

Научная статья

<https://doi.org/10.31862/1819-463X-2026-3-126-134>

УДК 378

5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания

МЕТАПРЕДМЕТНОСТЬ В ХУДОЖЕСТВЕННО-ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ В УСЛОВИЯХ НОВЕЙШИХ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

А. И. Удалова, К. М. Зубрилин

Московский педагогический государственный университет

Аннотация. В данной статье рассматривается концепция метапредметности при подготовке учителей изобразительного искусства в контексте современных цифровых технологий, которые в наш век научно-технического прогресса активно трансформируют весь образовательный процесс. Анализируются ключевые аспекты метапредметного подхода, включая его значение для формирования универсальных компетенций у учителей изобразительного искусства. Особое внимание уделяется интеграции цифровых инструментов в учебный процесс, что позволяет развивать критическое мышление, креативность, дизайн-мышление и навыки сотрудничества. Также выявляются основные вызовы и перспективы, связанные с внедрением цифровых технологий в обучение. Анализируются риски, которым подвержена современная система образования перед внедрением использования искусственного интеллекта в широких массах. Статья предназначена для педагогов, исследователей и всех заинтересованных в современных подходах к образованию в рамках изобразительного искусства. Важным аспектом метапредметного подхода является его способность адаптироваться к быстро меняющимся условиям образовательной среды. В условиях цифровизации образования учителя изобразительного искусства должны не только осваивать новые технологии, но и уметь интегрировать их в свою педагогическую практику. Это требует от них гибкости мышления и готовности к постоянному обучению. Внедрение цифровых инструментов, таких как графические редакторы, 3D-моделирование и искусственный интеллект, открывает новые горизонты для творческого самовыражения учеников и позволяет им исследовать различные формы искусства в интерактивной среде. Кроме того, метапредметный подход способствует формированию у будущих учителей изобразительного искусства навыков междисциплинарного взаимодействия потенциальных учеников. В заключение можно отметить, что успешная

© Удалова А. И., Зубрилин К. М., 2026



Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

реализация метапредметного подхода в подготовке учителей изобразительного искусства требует комплексного подхода, включающего как теоретическую подготовку, так и практическое применение современных технологий.

Ключевые слова: метапредметность в образовании, методика преподавания изобразительного искусства, цифровые технологии, нейросети, 3D-моделирование, пластический дизайн

Для цитирования: Удалова А. И., Зубрилин К. М. Метапредметность в художественно-педагогическом образовании в условиях новейших цифровых технологий // Наука и школа. 2026. № 3. С. 126–134. <https://doi.org/10.31862/1819-463X-2026-3-126-134>.

METADISCIPLINARITY IN ART EDUCATION IN THE CONTEXT OF EMERGING DIGITAL TECHNOLOGIES

A. I. Udalova, K. M. Zubrilin

Moscow Pedagogical State University

Abstract. This article examines the concept of metadisciplinarity in the training of fine arts teachers within the context of modern digital technologies, which actively transform the entire educational process in our age of scientific and technological progress. Key aspects of the metadisciplinary approach are analyzed, including its significance for the development of universal competencies among fine arts teachers. Special attention is given to the integration of digital tools into the educational process, which facilitates the development of critical thinking, creativity, design thinking, and collaboration skills. The main challenges and prospects associated with the implementation of digital technologies in education are also identified. The risks faced by the contemporary education system in the light of widespread adoption of artificial intelligence are analyzed. The article is intended for educators, researchers, and all those interested in modern approaches to education within the framework of fine arts. An important aspect of the metadisciplinary approach is its ability to adapt to the rapidly changing conditions of the educational environment. In the context of educational digitalization, fine arts teachers must not only master new technologies but also integrate them into their teaching practice. This requires flexibility of thought and a readiness for continuous learning. The introduction of digital tools, such as graphic editors, 3D-modeling, and virtual reality, opens new horizons for students' creative self-expression and allows them to explore various forms of art in an interactive environment. Furthermore, the metadisciplinary approach fosters the development of interdisciplinary collaboration skills among future fine arts teachers and their potential students. In conclusion, it can be noted that the successful implementation of the metadisciplinary approach in the training of fine arts teachers requires a comprehensive strategy that includes both theoretical preparation and practical application of modern technologies.

Keywords: metadisciplinarity, teaching methodology of fine arts, digital technologies, neural networks, 3D-modeling, plastic design

Cite as: Udalova A. I., Zubrilin K. M. Metadisciplinarity in Art Education in the Context of Emerging Digital Technologies. *Nauka i shkola*. 2026, No. 3, pp. 126–134. <https://doi.org/10.31862/1819-463X-2026-3-126-134>.

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» определяет основные принципы образовательной деятельности в России, включая необходимость формирования универсальных компетенций у обучающихся, что является основой метапредметного подхода в обучении¹. Согласно Распоряжению от 28 июля 2017 г. Правительство РФ утвердило программу Цифровой экономики РФ. Этот документ, определяющий стратегию развития информационного общества в Российской Федерации на 2017–2030 гг., подчеркивает важность цифровизации всех сфер жизни, включая образование, и необходимость подготовки специалистов, способных работать в условиях цифровой среды². Федеральный закон от 2 августа 2021 г. № 360-ФЗ «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации в части совершенствования системы образования» акцентирует внимание на необходимости обновления образовательных стандартов, в том числе и внедрения новых подходов³. В условиях стремительного развития цифровых технологий и их интеграции в образовательном процессе в данный момент времени метапредметный подход, включающий в себя цифровизацию образовательного процесса, имеет особую актуальность. Подобные образовательные программы позволяют формировать у обучающихся навыки, необходимые для успешной адаптации в нашем быстро меняющемся мире, а также способствует развитию критического мышления, креативности и способности к самообразованию. Ввиду стремительно развивающихся технологий, в условиях не менее стремительно меняющихся задач на рынке труда для отрасли художественно-педагогического образования огромной проблемой является недостаточная разработанность и внедрение цифровизированного метапредметного подхода в образовательные программы, что приводит к фрагментарности знаний и недостаточной готовности будущих учителей изобразительного искусства к решению комплексных задач обучения в условиях цифровой среды. Целью написания данной статьи является актуализация метапредметности в художественно-педагогическом образовании с акцентом на использование новейших цифровых технологий, а также выработка рекомендаций и инструментария для наиболее продуктивного метапредметного подхода в образовательном процессе. Объектом, рассматриваемым в данной статье, является образовательный процесс учителей ИЗО в условиях внедрения цифровых технологий.

Гипотеза исследования заключается в том, что интеграция метапредметного подхода с использованием цифровых технологий в обучение учителей изобразительного искусства способствует более глубокому усвоению знаний и развитию ключевых компетенций у будущих обучающихся.

Для подтверждения данной гипотезы был проведен анализ научной литературы и существующих практик в области метапредметного обучения и обучения учителей изобразительного искусства. Были изучены работы ведущих экспертов современного художественно-педагогического образования. С. П. Ломов, академик РАО, почетный академик РАО, доктор педагогических наук, пишет, что информационная культура в условиях цифровизации, должна базироваться на внутренней культуре человека, возвращать насмотренность, воспитывать духовно:

¹ Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 01.10.2025).

² Распоряжение Правительства РФ от 28.07.2017 № 1632-р «Об утверждении программы "Цифровая экономика Российской Федерации"». URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_221756/ (дата обращения: 01.10.2025).

³ Федеральный закон «О внесении изменений в отдельные законодательные акты Российской Федерации» от 02.07.2021 № 360-ФЗ. URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_389219/ (дата обращения: 01.10.2025).

«Не компьютер, а сам человек должен научиться управлять своим сознанием. А вот каким оно должно быть – это вопрос высокой культуры и образования» [1, с. 7; 2]. С. К. Ткалич, академик РАО, доктор педагогических наук, рассматривая современные горизонты педагогического образования с точки зрения распространения искусственного интеллекта, пишет, что на данный момент тема искусственного интеллекта и понимания его предназначения необходима для студентов, планирующих профессиональную карьеру соединить с педагогической наукой. И что «на сегодняшний день можно сказать, что искусственный интеллект неустанно трудится, он плотно утаптывает пространство “вокруг входа в научные лабиринты исследований”, но войти он не готов» [3]. В последние годы метапредметный подход в образовании становится все более актуальным, особенно в контексте внедрения цифровых технологий, как минимум для наибольшего вовлечения обучающихся в образовательный процесс. И. Ю. Руднев, доцент РАО, кандидат педагогических наук, в статье «Применение электронных образовательных ресурсов для эффективного обучения детей младшего школьного возраста изобразительному искусству», характеризовал ситуацию следующим образом: «К сожалению, в современном образовательном процессе эмоциональная составляющая обучения очень низка, особенно на уроках изобразительного искусства, вследствие чего идет угасание у детей, уже с младшего школьного возраста, интереса к искусству, и чтобы изменить ситуацию, нужно изменить учебно-воспитательный процесс, сделав его инновационным, диалогичным, интерактивным, деятельностным, более открытым, доступным, привлекательным и интересным, и, взяв за основу увлечение детей ИКТ, направить этот интерес в более продуктивное и полезное русло» [4, с. 205–206]. В. А. Сухомлинский говорил, что детство – это каждодневное открытие мира, и нужно сделать так, чтобы это открытие стало, прежде всего, познанием природы, человека и Отечества, чтобы в детском ум и сердце входила красота настоящего человека, величие и ни с чем не сравнимая красота природы и Отечества. Он считал, что знакомить детей с каждым предметом надо в его связях с другими, «открыть его так, чтобы кусочек жизни заиграл перед детьми всеми красками радуги». Этим восстанавливается естественно-природный процесс познания мира учащимися [5].

Для проверки гипотезы проведен анкетный опрос 124 респондентов (68 практикующих художников-педагогов, 56 обучающихся художественных специальностей). Сбор информации проводился с помощью онлайн-анкетирования, анализ – описательной статистикой. Опрос подтвердил потребность в распространении метапредметного подхода в изобразительном образовании.

82% респондентов указали на высокий интерес к графическим редакторам для цифровой живописи. При этом 47% педагогов отметили рост интереса учащихся к 3D-моделированию и анимации, что свидетельствует о потребности в новых форматах художественного творчества. 80% учителей отметили, что ученики активнее участвуют в цифровых проектах, чем в обычных: больше работают над заданиями и охотнее делятся результатами в соцсетях, чем когда дело касалось привычных материалов.

97% респондентов применяли ИИ в учебной или профессиональной деятельности (преимущественно — для создания референсов и работы с изображениями). 51% педагогов зафиксировали выраженный позитивный эффект от интерактивных форматов (цифровые иллюстрации, плакаты, коллажи, онлайн-выставки). Данный интерес проявляется как у мотивированных обучающихся, намеревающихся продолжить обучение искусству, так и у тех, чьи основные профессиональные ориентации лежат вне данной сферы.

В комментарии один из учителей отметил четкий тренд: у группы с графическими редакторами при том же задании отмечается почти 100% выполнение и заметно лучшее качество портфолио, чем у группы без цифровых инструментов.

Опираясь на опыт отечественных художников-педагогов, мы можем рассматривать художественно-творческую активность как один из видов социальной активности. В данный момент потребности современного общества с учетом открытия потенциала искусственного интеллекта и новейших программ для широкой публики выросли необычайно, и наша задача как учителей изобразительного искусства – ответить на запрос правильно. Современные образовательные программы должны нести традиционность классической школы, при этом совмещая ее с актуальностью для запросов современных школьников, у которых сейчас огромный процент времени жизни проходит именно в цифровых пространствах, общение происходит через электронные ресурсы и социальные сети, а большая часть информации и обучения черпается именно на просторах цифрового мира.

Ключевые аспекты метапредметного подхода

1. Интеграция знаний. Метапредметный подход предполагает объединение знаний из различных предметных областей, что позволяет обучающимся видеть взаимосвязи между дисциплинами и применять их в реальных ситуациях.
2. Развитие критического мышления. Обучающиеся учатся анализировать, оценивать и интерпретировать информацию, что способствует формированию навыков критического мышления и способности к самостоятельному принятию решений.
3. Креативность и инновации. Метапредметный подход поощряет творческое мышление и инновационные подходы к решению задач, что важно для успешной деятельности в современном мире.
4. Навыки сотрудничества. Работа в группах и совместные проекты развивают навыки коммуникации и сотрудничества, что является необходимым для эффективного взаимодействия в профессиональной среде.
5. Адаптивность и гибкость. Обучающиеся учатся адаптироваться к изменениям и новым условиям, что важно в условиях быстро меняющегося мира.
6. Самостоятельное обучение. Метапредметный подход способствует развитию навыков самообразования, позволяя обучающимся самостоятельно искать и обрабатывать информацию.
7. Применение цифровых технологий. Внедрение цифровых инструментов и технологий в учебный процесс помогает обучающимся осваивать современные средства коммуникации и анализа данных.

Современный педагог, работающий в условиях ограниченности времени и высокой нагрузки в учебном процессе, сталкивается с уникальными вызовами, требующими от него гибкости и креативности в подходах к обучению. Важно не только передать базовые знания и навыки, но и раскрыть потенциал каждого обучающегося, что требует индивидуального подхода и внимательного отношения к их интересам и способностям.

Статья И. Ю. Синельникова посвящена проблеме обновления содержания общего образования посредством внедрения в образовательную практику школы метапредметного подхода [6]. Алексей Резник, заместитель директора по образованию Всероссийского детского центра «Смена», в статье журнала «Вестник Образования России» характеризует метапредметность так: «Метапредмет-

ность – это направленность обучения на общемировоззренческую интерпретацию содержания образования. Это такой способ формирования теоретического мышления и универсальных способов деятельности, который создает целостную картину мира в сознании» [7].

Педагог в своей работе использует проектное обучение, старается связывать разные школьные предметы и, конечно, применяет цифровые технологии. Благодаря 3D-моделированию и цифровой живописи, ученики могут творить гораздо шире. Очень важно создать такую атмосферу, где можно смело экспериментировать. А еще нужно обсуждать и разбирать работы – это помогает развивать критическое мышление и учит оценивать себя. Даже если есть какие-то трудности или ограничения, учитель все равно может помочь ученикам раскрыть их таланты, развить художественные навыки и придать им уверенности в себе. Нейросети, конечно, могут сделать ручные эскизы интереснее и разнообразнее. Но важно помнить, что это всего лишь инструмент, а не настоящий автор. Учить работать с графическими редакторами, осваивать 3D-моделирование и даже нейросети – это очень полезно для развития любого человека в нашем цифровом мире. Даже если ученик в будущем не станет художником, эти знания ему пригодятся.

Так какие же сейчас можно задействовать цифровые ресурсы, чтобы насытить урок изобразительного искусства? Из графических редакторов можно начать с классики. Adobe Photoshop – базовый профессиональный инструмент для редактирования изображений и создания цифрового искусства. По своему функционалу он не очень хорошо подойдет для школьников младшего возраста, но в средней школе будет интересен, если правильно ограничить изучаемый функционал, и учитель ИЗО, ознакомленный с подобным инструментарием, может оказать максимально положительное влияние на развитие профессиональных компетенций своих учеников. А если рассматривать редакторы с точки зрения доступности, то для того же эскизирования, наброска или быстрого этюда подойдет Procreate, Ibis Paint, Paint Tool Sai – актуальные популярные приложения для рисования на iPad, Android и ПК, которые предлагают широкий набор кистей и инструментов. Наиболее подходят для обучения цифровой графике и цифровой живописи из-за возможностей приблизить процесс рисования к традиционному. Если брать классический инструментарий, с которым можно познакомить школьников в контексте 3D-моделирования, то следует рассматривать Blender (бесплатная программа для 3D-моделирования, анимации и рендеринга, которая может быть использована для создания объемных объектов и сцен. Программа для более продвинутого уровня моделирования) или такие варианты, как Tinkercad или 3D Paint – простые в использовании продукты для 3D-дизайна, идеально подходящие для начинающих. Также художнику-педагогу будет полезно использовать обучающие платформы для получения или размещения материала. Можно рассмотреть Skillshare и Udemu (две данные платформы предлагают множество курсов по различным аспектам изобразительного искусства, включая цифровую живопись, графический дизайн и 3D-моделирование). Ну и если рассматривать наиболее базовые варианты для анимации на уроках изобразительного искусства, то Toon Boom Harmony и Adobe Animate будут вполне доступными для освоения школьниками при создании мультимедийного контента.

Однако все эти программы входят в своеобразную «классику» среди программно-го обеспечения, а платформы достаточно популярны и уже широко известны в узких кругах. Вот что действительно сейчас интересно и активно используется повсеместно – искусственный интеллект, вызывающий неоднозначную реакцию и у художников, и у преподавателей повсеместно. Какие же нейросети можно предложить ученикам

на уроках изобразительного искусства, при этом с полным пониманием того, что нейросеть – не более чем инструмент современного художника, а не «конкурентоспособный высший интеллект»? Далее в ходе исследования был составлен краткий список наиболее удобных для уроков ИЗО платформ с искусственным интеллектом, а также описан функционал, который может быть предоставлен данным ресурсом:

Первая платформа, которую хотелось бы рассмотреть, это Krea AI. Имеет бесплатный период огромного функционала. Может быть использована для генерации изображений на основе текстовых описаний или редактуры уже имеющихся изображений, а также уникальна тем, что моментально выдает огромную вариативность изображения. Загрузив самостоятельно сделанный эскиз (традиционным способом или в графическом редакторе), оператор может получить безграничное количество его вариаций (как отличающихся минимально, так и радикально). Также Krea удобна тем, что прямо на платформе есть встроенная возможность улучшить качество и детальность изображения. Имеющая огромный функционал, она очень проста в использовании и будет доступна для самых начинающих. Единственный минус – основной язык платформы английский, но встроенный в браузер переводчик страницы способен решить эту проблему хотя бы частично. Тем не менее промт в нейросеть (запрос) все равно нужно будет формулировать на английском языке.

Следующий инструмент, который, к примеру, может открыть возможности 3D-печати для детей, которым еще рано осваивать Blender, это Meshy AI. Инструмент, который позволяет создавать 3D-модели и сцены с помощью нейросетей по двухмерному изображению. Возможно, детальность у него как у 3D-сканера не очень хороша, но для быстрого создания объемной модели он подходит идеально и умеренно прост в освоении.

Также следует рассмотреть DALL-E – нейросеть от OpenAI, генерирующая изображения по текстовым запросам, что позволяет создавать уникальные визуальные концепции. Базовой платформой является широко известный Midjourney – нейросеть для создания высококачественных художественных работ на основе текстовых описаний. Может создавать референсы (визуальную опору в рисовании) для учеников и учителей изобразительного искусства, что для художников является важным ресурсом, ведь воспитание эстетического вкуса, правильного художественно-графического видения возможно только в процессе анализа и изучения качественных аналогов и примеров [8, с. 120]. А еще можно рассмотреть Artbreeder (платформа для смешивания и изменения изображений), который будет хорошим вариантом для знакомства учеников с коллажем и смешением техник. Ну и для анимирования изображения подойдет Runway ML. На платформе имеются инструменты для создания анимации и мультимедийного искусства, и она доступна для понимания ребенку школьного возраста.

Заключение

В условиях стремительных изменений в образовательной среде и внедрения новейших цифровых технологий разработка системы подготовки учителей изобразительного искусства становится не только актуальной, но и необходимой. Искусство как форма самовыражения и коммуникации играет ключевую роль в формировании культурной идентичности и эмоционального интеллекта учащихся. Художник создает художественный образ, являющийся отражением реальности [9, с. 51]. Однако для того, чтобы учителя могли эффективно передавать эти ценности, необходимо обновить подходы к их подготовке, учитывая современные реалии и требования.

Современные учителя изобразительного искусства должны обладать не только глубокими знаниями в области художественных дисциплин, но и навыками работы с цифровыми инструментами, которые становятся неотъемлемой частью образовательного процесса. Это включает в себя умение использовать графические редакторы, 3D-моделирование, а также платформы для онлайн-обучения и взаимодействия с учениками. Таким образом, подготовка учителей должна быть направлена на формирование метапредметных компетенций, которые позволят им интегрировать различные виды искусства и технологии в учебный процесс.

Разработка системы подготовки учителей изобразительного искусства также должна включать в себя элементы непрерывного профессионального развития. Учителя и обучающиеся должны иметь возможность регулярно обновлять свои знания и навыки, участвуя в семинарах, мастер-классах и онлайн-курсах. Это позволит им оставаться в курсе последних тенденций в области искусства и образования, а также делиться опытом.

Таким образом, создание эффективной системы подготовки учителей изобразительного искусства в условиях новейших цифровых технологий является важной задачей, которая требует комплексного подхода. Это не только повысит качество образования в области искусства, но и поможет формировать у учащихся навыки, необходимые для успешной жизни в современном обществе. Инвестирование в подготовку педагогов в этой области – это инвестиция в будущее, которое будет основано на креативности, культурном разнообразии и взаимопонимании.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Ломов С. П. Стратегия опережающего развития художественного образования России в условиях глобализации современного мира // Методология художественно-педагогического образования в глобальном социокультурном образовательном пространстве: межвуз. сб. науч.-метод. тр., посвящ. 70-летию ХГФ МПГУ. М.: Прометей, 2012. С. 7–10.
2. Ломов С. П., Аманжолов С. А. Методология художественного образования: учеб. пособие. М.: Прометей, 2011. 188 с.
3. Ткалич С. К. Педагогический дизайн и экология культуры: традиция и перспективы. Поиск инновационных подходов к показателям научно-исследовательской работы студентов (НИРС) // Традиции и инновации в художественной педагогике: материалы междунар. науч.-практ. онлайн-конференции, посвящ. 150-летию МПГУ, Москва, 16 ноября 2022 г. М.: МПГУ, 2023. С. 12–21.
4. Руднев И. Ю. Применение электронных образовательных ресурсов для эффективного обучения детей младшего школьного возраста изобразительному искусству // Наука и школа. 2017. № 3. С. 197–206.
5. Сухомлинский В. А. Сто советов учителю. Ч. 2. Ереван: Луйс, 1981. 174 с.
6. Синельников И. Ю. Метапредметный подход как образовательная инновация информационной эпохи: проблемно-рискологический анализ // Вестн. Донецкого пед. ин-та. 2017. № 1. С. 241–251.
7. Резник А. Метапредметность как ориентир современного образования // Вестник Образования России. 21.09.2022. URL: <https://vestniknews.ru/novosti/12089> (дата обращения: 01.10.2025).
8. Искусственный интеллект в художественно-педагогическом образовании: грани сотрудничества и перспективы развития / К. М. Зубрилин, Б. А. Карев, Д. А. Хворостов [и др.]. М.: Перспектива, 2024. 220 с.
9. Барциц Р. Ч. Актуальные проблемы профессиональной и специальной подготовки художников-дизайнеров в современных условиях: вопросы теории и практики: моногр. М.: МОСА, 2011. 264 с.

REFERENCES

1. Lomov S. P. Strategiya operezhayushchego razvitiya khudozhestvennogo obrazovaniya Rossii v usloviyakh globalizatsii sovremennogo mira. In: Metodologiya khudozhestvenno-pedagogicheskogo obrazovaniya v globalnom sotsiokulturnom obrazovatelnom prostranstve: *Interuniversity collection of scientific and methodological works, dedicated to the 70th anniversary of the Faculty of Fine and Graphic Arts, Moscow Pedagogical State University*. Moscow: Prometey, 2012. Pp. 7–10.
2. Lomov S. P., Amanzholov S. A. *Metodologiya khudozhestvennogo obrazovaniya: ucheb. posobie*. Moscow: Prometey, 2011. 188 p.
3. Tkalich S. K. Pedagogicheskiy dizayn i ekologiya kultury: traditsiya i perspektivy. Poisk innovatsionnykh podkhodov k pokazatelyam nauchno-issledovatel'skoy raboty studentov (NIRS). In: *Traditsii i innovatsii v khudozhestvennoy pedagogike. Proceedings of international scientific-practical online-conference, dedicated to the 150th anniversary of Moscow Pedagogical State University, Moscow, 16 Nov. 2022*. Moscow: MPGU, 2023. Pp. 12–21.
4. Rudnev I. Yu. Primenenie elektronnykh obrazovatelnykh resursov dlya effektivnogo obucheniya detey mladshogo shkol'nogo vozrasta izobrazitel'nomu iskusstvu. *Nauka i shkola*. 2017, No. 3, pp. 197–206.
5. Sukhomlinskiy V. A. *Sto sovetov uchitelyu. Part 2*. Yerevan: Luys, 1981. 174 p.
6. Sinelnikov I. Yu. Metapredmetnyy podkhod kak obrazovatel'naya innovatsiya informatsionnoy epokhi: problemno-riskologicheskyy analiz. *Vestn. Donetskogo ped. in-ta*. 2017, No. 1, pp. 241–251.
7. Reznik A. Metapredmetnost kak orientir sovremennogo obrazovaniya. *Vestnik Obrazovaniya Rossii*. 21.09.2022. Available at: <https://vestniknews.ru/novosti/12089> (accessed: 01.10.2025).
8. Zubrilin K. M., Karev B. A., Khvorostov D. A. et al. *Iskusstvennyy intellekt v khudozhestvenno-pedagogicheskom obrazovanii: grani sotrudnichestva i perspektivy razvitiya*. Moscow: Perspektiva, 2024. 220 p.
8. Bartsits R. Ch. *Aktualnye problemy professional'noy i spetsial'noy podgotovki khudozhnikov-dizaynerov v sovremennykh usloviyakh: voprosy teorii i praktiki: monogr.* Moscow: MOSA, 2011. 264 p.

Удалова Алена Игоревна, аспирант I курса художественно-графического факультета, Институт изящных искусств, Московский педагогический государственный университет

Udalova Alena I., PhD Post-graduate Student, Year 1, Faculty of Fine and Graphic Arts, Institute of Fine Arts, Moscow Pedagogical State University

e-mail: astarsche@yandex.ru

Зубрилин Константин Михайлович, кандидат педагогических наук доцент, заведующий кафедрой живописи, декан художественно-графического факультета Института изящных искусств, Московский педагогический государственный университет

Zubrilin Konstantin M., PhD in Education, Associate Professor, Head, Faculty of Fine and Graphic Arts, Institute of Fine Arts, Moscow Pedagogical State University

e-mail: km.zubrilin@mpgu.su

Статья поступила в редакцию 07.10.2025; принята к публикации 04.05.2026
The article was submitted 07.10.2025; accepted for publication 04.05.2026