

Александрова Александра Александровна

учитель

МБОУ «СОШ №3»

г. Чебоксары, Чувашская Республика

**РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ
С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ
НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
С ПРИМЕНЕНИЕМ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

***Аннотация:** в статье рассматривается проблема развития творческих способностей у учащихся с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) в рамках уроков изобразительного искусства. Анализируется потенциал современных цифровых и традиционных технологий как инструмента для преодоления физических, когнитивных и эмоциональных барьеров. Систематизируются эффективные методы работы, способствующие не только художественному развитию, но и социальной адаптации детей.*

***Ключевые слова:** учащиеся с ОВЗ, инклюзивное образование, изобразительное искусство, творческие способности, арт-педагогика, цифровые технологии, коррекционная работа.*

Введение.

Искусство – это универсальный язык, который понятен без слов. Для ребёнка с ограниченными возможностями здоровья этот язык становится одним из главных способов самовыражения, познания мира и общения с ним. Урок изобразительного искусства перестаёт быть просто учебным предметом; он превращается в терапевтическое пространство, где ребёнок может безопасно исследовать свои чувства, развивать моторику, воображение и получать опыт успеха. Однако стандартные методики преподавания часто оказываются неэффективными или недоступными. Именно здесь на помощь педагогу приходят современные технологии, способные адаптировать творческий процесс под индивидуальные потребности каждого ученика.

Актуальность темы.

Актуальность исследования обусловлена несколькими факторами.

1. Гуманизация образования. Современная образовательная парадигма ставит во главу угла личность ребёнка, его право на развитие и социальную интеграцию независимо от состояния здоровья.

2. Рост числа детей с ОВЗ. Увеличение количества учащихся, нуждающихся в особых образовательных условиях, требует поиска новых, более гибких и эффективных педагогических инструментов.

3. Потенциал «исключительных» детей. Часто дети с особенностями сенсорного или интеллектуального восприятия обладают уникальным, нестандартным взглядом на мир, который при правильной поддержке может проявиться в художественных работах.

4. Доступность технологий. Стремительное развитие гаджетов, программного обеспечения и специального оборудования делает их применение в школе не фантастической идеей, а повседневной реальностью.

Цель статьи.

Систематизировать эффективные способы развития творческих способностей учащихся с ограниченными возможностями здоровья через внедрение современных технологий в учебный процесс на уроках изобразительного искусства.

Основная часть.

Работа с учащимися с ОВЗ требует от учителя ИЗО не столько навыков художника, сколько качеств психолога, тьютора и исследователя. Главная задача – создать ситуацию успеха. Современные технологии позволяют обойти физические ограничения и сосредоточиться на главном – на идее, цвете, композиции, и помогают решать следующие задачи.

1. Коррекционно-развивающие: развитие мелкой и крупной моторики, зрительно-моторной координации, пространственного мышления.

2. Образовательные: освоение основ цветоведения, композиции, знакомство с жанрами и техниками.

3. Воспитательные и социализирующие: повышение самооценки, формирование коммуникативных навыков (при работе в паре или группе), эстетическое воспитание.

Методы развития творческих способностей с применением современных технологий.

Методы можно условно разделить на несколько групп в зависимости от используемых средств.

1. Цифровое рисование и живопись.

Графические планшеты (Wacom, Huion) и специализированные программы открывают новые горизонты.

Программы: Adobe Photoshop, Krita, GIMP (для ПК); Procreate Pocket, ibis Paint X (для мобильных устройств).

Преимущества: ребёнок не боится ошибиться. Это снимает тревожность и страх перед «чистым листом», что особенно важно для детей с ментальными нарушениями.

Адаптация интерфейса: можно увеличить размер кисти, изменить её чувствительность к нажатию, заблокировать случайные касания.

Физическая доступность: для ребёнка с нарушениями опорно-двигательного аппарата держать стилус может быть проще, чем кисть или мелок.

Пример задания: создание цифрового коллажа на тему «Сказочный цветок», где ученик использует готовые формы и текстуры, komponуя их по своему замыслу.

2. Технологии виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности.

Эти технологии решают проблему ограниченного жизненного опыта и мобильности.

Инструменты: простые VR-туры (например, экскурсии по залам Третьяковской галереи или Эрмитажа), приложения для создания AR-объектов (как Assemblr EDU).

Преимущества: расширение кругозора: ребёнок, прикованный к инвалидному креслу, может «побывать» в горах Алтая или на дне океана, чтобы затем нарисовать пейзаж с натуры, пусть и цифровой.

Наглядность: вместо статичной картинки в учебнике – объёмный объект, который можно рассмотреть со всех сторон.

Пример задания: после виртуальной экскурсии по Русскому музею создать собственную картину в стиле одного из увиденных художников (например, Шишкина или Айвазовского), используя планшет.

3. Адаптивные инструменты и смешанные техники.

Это комбинация цифровых и традиционных материалов.

Примеры: использование проекторов для переноса эскиза на большой формат. Ребёнок с нарушением мелкой моторики создаёт небольшой рисунок на бумаге или планшете, учитель проецирует его на ватман, а ученик уже работает красками или пастелью по крупному контуру.

Применение плоттеров (Cricut) для вырезания сложных форм из цветной бумаги, которые ребёнок затем использует в аппликации.

Нейросети для генерации идей. Ученик описывает словами свою фантазию («рыжий кот летит на воздушном шаре»), нейросеть генерирует изображение-образец, а ребёнок творчески перерабатывает его, добавляя свои детали и цвета.

Преимущества: сохраняется тактильный контакт с материалами (краски, бумага, клей), который важен для сенсорного развития, но при этом нивелируются трудности технического исполнения.

4. Мультимедийные проекты и анимация.

Создание простейшей анимации или GIF-картинки позволяет работать с категорией времени и движения.

Программы: Stop Motion Studio, FlipaClip.

Преимущества: развитие алгоритмического мышления.

Возможность создавать динамичные истории даже при минимальных навыках рисования.

Высокая мотивация: результат выглядит как настоящий мультфильм.

Пример задания: создать покадровую анимацию «Рост цветка». Каждый кадр – это отдельный рисунок на бумаге, который фотографируется на телефон или планшет, после чего программа собирает их в ролик.

Заключение.

Применение современных технологий на уроках изобразительного искусства для учащихся с ОВЗ – это не замена традиционного художественного образования, а мощный инструмент его гуманизации и индивидуализации. Грамотно подобранная технология способна компенсировать дефицит возможностей, создав богатую среду для реализации творческого потенциала.

Роль учителя трансформируется: он становится не просто транслятором знаний, а проводником и модератором, который помогает каждому ребёнку найти свой уникальный путь в искусстве. Конечная цель такой работы выходит далеко за рамки формирования живописных или графических навыков. Она заключается в том, чтобы дать ребёнку с ОВЗ почувствовать себя творцом, повысить его уверенность в своих силах и открыть ещё одну дверь в большой мир для успешной социальной адаптации.