГОС. Наиболее эффективные методы обучения изобразительному искусству.**

Сегодня перед педагогами стоят сложные задачи по созданию эффективной образовательной среды, способствующей всестороннему развитию учащихся. В современных условиях, условиях стандартов важно делать акцент не только на академические требования, но и индивидуальные особенности учащихся, чтобы образовательный процесс был адаптирован под их потребности. Все эти условия ведут к необходимости формировать ключевые компетенции, для развития учениками не только технических навыков, но и творческого мышления и креативности.

В системе современного образования в обучении изобразительному искусству в условиях ФГОС важно создание сбалансированного подхода к процессу обучению, которое включает в себя, как традиционные формы, так и современные инновационные.

Одна из важных задач, на уроке изобразительного искусства это развивать практические умения, способность к осмыслению и анализу художественных ценностей по средствам новых, современных технологий.

Для педагогов методика преподавания изобразительного искусства в условиях ФГОС требует умения учитывать, как образовательные, так и психологические особенности учеников. Например, в процессе обучения уделяется внимание как индивидуальной работе над произведениями искусства, так и коллективным формам деятельности, где важно развивать навыки взаимодействия и кооперации.

Эффективность методов обучения изобразительному искусству в школе напрямую зависит от условий их применения, концептуальных подходов, педагогических принципов, возраста учащихся и требований ФОП. Существует перечень методик обучению искусству: словесный, наглядный, информационно-рецептивный, репродуктивный, проблемный и исследовательский. Опыт великих педагогов, и мой лично, показывает, что для успешного освоения программы самое действенное и важное это заинтересовать детей, сформировать мотивацию к изучению изобразительного предмета правильно. Для этого педагогу необходимо в равной степени умело подбирать и пользоваться различными методами проведения врачебного процесса. Ведь зачастую первые неудачи в изображении у учащихся сопровождаются нежеланием больше интересоваться искусством и отбивает охоту рисовать. Важно в развитии творческих способностей учащихся создать программу, где последовательное усложнение изобразительной деятельности, обеспечение перспектив развития художественного творчества. Посещение музеев, выставок, знакомство с архитектурой своего города и виртуальные прогулки по другим городам способствуют закреплению интереса к различным видам изобразительного искусства.

Кроме того, эффективным методом является проведение нестандартных уроков ИЗО, например урок во дворе учреждения, где дети рисуют с натуры дома, природу, окружающую среду, плывущие облака и др. Детям нравится введение в урок импровизационных и проблемных задач, например таких: «Как нарисовать дождь, находясь под дождем?». На нестандартных уроках ученик становится исследователем, путешественником, где он учится наблюдать, анализировать, восхищаться, а не просто повторять за учителем.

Интегрированный метод обучения так же подмечен мной в своём опыте. Метод предполагает активное взаимодействие с другими изучаемыми предметами и разными видами искусства. Такое обучение направленно на расширение познания искусства через разнообразие видов художественно-творческой деятельности: живопись, графика, скульптура, дизайн, архитектура, народное и декоративно-прикладное искусство, а также зрелищные и экранные искусства. Использование мультимедийного оборудования позволяет погрузить учащихся в мир виртуального искусства, дать возможность побывать в роли художника, дизайнера, архитектора или даже очутится в Третьяковской галерее и стать её экскурсоводом. При этом компьютер не заменяет учителя, а лишь дополняет.

**Формы и методы обучения с применением ИКТ. Наиболее эффективные формы обучения в преподавании изобразительного искусства.**

В рамках ведения учебной деятельности в общеобразовательных школах использованием информационно-коммуникационных технологий целесообразно использовать следующие формы обучения: очную, с информационной поддержкой.

Очное обучение с информационной поддержкой — это форма организации учебного процесса, которая предполагает непосредственный контакт преподавателя с обучаемым. ИКТ в данном случае используются только для информационной поддержки учебного процесса.

очно-заочную, с применением дистанционных образовательных технологий – ДОТ.

Очно-заочное обучение, с применением ДОТ — это форма организации учебного процесса, которая обеспечивает интерактивное взаимодействие удаленных участников образовательного процесса через открытые каналы доступа. Одной из особенностей применения дистанционной формы обучения является возможность использования имитационных моделей программного обеспечения и оборудования, что позволяет пройти освоить работу с прикладным программным обеспечением даже тем учебным заведениям, которые не имеют его в наличии.

*Методы обучения.*

* Метод передачи новых знаний – способ организации совместной деятельности преподавателя и слушателя, при котором преподаватель передает содержание программы обучения, а слушатели воспринимают, осознают и фиксируют ее в памяти. Обучающий (педагог, преподаватель) находится в центре учебного процесса. Он является носителем знаний, в которых нуждается обучаемый.
* Метод отработки и закрепления навыков и умений. Метод отработки и закрепления навыков и умений – это способ организации совместной деятельности преподавателя и обучаемого, при котором обучаемые воспроизводят сообщенные им знания и показанные преподавателем действия. Часть программы обучения при использовании практического метода может быть направлена на развитие у слушателя умения самостоятельно решать задачи и проблемы.
* Метод выработки новых знаний. Метод выработки новых знаний – это способ организации совместной деятельности преподавателя и обучаемого, при котором в центре образования лежит не получение знаний или навыков с помощью преподавателя и/или обучающих систем и учебных материалов, а их активная выработка обучаемым.

Я считаю, что от темы и запланированного результата напрямую зависят выбор формы урока. От правильно выбранной формы возможно получить наибольший результат и успех учащегося. Предмет изобразительное искусство в равной степени может активно существовать в двух представленных формах обучения. Но учитывая массовость аудитории считаю более действенной очную форму обучения. Совершенно верно подмечены положительные стороны очной формы обучения:

- возможность коммуникаций с преподавателем в режиме реального времени, которая позволяет обучаемому получать ответы на вопросы по теме программы обучения непосредственно в момент получения знаний;

- высокая степень мотивации слушателей в процессе обучения за счет возникающей между слушателями конкуренции, стимулирующей более подготовленных слушателей углублять свои знания, а менее подготовленных слушателей подтягивать уровень своих знаний до среднего уровня;

возможность получения навыков выполнения операций, требующих взаимодействия в режиме реального времени нескольких исполнителей.

В своей практике преподавания предмета изобразительное искусство применяю действенный метод обучения с использованием ИКТ-метод отработки и закрепления знаний. Так, как предмет изобразительное искусство является практико-ориентируемым, то визуальная демонстрация и схемы рисования являются для учащихся просто необходимым условием и здесь отлично применяются ИКТ. Данный метод уравновешивает роли ученик-учитель, где второй становится практическим помощником в реализации замысла изображения ученика. Если учитель не ставит цели - точное повторение полученного материала, а делает основной задачей реализацию творческого потенциала и раскрытие индивидуальный способностей ученика, то данный метод становится активным и результативным. Использование ИКТ при данном методе позволяет учителю экспериментировать и создавать собственные программы с интерактивом и анимацией, что вдохновляет и мотивирует учащихся на отличный результат.

*Для развития творческих способностей учащихся на уроках изобразительного искусства я использую следующие методы обучения:*

1.Метод «открытий». Творческая деятельность порождает новую идею – открытие.

2.Метод привлечения жизненного опыта детей. В решении различных творческих проблем жизненный опыт детей играет важную роль.

3.Метод индивидуальной и коллективной поисковой деятельности. Поисковая деятельность стимулирует творческую активность учащихся, помогает найти верное решение из возможных.

4.Метод свободы в системе ограничений. Постоянно тренирую творческие способности учащихся в широкой палитре возможностей, с другой – приучаю четко выполнять ограничения.

5. Метод диалогичности. Учитель и ученик – собеседники. Совместно выясняем и находим. Слова активизируют потребность к творческому анализу, способность и желание глубокого понимания искусства.

6.Метод сравнений. Путь активизации творческого мышления. На уроках я демонстрирую многовариантные возможности решения той же задачи.

7.Метод коллективных и групповых работ. Индивидуальное творчество в творчестве коллектива дает очень интересные творческие результаты.