

УДК 37.013

DOI: 10.34670/AR.2024.82.20.026

## Художественное образование: дуальность цифрового и контактного обучения

**Ян Янькунь**

Магистр,  
Белорусский государственный педагогический университет,  
220030, Беларусь, Минск, ул. Советская 18;  
e-mail: 1963387729@qq.com

### Аннотация

Преобразования в современной жизни человека, касающиеся всех сфер его жизнедеятельности, взаимоскоррелятивны с инноватизационными процессами, связанными с цифровизацией. Искусство также ощущает на себе сильное влияние компьютеризации. Однако не следует игнорировать целесообразность данных тенденций, так как обозначенные новшества раскрывают спектр возможностей оригинального развития и совершенствования как культуры в целом, так и художественного образования в частности. Вследствие того, что художественное образование XXI века тесно связано с цифровыми технологиями, а также появились разные виды художественного искусства, требующие в творческом процессе использования компьютера и специальных программ, возникает необходимость дифференцирования цифрового и контактного обучения художественному искусству, а также аргументирование их целесообразности. Результаты данного исследования демонстрируют, что релевантна такая форма организации образовательного процесса, как гибридное обучение, что обусловлено тремя факторами: (1) многие объекты и предметы художественного искусства стали выполняться с помощью искусственного интеллекта (ИИ), нейросетей, компьютерных программ; (2) большое количество людей получает образование дистанционно; (3) работа с цифровыми предметами и объектами искусства детерминирует необходимость формирования навыков работы с гаджетами и их программным обеспечением.

### Для цитирования в научных исследованиях

Ян Янькунь. Художественное образование: дуальность цифрового и контактного обучения // Культура и цивилизация. 2024. Том 14. № 1А. С. 215-221. DOI: 10.34670/AR.2024.82.20.026

### Ключевые слова

Художественное образование, цифровизация, цифровое обучение, контактное обучение, дистантное обучение, онлайн, оффлайн, искусство.

---

## Введение

Художественное образование по своей природе весьма дуально не только с точки зрения форм обучения (контактная, дистантная, синхронная или асинхронная и пр.), но и с позиции тех видов художественной деятельности, которые существуют в современную действительность. А именно, развитие цифрового или компьютерного искусства (англ. Digital art) детерминирует необходимость использования соответствующих ресурсов и специальных программ для обучения навыкам реализации творческих замыслов авторов.

## Материалы и методы исследования

В данной статье использовались такие методы, как междисциплинарное теоретическое исследование научной литературы, контент-анализ и компаративный метод.

## Результаты и обсуждение

В настоящий момент актуальны две формы обучения: контактная и дистантная. Между тем цифровое образование может быть интегрировано как в очную форму, так и в удаленную учебную деятельность. Главным же преимуществом цифровизации является ее интерактивность. При этом дистантный учебный процесс отличается от контактного гибкостью и информативностью (широким доступом к огромному количеству учебных материалов в кратчайшие сроки). По этим причинам большинство преподавателей и исследователей подчеркивают, что «внедрение элементов мобильного обучения с использованием телефонов и планшетов в студенческой аудитории позволяет организовать учебный процесс более продуктивно» [4, с. 107]. Между тем контактная форма до сих пор имеет большое значение для обучающихся художественному искусству, так как их исследовательская, научная и практическая деятельности во многом связаны с материальным воплощением творческих задумок.

С учетом того, что художественное искусство все больше углубляется в цифровые технологии, образование должно теперь обеспечивать навыки работы с таким программным обеспечением (далее – ПО), как, например, *'Blender'* – профессиональным ПО для работы с трехмерной графикой, *'Marvelous Designer'* – ПО для создания 3D-одежды в телеиндустрии, видеоиграх и дизайне интерьеров, *'Procreate'* – приложением для создания иллюстраций или другой растровой графики и т.д. [Digital-словарь, [www](http://www)], а также гаджетами, которые используются в цифровом искусстве (*'Digital art'*). В том числе, важно обучать базовым навыкам работать на блокчейне, умениям геймдева, реализации творческих задумок в метавселенной (ключевым элементом концепции Метавселенной является *NFT* («*non-fungible tokens*» – «невзаимозаменяемый токен») и т.д. (см. рисунок 1).

Важно подчеркнуть, что одной из особенностей цифрового образования является тот факт, что компьютерные технологии и программы динамично меняются и совершенствуются, поэтому при подготовке диплома или диссертации выпускником тема и инструменты ее практической реализации могут успеть устареть. По этой причине следует обучать студентов художественных факультетов навыкам самостоятельно выбирать способы и средства реализации своих творческих задумок, принимать релевантные решения по воплощению своего дипломного или диссертационного проекта; мотивации регулярно повышать свой уровень

компетенций и самообразовываться. Вследствие того, что художественное образование подразумевает как работу с нематериальными, так и с материальными ресурсами, навыки работы с которыми демонстрируют преподаватели лично, а также корректируют работу обучающихся, «требуется переход от традиционных форматов обучения к смешанным, гибридным, с привлечением современных средств коммуникации» [Шкаровский, Колосова, 2021, 23].



Рисунок и его описание автора

**Рисунок 1 - Виды художественного искусства, требующие использования в творческом процессе цифровых технологий**

Итак, художественное образование динамично по своей природе, так как любая творческая деятельность не только впитывает в себя многие новшества, но и генерирует их первой, причем самостоятельно, тем самым, определяя моду и эталоны искусства. Поэтому в результате компьютеризации большинства сфер деятельности человека цифровизация способствовала появлению *digital-art*, фундаментом которого стала техноантропология [Керіńska, Wiśniewski, 2023, 59], из-за чего теперь целесообразно гибридное обучение, а именно, использование в художественном образовании двух форм обучения: контактной и дистанционной (см. таблицу 1).

**Таблица 1 - Цифровое и контактное обучение художественному искусству**

Контактное обучение		Цифровое обучение	
Очное обучение – занятие, требующее личного присутствия всех участников учебного про-	Возможность взаимодействовать с материальными объектами искусства; обучающимся –	Дистанционное обучение – занятие, проводимое посредством ком-	Непрерывный интенсивный образовательный процесс [Goryacheva, 2022, 4]. Согласно психолого-педагогическим исследованиям Мд.

Контактное обучение		Цифровое обучение	
<p>цесса в аудитории образовательного учреждения или вне стен вуза (посещение выставок, творческих мастерских, культурно-исторических объектов), что является «неотъемлемым атрибутом роста мастерства студента» [Чистов, Кузьменко, Павельева, 2016, 77].</p>	<p>наглядно видеть приемы и технику работы преподавателя; преподавателю – контактно корректировать недочеты в материальных и иных творческих учебных проектах обучающихся.</p>	<p>пьютера или другого гаджета с использованием Интернет-связи из любых разных локаций всех участников учебного процесса.</p>	<p>Актхера Уддина (2014), у обучающихся дистанционной формы обучения по сравнению со студентами очных отделений более высокий уровень мотивации, «самоактуализации и выше уровень субъективного контроля» [Уддин, 2014, 11].</p>
<p>Оффлайн (off-line) – традиционная форма занятий, которая проходит в аудитории – «профессиональная среда является оптимальной образовательной средой» [Чистов, Кузьменко, Павельева, 2016, 77] для студентов художественных факультетов, так как таким образом происходит передача профессионального опыта преподавателя под его внимательным присмотром к обучающемуся «вживую» [Тютюнова, 2022, 64].</p>	<p>«Отсутствие гибкости, статичность программ обучения» [Шкаровский, Колосова, 2021, 22]. Тем не менее, в русской педагогике эффективна «подготовка художников в мастерской под руководством мастера – практикующего художника» [Косенко, 2021, 229], в процессе которой преподаватель дополняет и конкретизирует учебный материал обучающегося [там же].</p>	<p>Онлайн (on-line) – форма занятий, которая проходит не в аудитории, а удаленно и с использованием дистанционных технологий и (как правило) Интернета.</p>	<p>За исключением таких ситуаций, когда требуется самоизоляция, карантин или иные ограничения, обуславливающие необходимость всеобщего перехода на онлайн-образование, данная форма обучения чаще всего используется для прохождения курсов или повышения квалификации / переквалификации лиц, не имеющих возможность посещать занятия очно, однако, предпочитающих общение с преподавателем в режиме реального времени.</p>
<p>Синхронное обучение – одновременная работа участников учебного процесса в аудитории (студентов разных курсов), что позволяет «создавать атмосферу творчества и заинтересованности в результатах труда» [Чистов, Кузьменко, Павельева, 2016, 77].</p>	<p>Возможность под руководством преподавателя выполнять материальные проекты и задания (самостоятельно, в тандеме с преподавателем или обучающимся, в группе).</p>	<p>Синхронное обучение – одновременное включение участников в учебный процесс. Основной формой синхронного обучения является онлайн-урок [Лебедева, Куваева, 2020, 28].</p>	<p>Имитирует традиционное очное занятие, в котором преподаватель и обучающиеся слышат и видят друг друга по видеоконференц-связи [Лебедева, Куваева, 2020, 28].</p>
<p>Асинхронное – выполнение индивидуальных или групповых внеаудиторных заданий и проектов; посещение мастерских в свободное время, что является важным организационно-педагогическим условием для</p>	<p>Личностно-ориентированное обучение, отсутствие «уравниловки», выполнение самостоятельных творческих заданий при всей специфике технологических процессов, что является неотъемлемыми</p>	<p>Асинхронное обучение – действия участников дистанционного учебного процесса разделены во времени [Лебедева, Куваева, 2020, 28; Шкаровский, Колосова, 2021, 23].</p>	<p>Обучение на курсах, повышение квалификации или переквалификация лиц, которые способны к самообразованию. Возможность осваивать учебную информацию и выполнять учебные задания в удобное (выбранное обучающимся самостоятельно)</p>

Контактное обучение		Цифровое обучение	
формирования художественной мастерской [Чистов, Кузьменко, Павельева, 2016, 76-77].	асpekтами эффективного обучения искусству.		время. Требуется самоорганизации и дисциплины.
Художественная мастерская как основа образовательной среды (дизайн-студия, арт-студия, специализированная мастерская, производственная (фабричная) художественная мастерская) и т.п. [Чистов, Кузьменко, Павельева, 2016, 75]), а также занятия в условиях пленэра.	Художественная образовательная микросреда узкоспециализированных мастерских, соответствующая специальности («танковой живописи, станковой графики, иконописи, финифти, скульптуры, народного костюма, современного костюма, керамики, росписи по ткани, тканого гобелена, росписи по фарфору, жостовской росписи, росписи матрешки и др.» [Чистов, Кузьменко, Павельева, 2016, 75]).	VR (англ. Virtual reality – «виртуальная реальность») – смоделированное трехмерное пространство с ощущением полного присутствия в нем посредством специальных гаджетов [Digital-словарь, www].	Помогает создать вокруг обучающихся иммерсивную среду (англ. Immersive – «создающий эффект присутствия, погружения» [Digital-словарь, www]).
		AR (англ. Augmented reality – «дополненная реальность») – технология наложения компьютерных слоев на реальное пространство [Digital-словарь, www].	С помощью специального приложения можно «оживить» картину или вывести трехмерную модель человека, отсканировав его фотографию, например, в приложении Science art (программа для проецирования изображения на плоскость и упрощающая процесс переноса цифрового эскиза на объекты реального мира) [Digital-словарь, www] и т.д.

Таблица автора.

## Заключение

Художественное образование активно интегрирует в себе все инновации, происходящие в жизнедеятельности человека, так как последний способен из каждого предмета или объекта сделать творческий проект, превратив, тем самым, его в искусство. Таким образом цифровые технологии получили в руках художников новые интерпретации и в виртуальной среде возникли не просто новые инструменты для создания художественных произведений, но и целые его новые виды. Как следствие, данные факторы обусловили целесообразность внедрения в учебные образовательные профессиональные учреждения как контактной, так и дистантной форм обучения, соответственно, только гибридная форма обучения способствует максимальной профессиональной самореализации будущих деятелей искусства.

## Библиография

1. Косенко Н.А. Особенности организации индивидуальной работы педагога с будущими художниками - живописцами в соответствии с ФГОС 3++ // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2021. № 2 (91). С. 228-231.
2. Лебедева М.Ю., Куваева А.С. Синхронный онлайн-урок по РКИ как особая форма обучения в цифровой среде // Русский язык за рубежом. 2020. № 2. С. 27-33.

3. Тютюнова Ю.М. К вопросу гибридного обучения искусству графики в условиях пленэра: современные тенденции // Вестник Оренбургского государственного университета. 2022. № 2 (234). С. 64-69.
4. Тютюнова Ю.М. Художественное образование на современном этапе: проблемы цифровизации // Проблемы современного образования. 2021. № 3. С. 105-117.
5. Уддин Мд. Актхер. Сравнительный анализ личностных и мотивационных особенностей студентов очного и дистанционного обучения: на примере студентов-психологов: автореф. дис. ... канд. психол. наук. М., 2014. 19 с.
6. Чистов П.Д., Кузьменко Е.Л., Павельева И.Н. Построение образовательной среды художественной мастерской // Science and school. 2016. № 4. С. 74-79.
7. Шкаровский С.И., Колосова О.А. Преподавание off-line и on-line в высшей школе // International scientific review. 2021. № LXXVII. С. 21-24.
8. Digital-словарь. Restore. URL: <https://re-store.ru/promo/digital-dictionary/>
9. Goryacheva E. Digital technologies in art education: problems, solutions // E3S Web of Conferences. 2022. 363 (№ 6). 9 p.
10. Kępińska A., Wiśniewski R. Metaverse and its creative potential for visual arts // Acta Universitatis Lodzianis Folia Sociologica. 2023. 57-75.

## **Art education: the duality of digital and contact learning**

**Yang Yankun**

Master's Degree,  
Belarusian State Pedagogical University,  
220030, 18, Sovetskaya str., Minsk, Belarus;  
e-mail: 1963387729@qq.com

### **Abstract**

Transformations in modern human life, concerning all spheres of his life, are mutually correlative with the innovation processes associated with digitalization. Art is also strongly influenced by computerization. However, the expediency of these trends should not be ignored, since these innovations reveal a range of possibilities for the original development and improvement of culture in general and art education in particular. Due to the fact that art education of the XXI century is closely connected with digital technologies, and various types of art have appeared that require the use of a computer and special programs in the creative process, there is a need to differentiate digital and contact art education, as well as argumentation of their expediency. The results of this study demonstrate that such a form of organization of the educational process as hybrid learning is relevant, which is due to three factors: (1) many objects and objects of art began to be executed using artificial intelligence (AI), neural networks, computer programs; (2) a large number of people receive education remotely; (3) working with digital objects and art objects determines the need to develop skills in working with gadgets and their software. Digital technologies have received new interpretations in the hands of artists, and in the virtual environment not just new tools for creating works of art have emerged, but also entire new types of art.

### **For citation**

Yang Yankun (2024) Khudozhestvennoe obrazovanie: dual'nost' tsifrovogo i kontaktnogo obucheniya [Art education: the duality of digital and contact learning]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 14 (1A), pp. 215-221. DOI: 10.34670/AR.2024.82.20.026

---

**Keywords**

Art education, digitalization, digital learning, contact learning, distance learning, online, offline, art.

**References**

1. Chistov P.D., Kuz'menko E.L., Pavel'eva I.N. (2016) Postroenie obrazovatel'noi sredy khudozhestvennoi masterskoi [Construction of an educational environment for an art workshop]. *Science and school*, 4, pp. 74-79.
2. *Digital-slovar'* [Digital dictionary. Restore]. Restore. URL: <https://re-store.ru/promo/digital-dictionary/>
3. Goryacheva E. (2022) Digital technologies in art education: problems, solutions. *E3S Web of Conferences*, 363, 6, p. 9.
4. Kępińska A., Wiśniewski R. (2023) Metaverse and its creative potential for visual arts. *Acta Universitatis Lodzianis Folia Sociologica*, 57-75.
5. Kosenko N.A. (2021) Osobennosti organizatsii individual'noi raboty pedagoga s budushchimi khudozhnikami-zhivopistsami v sootvetstvii s FGOS 3++ [Features of organizing individual work of a teacher with future painters in accordance with Federal State Educational Standard 3++]. *Uchenye zapiski OGU. Seriya: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki* [Scientific notes of OSU. Series: Humanities and social sciences], 2 (91), pp. 228-231.
6. Lebedeva M.Yu., Kuvaeva A.S. (2020) Sinkhronnyi onlain-urok po RKI kak osobaya forma obucheniya v tsifrovoi srede [Synchronous online lesson on RFL as a special form of learning in the digital environment]. *Russkii yazyk za rubezhom* [Russian language abroad], 2, pp. 27-33.
7. Shkarovskii S.I., Kolosova O.A. (2021) Prepodavanie off-line i on-line v vyssheishkole [Teaching off-line and on-line in higher education]. *International scientific review*, LXXVII, pp. 21-24.
8. Tyutyunova Yu.M. (2022) K voprosu gibridnogo obucheniya iskusstvu grafiki v usloviyakh plenera: sovremennye tendentsii [On the issue of hybrid teaching of the art of graphics in plein air conditions: modern trends]. *Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Orenburg State University], 2 (234), pp. 64-69.
9. Tyutyunova Yu.M. (2021) Khudozhestvennoe obrazovanie na sovremennom etape: problemy tsifrovizatsii [Art education at the present stage: problems of digitalization]. *Problemy sovremennogo obrazovaniya* [Problems of modern education], 3, pp. 105-117.
10. Uddin Md. Aktkher (2014) *Sravnitel'nyi analiz lichnostnykh i motivatsionnykh osobennostei studentov ochnogo i distantsionnogo obucheniya: na primere studentov-psikhologov. Doct. Dis.* [Comparative analysis of personal and motivational characteristics of full-time and distance learning students: using the example of psychology students. Doct. Dis.]. Moscow.