

Потенциальные возможности использования цифрового ресурса «Лонети Рисовалка» в начальной школе

Инновационный инструмент для развития творческих и когнитивных навыков младших школьников.

*Автор: Казарян Грануш Манвеловна, педагог ГБОУ гимназия №628
Красногвардейского района
Санкт-Петербурга "Александринская гимназия"*

<https://loneti.ru/>
ОНЛАЙН рисовалка

Цифровизация начального образования: актуальность и потребности

С 2015 года образовательные учреждения активно внедряют цифровые технологии. 87% школ по данным Министерства просвещения Российской Федерации используют интерактивные ресурсы, отвечающие требованиям ФГОС по ИКТ-компетенциям и игровых методов обучения. Современные вызовы заставляют обратить внимание на отечественные цифровые ресурсы.



Некоторые аспекты темы

Компьютерные технологии, в том числе рисовальные программы, могут использоваться на уроках изобразительного искусства и в дополнительном образовании

01

Использование цифровых ресурсов способствует развитию когнитивных навыков младших школьников — умственных способностей, которые позволяют воспринимать информацию из окружающего мира, обрабатывать её, сохранять в памяти и использовать для решения задач.

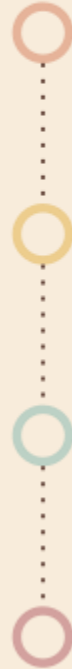
03

Работа с такими программами позволяет быстрее и доступнее донести до ребёнка основные понятия живописи, графики и декоративно-прикладного искусства.

02

Современные вызовы заставляют обратить внимание на отечественные цифровые ресурсы.

04



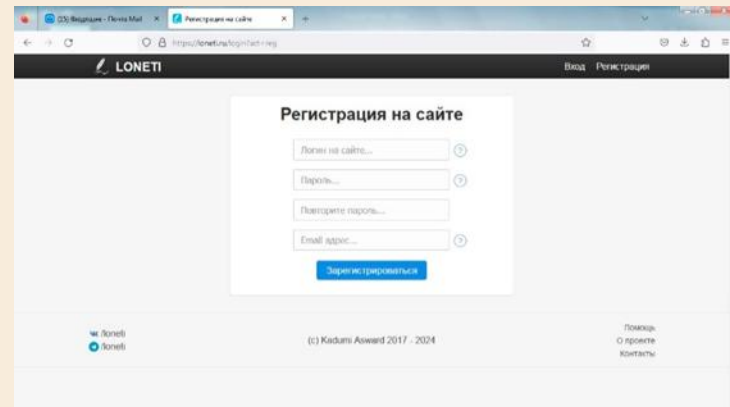
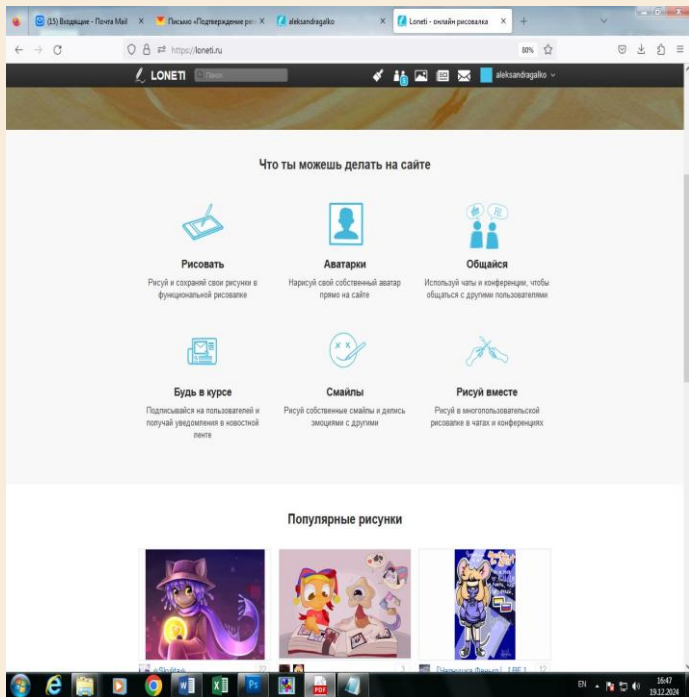


Что такое "Лонети Рисовалка"? Краткий обзор функционала

"Лонети Рисовалка" — интерактивный цифровой инструмент для рисования и творчества, адаптированный для младших школьников. Основные функции:

- простые кисти и формы для рисования;
- инструменты копирования/зеркального отражения и штампы;
- слои и режимы смешивания (упрощённые для детей);
- экспорт работ и совместная работа в классе.

Функционал ориентирован на интуитивность: дети быстро осваивают интерфейс и переключаются между инструментами без длительного обучения.



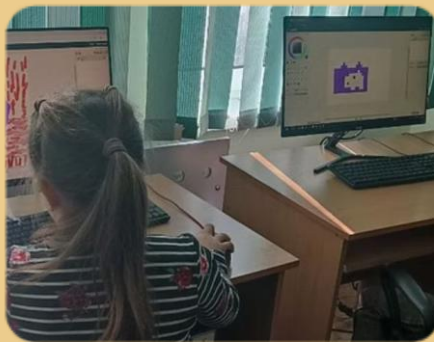
Учащимся можно входить на ресурс БЕЗ регистрации

Основные функции и возможности «Лонети Рисовалка»



Инструменты для творчества и анимации

Платформа предлагает разнообразные кисти, палитры и функции анимации, позволяющие детям экспериментировать с формой и цветом, развивая воображение и художественные навыки.



Адаптивные задания для развития моторики

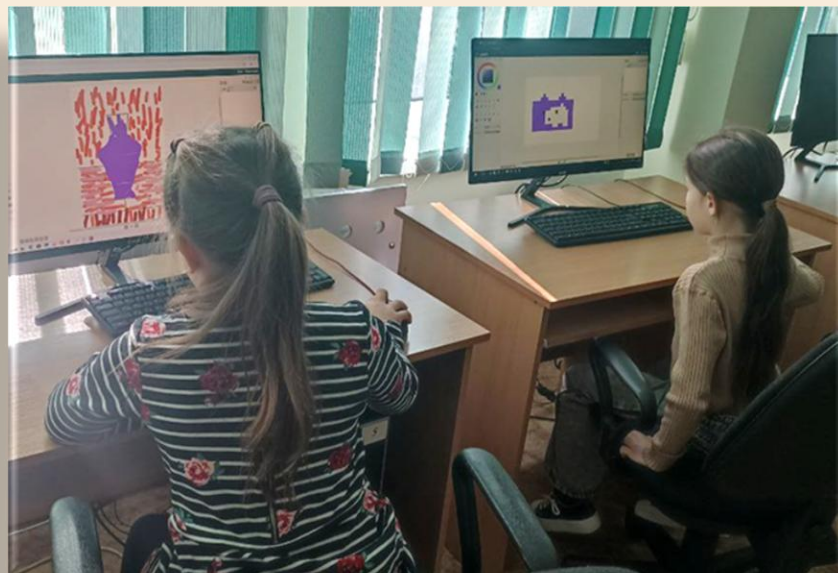
Работа с компьютерной мышкой способствует улучшению мелкой моторики и координации движений в процессе рисования.



Интуитивный интерфейс и поддержка пользователей

Интерфейс разработан с учётом особенностей младших школьников, обеспечивая лёгкое освоение и самостоятельное выполнение творческих заданий.

Работа изостудии «Жар-птица» с цифровым ресурсом «Лонети Рисовалка»



Результаты опроса учеников по эффективности «Лонети Рисовалка»

Большинство учеников показали заинтересованность в творческих заданиях.

Положительная оценка свидетельствует о полезности ресурса для активизации учебного процесса и мотивации учеников.



Онлайн рисовалка

Социальная сеть для
художников и просто
творческих людей



Рисовать

Возможность практической интеграции в учебные программы и программы дополнительного образования

Использование в художественном образовании

Ресурс может применяться для выполнения упражнений по изобразительному искусству, способствуя освоению техник рисования и цветовых сочетаний у младших школьников.

Внедрение в межпредметные занятия

«Лонети Рисовалка» можно интегрировать в проекты и занятия, сочетая рисование с литературой и окружающим миром, что расширяет познавательный опыт и междисциплинарные связи.

Возможные педагогические эффекты применения «Лонети Рисовалка»

Занятия с «Лонети Рисовалка» стимулируют творческое мышление и воображение, что способствует развитию нестандартного подхода к решению задач.

Регулярное использование ресурса приводит к улучшению мелкой моторики рук учащихся, что важно для письменных навыков.

Повышается мотивация к учёбе за счёт интерактивного и игрового формата, а также формируются навыки самостоятельной и коллективной работы.

Возможные примеры использования ресурса на уроках и на занятиях дополнительного образования

2. Математика: геометрия в рисунке

Задание: построить узор из симметричных фигур, исследовать оси симметрии и углы, считать повторяющиеся элементы.

1. Урок ИЗО: "Моя улица"

Задание: создать панорамную сцену с использованием слоёв. Ученики планируют композицию, добавляют детали и обсуждают цвета.

3. «3 Д моделирование»: подготовительный этап создания модели.

Задание: создать художественный образ модели.




Этот образ затем будет преобразован в 3Д модель, готовую к печати на 3Д принтере.

Заключение: потенциальное значение «Лонети Рисовалка» в современной школе

Ресурс способствует развитию ключевых навыков младших школьников и модернизирует учебный процесс, обеспечивая эффективное и интересное образование. При грамотной интеграции он становится мостом между игрой и обучением, помогает разрабатывать межпредметные проекты и формировать когнитивные навыки учащегося.

Следующий возможный шаг использования ресурса—исследование долгосрочных эффектов ресурса на учебные и творческие результаты.

Создать

-  Документ
-  Таблица
-  Презентация





Р7-Офис. Профессиональный (десктопная версия) 2025.3.1.923 (x64 exe)
 Лицензировано для ГБОУ ГИМНАЗИЯ № 628 КРАСНОГВАРДЕЙСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА "АЛЕКСАНДРИНСКАЯ ГИМНАЗИЯ" ИНН 7806104093
[Загрузить файл лицензии](#)

[Приложение обновлено](#)



© АО "Р7", 2025 Россия, Нижний Новгород
www.r7-office.ru

[Показать лицензионное соглашение](#)

Создать

-  Документ
-  Таблица

Последние файлы

-  Презентация1.pptx
C:\Users\Пользователь\Desktop
-  Рисовалка.pptx
C:\Users\Пользователь\Desktop



Информация об ИТ-деятельности компании ООО «Сократик»

Мы создаём цифровые продукты, которые раскрывают знания и ускоряют принятие решений с использованием технологий искусственного интеллекта.

Наша миссия и ценности

Мы верим, что открытые знания и передовые технологии делают общество устойчивее и более инклюзивным. Наша миссия — разрабатывать интеллектуальные платформы, которые превращают разрозненные данные в практическое знание, форматы и помогают людям принимать решения быстрее, точнее и ответственнее, используя искусственный интеллект.

Ключевые ценности:

- Открытость и прозрачность процессов
- Научный подход и экспериментирование
- Ответственное отношение к данным пользователей
- Вклад в локальные и глобальные сообщества разработчиков

Стратегические цели в области ИТ (2025-2027)

1. Ежегодно направлять $\geq 10\%$ оборота на НИОКР, приоритет — разработки отечественных импортнезависимых компонентов.
2. Включить не менее 2 ключевых продуктов в Единый реестр российского ПО
3. Опубликовать не менее 4 open-source компонентов (библиотеки, датасеты) в российском государственном каталоге OSS и принять участие как минимум в 2 грантовых программах Минцифры («Цифровые технологии», «Искусственный интеллект»).

Основные направления разработки

Направление	Краткое описание	Ключевые технологии
AI-платформа Socratic	SaaS-сервис для структурирования знаний организаций	Python, PostgreSQL, Яндекс GPT, OpenAI GPT-4o, Kubernetes
Микросервисы для EdTech	Набор REST/GraphQL-сервисов, повышающих вовлеченность учащихся	React, Redis
DataOps-инструментарий	Автоматизация конвейеров данных и MLOps	Airflow, dbt, Docker, Terraform

Исследования и инновации (R&D)

Внутренний AI R&D Lab (основан 01 января 2024) занимается прикладными исследованиями в областях:

- многоязычные модели вопрос-ответ
- генерация знаний по графам

При создании презентации использовались отечественные цифровые ресурсы

Рекомендации Роспотребнадзора по использованию электронных средств обучения в школе

Школьникам рекомендовано пользоваться гаджетами не более 35 минут за урок в зависимости от класса. При этом суммарное время применения электронных средств обучения в школе и дома не должно превышать 1,5–3,5 часов в день с учётом возраста. Некоторые ограничения по времени использования разных устройств:

- **Интерактивная доска:** в 1–3 классах — 20 минут, в 4–11 классах — 30 минут.
- **Интерактивная панель:** 1–3 классы — 10 минут, 4 класс — 15 минут, 5–6 классы — 20 минут, 7–11 классы — 25 минут.
- **Персональный компьютер и ноутбук:** 1–2 классы — 20 минут, 3–4 классы — 25 минут, 5–9 классы — 30 минут, 10–11 классы — 35 минут.
- **Планшет:** 1–2 классы — 10 минут, 3–4 классы — 15 минут, 5–9 классы — 20 минут, 10–11 классы — 20 минут.