

**ТОО «Инновационная Академия психологии
и менеджмента»**

ПРОЕКТ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
курса повышения квалификации для педагогов
общеобразовательных организаций

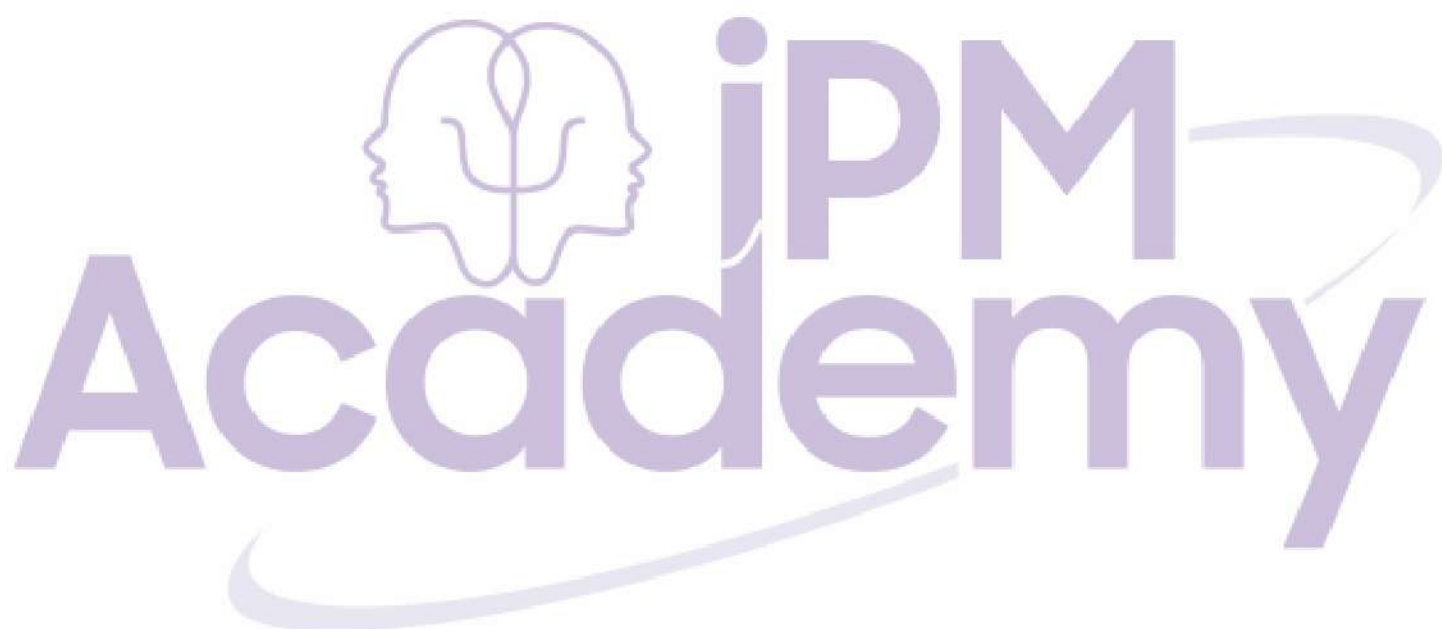
**«Цифровые инструменты в обучении
художественному труду»**

Academy

Астана, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1	Общие положения	3
Раздел 2	Глоссарий	4
Раздел 3	Тематика Программы	4
Раздел 4	Цели, задачи и ожидаемые результаты Программы	6
Раздел 5	Структура и содержание Программы	7
Раздел 6	Организация учебного процесса	13
Раздел 7	Учебно-методическое обеспечение Программы	14
Раздел 8	Оценивание результатов обучения	15
Раздел 9	Посткурсовое сопровождение	16
Раздел 10	Список основной и дополнительной литературы	17



Раздел 1. Общие положения

Образовательная программа курса повышения квалификации педагогов «Цифровые инструменты в обучении художественному труду» (далее – Программа) определяет: цель, задачи, планируемые результаты обучения, структуру и содержание курса, особенности организации, учебно- методическое обеспечение курса, процедуру контроля и оценки знаний умений и навыков слушателей.

Программа по теме «Цифровые инструменты в обучении художественному труду» ориентирована на педагогов, стремящихся интегрировать современные методики и инструменты в практику преподавания. Она поддерживает реализацию приказа Министра просвещения Республики Казахстан от 3 августа 2022 года № 348 «Об утверждении государственных общеобязательных стандартов дошкольного воспитания и обучения, начального, основного среднего и общего среднего, технического и профессионального, послесреднего образования», отвечает международным стандартам и направлена на подготовку обучающихся к жизни и работе в условиях цифровой экономики.

Современное образование стремится к интеграции цифровых технологий во все учебные процессы, и предмет художественный труд не является исключением. Внедрение цифровых инструментов позволяет не только расширить возможности преподавания, но и сделать обучение более наглядным, интерактивным и интересным для учащихся. Использование таких платформ, как Canva, Tinkercad, CorelDRAW, 3D-моделирование, а также онлайн-галерей и приложений для анимации и дизайна, способствует формированию у обучающихся новых компетенций, востребованных в 21 веке.

Программа направлена на развитие цифровой грамотности, визуального мышления, креативности и навыков работы с современными технологиями в области декоративно-прикладного искусства. Это полностью соответствует задачам «Цифровой нации» и государственной политике в сфере модернизации системы образования Республики Казахстан.

Мировые тренды в художественном образовании также указывают на важность интеграции информационно-коммуникационные технологий (далее- ИКТ). Современные художники, дизайнеры и мастера ручной работы активно используют цифровые технологии на всех этапах своей деятельности — от идеи до презентации продукта. Поэтому и в школьной практике целесообразно внедрять эти инструменты, чтобы обучающиеся могли понимать современные реалии и быть готовыми к цифровому будущему.

Продолжительность курсового обучения на 80 ак.ч. составляет 10 дней, каждый из которых включает 4 занятия по 2 часа в день (8 академических часов).

Раздел 2. Глоссарий

Государственная политика в образовании РК — совокупность стратегических документов и решений, направленных на развитие национальной системы образования.

Графические редакторы — программы для создания и обработки изображений и дизайнов (Canva и т.д.).

Дистанционное обучение — образовательный процесс, полностью реализуемый через интернет-технологии.

Интерактивные задания — задания с элементами анимации, выбора, мультимедиа, направленные на активизацию учащихся.

Итоговый проект — творческая работа обучающегося, демонстрирующая применение цифровых инструментов и освоенных компетенций.

Нормативно-правовые акты — официальные документы (законы, постановления, стандарты), регулирующие деятельность педагогов и образовательных организаций.

Образовательные платформы — онлайн-среды для организации дистанционного и смешанного обучения (Google Classroom, Genially и др.).

Смешанное обучение — формат, сочетающий очные занятия и онлайн-элементы.

Творческие компетенции — способности к креативному мышлению, художественному выражению и самостоятельной проектной деятельности.

Универсальный дизайн обучения — подход, предусматривающий доступность учебного процесса для всех категорий обучающихся.

Цифровизация образования — процесс внедрения цифровых технологий и платформ в учебный процесс для повышения его эффективности и доступности.

Цифровое моделирование — процесс создания трехмерных моделей с помощью программ, таких как Tinkercad или SketchUp.

Цифровые инструменты — программные продукты и онлайн-сервисы, используемые в образовательных целях (например, Canva, Padlet, Tinkercad и др.).

Шаблоны и макеты — заранее подготовленные цифровые формы или образцы для творческих заданий.

Электронное портфолио — цифровая папка достижений учащегося с примерами его работ, проектами и оценками.

Раздел 3. Тематика Программы

Программа «Цифровые инструменты в обучении художественному труду» отражает актуальные изменения в системе образования и предлагает современный подход к преподаванию творческих дисциплин. Ее новизна заключается в комплексном подходе: традиционные методы обучения

художественному труду дополняются цифровыми технологиями, что открывает новые горизонты как для педагога, так и для обучающихся.

На сегодняшний день в системе школьного образования Казахстана аналогичные программы встречаются редко. Чаще всего ИКТ рассматриваются в отрыве от творческих предметов, а в рамках художественного труда используются ограниченно. Наша программа предлагает конкретные цифровые инструменты, адаптированные под содержание учебных тем — от разработки эскизов до презентации готовых изделий. Также особое внимание уделяется безопасности в цифровой среде, правам на авторство и этике цифрового творчества.

Программа соответствует трендам STEAM-образования, способствует развитию ключевых компетенций: креативности, визуальной грамотности, навыков цифрового моделирования и представления творческой работы. Это делает ее востребованной и практически значимой как для педагогов, так и для обучающихся, готовящихся к профессиональному миру, где ручной труд и технологии всё чаще работают в тандеме.

Тематический учебный план Программы

№	Тематика занятий	Теоретические занятия	Практическая работа	Самостоятельная работа	Всего
1	2	3	4	5	6
Модуль 1. Нормативно-правовой					
1.1	Основные направления государственной политики в системе образования РК	2	-	-	2
1.2	Нормативно-правовые акты, регламентирующие профессиональную деятельность педагога	2	-	-	2
Итого:					4
Модуль 2. Цифровая трансформация в художественном труде					
2.1	Актуальные тенденции цифровизации в системе образования	2	2	2	6
2.2	Роль цифровых инструментов в формировании творческих компетенций	2	2	2	6
2.3	Психолого-педагогические аспекты внедрения цифровых технологий	2	2	2	6
Итого:					18
Модуль 3. Цифровые инструменты для проектной и художественно-творческой деятельности					

3.1	Использование графических редакторов (Canva, Adobe Express, Krita и др.)	2	2	2	6
3.2	Цифровое моделирование и дизайн (Tinkercad, SketchUp, 3D Slash)	2	2	2	6
3.3	Создание цифровых шаблонов, макетов и инструкций для уроков	2	2	2	6
Итого:		18			
Модуль 4. Организация учебного процесса с применением ИКТ					
4.1	Применение образовательных платформ (Google Classroom, Padlet, Genially)	2	2	2	6
4.2	Интерактивные задания и мультимедийные ресурсы	2	2	2	6
4.3	Ведение электронного портфолио и оценивание творческих работ	2	2	2	6
Итого:		18			
Модуль 5. Практическая реализация цифровых инструментов на уроках					
5.1	Интеграция цифровых и традиционных методов обучения	2	2	2	6
5.2	Организация смешанного и дистанционного формата уроков	2	2	2	6
5.3	Презентация итоговых проектов с использованием цифровых средств	2	2	2	6
5.4	Итоговое тестирование. Защита проектов	-	4	-	4
Итого:		22			
Всего:		80			

Раздел 4. Цель, задачи и ожидаемые результаты Программы

Цель Программы – формирование у педагогов художественного труда современных цифровых компетенций, необходимых для эффективного использования цифровых инструментов в преподавании, проектной и творческой деятельности обучающихся.

Задачи Программы:

1. Ознакомить с цифровыми ресурсами и программами, применимыми в обучении художественному труду (графические редакторы, 3D-моделирование, интерактивные платформы).
2. Научить интегрировать цифровые технологии в уроки художественного труда, не теряя ценности ручного труда и эстетического воспитания.
3. Развить навыки создания цифровых учебных материалов, презентаций, видеоинструкций и шаблонов.

4. Повысить мотивацию педагогов к профессиональному росту и внедрению инноваций в образовательную практику.

Ожидаемые результаты:

После освоения программы педагоги:

- уверенно владеют цифровыми инструментами для визуализации и демонстрации творческих процессов;
- умеют адаптировать цифровые технологии под содержание уроков по художественному труду;
- создают мультимедийные ресурсы для поддержки учебного процесса (видеоуроки, цифровые инструкции, шаблоны);
- используют цифровую обратную связь и портфолио обучающихся для оценки и развития их индивидуального прогресса.

Практическая значимость:

Программа помогает педагогам расширить арсенал методических средств, сделать уроки более интересными, разнообразными и соответствующими современным реалиям. Это особенно актуально в условиях цифровизации образования и при работе с разными категориями обучающихся, включая детей с особыми образовательными потребностями.

Раздел 5. Структура и содержание программы

Для формирования у слушателя профессиональных знаний, умений и навыков, соответствующих обозначенной цели и задачам, содержание Программы предусматривает освоение 4 модулей:

Модуль 1. Нормативно-правовой

Цель модуля: формирование у педагогов четкого понимания государственных приоритетов в сфере образования Республики Казахстан и ознакомление с основными нормативно-правовыми актами, регулирующими деятельность учителя в условиях современного образовательного процесса.

Ожидаемые результаты:

После завершения модуля слушатели:

- будут ориентироваться в основных направлениях государственной образовательной политики РК;
- узнают, какие законы и нормативные документы регулируют деятельность педагога;
- смогут применять правовые и этические нормы в своей профессиональной практике;
- осознают ответственность и права, закрепленные в действующем законодательстве.

Тема 1.1. Основные направления государственной политики в системе образования РК

Рассматриваются стратегические документы, определяющие развитие образования: Государственная программа развития образования и науки РК, Концепция «Цифровая школа», приоритеты в обучении и воспитании, развитие цифровизации, инклюзии, повышения качества подготовки кадров.

Тема 1.2. Нормативно-правовые акты, регламентирующие профессиональную деятельность педагога

Изучаются Закон РК «Об образовании», Профессиональный стандарт педагога, Кодекс о здоровье и правах ребенка, Этический кодекс учителя. Обращается внимание на права и обязанности учителя, ответственность, порядок прохождения аттестации и повышение квалификации.

Модуль 2. Цифровая трансформация в художественном труде

Цель модуля: сформировать у педагогов понимание роли цифровых технологий в преподавании художественного труда и развить навыки применения цифровых инструментов для организации творческой деятельности учащихся.

Задачи модуля:

1. Ознакомить с современными цифровыми инструментами и их возможностями для художественно-творческой работы.
2. Показать способы интеграции цифровых технологий в проектную и практическую деятельность учащихся.
3. Развивать у педагогов умение создавать учебные материалы с применением цифровых средств.
4. Формировать цифровую и методическую компетентность педагога в условиях обновлённого содержания образования.

Ожидаемые результаты:

По завершении модуля слушатели:

- знают основные цифровые сервисы и приложения для реализации творческих проектов;
- умеют использовать графические и 3D-редакторы, онлайн-конструкторы в преподавании;
- интегрируют цифровые технологии в рабочие программы и практические занятия;
- демонстрируют готовность к использованию цифровых ресурсов в повседневной педагогической практике.

Тема 2.1. Актуальные тенденции цифровизации в системе образования

Изучаются глобальные и национальные направления цифровизации

образования, влияние цифровой трансформации на методы преподавания, развитие цифровых платформ и ресурсов в учебном процессе.

Практическая работа:

– Подготовка краткой презентации об одной из актуальных цифровых инициатив в образовании (например, "Цифрлық ұстаз", "Цифровая школа").

Самостоятельная работа:

– Анализ одной цифровой платформы и её применимость в преподавании художественного труда.

Тема 2.2. Роль цифровых инструментов в формировании творческих компетенций

Рассматриваются возможности цифровых средств (графические редакторы, 3D-моделирование, виртуальные мастерские) для раскрытия художественного потенциала учащихся.

Практическая работа:

– Создание мини-проекта с использованием цифрового редактора (например, Canva, Sketchbook, Tinkercad).

Самостоятельная работа:

– Подбор цифровых ресурсов для проведения урока по одной из тем учебной программы.

Тема 2.3. Психолого-педагогические аспекты внедрения цифровых технологий

Анализируются вопросы цифровой мотивации, преодоления тревожности у учеников, баланс между экранной активностью и ручным трудом, роль учителя как цифрового медиатора.

Практическая работа:

– Моделирование педагогической ситуации с выбором адекватного цифрового подхода к учащимся с разным уровнем подготовки.

Самостоятельная работа:

– Написание короткого эссе: «Как я создаю психологически комфортную цифровую среду на уроках художественного труда».

Модуль 3. Цифровые инструменты для проектной и художественно-творческой деятельности

Цель модуля: развить у педагогов способности эффективно использовать цифровые инструменты и приложения для организации проектной и художественно-творческой деятельности обучающихся.

Задачи модуля:

1. Ознакомить с современными цифровыми сервисами, применимыми в художественном труде (графические редакторы, программы для дизайна, моделирования и анимации);

2. Сформировать навыки планирования и проведения творческих проектов с применением цифровых средств;
3. Развить умения сопровождать индивидуальные и групповые проекты обучающихся в цифровой среде;
4. Способствовать формированию у учащихся цифровой и творческой компетентности.

Ожидаемые результаты:

После завершения модуля педагоги:

- знают основные цифровые инструменты, применяемые в художественно-творческой деятельности;
- умеют разрабатывать и сопровождать творческие проекты с использованием цифровых технологий;
- могут организовать учебный процесс с опорой на цифровые решения в сочетании с традиционными методами;
- демонстрируют готовность интегрировать цифровые ресурсы в практику преподавания художественного труда.

Тема 3.1. Использование графических редакторов (Canva, Adobe Express, Krita и др.)

Педагоги осваивают возможности графических редакторов для создания визуального контента: постеров, схем, макетов, учебных плакатов и цифровых портфолио.

Практическая работа: Создание визуального материала (афиша, шаблон, обложка проекта) в Canva или Krita.

Самостоятельная работа: Анализ и сравнение интерфейсов двух графических редакторов, создание мини-инструкции по одному из них.

Тема 3.2. Цифровое моделирование и дизайн (Tinkercad, SketchUp, 3D Slash)

Изучение основ 3D-моделирования и их применение в проектной деятельности на уроках художественного труда. Использование простых платформ для создания объемных моделей, макетов и прототипов.

Практическая работа: Построение 3D-модели предмета (например, интерьерный элемент, декор) в Tinkercad.

Самостоятельная работа: Подготовка обучающего видео или презентации с пошаговой инструкцией по созданию 3D-объекта.

Тема 3.3. Создание цифровых шаблонов, макетов и инструкций для уроков

Освоение инструментов для создания цифровых материалов, упрощающих подготовку и проведение уроков: интерактивные шаблоны, пошаговые инструкции, макеты заданий.

Практическая работа: Разработка интерактивного шаблона урока с визуальными подсказками и инструкциями.

Самостоятельная работа: Разработка цифрового методического кейса (сценарий + шаблоны + макеты) по выбранной теме.

Модуль 4. Организация учебного процесса с применением ИКТ

Цель модуля: сформировать у педагогов навыки эффективной организации учебного процесса с использованием информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), способствующих развитию творческих и цифровых компетенций учащихся в области художественного труда.

Задачи модуля:

1. Ознакомить с современными цифровыми платформами и инструментами для организации и проведения уроков.
2. Научить планировать и реализовывать учебные занятия с интеграцией ИКТ.
3. Развить умения создания интерактивных учебных материалов и использования онлайн-средств для оценки и обратной связи.
4. Формировать навыки организации дистанционного и смешанного обучения в рамках художественного труда.

Ожидаемые результаты:

По завершении модуля слушатели смогут:

- уверенно использовать цифровые инструменты для подготовки и проведения уроков;
- организовывать интерактивное и мотивирующее учебное пространство с помощью ИКТ;
- создавать и адаптировать цифровые учебные материалы под потребности обучающихся;
- эффективно применять средства онлайн-оценки и мониторинга учебных достижений.

Тема 4.1. Применение образовательных платформ (Google Classroom, Padlet, Genially)

Рассматриваются возможности популярных образовательных платформ для организации учебного процесса, коммуникации и обмена материалами. Обучающиеся узнают, как создавать курсы, публиковать задания и собирать работы учеников.

Практическая работа: Создать учебный курс в Google Classroom с раздачей заданий и обсуждением на Padlet.

Самостоятельная работа: Ознакомиться с функционалом Genially, разработать интерактивную презентацию по теме художественного труда.

Тема 4.2. Интерактивные задания и мультимедийные ресурсы

Изучение видов интерактивных заданий (тесты, квизы, игры) и использования видео, аудио, анимаций для повышения интереса и эффективности обучения.

Практическая работа: Разработать интерактивное задание (например, викторину в Kahoot или LearningApps) по теме урока.

Самостоятельная работа: Подобрать и проанализировать мультимедийные ресурсы для урока художественного труда.

Тема 4.3. Ведение электронного портфолио и оценивание творческих работ

Освещается методика создания и ведения электронных портфолио учащихся, а также инструменты для объективной и прозрачной оценки творческих результатов.

Практическая работа: Создать электронное портфолио ученика с примером оформления и оценки творческих работ.

Самостоятельная работа: Составить критерии оценивания творческих проектов и применить их к собственному портфолио.

Модуль 5. Практическая реализация цифровых инструментов на уроках

Цель модуля: формирование у педагогов практических навыков эффективного использования цифровых инструментов и технологий в организации и проведении уроков художественного труда.

Задачи модуля:

1. Ознакомить с методами интеграции цифровых инструментов в учебный процесс.
2. Научить создавать и адаптировать уроки с применением цифровых технологий.
3. Развить умения организовывать творческую деятельность учащихся с помощью цифровых ресурсов.
4. Обеспечить навыки оценки и анализа результатов обучения с использованием ИКТ.

Ожидаемые результаты:

- После прохождения модуля слушатели смогут:
- Планировать и проводить уроки с применением цифровых инструментов.
 - Использовать графические редакторы, образовательные платформы и интерактивные задания на практике.
 - Организовывать проектную и творческую деятельность с опорой на цифровые технологии.
 - Оценивать результаты обучения с помощью электронных средств и вести

цифровую документацию.

Тема 5.1. Интеграция цифровых и традиционных методов обучения

Рассматриваются способы сочетания классических техник художественного труда с современными цифровыми инструментами для повышения эффективности уроков и мотивации учащихся.

Практическая работа: Разработать урок, объединяющий традиционную работу с материалами и цифровой компонент (например, создание эскиза вручную с последующей обработкой в графическом редакторе).

Самостоятельная работа: Составить план урока с интеграцией цифровых и традиционных методов и обосновать выбор используемых технологий.

Тема 5.2. Организация смешанного и дистанционного формата уроков

Изучение особенностей проведения уроков в смешанном (очно-заочном) и дистанционном форматах с использованием цифровых платформ и средств коммуникации.

Практическая работа: Подготовить и провести урок в дистанционном формате с применением выбранной образовательной платформы (Google Classroom, Zoom и др.).

Самостоятельная работа: Проанализировать преимущества и сложности дистанционного обучения в художественном труде, составить рекомендации для преподавателей.

Тема 5.3. Презентация итоговых проектов с использованием цифровых средств

Освещается использование цифровых инструментов для оформления и представления творческих проектов учащихся, развитие навыков визуальной коммуникации.

Практическая работа: Создать цифровую презентацию итогового проекта учащегося с использованием программ Canva, Genially или PowerPoint.

Самостоятельная работа: Подготовить сценарий и текст презентации итогового творческого проекта, учитывая особенности цифрового формата.

Раздел 6. Организация учебного процесса

Учебный процесс по программе «Цифровые инструменты в обучении художественному труду» организован с учетом современных требований к повышению квалификации педагогов и направлен на формирование практических цифровых компетенций в сфере художественно-трудового образования.

Формат обучения: программа реализуется в смешанном формате – с применением как очных, так и дистанционных технологий. Это позволяет эффективно сочетать теоретический материал, практические задания и

самостоятельную работу с цифровыми инструментами.

Объем программы:

Общая продолжительность курса – 80 академических часа, из них:

- теоретическая часть – 28 часов;
- практические занятия – 24 часа;
- самостоятельная работа слушателей – 24 часа;
- итоговая защита – 4 часа.

Формы обучения:

- Лекционные и интерактивные занятия с использованием мультимедийных материалов;
- Онлайн-сессии на платформах (Zoom, Google Meet);
- Практические занятия в цифровых приложениях (Canva и др.);
- Групповая и индивидуальная работа над мини-проектами;
- Итоговая презентация проекта с использованием ИКТ.

Такой формат обеспечивает не только освоение современных цифровых средств, но и их практическое применение в профессиональной деятельности учителя художественного труда.

Раздел 7. Учебно-методическое обеспечение Программы

Учебно-методическое обеспечение программы направлено на создание условий для эффективного освоения цифровых инструментов в преподавании художественного труда. В основе лежит дидактический подход, сочетающий теорию, практику и самооценку.

Теоретический материал представлен в виде кратких, но содержательных блоков, сопровождаемых схемами, инфографикой, видеопримерами и инструкциями по использованию цифровых приложений. Основное внимание уделяется темам цифрового дизайна, графических редакторов, 3D-моделирования и платформ для ведения проектной деятельности.

Практические задания построены на принципах активности, вовлеченности и развития творческого мышления. Они предполагают:

- выполнение заданий в графических и дизайнерских программах (Canva);
- разработку шаблонов, макетов и инструкций;
- создание цифрового портфолио и презентаций итоговых проектов.

Самооценка и рефлексия обеспечиваются через чек-листы и критерии оценки, которые позволяют педагогу проанализировать:

- степень усвоения материала;
- уровень сформированных навыков;
- качество выполненных творческих заданий;
- готовность применять цифровые инструменты в своей педагогической практике.

Такой подход помогает формировать осознанную цифровую компетентность и интегрировать новые технологии в преподавание художественного труда.

Раздел 8. Оценивание результатов обучения

Оценивание в обучении художественному труду с применением цифровых инструментов должно учитывать как творческий процесс, так и результат деятельности. Оно направлено не только на проверку знаний, но и на развитие эстетического вкуса, самостоятельности, креативности и навыков работы с цифровыми ресурсами.

Как преподаватель художественного труда, я считаю, что эффективная система оценивания должна быть многоуровневой и включать:

1. Формативное оценивание — сопровождение процесса обучения через обратную связь. Используются электронные комментарии, голосовые подсказки, отметки в Google Classroom.

2. Критериальное оценивание — четкие и прозрачные критерии для оценки творческой работы: оригинальность, аккуратность, соответствие теме, правильное использование цифрового инструмента.

3. Самооценка и взаимооценка — учащиеся оценивают свои работы и работы одноклассников по предложенным критериям, например, в Google Форме или при помощи визуальных чек-листов.

4. Электронное портфолио — накопительная форма оценивания, в которую входят готовые работы, скриншоты этапов, описания процесса. Это позволяет отследить личный прогресс учащегося.

5. Презентация проекта — публичное или онлайн-представление итогового продукта (в Canva, PowerPoint), где оценивается не только результат, но и умение его представить.

Такой подход делает оценивание прозрачным, объективным и ориентированным на развитие, что особенно важно в творческой деятельности.

Оценка результатов и уровень компетенций

Итоговое оценивание будет базироваться на процентной шкале, где каждый компонент (теоретические знания, практические задания, проектные работы) будет иметь определенный вес в общей оценке. Рекомендуемая шкала:

90–100% — **Отлично** (удовлетворяет всем требованиям, продемонстрирован высокий уровень творческих и технических навыков).

70–89% — **Хорошо** (удовлетворяет основным требованиям, но требуется улучшение в отдельных аспектах работы).

50–69% — **Удовлетворительно** (потребуется дополнительная работа по улучшению качества выполнения заданий).

Менее 50% — **Неудовлетворительно** (неудовлетворительное выполнение программы, необходимость переподготовки).

Возможности для повторного оценивания знаний

Если учитель не успевает освоить материал или не достигает ожидаемых результатов, программа предлагает следующие варианты поддержки и корректировки:

Дополнительные консультации - организация индивидуальных сессий с менторами для разъяснения сложных тем и помощи в освоении материала.

Повторное выполнение заданий - возможность пересдачи тестов и пересмотра практических работ с учетом полученной обратной связи.

Доступ к дополнительным ресурсам - предоставление доступа к дополнительным учебным материалам и онлайн-курсами для углубленного изучения.

Групповые сессии и обсуждения- участие в дополнительных семинарах и обсуждениях, где можно обменяться опытом и совместно решить возникающие трудности.

Персонализированные планы обучения- разработка индивидуальных учебных траекторий, учитывающих уникальные потребности и темп освоения материала каждого участника.

Раздел 9. Посткурсовое сопровождение

Посткурсовое сопровождение — важный этап профессионального развития педагога, особенно в условиях стремительно развивающихся цифровых технологий. Оно направлено на закрепление, расширение и применение полученных знаний и умений в реальной педагогической практике.

Формат сопровождения:

Посткурсовое сопровождение может быть реализовано в очно-дистанционном или полностью онлайн-формате, что удобно для педагогов из разных регионов.

Формы сопровождения:

- Онлайн-консультации — регулярные встречи с тренерами или менторами по вопросам внедрения цифровых инструментов.

- Методические вебинары — краткие обучающие сессии по новым ресурсам и примерам их использования на уроках художественного труда.

- Профессиональные сообщества (в Telegram, WhatsApp) — площадки для обмена опытом, идеями и материалами между участниками курса.

- Цифровые мастер-классы — демонстрация успешных практик с возможностью задавать вопросы и получать рекомендации.

Методы сопровождения:

- Обратная связь по внедрённым заданиям

- Совместная разработка проектов с коллегами

- Участие в конкурсах и онлайн-выставках творческих работ

Таким образом, посткурсовое сопровождение помогает не только применить полученные знания на практике, но и оставаться в постоянном профессиональном росте, что особенно актуально для преподавателя

художественного труда в условиях цифровизации образования.

Посткурсовое сопровождение слушателей осуществляется в одного года после завершения курсов повышения квалификации в виде дистанционных консультаций (по электронной почте, сотовой связи, в социальных сетях)

Так же, осуществляется в следующих формах:

- 1) Привлечение к участию в мероприятиях центра – проведение семинаров, вебинаров, тренингов, конкурсов различного уровня;
- 2) Размещение учебно-методического материала на интернет платформе <https://ipmacademy.kz/>

Раздел 10. Список основной и дополнительной литературы

1. Конституции Республики Казахстан. Конституция принята на республиканском референдуме 30 августа 1995 года.

2. Закона Республики Казахстан «Об образовании» от 27 июля 2007 года № 319–III с учетом последних изменений и дополнений по состоянию на 10.09.2023 г.

3. Постановление Правительства Республики Казахстан от 28 марта 2023 года № 249 «Об утверждении Концепции развития дошкольного, среднего, технического и профессионального образования Республики Казахстан на 2023 - 2029 годы».

4. Закона Республики Казахстан «О социальной и медико-педагогической коррекционной поддержке детей с ограниченными возможностями» от 11 июля 2002 года №343 с учетом последних изменений и дополнений по состоянию на 01.07.2023 г.

5. Закона Республики Казахстан «О внесении изменений и дополнений в некоторые законодательные акты Республики Казахстан по вопросам инклюзивного образования» от 26 июня 2021 года № 56-VII КРЗ.

6. Об утверждении типовых квалификационных характеристик должностей учителей. Приказ Министра образования и науки Республики Казахстан от 13 июля 2009 года №338.

7. О некоторых проблемах педагогической этики Приказ Министра образования и науки Республики Казахстан от 11 мая 2020 года №190.

8. Об утверждении типовых принципов деятельности организаций дошкольного, среднего, технического и профессионального, после среднего образования, дополнительных образовательных организаций соответствующих видов и типов. Приказ Министра образования Республики Казахстан от 31 августа 2022 года № 385.

9. «Типовые принципы постоянного контроля успеваемости обучающихся в организациях образования, реализующих образовательные программы начального, основного среднего и общего среднего образования, а также их промежуточной и итоговой аттестации» в новой редакции Приказ Министра образования Республики Казахстан от 14 июля 2023 года № 208 «О

внесении изменений в некоторые приказы Министерства образования Республики Казахстан».

10. «Об утверждении видов и форм документов государственного образца об образовании принципов их выдачи» о внесении изменений и дополнений в Приказ Министра образования и науки Республики Казахстан от 28 января 2015 года №39 в новой редакции, приказ Министра образования и науки Республики Казахстан от 4 мая 2020 года №172.

11. Правил организации и проведения курсов повышения квалификации педагогов, а также пост курсового сопровождения деятельности педагога от 28 января 2016 года № 95.

Основная литература:

1. Жумагулова А.Б. Цифровизация образования: методология и практика – Алматы, 2021.

2. Ахметова Л.Т. ИКТ в художественном образовании – Нур-Султан, 2022.

3. Сагындыкова А.М. Педагогика художественного труда в цифровую эпоху – Шымкент, 2020.

4. Тулегенов Е.С. Проектно-художественная деятельность учащихся с ИКТ – Алматы, 2021.

5. Бекмагамбетова Г.Т. Цифровое обучение: методические подходы – Астана, 2023.

6. Министерство просвещения РК. Методика внедрения цифровых технологий в трудовое обучение – 2023.

7. Жумабекова М.Р. Интерактивные методы в художественном обучении – Кокшетау, 2022.

8. Омаров Ж.Т. ИКТ в образовании: учебно-практическое пособие – Уральск, 2023.

9. Искакова А.К. Электронные ресурсы на уроках труда – Тараз, 2021.

10. Сабырова А.Н. Методика цифрового проектирования в школе – Актобе, 2020.

Дополнительная литература:

11. Байжанова А.С. Цифровые компетенции педагога – Алматы, 2024.

12. Касымова А.Р. Психолого-педагогические аспекты цифровизации – Нур-Султан, 2020.

13. Алимханова Ш.Н. Мультимедиа в преподавании искусства – Алматы, 2020.

14. Смагулова А.И. Проектная деятельность с цифровыми инструментами – Семей, 2021.

15. Кенжебеков М.К. Онлайн-платформы в художественном обучении – Астана, 2022.

16. Даулетова Г.К. Использование Canva и Genially на уроках труда –

Алматы, 2023.

17. Есжанова Н.Т. Цифровое моделирование в образовании – Шымкент, 2021.

18. Министерство цифрового развития РК. Цифровая грамотность педагога – 2023.

19. Аубакирова Л.М. 3D-технологии в художественном труде – Нур-Султан, 2021.

20. Балтабекова Р.А. Визуальное программирование и дизайн – Алматы, 2022.

Прочие источники и сборники:

21. Министерство образования РК. Концепция цифрового образования до 2025 года – 2021.

22. Сборник материалов РИПКСО: Цифровые ресурсы в школе – Алматы, 2022.

23. Центр педагогических измерений. Оценка цифровой готовности педагога – Астана, 2023.

24. Курмангалиева А.Б. Методика работы с графическими редакторами – Алматы, 2020.

25. Темиргалиева З.Н. ИКТ-инструменты в проектной деятельности школьников – 2022.

26. Сборник вебинаров НЦПК "Өрлеу": Практика использования цифровых платформ – 2023.

27. Бакиева М.К. Интеграция цифровых и традиционных методов в обучении – Актобе, 2021.

28. Сеитов А.Ж. Методы визуального сторителлинга – Алматы, 2022.

29. Турсынова Р.Д. Цифровое образование и творчество – Костанай, 2023.

30. Асанова М.Т. Учебные видеуроки как форма цифровой педагогики – Алматы, 2021.

