

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ СВЕРДЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
Государственное бюджетное учреждение Свердловской области
«Центр психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи «Ресурс»
ул. Машинная, д. 31, г. Екатеринбург, 620142 Тел. /факс (343) 221-01-57
E-mail: info@center-resurs.ru



Методические рекомендации для педагогов

**Формирование и развитие интереса к разным видам искусства у
обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов посредством
электронных ресурсов**

г. Екатеринбург, 2025

Формирование и развитие интереса к разным видам искусства у обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов посредством электронных ресурсов - / ГБУ СО ЦППМСП «Ресурс»; 2025. - 19 с.

Рецензент: Шалагина Е.В., кандидат социологических наук, доцент кафедры философии, социологии и культурологии ФГАОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет».

Авторы-составители: педагоги отделения дополнительного образования с использованием дистанционных образовательных технологий ГБУ СО «ЦППМСП «Ресурс» методического объединения педагогов художественной направленности: Трусова Кристина Игоревна, Евсеева Наталья Германовна, Зубарева Мария Михайловна, Устьянцева Любовь Константиновна, методист Конева Алена Сергеевна.

Методические рекомендации посвящены вопросам формирования и развития интереса к различным видам искусства у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов посредством использования электронных ресурсов. В материале представлены современные подходы к организации образовательного процесса с опорой на цифровые технологии, учитывающие особые образовательные потребности детей. Описаны практические приёмы, позволяющие сделать восприятие искусства более доступным и увлекательным, раскрыт потенциал электронных платформ для развития творческих способностей, расширения культурного кругозора и социализации обучающихся. Рекомендации адресованы педагогам, специалистам коррекционно-развивающей области и родителям.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
Раздел 1. Формирование интереса к искусству с помощью электронных ресурсов у обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов	5
1.1. Цифровые технологии в развитии восприятия искусства у детей с ОВЗ разных нозологических групп	5
1.2. Электронные ресурсы как мотивационный инструмент.....	7
1.3. Современные педагогические приёмы: мультимедиа, адаптация контента, игровые и проектные форматы	8
Раздел 2. Развитие художественно-эстетических интересов у обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов на основе применения электронных образовательных ресурсов	10
2.1. Организация практической деятельности с использованием электронных средств на занятиях художественной направленности	10
2.2. Развитие творческой инициативы и коммуникации во внеурочной деятельности обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов	13
Заключение.....	16
Список литературы	17
Приложение 1	18

Введение

Современное образование ориентировано на создание условий для полноценного развития обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов. Одним из важных направлений является формирование интереса к различным видам искусства, которое способствует развитию эмоциональной сферы, творческих способностей, коммуникативных умений и расширению культурного кругозора.

Использование электронных ресурсов в этом процессе открывает новые возможности для педагогов и обучающихся. Цифровые технологии позволяют сделать искусство доступным независимо от физических ограничений, адаптировать материалы под индивидуальные потребности ребёнка, обеспечить наглядность и интерактивность обучения. Благодаря этому у детей появляется мотивация к познанию, формируется устойчивый интерес к художественной культуре и творческой деятельности.

Настоящие методические рекомендации направлены на поддержку педагогов в организации работы с обучающимися с ОВЗ и детьми-инвалидами, раскрывают эффективные приёмы использования электронных ресурсов в образовательном процессе и предлагают практические подходы к развитию интереса к разным видам искусства.

Цель методических рекомендаций — показать педагогам способы формирования и развития интереса к различным видам искусства у обучающихся с ОВЗ посредством электронных ресурсов.

Задачи:

- раскрыть особенности восприятия искусства детьми различных нозологических групп;
- определить роль электронных ресурсов как мотивационного инструмента;
- представить эффективные приёмы работы с цифровыми средствами;
- показать возможности развития художественно-эстетических интересов на занятиях и во внеурочной деятельности.

Благодаря цифровым технологиям дети с ОВЗ получают доступ к разнообразным видам искусства независимо от физических или когнитивных ограничений. Электронные ресурсы делают возможным их участие в культурной жизни широкого социального пространства, развивая творческую активность.

Раздел 1. Формирование интереса к искусству с помощью электронных ресурсов у обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов.

1.1. Цифровые технологии в развитии восприятия искусства у детей с ОВЗ разных нозологических групп

Формирование интереса к искусству у детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов требует учёта их индивидуальных особенностей восприятия и использования таких средств, которые позволят компенсировать имеющиеся трудности. Электронные ресурсы открывают широкие возможности для этого процесса, если они спроектированы с учётом принципов доступности, адаптивности и мультимодальности [1].

У детей с нарушением слуха ведущим каналом восприятия является зрительный. Поэтому в работе важно использовать субтитры, жестовый перевод, визуальные эффекты и мультимедийные ресурсы, которые помогают связывать звуковые явления с изображениями. Видеоуроки с субтитрами, интерактивные схемы и визуализаторы музыкальных ритмов позволяют компенсировать недостаток слухового восприятия и приобщать ребёнка к музыке и живописи через зрительный образ.

Дети с нарушением зрения, напротив, нуждаются в аудиосопровождении и тактильных материалах. Для них большое значение имеет использование аудиодескрипции, подробных словесных описаний произведений искусства, озвученных экскурсий и подкастов. Важную роль играют тактильные аналоги, например, рельефные репродукции или 3D-модели, которые позволяют через осязание лучше понять форму и композицию. Электронные ресурсы должны быть совместимы с экранными читалками, содержать альтернативный текст к изображениям и иметь линейную, простую структуру интерфейса.

При работе с детьми с нарушением опорно-двигательного аппарата следует учитывать, что их восприятие искусства может быть сохранным, но ограничены двигательные возможности. Здесь особое значение приобретают доступные интерфейсы и ассистивные технологии, такие как голосовое управление, клавиатурная навигация или eye-tracking. Электронные программы с возможностью дистанционного подключения, с крупными кнопками и простыми инструментами для рисования и конструирования дают детям возможность активно участвовать в занятиях, даже если они не могут выполнять сложные моторные действия [3].

Дети с интеллектуальными нарушениями требуют более простой и понятной подачи материала. Электронные ресурсы должны использовать доступный язык, пошаговые инструкции, визуальные подсказки и игровые формы. Система небольших достижений, шаблоны для творчества и ограниченный выбор вариантов помогают ребёнку не потеряться в задании и удерживать внимание. Таким образом, цифровые материалы становятся для них не только средством знакомства с искусством, но и эффективным инструментом развития когнитивных и эмоциональных функций.

Общие принципы проектирования электронных ресурсов для всех категорий обучающихся с ОВЗ основаны на мультимодальности, адаптивности и простоте. Один и тот же материал должен быть представлен в нескольких форматах: текстовом, звуковом, визуальном и, при возможности, тактильном. Интерфейс должен быть предсказуемым и понятным, содержать минимум отвлекающих элементов и давать возможность управлять скоростью подачи. Важно предусмотреть обратную связь и систему поощрений, которые поддерживают интерес ребёнка и создают положительную мотивацию.

Практические занятия могут строиться по единой структуре: вводная часть с кратким знакомством с произведением искусства, демонстрация и обсуждение с использованием мультимедийных средств, практическая работа с применением электронных ресурсов и итоговая рефлексия. Например, виртуальная экскурсия по картине может включать показ изображения с субтитрами и жестовым переводом, аудиоописанием и интерактивными подсказками, а затем переход к созданию собственной работы в цифровом редакторе или с использованием тактильных материалов. Музыкальные занятия можно проводить через простые конструкторы, позволяющие собирать композиции из готовых звуковых фрагментов, а при работе со скульптурой дети могут создавать простые формы руками и сопровождать их аудиорассказами, которые фиксируются и сохраняются в системе.

Для оценки интереса и прогресса обучающихся используются как количественные показатели, такие как частота входа в систему и продолжительность работы, так и качественные - инициативность, эмоциональные реакции, разнообразие созданных работ. Наблюдения педагога и фиксация результатов в индивидуальных программах развития помогают корректировать процесс и подбирать наиболее подходящие ресурсы для каждого ребёнка.

Таким образом, электронные ресурсы при правильной организации становятся не только техническим дополнением к учебному процессу, но и универсальным инструментом формирования устойчивого интереса к

искусству, развития творческих способностей и социализации обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов.

1.2. Электронные ресурсы как мотивационный инструмент.

Электронные ресурсы в образовательном процессе для обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов выступают не только средством адаптации учебного материала, но и мощным мотивационным инструментом. Их использование помогает вызвать у ребёнка интерес, удерживать внимание и создавать позитивное отношение к самому процессу обучения и познания искусства.

В отличие от традиционных форм подачи информации, цифровая среда обладает возможностями, которые делают искусство более живым и доступным. Яркие изображения, анимации, музыкальное сопровождение, интерактивные задания и игровые элементы создают эффект вовлечённости. Для ребёнка, который испытывает трудности в усвоении материала, такие ресурсы становятся своеобразным «ключом» к пониманию, потому что информация воспринимается сразу через несколько каналов [2]. Большую роль играет персонализация. Электронные платформы позволяют настраивать темп, уровень сложности и формат подачи, что важно для детей с разными видами ограничений. Возможность самому управлять ходом занятия, выбирать задания или материалы вызывает чувство самостоятельности и повышает мотивацию. Даже простая функция повторного воспроизведения или замедления видео помогает ребёнку работать в комфортном для него ритме и закреплять знания без ощущения неуспеха.

Игровые технологии, встроенные в электронные ресурсы, также способствуют развитию интереса к искусству. Система наград, символических призов, достижений или баллов за выполненные задания побуждает ребёнка возвращаться к занятиям снова и снова. Для детей с интеллектуальными нарушениями такие игровые элементы особенно ценны, поскольку помогают удерживать внимание и создают положительный эмоциональный фон.

Не менее важным является аспект коммуникации. Электронные ресурсы дают возможность демонстрировать свои работы в цифровом формате, участвовать в виртуальных выставках, получать обратную связь от педагогов, сверстников и родителей. Это усиливает социальную значимость деятельности ребёнка, формирует у него чувство успеха и признания, что напрямую связано с мотивацией.

Электронные ресурсы выступают как универсальный инструмент: они не только делают искусство доступным, но и превращают процесс обучения в интересное, эмоционально насыщенное и социально значимое событие.

Правильно подобранные цифровые материалы помогают преодолеть равнодушие, страх неудачи или усталость, а также создают у ребёнка устойчивую внутреннюю мотивацию к дальнейшему познанию и творчеству.

1.3. Современные педагогические приёмы: мультимедиа, адаптация контента, игровые и проектные форматы

При организации работы с обучающимися с ОВЗ и детьми-инвалидами использование мультимедиа, адаптация материалов, а также игровые и проектные формы являются ключевыми приёмами, способствующими эффективному формированию интереса к искусству. Эти подходы позволяют сделать процесс познания более наглядным, увлекательным и доступным для детей с различными особенностями восприятия.

Мультимедиа выступает основным инструментом визуализации и аудиоподдержки учебного материала. Видео, анимация, интерактивные презентации и звуковые сопровождения помогают ребёнку лучше понимать содержание произведений искусства, их композицию, ритм, цветовое решение и эмоциональное наполнение. Для детей с нарушением слуха мультимедиа компенсирует недостаток звукового восприятия через визуальные эффекты, субтитры и жестовый язык. Для детей с нарушением зрения акцент делается на аудиосопровождение и тактильные элементы, которые поддерживаются цифровыми платформами. Мультимедийные материалы позволяют педагогам строить занятие по принципу «от простого к сложному», постепенно раскрывая детали произведения искусства и вовлекая ребёнка в интерактивную деятельность.

Адаптация материалов является важнейшей составляющей индивидуализации обучения. Она предполагает упрощение языка, создание пошаговых инструкций, использование наглядных схем и шаблонов, а также возможность выбора уровня сложности. Адаптированные материалы помогают детям с интеллектуальными нарушениями осваивать сложные понятия в удобной форме, а детям с двигательной или сенсорной ограниченностью - полноценно участвовать в учебной деятельности. Электронные ресурсы позволяют интегрировать различные виды адаптаций в одном задании: визуальные подсказки, аудиокомментарии, интерактивные элементы, элементы геймификации и пошаговые инструкции.

Игровые и проектные формы деятельности повышают мотивацию и вовлечённость ребёнка. Игровой подход помогает удерживать внимание, снижает тревожность и способствует закреплению знаний через активное

участие. Элементы соревнования, награды, значки и виртуальные достижения стимулируют ребёнка повторять действия, пробовать новые приёмы и самостоятельно искать решения творческих задач. Проектные формы, в свою очередь, дают возможность ребёнку видеть конечный результат своего труда, участвовать в создании коллективного или индивидуального продукта и демонстрировать его другим. Это развивает чувство ответственности, самооценку и интерес к продолжению занятий.

Использование мультимедиа, адаптация материалов, игровые и проектные формы работы создают интегрированное пространство, где каждый ребёнок с ОВЗ или инвалидностью получает возможность активно участвовать в изучении искусства, проявлять творчество, развивать внимание и мотивацию. Совмещение этих приёмов позволяет сделать обучение не только доступным, но и эмоционально насыщенным, интерактивным и увлекательным, формируя устойчивый интерес к художественной культуре и творческой деятельности.

Для того чтобы эффективно использовать электронные ресурсы и корректировать процесс обучения, необходима системная оценка результатов и фиксация прогресса ребёнка. Оценка может проводиться как количественными, так и качественными методами. Количественные показатели включают частоту посещений платформы, время, проведённое за выполнением заданий, количество завершённых интерактивных модулей и созданных цифровых продуктов. Качественные методы ориентированы на наблюдение за поведением ребёнка, инициативностью, эмоциональными реакциями, уровнем самостоятельности и проявлением творческой активности.

Фиксация результатов работы ведётся в форме журналов наблюдений, электронных портфолио или индивидуальных планов развития. Она позволяет педагогу видеть динамику освоения материала, оценивать эффективность адаптаций, игровых и проектных методов, а также корректировать дальнейшие занятия с учётом особенностей каждого ребёнка. Кроме того, системная фиксация результатов обеспечивает обратную связь для родителей и специалистов, участвующих в образовательном процессе, что способствует комплексному развитию ребёнка и поддерживает его мотивацию.

Интеграция оценки эффективности и фиксации результатов с использованием электронных ресурсов обеспечивает целостный подход к формированию интереса к искусству, позволяет адаптировать учебный процесс под индивидуальные потребности обучающихся и поддерживать их активное участие в творческой деятельности.

Раздел 2. Развитие художественно-эстетических интересов у обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов на основе применения электронных образовательных ресурсов.

2.1. Организация практической деятельности с использованием электронных средств на занятиях художественной направленности

Практическая деятельность на занятиях художественной направленности играет ключевую роль в формировании интереса к искусству у обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов. Электронные ресурсы создают условия для активного включения ребёнка в творческий процесс, позволяя ему экспериментировать, реализовывать свои идеи и видеть результаты своей работы в реальном времени. Такие занятия развивают не только художественные навыки, но и внимание, мотивацию, уверенность в собственных способностях и самостоятельность.

Для работы с изображениями и графикой широко применяются редакторы, адаптированные под различные уровни подготовки и возможности детей. Например, **Tux Paint** (рис.1) обеспечивает простой интерфейс и интуитивно понятные инструменты для рисования, что особенно полезно для детей с интеллектуальными нарушениями. Данная программа сочетает в себе простой и интуитивно понятный интерфейс с крупными яркими кнопками, звуковыми эффектами и забавными анимациями, что делает процесс обучения и творчества увлекательным и доступным. Tux Paint предлагает разнообразные инструменты для рисования - кисти, карандаши, линии, фигуры, штампы, заливки и специальные эффекты, которые позволяют детям легко создавать собственные рисунки, экспериментировать с цветами и формами, а также развивать воображение и художественные способности обучающихся.

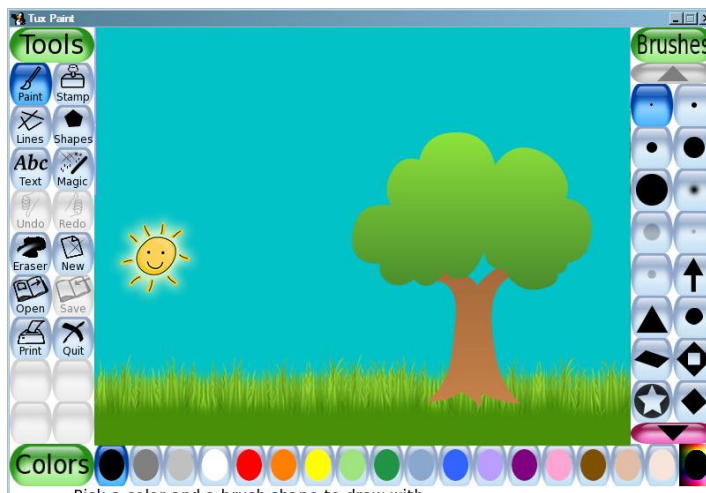


рис.1

Программы **Krita** и **Autodesk SketchBook** позволяют создавать более сложные цифровые картины с использованием слоёв и кистей, а **Paint 3D** открывает возможности для трёхмерного моделирования и подготовки объектов к тактильному восприятию или печати на 3D-принтере. Использование таких платформ позволяет детям видеть непосредственный результат своей работы, корректировать его и развивать чувство композиции и цветового восприятия.

Музыкальная деятельность через электронные средства способствует развитию слухового восприятия, ритма и творческого воображения. Простые и интерактивные платформы, такие как **Chrome Music Lab** (рис.2,3), позволяют создавать и исследовать музыку с помощью визуальных инструментов. Предлагают различные эксперименты с ритмом, мелодией, гармонией и звуковыми эффектами, позволяя пользователям видеть, как звуки формируются и взаимодействуют между собой. Благодаря наглядной визуализации музыкальных процессов, программа делает музыку доступной даже для детей с нарушением слуха, стимулирует творческое мышление, развивает чувство ритма, внимание и способность к музыкальной импровизации в игровой и увлекательной форме.

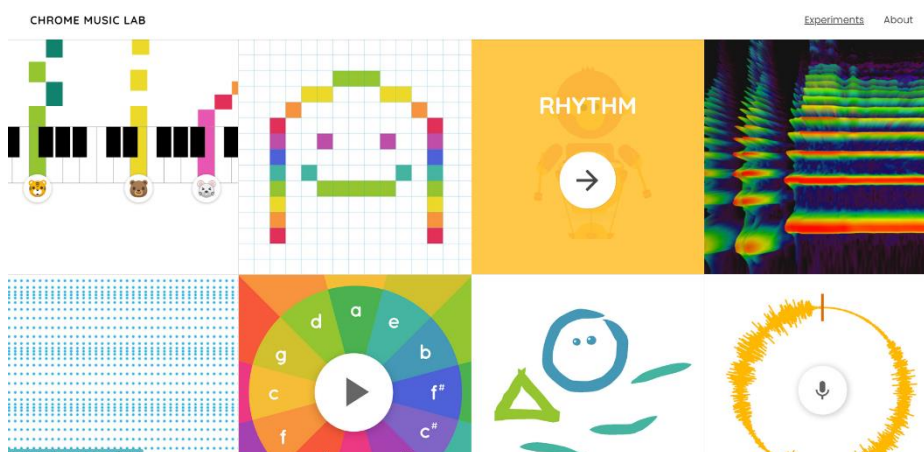


рис.2

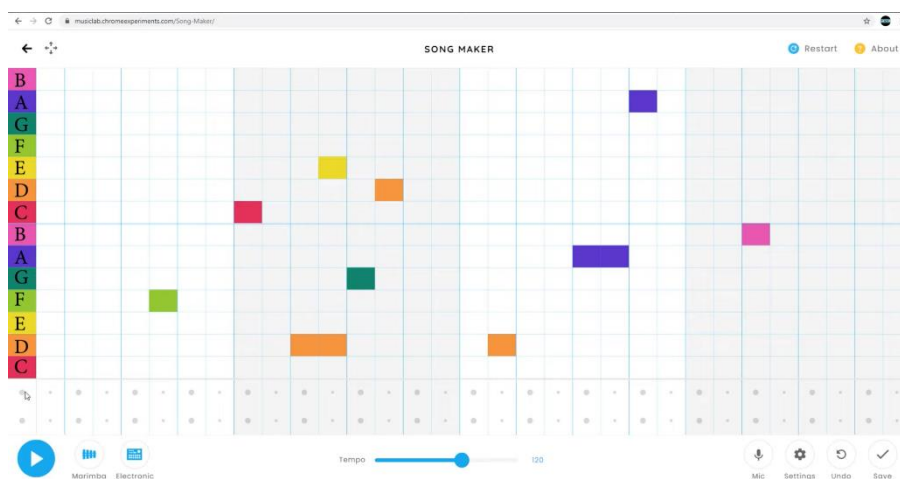


рис.3

Более усложненные редакторы, такие как **GarageBand**, **Soundtrap** или **MuseScore**, дают возможность создавать полноценные композиции с использованием готовых шаблонов, виртуальных инструментов и записи голоса. Такие ресурсы позволяют детям экспериментировать с ритмом, мелодией и гармонией, самостоятельно создавая музыкальные произведения и проекты.

Видеодеятельность и работа с анимацией через электронные ресурсы помогают ребёнку интегрировать визуальные, аудиальные и текстовые элементы. **Clipchamp** (рис.4) позволяет создавать короткие видеоролики с эффектами, титрами и субтитрами. В программе можно легко обрезать, соединять и украшать видео, добавлять текст, музыку и эффекты, превращая процесс в увлекательное творческое занятие. Clipchamp помогает детям развивать навыки планирования, визуального повествования и цифровой грамотности, а благодаря наглядным инструментам и понятным функциям творческая работа становится доступной даже для детей с особыми образовательными потребностями.

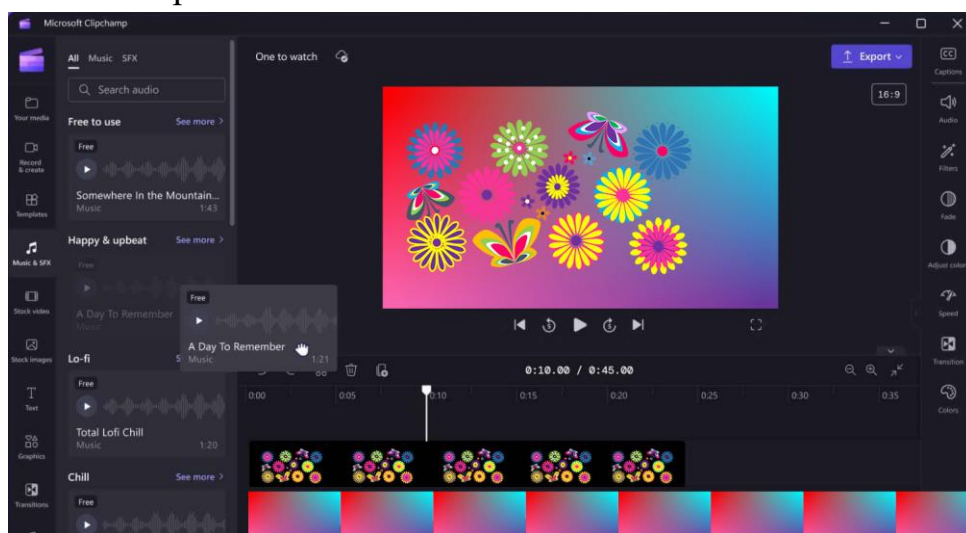


рис.4

Для создания анимации используют **Scratch**, где дети конструируют интерактивные истории и покадровые анимации, **Toonator** для простых рисованных анимаций, а также **Blender** и **Animaker** для более сложных 2D и 3D-проектов. Эти редакторы помогают реализовать проектный подход, когда результат работы становится видимым, осязаемым или демонстрируемым другим детям и педагогам, что повышает мотивацию и чувство значимости достигнутого результата.

Использование практических электронных средств позволяет адаптировать задания под индивидуальные особенности ребёнка, создавать мультимодальные уроки с визуальной, аудиальной и тактильной поддержкой, а также внедрять игровые элементы и проектную деятельность. Дети могут

выбирать удобные инструменты, работать в собственном темпе, получать обратную связь и видеть свой прогресс, что формирует устойчивый интерес к искусству и способствует развитию творческих способностей [4].

2.2. Развитие творческой инициативы и коммуникации во внеурочной деятельности обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов.

Развитие творческой инициативы и коммуникации у обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов во внеурочной деятельности является важным компонентом формирования устойчивого интереса к искусству и личностного развития. Электронные ресурсы открывают широкие возможности для включения детей в разнообразные формы активной творческой деятельности, позволяя реализовывать индивидуальные идеи и одновременно взаимодействовать с другими участниками образовательного процесса.

Участие в онлайн-конкурсах и проектах стимулирует инициативу ребёнка, формирует чувство ответственности за результат и помогает развивать навыки самопрезентации. Через платформы для дистанционного участия дети могут представлять свои работы - рисунки, аудиокomпозиции, видеопроекты или анимации - и получать обратную связь от педагогов, жюри и сверстников. Такой опыт помогает ребёнку не только закреплять приобретённые навыки, но и учиться оценивать работы других, обсуждать идеи и аргументировать свои творческие решения.

Ведение творческого портфолио в цифровом формате позволяет фиксировать и систематизировать результаты собственной деятельности. Для этого могут использоваться такие платформы - **Padwork** (рис.5), это онлайн-платформа, позволяющая создавать интерактивные мультимедийные доски, на которых можно размещать тексты, изображения, видео, ссылки и другие материалы, а также оставлять комментарии и обмениваться идеями. Программа облегчает совместную работу, помогает организовывать учебные и творческие проекты, развивает коммуникацию и навыки презентации, делая процесс обучения и обмена информацией наглядным и увлекательным даже для детей с особыми образовательными потребностями.

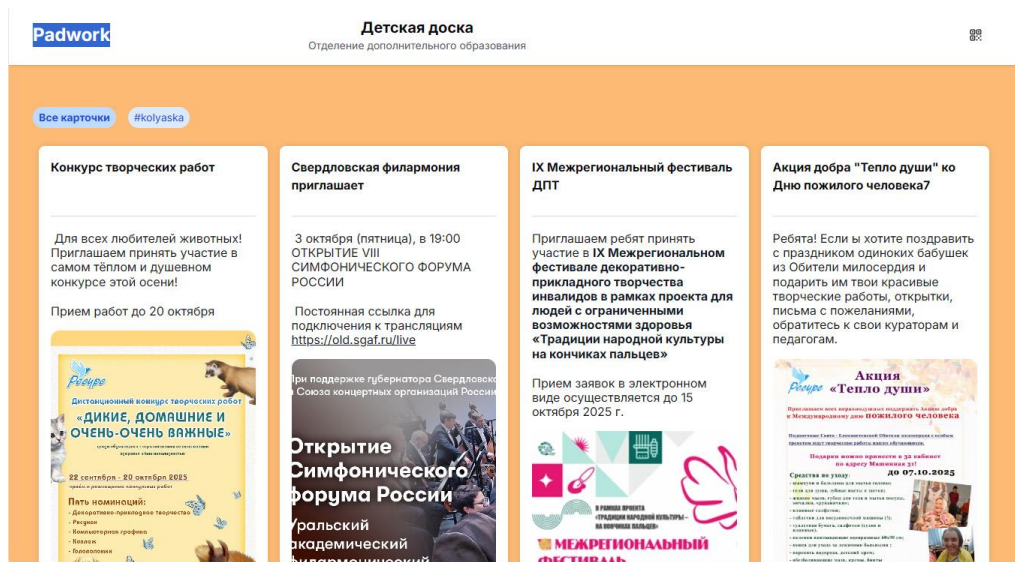


рис.5

Платформа **Seesaw**, где дети могут вести личные цифровые портфолио с фото, видео и аудио, **Artsonia**, специализированная платформа для детских художественных работ, а также облачные сервисы, например, **Yandex.Disk**, которые дают возможность систематизировать материалы и делиться ими с педагогами и родителями. Цифровое портфолио становится инструментом рефлексии, помогая ребёнку осознать свои достижения и планировать новые творческие шаги.

Виртуальные мастер-классы предоставляют детям возможность изучать различные виды искусства в интерактивной форме, не ограничиваясь физическим пространством. Они могут участвовать в занятиях по рисованию, музыке, театральному искусству и анимации, используя такие редакторы, как **Tux Paint** и **Krita** для графики, **GarageBand** и **Soundtrap** для музыки, **Scratch** и **Animaker** для анимации, а также **Clipchamp** и **OpenShot** для видеопроектов. Эти платформы позволяют адаптировать задания под индивидуальные особенности ребёнка, использовать пошаговые инструкции, визуальные и аудиоподсказки, а также включать элементы геймификации, что повышает интерес и вовлечённость.

Онлайн-встречи с художниками, музыкантами и актёрами дают возможность прямого общения, обмена опытом и вдохновения. Такие встречи помогают ребёнку увидеть реальные примеры профессиональной деятельности, задать вопросы и получить советы, что стимулирует творческую инициативу и формирует навыки коммуникации. Электронные средства позволяют детям с различными ограничениями здоровья активно участвовать в диалогах, использовать чат, голосовые сообщения или

видеосвязь, а также демонстрировать свои работы и получать мгновенную обратную связь [5].

Внеурочная деятельность через электронные ресурсы становится комплексной платформой для развития творческой инициативы, самовыражения и коммуникативных навыков обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов. Она не только расширяет возможности для самостоятельного творчества, но и способствует социализации, формирует уверенность в собственных силах, развивает умение работать в команде, планировать свои действия и осознавать значимость искусства в жизни. Включение цифровых технологий в художественные занятия создаёт безопасное, адаптивное и мотивирующее пространство, где каждый ребёнок получает возможность реализовать свои способности и проявить индивидуальность.

Заключение

Цифровые технологии являются эффективным инструментом для создания доступной, адаптивной и мотивирующей образовательной среды. Использование мультимедийных платформ, интерактивных редакторов и онлайн-сервисов позволяет учитывать индивидуальные особенности каждого ребёнка, включая сенсорные, когнитивные и двигательные ограничения, и обеспечивать полноценное восприятие художественного материала.

Электронные ресурсы открывают широкие возможности для практической творческой деятельности: рисования, моделирования, музыкального и театрального творчества, видеопроектов и анимации. Редакторы **TuxPaint, Krita, Paint3D, GarageBand, Soundtrap, Scratch, Animator, Clipchamp** и **OpenShot** позволяют адаптировать задания под уровень подготовки детей и их особенности, обеспечивая пошаговое освоение навыков, возможность экспериментировать и видеть результат своей работы в реальном времени.

Ведение цифрового портфолио на платформах **Seesaw, Padlet, Artsonia** и облачных хранилищах помогает фиксировать достижения, отслеживать прогресс и формировать культуру саморефлексии. Такой подход повышает мотивацию ребёнка, способствует развитию самопрезентации и уверенности в собственных силах.

Организация внеурочной деятельности через онлайн-конкурсы, совместные проекты, виртуальные мастер-классы и встречи с профессионалами искусства стимулирует творческую инициативу, коммуникативные навыки и сотрудничество. Дети учатся обмениваться идеями, работать в команде, аргументировать свои решения и воспринимать мнение других, что формирует целостное понимание художественной деятельности и социальную компетентность.

Таким образом, интеграция электронных ресурсов в образовательный процесс и внеурочную деятельность создаёт комплексное пространство для развития художественных, когнитивных и коммуникативных компетенций обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов. Она позволяет развивать творческие способности, удерживать интерес к искусству, формировать уверенность в собственных силах и обеспечивать индивидуальный подход к обучению. Методические рекомендации служат ориентиром для педагогов по организации доступного, увлекательного и продуктивного процесса обучения, способствующего комплексному развитию личности ребёнка и его успешной социализации в культурной среде.

Список литературы

1. Бойко, Т. В. Педагогика инклюзии: теория и практика работы с детьми с ОВЗ. Москва: Просвещение, 2020. с. 34-36, с. 56-59
2. Громова, Е. С., Кузнецова, Н. И. Информационно-коммуникационные технологии в образовании детей с ограниченными возможностями здоровья. - Санкт-Петербург: Питер, 2019. с. 78-82.
3. Дьяконова, Л. П. Современные образовательные технологии в обучении детей-инвалидов. - Екатеринбург: УрФУ, 2021. с. 112-115.
4. Иванова, М. А. Мультимедиа и интерактивные технологии в образовательном процессе. Москва: Академия, 2018. с. 140-145.
5. Корниенко, В. Н. Инклюзивное образование и адаптированные электронные ресурсы. Казань: Казанский университет, 2022. с. 118-122.

Редакторы для рисования:

- **Tux Paint** — интуитивно понятная программа для рисования с ярким интерфейсом и мультимедийными подсказками. Подходит для детей младшего возраста.

Скачать: tuxpaint.org/download/

- **Krita** — профессиональный редактор для цифровой живописи, анимации, с множеством кистей и инструментов.

Скачать: krita.org/en/download/

- **Paint 3D** — инструмент от Microsoft для рисования в 2D и 3D. Обратите внимание, что приложение будет снято с поддержки в ноябре 2024 года.

Скачать: paint-3d.com/

Редакторы для музыки:

- **GarageBand** — мощная программа для создания музыки и записи звука. Доступна только на macOS.

Скачать: apple.com/mac/garageband/

- **Soundtrap** — онлайн-студия для записи музыки и подкастов с возможностью совместной работы.

Доступно на Android:

play.google.com/store/apps/details?id=com.soundtrap.studioapp

Редакторы для видео:

- **Clipchamp** — видеоредактор от Microsoft с функциями записи экрана, монтажа и экспорта.

Скачать: clipchamp.com/en/windows-video-editor/

Редакторы для анимации:

- **Scratch** — платформа для создания интерактивных историй, игр и анимаций с визуальным программированием.

Скачать: scratch.mit.edu/download

- **Animaker** — онлайн-сервис для создания 2D-анимированных видео с использованием AI.

Доступно: animaker.com

Электронное портфолио:

- **ПортфолиоДел** — удобный редактор для школьников с шаблонами - portfoliodel.ru

- **ClassDojo** – цифровое портфолио с возможностью обратной связи от педагогов и родителей - classdojo.com
- **Portfoliobox** – конструктор сайтов для бесплатного создания портфолио онлайн - portfoliobox.com
- **Ellyty** – простой онлайн-конструктор для портфолио с настройкой дизайна - ellyty.com
- **Padwork** - российская онлайн-платформа для создания интерактивных досок - <https://padwork.ru>