

## Искусство проекта: цифровые технологии и художественно-эстетическая грамотность учащихся

**Пищик Ольга Геннадьевна,**  
старший научный сотрудник  
лаборатории воспитания личности  
научно-исследовательского центра  
Академии образования;  
*pishchikolga8@gmail.com*

В статье анализируются теоретические и практические аспекты проектной деятельности в системе художественного образования. Показано, что использование информационно-коммуникационных технологий и искусственного интеллекта расширяет возможности проектного обучения, ориентированного на формирование художественно-эстетической грамотности учащихся. Рассмотрены отдельные цифровые ресурсы, обозначены перспективы развития проектного обучения в области искусства.

**Ключевые слова:** художественно-эстетическая грамотность; проектная деятельность; искусство; ИКТ; искусственный интеллект; цифровые ресурсы и платформы.

Современная система образования в условиях цифровизации общества выдвигает новые требования к учащемуся: от владения базовыми учебными навыками акцент смещается к развитию функциональной грамотности, в том числе художественно-эстетической, которая рассматривается как важнейший компонент культурного капитала личности. В этих условиях особое значение приобретает проектная деятельность, позволяющая соединить образовательный процесс с практикой создания творческих продуктов, а также активное использование информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), которые открывают новые горизонты в художественном образовании.

Проектная деятельность традиционно понимается как целенаправленная активность учащихся, имеющая чёткий результат в виде продукта, значимого с образовательной или социальной точки зрения. Её истоки восходят к идеям Дж. Дьюи об «обучении через деятельность» и концепции «метода проектов» В. Х. Килпатрика. В педагогике метод проектов исследовали Е. С. Полат, И. С. Сергеев, Н. Ю. Пахомова и другие учёные, подчёркивая его значение для развития самостоятельности, исследовательских навыков, критического мышления. Как отмечает Е. С. Полат, метод проектов — это способ организации

самостоятельной деятельности учащихся, направленный на решение проблем исследовательского или творческого характера [1]. По мнению И. С. Сергеева, проект — это совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся, имеющая общую цель, согласованные методы и направленная на достижение общего результата [2]. Н. Ю. Пахомова отмечает, что проектное обучение предполагает организацию учебного процесса, ориентированного на самостоятельную деятельность учащихся, реализуемую индивидуально или в группе в течение определённого времени [3]. Эти определения подчёркивают, что проектная деятельность в художественном образовании способствует не только усвоению знаний, но и их преобразованию в личный опыт, что напрямую связано с формированием художественно-эстетической грамотности. Особое значение проектная деятельность приобретает в контексте идей А. В. Хуторского: «Во многих прогрессивных системах обучения функция преподавания сведена к минимуму, вместо “передачи знаний” учитель занимается организацией учения или самообучения учащихся, созданием образовательных ситуаций, совместным с детьми их решением» [4, с. 15]. В искусстве это означает формирование способности самостоятельно интерпретировать художественные образы, осмысливать культурные контексты и создавать собственные продукты.

Однако в области искусства проектная деятельность приобретает особую специфику. Здесь важен не только интеллектуальный, но и эмоционально-ценностный результат: работа над художественным проектом формирует у учащихся опыт эстетического восприятия, приобщает к культуре, позволяет реализовать себя в творческой форме. Именно поэтому проектная деятельность может рассматриваться как эффективный инструмент формирования

художественно-эстетической грамотности, соединяющий познание и творчество.

Интеграция ИКТ и искусственного интеллекта (ИИ) в сферу художественного образования усиливает образовательный потенциал проектов. И. В. Роберт определяет информатизацию образования как «процесс обеспечения сферы образования методологией и практикой разработки и оптимального использования современных информационных и коммуникационных технологий» [5, с. 22]. По мнению Е. З. Власовой, использование ИКТ способствует повышению мотивации учащихся, активизации их познавательной деятельности, развитию самостоятельности и творческого мышления [6]. Значительный вклад в разработку теории и практики проектной деятельности в художественном образовании с применением ИКТ внесли Е. П. Белозерцев, Е. И. Казакова, И. И. Комарова, О. Н. Левченко, О. П. Панкратова, Н. Ю. Сергеева, Е. Е. Соколова и другие исследователи, а также педагоги и методисты, занимающиеся вопросами преподавания искусства.

В художественном образовании цифровые технологии не только обеспечивают доступ к информации, но и становятся инструментом творческого выражения. Если ранее школьные проекты ограничивались созданием макетов, рисунков, докладов или стенгазет, то сегодня цифровые технологии позволяют расширить спектр деятельности и придать результатам современный, значимый для учащихся формат. Цифровая среда открывает доступ к культурным ресурсам: виртуальные музеи, цифровые коллекции, онлайн-библиотеки делают возможным исследование искусства мирового уровня без выхода за пределы школьного класса. Платформа Artsteps позволяет учащимся посещать или создавать виртуальные выставки, курировать собственные экспозиции и представлять их широкой аудитории, а Google Arts & Culture — изучать мировое искус-

ство через интерактивные коллекции, получать доступ к культурным артефактам. Такие проекты одновременно развивают художественный вкус и информационную грамотность, формируют умение выстраивать культурный диалог.

Организация проектной деятельности требует от учителя владения цифровыми инструментами. Сервисы Google Workspace (включая Google Docs, Sheets, Slides и другие приложения) обеспечивают совместную работу над проектами, планирование и коммуникацию. Trello и Asana помогают распределять задачи, отслеживать их выполнение и учат школьников работать в проектной логике. Текстовые редакторы (Microsoft Word, Google Docs), программы для создания презентаций (Microsoft PowerPoint, Google Slides), графические редакторы (Adobe Photoshop, GIMP), аудио- и видеоредакторы (Audacity, OpenShot) позволяют создавать мультимедийные продукты (текстовые отчёты, презентации, видеоролики, аудиозаписи, графические изображения) для представления результатов проекта.

Программы для 3D-моделирования (Blender, SketchUp), симуляторы (PhET Interactive Simulations), инструменты для создания интерактивных карт и инфографики (Google My Maps, Canva) позволяют создавать виртуальные модели, проводить эксперименты и визуализировать материал. А программы для монтажа видео и анимации (DaVinci Resolve, OpenShot, Krita) дают учащимся возможность осваивать язык кино и мультимедиа. Использование этих технологий в художественных проектах не является самоцелью: оно направлено на развитие способности мыслить визуально, работать с образом, переводить художественные идеи в современную цифровую форму.

Интерактивные учебники, электронные тренажёры, виртуальные лаборатории, онлайн-курсы и другие электронные образовательные ресурсы дополняют традици-

онные учебные материалы и предоставляют обучающимся возможность изучать материал в интерактивной и увлекательной форме.

Сегодня всё большую роль в проектной деятельности по искусству начинают играть технологии искусственного интеллекта. Они позволяют учащимся не только искать информацию, но и создавать собственные продукты с использованием алгоритмов генерации текста, изображения и видео. Так, сервисы Midjourney, Stable Diffusion и Canva с функцией ИИ-дизайна дают возможность создавать иллюстрации, афиши и постеры для внеклассных мероприятий. Runway ML и Kaiber применяются для генерации коротких анимаций и музыкального сопровождения. ChatGPT и аналоги помогают учащимся формулировать тексты для презентаций, описания экспозиций, писать сценарии для школьных театральных постановок. Использование ИИ в проектах по искусству расширяет возможности творческого самовыражения, учит критически относиться к цифровому контенту и осознавать границы между «человеческим» и «машинным» творчеством, что имеет особое значение для воспитания художественно-эстетической грамотности.

Значимым является и коммуникативный аспект. Платформы для видеоконференций (Zoom, Google Meet и др.) дают возможность организовать консультации с экспертами — художниками, дизайнерами, музейными сотрудниками. Это расширяет образовательное пространство, делая школьные проекты частью профессиональной практики. Онлайн-опросники (Google Forms, SurveyMonkey) позволяют собирать обратную связь, что важно для формирования у учащихся рефлексивности и критической оценки результатов своей деятельности. Электронные портфолио (Seesaw, Google Sites) становятся современным форматом фиксации и презентации творческих достижений.

Особое значение имеет практическая реализация проектов в системе художественного образования. На уроках искусства проектная деятельность может выступать способом закрепления материала и углублённого изучения тем: создание натюрморта в определённой технике, исследование творчества художника, разработка афиши театральной постановки. Во внеучебной деятельности проекты приобретают большой масштаб: школьные выставки, театральные спектакли, мультимедийные презентации, виртуальные галереи и др. В обоих случаях использование ИКТ позволяет выйти за рамки традиционной классно-урочной системы, создать уникальный образовательный продукт и обеспечить его публичное представление. Это повышает мотивацию учащихся, формирует у них опыт реального культурного взаимодействия, воспитывает ответственность за качество и содержание своей работы.

Среди проектов, которые можно рекомендовать с учётом возрастных особенностей учащихся и возможностей учреждений образования, особый интерес вызывают:

«Школьная виртуальная галерея» (учащиеся V—VII классов создают цифровые копии своих рисунков и оформляют их в онлайн-выставку с комментариями);

«Мультфильм по мотивам белорусской народной сказки» (VII—VIII классы: разработка сценария, создание персонажей с помощью графических редакторов и ИИ-сервисов, озвучивание);

«Дизайн школьного двора» (VIII—IX классы: использование SketchUp или Blender для создания 3D-моделей благоустройства территории);

«Виртуальная экскурсия по музеям мира» (V—IX классы: исследование культурных памятников с помощью Google Arts & Culture и создание мультимедийной презентации).

Анализ современного педагогического опыта показывает, что проектная деятель-

ность с использованием ИКТ и ИИ оказывает комплексное воздействие на развитие личности. Во-первых, она способствует формированию художественно-эстетической грамотности: учащиеся учатся воспринимать и анализировать искусство, создавать художественные продукты, выражать собственное отношение к культуре. Во-вторых, она развивает универсальные компетенции XXI века — критическое мышление, коммуникативные навыки, креативность, умение сотрудничать. В-третьих, она повышает уровень цифровой грамотности, готовит учащихся к жизни и работе в условиях информационного общества. Таким образом, художественное образование с использованием проектной деятельности выполняет познавательную, воспитательную, культурообразующую и социально-практическую функции.

Проектная деятельность с использованием ИКТ и ИИ является не просто педагогической методикой, а необходимым и важным направлением развития художественного образования. Она формирует художественно-эстетическую грамотность как интегративное качество личности, воспитывает способность к восприятию и созданию культуры, обеспечивает связь традиционного искусства с цифровой средой, в которой живёт современный школьник. Системная интеграция проектов и ИКТ в образовательный процесс позволяет повысить качество преподавания искусства, решать задачи культурной политики государства: формировать поколение, способное ценить национальное наследие и быть конкурентоспособным в глобальном культурном пространстве. В перспективе именно художественные проекты с применением цифровых технологий могут стать той педагогической практикой, которая объединяет разные предметные области, развивает креативную экономику и формирует образ будущего образования.

## Літаратура

1. *Полат, Е. С.* Метод проектов: история и теория вопроса / Е. С. Полат // Школьные технологии. — 2006. — № 6. — С. 43—47.
2. *Сергеев, И. С.* Как организовать проектную деятельность учащихся : Практическое пособие для работников общеобразовательных учреждений / И. С. Сергеев. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : АРКТИ, 2005. — 80 с. — (Методическая библиотека).
3. *Пахомова, Н. Ю.* Проектное обучение: что это? / Н. Ю. Пахомова // Методист. — 2004. — № 1. — С. 39—46.
4. *Хуторской, А. В.* Современная дидактика : учебник для вузов / А. В. Хуторской. — 3-е изд., перераб. и доп. — М. : Юрайт, 2021. — 406 с. — (Высшее образование).
5. *Роберт, И. В.* Теория и методика информатизации образования (психолого-педагогические и технологические аспекты) / И. В. Роберт. — М. : ИИО РАО, 2010. — 356 с.
6. *Власова, Е. З.* Использование ИКТ в образовательном процессе / Е. З. Власова // Педагогические науки. — 2015. — № 2. — С. 81—83.

*Материал поступил в редакцию 19.11.2025.*

## PROJECT ART: DIGITAL TECHNOLOGIES AND STUDENTS' ARTISTIC AND AESTHETIC LITERACY

Olga G. Pishchik, Senior Researcher at the Laboratory of Personality Education of the Research Center of the Academy of Education; [pishchikolga8@gmail.com](mailto:pishchikolga8@gmail.com)

This article analyzes theoretical and practical aspects of project activities in the art education system. It demonstrates that the use of information and communication technologies and artificial intelligence expands possibilities of project-based learning aimed at developing students' artistic and aesthetic literacy. Specific digital resources have been examined, prospects for the development of project-based learning in the field of art have been outlined.

Keywords: artistic and aesthetic literacy; project activities; art; ICT; artificial intelligence; digital resources and platforms.

*Submitted 19.11.2025.*