

ОТ РИСУНКА – КЪМ СНИМКА

Доц. д-р Камен Теофилов

Шуменски университет „Епископ Константин Преславски“

Резюме. В статията се предлага модел за изобразителни дейности в VII клас, който се основава на теста на Х. Роршах. Част от задачите са предвидени за реализиране в дигитална среда чрез фотографиране и дигитален ретуш на растерни изображения.

Ключови думи: обучението по изобразително изкуство; дигитална фотография; дигитални компетенции; тест на Х. Роршах; въображение

От възрастовата психология е известно, че около 13-ата година при учениците се наблюдава процес на охлаждане към рисуването. След тази възраст интересът към изобразителното изкуство се запазва само при особено надарените или при онези от тях, които са били в контакт с мотивиращи външни стимули. Според психолога от хуманистичното направление А. Маслоу първоначален източник на творчеството е мотивацията. Тя включва целева насоченост на поведението и изисква получаване на своевременна връзка между действия и резултати. В наши дни заниманията на учениците пред компютъра и телефона изместват типично детските дейности – игра, рисуване, моделиране, конструиране и др., на които се дължи развиването на творческите способности. Като следствие на тези два силни демотивиращи фактора се наблюдава липса на заинтересованост от творчески дейности. За да се компенсират нерешените проблеми, в новите учебни програми по изобразително изкуство се отделя място на специфичните ученически потребности. Например новите теми, включени в тях, са насочени към развитието на дигиталните компетенции на учениците чрез работа с компютърната система и нейните компоненти. Въведен е модул с уроци по фотография.

Насърчаването на учениците към изобразителна предприемчивост не е нов педагогически проблем, но той е поставен в нов аспект в новите учебни програми по изобразително изкуство. Извежда се необходимостта от активизиране на инициативността, креативността и въображението. Всичко това се мотивира от новата ключова компетентност, заложена в учебните програми – дигиталната компетентност. В творческата дейност все повече се налага употребата на дигитални технологии. Част от изобразителните задачи са по-

ставени в дигитална среда за изпълнение. За това способстват модулите по фотография и реализация и изпълнение на дигитален проект. Разработването на подходящ методически и диагностичен инструментариум е от съществена важност за правилното провеждане на този процес. Той протича във взаимодействие с други учебни дисциплини. Част от тях способстват за усвояването на споменатите дигитални компетенции, но в часовете по изобразително изкуство учениците могат да претворят това умение в естетически визуален продукт. За да се случи това, е необходимо освен своите познания, те да развиват и въображението си.

Ф. Кейра смята, че „Фантазирането при децата е преобладаваща способност, най-забележима форма, в която се проявява умствената дейност. Най-съществено тя се осъществява в игрови ситуации“ (Кейра 1909, р. 23). След като играта стимулира въображението, учениците трябва да бъдат насърчавани да използват това свое умение чрез подходяща методика. Играейки, учениците усвояват умения по начин, който им е близък. Игровите форми и груповите дейности са форма на импровизация и влияят върху развитието на:

- *генерализираните когнитивни способности* – учениците генерират различни идеи и решения (подходящи са: брейнсторминг, дебати), които способстват за развитието на генерализирани и специфични процеси и способности;

- *дивергентното мислене* – тази способност е базова за креативното решаване на проблемите. Подходящи форми за развитие на дивергентното мислене са *симулациите*, които като урочна форма предоставят възможност за извършването на действия и манипулации в контролирана среда, възможно най-близка до реалната, усвоявайки нови умения;

- *символното репрезентиране и въображение* – използват се различни методи, подходи и похвати за развитие на въображението на учениците. Това са: изобразителни дейности в ситуации, типизация, аглутинация, хиперболизация и др. Всички те са свързани с дейността и нивата на творческото мислене.

Творческото мислене се свързва със способностите за създаване на оригинални идеи и се основава на два различни типа мислене. Единият е *конвергентното мислене*, което води към стандартен подход при разрешаване на поставените задачи (по-често в училище се изисква такъв вид справяне с проблематиката). Търсенето на алтернативни начини за стимулиране на детската личност, за надграждане на знания и умения е обект на другия тип мислене – *дивергентното*. То включва излизането извън поставената проблематика и разглеждането ѝ от много и различни страни. Дивергентното мислене се прилага при търсене на различни възможни решения, а конвергентното – при подбора на най-добрите от тях. За да се развият уменията за *творческо мислене*, трябва да се активизират способностите за алтернативно отношение към проблематиката, другият поглед към нея и създаването на нови връзки и следствия. Вторият фактор е *вътрешната мотивация*. Тя се определя от

способността да се работи по даден проблем заради самата работа, а не с цел получаване на висока оценка. *Експертните познания* са третият компонент за развитие на творческото мислене и въображението. За целта са подходящи задачи за:

- търсене и определяне на проблеми;
- задаване и анализиране на предположения.

Креативните прояви на подрастващите са свързани и с особеностите на асоциациите, тъй като те са актуални в области на творчеството, където се използват алегии. За учениците обектите са монолитно цяло, а не сбор от отделни части. Справянето с „гешалтите“¹ може да се реализира чрез визуално-аналитични изобразителни задачи. Такива могат да бъдат теми като: натюрморт, портрет, пейзаж, при които формата на работа е при непосредствено наблюдение. Така се развиват уменията на учениците да наблюдават, анализират и репрезентират обекти, съобразявайки се с техните верни големина, форма и пропорции. Тези способности не са достатъчни за създаването на художествена творба с високи естетически стойности. Репрезентативността е умение, но не и качество. За да се постигне по-висока художествена стойност на ученическите рисунки, е целесъобразно да се поставят задачи за развитие на въображението. Нарасналите изобразителни умения ще позволят по-добро разкриване на детското въображение. Неговите нива могат да бъдат измервани чрез изобразителни тестове и задачи. Съществуват форми на работа, които се отнасят към развиване въображението на учениците.

1. Изобразителни способности за развиване въображението на учениците

От практиката са познати различни педагогически методи, способности и похвати за развиване на въображението. Всички те способстват за насочването на вниманието на учениците към определен изобразителен проблем, който бива подложен на съдържателен анализ и репрезентиран чрез изобразителни дейности. Такъв тип задачи могат да бъдат реализирани и в дигитална среда. По този начин се предоставя възможност на учениците да упражнят базисни умения, използвайки дигитални материали и техники. Дигиталната фотография, заснета през камерата на смартфона, може да се превърне в първичен материал за графична манипулация. Техниките по обработка на графично изображение са познати и предпочитани за употреба от учениците. Подходящият подбор на изобразителна задача е ключов за постигането на заложения педагогически ефект – развитие на въображението.

При изпълнение на изобразителни задачи за развитие на въображението на учениците чрез дигитални способности трябва да се има предвид количеството на приложимите материали и техники, които са в пряка зависимост с времевата рамка на урока и неговата тема. Могат да бъдат открити паралели между дигиталните и стандартните изобразителни техники. За изпълнение

на изобразителните задачи, свързани със способа *аглутинация*, се препоръчва употреба на колажни техники (при аглутинацията се съчетават нееднородни части или елементи от различни живи същества в нова форма, напр. кентаври и грифони). При способа *хиперболизация* е необходимо цялостно изрязване на елементи от композицията с цел манипулация на техния размер. Тази задача предполага многолеърна постановка и прецизна употреба на сравнително сложни за манипулация дигитални инструменти – Pen Tool, Eraser Tool, Liquify, Stamp и др. При реализирането на задача с дигитални изобразителни средства използването на графична техника (линия, шрих, петно, точка), която учениците познават от стандартната си изобразителна работа, е лесно приложимо с адаптиран вариант на теста на Херман Роршах. Такава тема е подходяща като въвеждаща в модул от уроци за развиване на въображението на учениците. Увоените умения при реализацията ѝ могат да бъдат надградени чрез усложняване на дейностите, които учениците трябва да извършат при обработването на фотографски изображения в съответния графичен редактор.

Изследването на въображението и творческия потенциал на личността е въведено в психологическата практика в края на XIX век. Аналитичният подход при интерпретирането на формите има пряка връзка с дейността на въображението. *Тестът на швейцарския психолог Херман Роршах* е създаден с цел анализ на личностните характеристики. В продължение на десет години Роршах разработва системна методика на базата на своите проучвания. Използвайки теста му с десет мастилени петна (фиг. 1), психолозите определят типа на личността на изследвания човек. Мастилените петна са с абстрактно-симетрична форма. Те са получени чрез отпечатването им при сгъването на лист хартия. Тази печатна техника е позната на учениците. Те са извършвали различни видове „сух печат“ (има се предвид печатна техника чрез натиск от длан, при която не се използва печатарска преса.). Умението им да я прилагат, може да бъде надградено с адаптиран вариант на теста на Роршах.



Фигура 1. Общ изглед на талоните за анализ от теста на Х. Роршах

При адаптирания вариант на теста огледално отпечатаните цветни или графични петна се дорисуват, като се имитират познати форми на обекти/субекти или се създават качествено нови обекти. На принципа за дорисуване на петна с абстрактна форма е изградена цяла поредица герои на популярната култура (фиг. 2).



Фигура 2. Жокер (персонаж от сагата за Батман) /

Фигура 2А. Анонимус, (станал популярен като образ на социалната съпротива в интернет)

Фигура 2Б. Доктор Джекил и мистър Хайд

Идеята да се анализират абстрактни петна, е вдъхновена от спонтанната склонност на съзнанието да вижда познати форми в безформени картини и да възприема емоционално цветовете. Тестът с дорисуване на петна е широко прилаган за измерване степента на развитие на изобразително-творческите способности на учениците – образните представи, асоциативното и комбинативното мислене, въображението. Основните форми на работа при изобразителни дейности от такъв тип са: *по памет и впечатление* и *по въображение и асоциации*. Те са познати на учениците, но с цел развитието на техните дигитални компетентности е необходимо да се приложат и утвърждаващите се форми: *работа с компютърни програми за извличане на художествена информация; създаване на художествени проекти чрез използване на дигитални технологии; разглеждане и анализ на художествени произведения.*

2. Добри практики за развитие на визуално-аналитичните способности на учениците

В педагогическата практика вече има опит в търсенето на подходи за развитие на въображението на учениците чрез изобразителни дейности в аналогова и дигитална среда. За да се илюстрират част от тях, в статията синтезира-

но се представят три урока, реализирани в СУ „Сава Доброплодни“ – Шумен, в четири учебни часа.

Първият урок е на тема „*Невърленд*“ и има за цел да подготви учениците за предстоящите изобразително-аналитични дейности, в които активна роля ще заема тяхното творческо въображение. Той включва създаването на абстрактна *нефигурална композиция*. Това е трудна за изпълнение изобразителна задача, тъй като не може да бъде почерпен пряк визуален опит (чрез наблюдение). Учениците ще трябва да се доверят изцяло на своето въображение. Пред тях се представят следните изисквания:

- да се изгради абстрактна композиция;
- да се използват стандартни изобразителни средства, но да се приложат смесени изобразителни техники.

Необходимо е сами да изберат с какви изобразителни материали и техники да представят своята идея. Могат да приложат живописни, графични, декоративни или колажни техники. Важно е в началото на часа да се направи преговор на видовете композиция и ролята на баланса в тях. Предоставянето на „обширна творческа свобода“ е относително, тъй като учениците следва да покрият задължителните тематични изисквания и да обяснят подхода си при тяхното реализиране. Този процес подпомага изграждането на творческата независимост и намаляването на дела на рисунките „по подражание“ – елемент на анализ при диагностичното наблюдение.

Вторият урок е на тема „*Фантазни образи*“ и представлява *адаптиран вариант на теста на Х. Роршах* с традиционни изобразителни материали и техники. Неговите цели са:

- да се установи какви знания имат учениците за трансформиране на едно изображение в друго чрез дорисуване;
- да се развива творческият им потенциал чрез ситуационен подход.

В предварителната подготовка за урока учителят подбира примери, чрез които да онагледят спецификата на дорисуването на безформените петна и тяхната трансформация в нови образи. Тази задача може да бъде осъществена и чрез подходяща демонстрация. По този начин учениците ще добият практическа представа за последователността от манипулации на изображението и приложимостта на различните материали и техники. От учениците се изисква да създадат пет черно-бели и пет цветни петна. В тази дейност се използват живописни техники като: мокро до мокро, мокро върху мокро. Формирането на петната може да се осъществи чрез графичната техника „сух“ печат или при прегъване на листа и получаване на огледален образ вследствие на натиск с длан. За целта е препоръчително употребата на „по-пастьозна“ консистенция на боя (цвет). Всяко от десетте петна учениците трябва да трансформират в реален или фантазен образ чрез дорисуване на части, подробности и специфични белези с гра-

фичен материал (флумастери или цветни моливи), прилагайки изразните средства: линия, шрих, петно и точка. Всеки ученик самостоятелно определя какъв образ ще създаде и по какъв начин и с какъв материал ще го дорисува. *Системата за оценяване* е точкова и се определя по формулата $K=A/B$, в която А е броят на получените точки по четири показателя, а В е максималният брой точки $(40)^2$.

Показателите за точково оценяване са следните:

- за всеки образ, създаден чрез дорисуване, ученикът се оценява с 1 т.;
- за всеки образ от различна предметна сфера ученикът се оценява с 1 т.;
- за всеки фантазен, необикновен или оригинален образ ученикът се оценява с 2 т.;
- максималният брой точки (В) е 40.

Резултатите от проведените тестове се отчитат в протоколи (таблица 1).

Протокол за отчитане на резултатите от адаптиран вариант на теста на Х. Роршах

Таблица 1

Списък на учениците		Показатели					Оценка			
1.		Брой на създадените образи: по 1 т. по 1 т.	Брой на образите от различна предметна сфера: по 1 т.	Брой на необикновени и оригинални образи: по 2 т.	Сбор от получените точки:	Индивидуален числов коефициент: К:	Трансформирана вербална оценка по 4-степенната скала на Ю. Венделер			
2.										
3.										
4.										
X.										
							A	B	C	D

Легенда:

- А – висок изобразителен резултат
- В – добър изобразителен резултат
- С – задоволителен изобразителен резултат
- D – незадоволителен изобразителен резултат
- Установяването на общите резултати за класа се осъществява посредством изчисляване на средния числов коефициент от изобразителните дейности, който се обозначава с „К“ (таблица 2).

Обобщено отчитане на резултатите от теста на Х. Роршах

Таблица 2

Степени на оценка		Среден числов коефициент	Ученици		К
Висока	A	K>0,67	Брой	%	
Добра	B	K=0,66 – 0,33			
Задоволителна	C	K=0,32 – 0,09			
Незадоволителна	D	K<0,09			

Чрез правилното провеждане на диагностичните процедури от изобразителните дейности не само се установяват моментното изобразително ниво и подготовка на класа, но се изграждат у учениците важни педагогически критерии за анализ и самоанализ. Тези фактори съдействат за по-голямата мотивация при изпълнение на задачите и нарастване степента на самоконтрол. При дорисуването на цветните петна учениците развиват своята наблюдателност и въображение. Те свързват безформените изображения с познати им вече образи или създават нови, фантазни изображения. Разработените фантазни образи се оценяват в диагностичния инструментариум два пъти по-високо от останалите. Тази специфика се разяснява преди началото на изобразителните дейности.

В стандартната педагогическа практика учениците се стремят към възможно най-добро представяне в изпитните процедури и към покриване на изискванията, като мотивацията им най-често се влияе от външни фактори. С използването на адаптирания вариант на теста на Роршах тази стереотипност се преодолява чрез включването на работа с електронни ресурси.

Третият урок е на тема „Забавни снимки“. Той се провежда в рамките на 2 учебни часа. В него се използват дигитални ресурси, за да се адаптира тестът на Х. Роршах. По своята същност това е синтетичен урок, в който се реализират умения на учениците, придобити в обучението по други учебни дисциплини. Например в резултат на обучението по информационни технологии учениците са овладели умения за трансфер, обработка и съхранение на различни графични файлови формати (в случая това е утвърденият формат за съхранение на дигитални фотографски файлове JPEG). Учениците са усвоили знания за начините на трансформации чрез графична обработка в съответна програма. Боравили са с инструментите за

модификация. В някои от специализираните учебни кабинети по информационни технологии компютрите са оборудвани със софтуерните продукти от пакета *Adobe*. Съществуват някои безплатни версии с опции, близки до предлаганите от тях. С най-голяма популярност се ползва програмата *Gimp (Image Manipulation Program)*, която, макар че не притежава такава популярност, в последните си версии не отстъпва на *Adobe Photoshop* като възможности за обработка на растерни изображения. Друга програма, предоставена за безплатно ползване и добър заместител на *Adobe Photoshop*, е *Krita*. Нейната употреба е свързана с *High Dynamic Range Imaging, HDR* или само *HDR* (изображения с висок динамичен обхват), които включват съвкупност от техники, позволяващи по-голям динамичен обхват, отколкото една-единствена експозиция. Учениците разполагат с необходимия набор от компетентности за реализация на практическите и изобразителните задачи.

В първия час на урока се акцентира върху следните цели:

- да се провокира въображението на учениците чрез умението им да търсят и фотографират необичайни предмети, обекти;

- да се приложат различни композиционни решения на фотографиране.

Учениците осъзнават ролята на композицията, но е необходимо да им бъде изяснена функцията на точката на фотографиране.

Според Тортън Бишъп „Композицията е хармонично съчетаване на два или повече елемента, един от които доминира над останалите по отношение на интерес. Поради привлекателната си сила за човешкото око този елемент става *фокус*, който се нарича *център на внимание*“ (Meltev 2015). Фотографската снимка се състои от много и различни компоненти, а целта на композирането във фотографията е те да бъдат организирани така в пространството на кадъра, че да се влезе в диалог със зрителите и да бъдат внушени определени идеи. Този специфичен диалог оформя изцяло нови отношения чрез принципите на „визуалната комуникация“. Тя включва онази част от контакта между общуващите, която се осъществява чрез изображения. Целите на създаването на снимки е не само да бъде пресъздадено видяното, но и да се предадат чрез получените изображения мисли и чувства, които да въздействат върху зрителите. Изразните средства за постигане на това са: използването на осветлението, тоналността, колорита, ъгъла на заснемане, акцента и контрастите между елементите на композицията. Определящо за формата на предметите е мястото на наблюдение и точката на фотографиране. Тя може да бъде разположена на линията на хоризонта, над или под него. При поставяне на точката на фотографиране ниско долу до обекта неговите фронтални и нефронтални прави ще се съберат в една мислена точка (вероятно извън рамките на кадъра). В зависимост от типа на обектива, те биха добили

елипсовидна форма.



Фигура 3



Фигура 3а



Фигура 3б

Фигура 3. Фотографиране при точка на наблюдение *на* линията на хоризонта

Фигура 3а. Фотографиране при точка на наблюдение *над* линията на хоризонта

Фигура 3б. Фотографиране при точка на наблюдение *под* линията на хоризонта

Необичайният ъгъл на наблюдение предизвиква зрителя да съпостави знанието си за формата и състоянието на субектите с тяхното ново, необичайно състояние. Те не са се променили. Променили са се начинът, по който са предадени, и начинът, по който се налага да ги осмислим. Промяната в съотношенията голямо – малко много може да зависи от това кой обект е най-близо до обектива. Оптическа промяна в големината на обектите може да бъде постигната чрез тяхното приближаване или отдалечаване от точката на фотографиране.

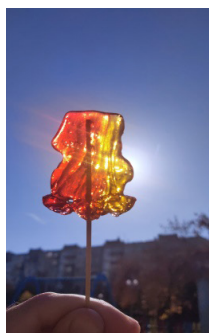
Учениците се насърчават да фотографират нехарактерни елементи (камъчета, фуги в паважна настилка, олющена мазилка, механични части, сглобки на чинове, грайфери, облаци, прозорци и т.н.). Тези нехарактерни елементи ще заместят безформените петна, които се дорисуват в теста на Х. Роршах. Абстрактните композиции трябва да провокират към търсене на сходства с познати образи или превръщането им във фантазни такива.

Вторият учебен час се провежда в специализиран учебен кабинет с достатъчно компютри, свързани към интернет. Преподавателят представя чрез мултимедия стъпките при трансфер, отваряне в графичен редактор и манипулация на фотографските изображения според поставените урочни цели:

- да се обработят чрез графичен редактор 2 снимки в стилистиката на теста на Х. Роршах;

- да се приложат три или четири различни вида инструменти за графична обработка на растерно фотографско изображение.

В началото трябва да се актуализират знанията на учениците за графична обработка на фотографски изображения. Предоставя им се възможност да направят това директно чрез телефоните си или на стационарни компютри. Подходящи за употреба са филтри и инструменти за корекция на изображения като *втечняване* (Liquify) и *изтриващ инструмент* (Eraser Tool). Минималният брой обработени изображения по принципа на адаптирания вариант на теста на Х. Роршах е две, но ученикът подбира едно от готовите изображения и го изпраща като прикачен файл в групата на класа в електронна платформа. Получените изображения се онагледяват от преподавателя с цел конфериране на резултатите.



Фигура 4



Фигура 4а



Фигура 5



Фигура 5а

Фигура 4, 5. Снимки на елементи, които предстои да бъдат трансформирани

Фигура 4а, 5а. Образи, получени при дигитален ретуш по принципа на теста на Х. Роршах

Коментират се както получените нови образи, така и дигиталните инструменти, които учениците са приложили при изпълнението на задачата. Обсъждат се и критериите, от които са се водили при селектирането на изображение; как са стигнали до идеята да трансформират снимките си в нови образи чрез дорисуване.

Преди да се пристъпи към оценка на резултатите обаче трябва всеки компонент обстойно да се представи и да се изясни пред учениците, защото получаването на обратна връзка е от съществена важност. Вниманието се насочва към факта, че повечето от компонентите на анализа се съдържат в реализацията на поставените в началото на урока изобразителни или теоретични задачи. За учителя провеждането на диагностичните процедури е важно, защото в тях се проследява успеваемостта или се откриват проблемните компоненти в усвояването на теорията и практиката на художествените дейности при уче-

ниците.

Уменията, които учениците придобиват чрез тази организация на учебния процес, подпомагат комплексното развитие на тяхното въображение и дигитални компетентности. Системните упражнения за развитие на въображението им в уроците по изобразително изкуство способстват за усвояване на умения за действие в нетрадиционна среда. Този невидим капитал е залог за развитието им като креативни и успешни съвременни личности.

БЕЛЕЖКИ

1. Според гешалт психологията децата усвояват основното знание за визуалните характеристики на предметите. Те разпознават триъгълника като геометричен обект, но не се интересуват от видовете триъгълници.
2. Системата за оценяване е адаптация от процедури по педагогическа диагностика на ученическите изобразителни дейности, които са разглеждани от О. Занков, Бл. Папазов и Д. Балкански в разработки по темата (вж. Занков, О. Развитие и диагностика на изобразителните способности на децата от предучилищна и начална училищна възраст. Учебно помагало за студенти и учители. В. Търново: Слово, 2005; Папазов, Б. Изобразително изкуство. Методика и практика. Пловдив: FastPrintBooks, 2017; Балкански, Д. Ръководство за педагогическите практики (на студентите от специалност „Педагогика на обучението по изобразително изкуство“). Шумен: УИ „Епископ Константин Преславски“, 2011).

Благодарности и финансиране

Тази работа е подкрепена от Министерството на образованието и науката по Националната програма за научни изследвания „Млади учени и постдокторанти“.

ЛИТЕРАТУРА

- АВРАМОВ, Д., 1980. Съвременният художник и визуалните масмедии. *Проблеми на изкуството*, № 1. ISSN: 0032 – 9371.
- БЕНЯМИН, В., 2006. Художественото произведение в епохата на неговата техническа възпроизводимост. *LiterNet*, № 4, с. 77.
- БИЖКОВ, Г., 1988. *Педагогическа диагностика*. София: Народна просвета.
- БИЖКОВ, Г., 2003. *Педагого-психологическа диагностика*. София: Св. Климент Охридски. ISBN: 9540718104.
- БУРОВ, И., 2018. *Дигитална обработка на растерна графика*. Шумен: Епископ Константин Преславски. ISBN: 978-619-201-224-3.
- БУРОВ, И., 2018. *Информационни и комуникационни технологии в*

- обучението и работа в дигитална среда. Шумен: Епископ Константин Преславски. ISBN: 978-619-201-226-7.
- БЪЧВАРОВ, Д., 2004. Някои аспекти на релацията изобразително изкуство – информационни технологии. Шумен: Епископ Константин Преславски.
- ДАМЯНОВ, Б., 2014. Изобразителното изкуство в училище, методика на обучението. Пловдив.
- ЗАНКОВ, О., 1994. Диагностика на резултатите на учениците по изобразително изкуство. *Начално образование*, № 1. ISSN: 0204-4951.
- ЗАНКОВ, О., 2005. Развитие и диагностика на изобразителните способности на децата от предучилищна и начална училищна възраст. Учебно помагало за студенти и учители. В. Търново: Слово. ISBN: 954439849X.
- ИВАНОВ, И., 2006. Педагогическа диагностика. Шумен: Епископ Константин Преславски. ISBN-10: 954-577-393-6; ISBN-13: 978-954-577-393-8.
- КЕЙРА, Ф., 1909. Детските игри. Изследване на творческото въображение у децата. Шумен: Сп. Попов.
- МАРКОВ, А., 2016. Компютърните технологии при създаване на интерактивни произведения на изобразителното изкуство. Available from: <http://da.uni-vt.bg/pubinfo.aspx?p=10103>. [Viewed 2023-1-17].
- МЕЛТЕВ, М., 2015. Визуалната композиция (в екранните комуникации). Available from: http://ebox.nbu.bg/mascom15/view_lesson.php?id=12. [Viewed 2017-05-30].
- МИЛАНОВ, А., 2016. Рисунката в дигитална среда. Автореферат на дисертация за присъждане на образователната и научна степен „доктор“. Available from: https://nha.bg/uploads/ckeditor/AVTOREFERAT_ASEN_MILANOV.pdf. [Viewed 2022-12-20].
- МИЛКОВ, П., 2005. Към въпроса за композицията на фотоизображението. Благоевград: УИ Неофит Рилски. ISBN: 9789546803931.
- МОЙНОВА, М., 1999. Еволюцията на детската рисунка. В. Търново: ПИК. ISBN 954 736 026 4; COBISS.BG-ID 1288328164.
- ПЕТРОВА, Ц., 2015. Компютърът като инструмент на художника график. *Електронно списание за наука, култура и образование на ФНПП*, № 3. ISSN 2367-6396.
- ПЕТРОВА, Ц., 2017. Дигиталната графика в обучението по изобразително изкуство. Available from: <https://www.uni-sofia.bg/index.php/bul/content/download/175454/1226976/version/1/file/%D0%B0%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B5%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82+%D0%A6%D0%B2%D0%B5%D1%8>

- 2%D0%B0+%D0%9F%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0.pdf. [Viewed 2017-11-12].
- РАДЕВА, В., 2010. Сравнителен поглед между художествената фотография и рисунката като изкуства на визуалния контакт в творческия образователен процес в начален курс. *Научни трудове на Русенския университет*, Т. 49, серия 6.2. ISSN 1311-3321.
- САВЧЕВА, М.; МОЙНОВА, М., 2008. *Интерактивни методи в обучението по изобразително изкуство в IV клас*. София: АзБуки – Просвета. ISBN 978-954-360-039-7.
- ТЕОФИЛОВА, М., 2014. *Училище за художествено възпитание*. С. Загора: ДЪГА ПЛЮС. ISBN 978-954-9387-97-1; COBISS.BG-ID 1287731172.
- УИЛСЪН, В., 2012. *Как да развием детската креативност. Открий заложбите му, поощри ги, забавлявайте се заедно*. София: Санома Блясък. ISBN: 9789543990160.
- ФРИЙМЪН, М., 2016. *През погледа на фотографа. Композиция и дизайн за по-добри дигитални снимки*. София: White Wall Media. ISBN: 9786197081053.
- ЦАНЕВ, П., 2008. *Психология на изкуството*. София: Национална художествена гимназия. ISBN: 9789549214734.

Acknowledgments & Funding

This work is supported by the Bulgarian Ministry of Education and Science under the National Program for Research „Young Scientists and Postdoctoral Students“.

REFERENCES

- AVRAMOV, D., 1980. *Savremenniyat hudozhnik i vizualnite masmedii. Problemi na izkustvoto*, no. 1. ISSN: 0032 – 9371.
- BENYAMIN, V., 2006. *Hudozhestvenoto proizvedenie v epohata na negovata tehicheska vuzproizvodimost. LiterNet*, no. 4, p. 77.
- BIZHKOV, G., 1988. *Pedagogicheska diagnostika*. Sofia: Narodna prosveta.
- BIZHKOV, G., 2003. *Pedagogo-psihologicheska diagnostika*. Sofia: Sv. Kliment Ohridski. ISBN: 9540718104.
- BUROV, I., 2018. *Digitalna obrabotka na rasterna grafika*. Shumen: Episkop Konstantin Preslavski. ISBN: 978-619-201-224-3.
- BUROV, I., 2018. *Informatsionni i komunikatsionni tehnologii v obucheniето i rabota v digitalna sreda*. Shumen: UI Episkop Konstantin Preslavski. ISBN: 978-619-201-226-7.
- BACHVAROV, D., 2004. *Nyakoi aspekti na relatsiyata izobrazitelno izkustvo – informatsionni tehnologii*. Shumen: Episkop Konstantin Pre-

- slavski.
- DAMYANOV, B., 2014. *Izobrazitelното izkustvo v uchilishte, metodika na obuchenieto*. Plovdiv.
- FRIYMAN, M., 2016. *Prez pogleda na fotografa. Kompozitsiya i dizain za po-dobri digitalni snimki*. Sofia: White Wall Media. ISBN: 9786197081053.
- IVANOV, I., 2006. *Pedagogicheska diagnostika*. Shumen: Episkop Konstantin Preslavski. ISBN-10: 954-577-393-6; ISBN-13: 978-954-577-393-8.
- KEYRA, F., 1909. *Detskite igri. Izsledvane na tvorcheskoto vaobrazhenie u detsata*. Shumen: Sp. Popov.
- MARKOV, A., 2016. *Kompyutarnite tehnologii pri sazdavane na interaktivni proizvedeniya na izobrazitelното izkustvo*. Available from: <http://da.uni-vt.bg/pubinfo.aspx?p=10103>. [Viewed 2023-1-17].
- MELTEV, M., 2015. *Vizualnata kompozitsiya (v ekrannite komunikatsii)*. Available from: http://ebox.nbu.bg/mascom15/view_lesson.php?id=12. [Viewed 2017-05-30].
- MILANOV, A., 2016. *Risunkata v digitalna sreda*. Available from: https://nha.bg/uploads/ckeditor/AVTOREFERAT_ASEN_MILANOV.pdf. [Viewed 2022-12-20].
- MILKOV, P., 2005. *Kam vaprosa za kompozitsiyata na fotoizobrazhenieto*. Blagoevgrad: UI Neofit Rilski. ISBN: 9789546803931.
- MOYNOVA, M., 1999. *Evolutsiyata na detskata risunka*. V. Tarnovo: PIK. ISBN 954 736 026 4; COBISS.BG-ID 1288328164.
- PETROVA, TS., 2015. Kompyutarat kato instrument na hudozhnika grafik. *Elektronno spisanie za nauka, kultura i obrazovanie na FNPP*, no. 3. ISSN 2367-6396.
- PETROVA, TS., 2017. *Digitalnata grafika v obuchenieto po izobrazitelno izkustvo*. Sofia. Available from: <https://www.uni-sofia.bg/index.php/bul/content/download/175454/1226976/version/1/file/%D0%B0%D0%B2%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B5%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82+%D0%A6%D0%B2%D0%B5%D1%82%D0%B0+%D0%9F%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0-.pdf>. [Viewed 2017-11-12].
- RADEVA, V., 2010. Sravnitelnen pogled mezhdu hudozhestvenata fotografiya i risunkata kato izkustva na vizualniya kontakt v tvorcheskaya obrazovatelnen protses v nachalen kurs. *Nauchni trudove na Rusenskiya universitet*, vol. 49, ISSN 1311-3321.
- SACHEVA, M.; MOYNOVA, M., 2008. *Interaktivni metodi v obuchenieto po izobrazitelno izkustvo v IV klas*. Sofia: AzBuki – Prosveta. ISBN 978-954-360-039-7.

- TEOFILOVA, M., 2014. *Uchilishte za hudozhestveno vazpitane*. S. Zagora: DAGA PLYUS. ISBN 978-954-9387-97-1; COBISS.BG-ID 1287731172.
- UILSAN, V., 2012. *Kak da razviem detskata kreativnost. Otkriy zalozh-bite mu, pooshtri gi, zabavlyavayte se zaedno*. Sofia: Sanoma Blyasak. ISBN: 9789543990160.
- TSANEV, P., 2008. *Psihologiya na izkustvoto*. Sofia: Natsionalna hu-dozhestvena gimnaziya. ISBN: 9789549214734.
- ZANKOV, O., 1994. Diagnostika na rezultatite na uchenitsite po izobra-zitelno izkustvo. *Nachalno obrazovanie*, br. 1. ISSN: 0204-4951.
- ZANKOV, O., 2005. *Razvitie i diagnostika na izobrazitelnite sposobnosti na detsata ot preduchilishtna i nachalna uchilishtna vazrast. Uchebno pomagalo za studenti i uchiteli*. V. Tarnovo: Slovo. ISBN: 954439849X.

FROM PAINTING – TO PICTURE

Abstract. The article proposes a model for visual activities in the seventh grade, which is based on H. Rorschach's test. Part of the tasks are designed to be implemented in a digital environment through photography and digital retouching of bitmap images.

Keywords: art education; digital photography; digital competences; H. Rorschach test; imagination

✉ **Dr. Kamen Teofilov, Assoc. Prof.**

ORCID iD: 0009-0000-5472-7318

Department of Technology Education, Entrepreneurship And Visual Arts

Faculty of Education

Konstantin Preslavsky University of Shumen

Shumen, Bulgaria

E-mail: teofilov@shu.bg