

ГЕНЕРАТИВНЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В РАЗРАБОТКЕ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ ПО НАРОДНОМУ ИСКУССТВУ: МЕДИА-УРОК ПО ЛЕДЕНЬГСКОЙ РОСПИСИ

Накамура А.С.

*Накамура Александра Сергеевна - соискатель ученой степени кандидата наук,
кафедра дизайна и медиатехнологий в искусстве, художественно-графический факультет,
Институт изящных искусств, Московский педагогический государственный университет
преподаватель живописи,
Русская школа академической живописи,
г. Токио, Япония*

Аннотация: в статье рассматривается применение генеративного искусственного интеллекта при разработке учебно-методических материалов для медиа-урока по мотивам леденгской росписи Вологодской области. Предлагается модель, объединяющая проверяемый историко-художественный источник, педагогический отбор элементов, генеративные инструменты, мультимедийное сопровождение и практическую работу учащихся с обязательным разграничением документального источника, педагогической реконструкции и ИИ-визуализации. Показаны возрастная адаптация задания и продолжение проекта в современной предметной среде; сделан вывод о возможности использования генеративного ИИ как вспомогательного инструмента при обязательной проверке исторической и художественной достоверности результатов.

Ключевые слова: генеративный искусственный интеллект, леденгская роспись, народные художественные промыслы, художественное образование, медиа-урок, учебно-методические материалы, культурное наследие, билингвальное образование, декоративно-прикладное искусство, медиатехнологии.

GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN THE DEVELOPMENT OF TEACHING AND METHODOLOGICAL MATERIALS ON FOLK ART: A MEDIA-BASED LESSON ON LEDENGA PAINTING

Nakamura A.S.

*Nakamura Alexandra Sergeevna - Applicant for the Candidate of Sciences degree,
DEPARTMENT OF DESIGN AND MEDIA TECHNOLOGIES IN ART, FACULTY OF ART AND GRAPHICS,
INSTITUTE OF FINE ARTS, MOSCOW PEDAGOGICAL STATE UNIVERSITY,
Painting Instructor,
RUSSIAN SCHOOL OF ACADEMIC PAINTING,
TOKYO, JAPAN*

Abstract: This article examines generative artificial intelligence in the development of teaching materials for a media-based lesson inspired by the Ledenga painting tradition of the Vologda Region. It proposes a model combining verified historical and artistic sources, pedagogical selection of characteristic elements, generative tools, multimedia support, and students' practical work, while distinguishing documentary sources, pedagogical reconstruction, and AI-generated visualization. The lesson's age-specific adaptation and continuation in a contemporary material context are described, and generative AI is regarded as a supplementary tool whose results require historical and artistic verification.

Keywords: generative artificial intelligence, Ledenga painting, folk arts and crafts, art education, media-based lesson, teaching and methodological materials, cultural heritage, bilingual education, decorative and applied arts, media technologies.

УДК 37.02:7

Введение

Современное художественное образование развивается одновременно в двух направлениях: возрастает интерес к сохранению локальных художественных традиций и восстановлению прерванных народных промыслов, а в образовательную практику входят технологии генеративного искусственного интеллекта, позволяющие создавать и преобразовывать визуальный материал. Их сочетание ставит вопрос о том, как

использовать генеративные технологии при изучении традиционного искусства, не подменяя исторический источник визуально убедительной, но недостоверной стилизацией.

Особенно существенна эта проблема при обращении к малоизвестным региональным росписям, для которых педагог нередко самостоятельно собирает визуальные источники, выделяет характерные элементы и разрабатывает дидактические материалы. Исследования педагогического потенциала народного декоративно-прикладного искусства подчеркивают значение наглядности, последовательности, индивидуального подхода и самостоятельной творческой деятельности ребенка [10].

В таком случае генеративный ИИ целесообразно рассматривать не как источник сведений о традиционном искусстве или замену художественной деятельности учащегося, а как вспомогательный инструмент проектирования. Цель статьи — рассмотреть возможности и ограничения его применения при разработке учебно-методических материалов по восстановленному народному промыслу на примере медиа-урока по мотивам леденгской росписи Вологодской области. Задачи включают педагогическую адаптацию исходного материала, определение функций ИИ, возрастную дифференциацию задания, апробацию медиа-урока и выявление методических ограничений генеративной визуализации.

1. Восстановленный народный промысел как предмет художественного образования

Сохранение народных художественных промыслов предполагает не только музейную фиксацию образцов, но и возвращение традиционного художественного языка в современную культурную и образовательную среду. Для локальных традиций с нарушенной передачей особое значение имеют исследовательские и музейные материалы, деятельность мастеров, культурных центров и образовательных организаций [8; 9].

Леденгская роспись — локальная традиция Русского Севера, связанная с декоративным оформлением прялок. Она значительно реже представлена в педагогической практике, чем широко известные народные росписи, поэтому знакомство с ней позволяет учащемуся открыть новую художественную систему и одновременно показывает возможности возвращения локальных традиций в современный культурный оборот.

Одним из источников занятия стало методическое пособие «Роспись Леденги», подготовленное Центром народной культуры Вологодской области и Вологодским государственным музеем-заповедником [7]. При педагогической интерпретации важно было избежать механического копирования: учащиеся сначала анализировали особенности художественного языка, затем использовали их в собственной композиции.

2. Генеративный искусственный интеллект как инструмент педагога ИЗО

В медиа-уроке генеративный ИИ использовался как вспомогательный инструмент разработки материалов. Поскольку модель способна создавать убедительные, но исторически недостоверные изображения, результат генерации не может сам по себе подтверждать существование мотива, цветового решения или композиционного принципа.

Исходной точкой остается проверяемый культурный материал: педагог отбирает документально подтвержденные изображения и сведения, выделяет характерные элементы и только затем применяет генеративные технологии; результат обязательно проверяется и корректируется.

Содержание, учебная задача и окончательная проверка остаются за педагогом. ИИ может применяться для компоновки карточек, вариантов расположения отобранных элементов, визуализации последовательности и возрастной адаптации, при обязательном контроле изображения, текста и соответствия источнику. Возможности ИИ в визуальных и анимационных элементах художественного образования рассматриваются и в современных исследованиях [5].



Рис. 1. Визуальные материалы вводной части медиа-урока.

3. Структура медиа-урока

Занятие начиналось с рассказа об истории леденгской росписи и расписных прялках Вологодской области. Дети находили повторяющиеся элементы орнамента, особенности линий и цветовых сочетаний; затем смотрели презентацию и короткую анимацию и создавали собственную композицию на основе изученных элементов.

Обсуждались причины исчезновения промыслов и роль мастеров, исследователей, музеев и культурных центров в их восстановлении. Презентация включала исторические образцы, современные исследовательские материалы и отдельные элементы орнамента для практической работы.

Авторский видеоматериал показывал построение силуэта, выбор и распределение орнамента и работу с ограниченной палитрой. Движение красочного пятна, гривы и хвоста лошади создавало эмоциональный переход от наблюдения к художественному действию.

В ходе многолетней педагогической практики автором наблюдалось, что короткие анимационные фрагменты способствуют более активному включению ребенка в рисование: учащиеся внимательнее следят за последовательностью и охотнее приступают к заданию. Использование анимированной визуализации в обучении изобразительному искусству рассматривалось автором ранее [1; 2]; здесь этот подход развивается за счет включения генеративных технологий в подготовку учебно-методических материалов.



Рис. 2. Видеоэлемент: фрагменты авторского анимационного материала и QR-код для просмотра.

3.1. Цифровые инструменты и разработка учебно-методических материалов

Авторский анимационный фрагмент был создан в Filmora на основе заранее нарисованного мотива: по текстовому сценарию движение получили отдельные элементы композиции. Он использовался как наглядное сопровождение перед практической работой.

Печатное пособие компоновалось с использованием ChatGPT после педагогического отбора содержания, мотивов и палитры. Инструмент применялся для объединения подготовленных элементов в лист А3 и создания упрощенного контура для младших школьников. Подобная организация соответствует тенденции развития электронных учебно-методических комплексов, объединяющих разные формы предъявления содержания [11]. Итоговый материал контролировался педагогом.

4. Материалы и методы исследования

Апробация медиа-урока проведена 1 ноября 2025 г. в Русской школе академической живописи в Токио (Япония). Участвовали 20 детей, разделенных на две возрастные группы: 6–10 и 10–14 лет.

Исходными материалами служили сведения и визуальные образцы леденгской росписи. Автором были отобраны характерные мотивы и палитра; центральным образом стала лошадка, допускающая растительные, цветочные, солярные и орнаментальные элементы.

Для групповой работы использовался демонстрационный лист А3 с декоративным образцом, отдельными мотивами, палитрой и контуром лошадки. ChatGPT применялся для организации уже отобранного материала, а Filmora — для анимации авторского рисунка.

Задание дифференцировалось по возрасту: учащимся 6–10 лет предоставлялся контур лошадки, чтобы сосредоточиться на цвете, ритме и декоре; учащиеся 10–14 лет самостоятельно строили форму и организовывали композицию. Использовались бумага, акварель, кисти, палитра и вода.

Методы исследования: педагогическое наблюдение, фотофиксация процесса и анализ художественных работ. Наблюдение велось во время демонстрации медиаматериалов, объяснения и самостоятельной работы; фиксировались реакция на анимацию, переход к рисованию, использование предложенных элементов и индивидуальные изменения композиции.



Рис. 3. Демонстрация учебного пособия и анимированного материала перед началом практической работы. Токио, 1 ноября 2025 г.

5. Практическая художественная работа

Перед работой учащиеся рассматривали цветочные розетки, соляные формы, растительные завитки и другие элементы леденгской росписи, обращая внимание на повтор, ритм и соединение мотивов.

Младшие школьники работали с подготовленным контуром, старшие самостоятельно намечали силуэт и композицию. Ограниченная палитра из двух-трех основных цветов помогала сосредоточиться на форме, ритме и орнаменте.

Задача не заключалась в точном копировании исторического предмета: учащиеся действовали внутри изученной системы декоративных элементов, сохраняя возможность индивидуального решения. Такое сочетание ограничения и свободы существенно при работе с традиционным искусством: буквальное копирование ограничивает самостоятельность, а полностью свободная стилизация может привести к утрате связи с традицией.

6. Билингвальный компонент

В билингвальной среде художественное действие сопровождалось терминологией на двух языках: форма, силуэт, линия, цвет, ритм, орнамент, повтор, симметрия, композиция. Термины вводились непосредственно при анализе и выполнении соответствующего художественного действия.

Языковой компонент не выделялся в отдельное упражнение: слово связывалось с наблюдаемым явлением и художественным действием. Подобный принцип включения японских художественных техник и билингвального компонента рассматривался автором ранее [3; 4]. Последовательность занятия представлена на рисунке 4.



Рис. 4. Последовательность билингвального художественного действия.

7. Результаты педагогической апробации

Участники проявили интерес к восстанавливаемой традиции: задавали вопросы, сопоставляли элементы и предлагали собственные композиционные решения. Результаты рассматриваются как педагогическое наблюдение, а не статистическое доказательство эффективности; дальнейшая проверка требует единых критериев и сопоставления нескольких занятий.

Демонстрационный материал не привел к буквальному копированию: сохраняя узнаваемые элементы системы, учащиеся изменяли цвет, масштаб, расположение орнамента и силуэт. Пособие, таким образом, выступало визуальной опорой для самостоятельной работы.



Рис. 5. Работы учащихся, выполненные в ходе апробации медиа-урока.

8. Продолжение проекта в цифровой и предметной среде

После занятия в отдельных случаях семьи использовали цифровые фотографии детских рисунков для переноса изображений на текстильные сумки и чехлы. Учебная работа проходила несколько последовательных этапов преобразования: традиционный источник → педагогически адаптированный материал → художественная интерпретация ребенка → цифровая фиксация → современный предмет.

Такое продолжение позволяет понимать актуализацию восстановленного промысла не как механическое воспроизведение исторического предмета, а как перенос отдельных принципов его художественного языка в современную предметную и визуальную среду.

9. Возможности и ограничения генеративного ИИ

Генеративный ИИ сокращает техническую подготовку, помогает создавать дидактические схемы, возрастные варианты задания и композиционные модели, но одновременно создает новые риски.

Главный риск — историческая и художественная недостоверность: запрос на изображение «в стиле» определенной росписи может породить убедительную стилизацию, смешивающую признаки разных традиций; возможны также ошибки изображения и текста.

Поэтому предлагается принцип контролируемого генеративного моделирования: ИИ применяется только после педагогического отбора источников, а результат проверяется до включения в пособие. Что является леденгской росписью, устанавливается по историческим и исследовательским источникам; генеративный инструмент используется лишь на следующем этапе — при педагогической обработке проверенного материала.

10. Обсуждение

Генеративный ИИ может рассматриваться как инструмент педагогического проектирования, особенно при создании авторских комплектов по темам с недостатком готовых материалов [6]. Исследования художественного образования также подчеркивают значение сочетания традиционных оснований с инновационными подходами и техническими возможностями [12].

Работа с восстановленным промыслом требует более строгого контроля, чем свободное творческое задание: ошибка генеративной модели способна приобрести характер культурной ошибки, если современная стилизация будет представлена как историческая традиция. Поэтому значение профессионального отбора источников и визуального анализа не уменьшается, а возрастает.

Предлагаемая модель включает три взаимосвязанных уровня: культурно-исторический — происхождение и особенности традиции; педагогический — преобразование исследовательского материала в доступное художественное задание; цифровой — применение мультимедиа и генеративных инструментов для разработки, демонстрации и дальнейшего преобразования учебного материала.

Заключение

Опыт медиа-урока показывает возможность совместного использования традиционных художественных практик, цифровых средств и генеративного ИИ. В предлагаемой модели ИИ не является источником знаний о промысле и не заменяет художественную деятельность учащегося, а поддерживает педагога при проектировании материала.

Принципиальна последовательность: источник → педагогический анализ → генеративное моделирование → экспертная проверка → учебный материал → художественная практика → рефлексия → интерпретация. Научная новизна подхода заключается в модели применения генеративного ИИ как промежуточного инструмента создания материалов по восстановленному промыслу с обязательным разграничением исторического источника, педагогической реконструкции и ИИ-генерированной визуализации.

Перспективы дальнейшего исследования — апробация модели на нескольких локальных художественных традициях, анализ типичных искажений генеративной визуализации и разработка критериев проверки ИИ-материалов перед использованием в художественно-образовательной практике.

Список литературы / References

1. Котельникова А.С. Использование медиасредств для обучения изобразительному искусству дошкольников и младших школьников // Проблемы современной науки и образования / Problems of Modern Science and Education. 2016. № 13 (55). С. 122–124. EDN WBAMCH.
2. Котельникова А.С. Использование флеш-анимации для обучения изобразительному искусству дошкольников и младших школьников // Новая наука: Современное состояние и пути развития. 2016. № 6-2. С. 44–47. EDN XRXAON.
3. Накамура А.С. Интеграция японских художественных техник в билингвальное художественное образование на примере Русской школы академической живописи в Токио // Проблемы современной науки и образования / Problems of Modern Science and Education. 2025. № 9 (208). С. 21–29. EDN SJUBSR.
4. Накамура А.С. Интерактивный музейный квест как методология изучения истории искусства и развития художественных навыков у билингвальных детей // Проблемы современной науки и образования / Problems of Modern Science and Education. 2026. № 1 (212). С. 36–45.
5. Самигова Г.А., Тиляшайхова М.А. Инновации в художественном образовании: разработка интерактивных элементов с использованием искусственного интеллекта // Культура и технологии. 2025. Т. 10. Вып. 3. С. 141–149. DOI: 10.17586/2587-800X-2025-10-3-141-149.
6. Войтенко В.О. Искусственный интеллект в изобразительном искусстве как средство духовно-нравственного развития молодежи // Духовно-нравственное развитие современной молодежи как фактор самосовершенствования на основе самопознания: материалы Всероссийской научно-практической конференции, Ялта, 14–17 ноября 2023 г. Симферополь: Ариал, 2023. С. 9–12.
7. Гладышева О.К., Глебова А.А., Сысоева Е.С. Роспись Леденги: методическое пособие / сост., ред. Я. Б. Тимофеева; Центр народной культуры Вологодской области, Вологодский государственный музей-заповедник. Вологда: ЦНК, 2024. 60 с. ISBN 978-5-91965-367-7.
8. Белов М.С. Проблемы сохранения народных художественных промыслов Ивановской области в условиях модернизации // Журнал Института Наследия. 2017. № 1.
9. Горбунова Г.А., Савельева О.П. Методика изучения народных художественных промыслов в общеобразовательной школе с применением рабочих тетрадей // Современные проблемы науки и образования. 2013. № 5.
10. Плотникова И.Е. Роль народного творчества в развитии ДПИ у воспитанников ДОУ // Вестник науки и образования. 2015. № 2 (4). [Электронный ресурс]. URL: <https://scienceproblems.ru/rol-narodnogo-tvorchestva.html> (дата обращения: 27.08.2026).
11. Хужаназарова Г.Г. Использование электронного учебно-методического комплекса в образовании // Наука и образование сегодня. 2016. № 2 (3). [Электронный ресурс]. URL: <https://scienceproblems.ru/using-an-electronic-educational-methodical.html> (дата обращения: 27.08.2026).
12. Петрова М.И. Эволюция эстетического идеала в условиях модернизации художественного образования // Academy. 2015. № 1 (1). [Электронный ресурс]. URL: <https://scienceproblems.ru/evoljutsija-esteticheskogo-ideala-v-uslovijah-modernizatsii-hudozhestvennogo-obrazovaniya.html> (дата обращения: 27.08.2026).