

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

**ПРОЕКТ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
курса повышения квалификации для педагогов  
общеобразовательных организаций, ТиПО

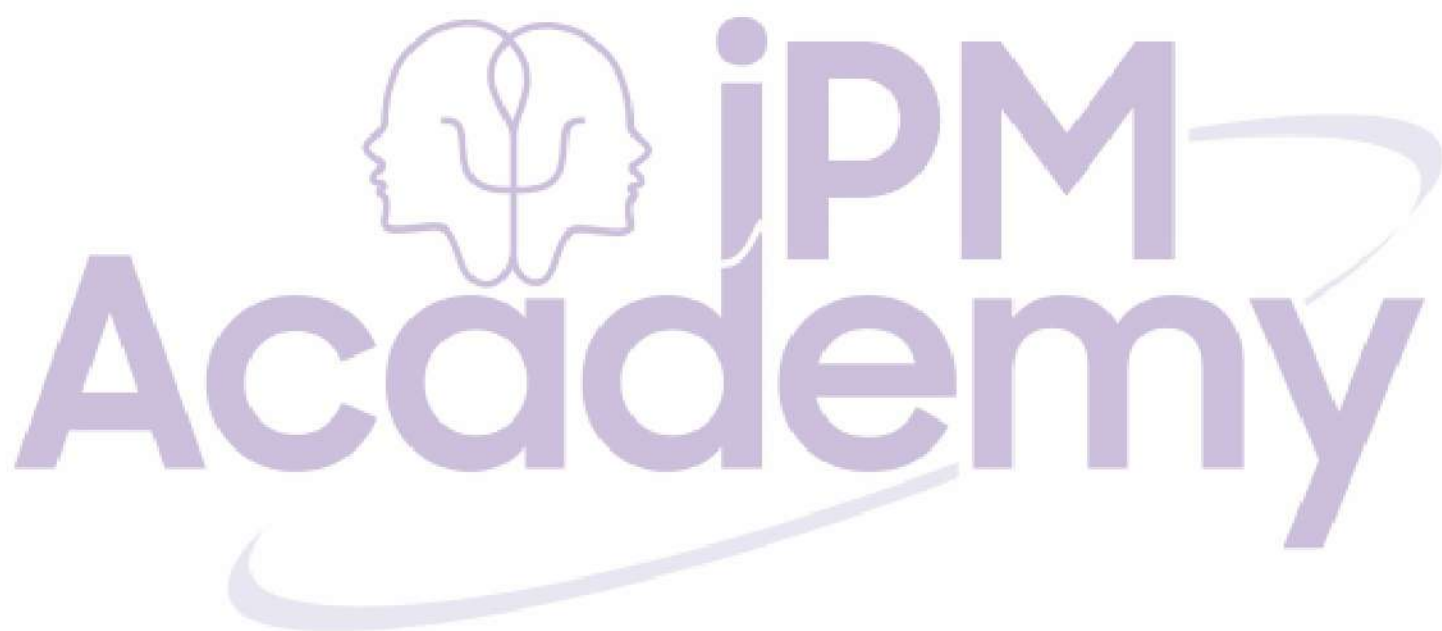
**«Художественный труд: современные методы,  
творчество и цифровые технологии»**

**Academy**

**Астана, 2025**

## СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1	Общие положения	3
Раздел 2	Глоссарий	4
Раздел 3	Тематика Программы	6
Раздел 4	Цели, задачи и ожидаемые результаты Программы	7
Раздел 5	Структура и содержание Программы	8
Раздел 6	Организация учебного процесса	14
Раздел 7	Учебно-методическое обеспечение Программы	15
Раздел 8	Оценивание результатов обучения	16
Раздел 9	Посткурсовое сопровождение	16
Раздел 10	Список основной и дополнительной литературы	17
Приложение 1	Критерии оценки итоговых работ	20



## Раздел 1. Общие положения

Образовательная программа курса повышения квалификации педагогов «Художественный труд: современные методы, творчество и цифровые технологии» (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 направлена на развитие профессиональных компетенций педагогов в области преподавания художественного труда с учетом современных образовательных тенденций. Особое внимание уделяется интеграции традиционных видов творчества с цифровыми технологиями, проектной деятельности, STEAM-подходу и формированию креативного мышления у учащихся. Участники освоят современные методики, инструменты и форматы работы, позволяющие сделать уроки труда более интересными, практико-ориентированными и соответствующими требованиям времени.

### **Актуальность:**

Современное образование требует интеграции креативных, практико-ориентированных и цифровых подходов, особенно в области художественного труда. Данная программа отвечает необходимости развития у обучающихся творческого мышления, ручных навыков, проектной культуры и цифровой грамотности. Повышение квалификации педагогов в этой области обеспечивает эффективную реализацию образовательных стандартов, включая компетентностный и деятельностный подходы.

### **Связь с общегосударственными приоритетами:**

Программа соответствует приоритетам государственной образовательной политики РК, направленным на развитие функциональной грамотности, творческого потенциала учащихся, формирование навыков 21 века, поддержку технического и художественного творчества, внедрение цифровых технологий в учебный процесс (в рамках реализации национальных проектов в сфере образования и цифровизации).

### **Мировые тренды:**

- STEAM-подход в образовании (интеграция науки, технологий, инженерии, искусства и математики);
- Развитие креативных индустрий и креативного мышления в обучении;
- Использование цифровых инструментов в художественном обучении (3D-моделирование, цифровая живопись, AR/VR);
- Проектное обучение и дизайн-мышление как основа современного урока труда и искусства.

Программа формирует у педагогов актуальные компетенции, востребованные в современной образовательной среде.

## Раздел 2. Глоссарий

**Canva** — онлайн-платформа для графического дизайна, позволяющая создавать презентации, афиши, инфографику и другие визуальные материалы.

**Paint 3D** — программа для рисования и 3D-моделирования от Microsoft, подходящая для работы с графикой и объемными формами.

**STEAM-подход** — образовательная методика, основанная на интеграции пяти направлений: Science (наука), Technology (технологии), Engineering (инженерия), Art (искусство), Mathematics (математика).

**Tinkercad** — бесплатный веб-сервис для 3D-моделирования, широко используемый в образовательных целях для создания простых объемных моделей.

**Авторское право** — юридическая норма, защищающая права авторов на созданные ими произведения, включая графику, тексты, музыку и прочее.

**Арт-объект** — творческая работа, созданная в рамках художественного труда, выражающая идею или образ средствами искусства и технологии.

**Визуализация** — процесс преобразования информации или идей в визуальные формы (графики, схемы, изображения) для лучшего восприятия.

**Визуализация результатов** — процесс представления творческой деятельности в наглядной форме (выставки, презентации, видео, онлайн-галереи).

**Декоративно-прикладное искусство (ДПИ)** — вид художественного творчества, направленный на создание эстетически оформленных предметов быта.

**Дифференциация обучения** — организация учебного процесса с учетом уровня подготовки, темпа и стиля обучения разных групп учащихся.

**Индивидуализация обучения** — процесс адаптации учебного материала и методов к особенностям конкретного учащегося.

**Интеграция предметов** — объединение содержания и методов разных учебных дисциплин для повышения эффективности обучения.

**Интерактивный контент** — материалы, с которыми пользователь может взаимодействовать (например, анимации, кликабельные элементы в презентации).

**Инфографика** — графическое представление информации, данных или знаний, предназначенное для быстрого и ясного понимания.

**Композиция** — организация элементов художественного произведения в пространстве, обеспечивающая целостность и выразительность.

**Креативность** — способность человека создавать новое, нестандартное, оригинальное в процессе мышления или деятельности.

**Критерии оценки** — четкие параметры, по которым оценивается качество

творческой работы учащегося (например, оригинальность, техника исполнения, целостность замысла).

**Медиаграмотность** — способность критически воспринимать, анализировать и использовать медиа- и цифровую информацию безопасно и осознанно.

**Мотивация** – внутреннее побуждение ученика к творческой активности, интересу, развитию навыков и самовыражению.

**Облачные сервисы** – интернет-платформы для хранения и совместного использования материалов (например, Google Drive, Padlet, Canva).

**Облачные технологии** — технологии хранения и обработки данных на удалённых серверах, используемые для совместной работы и доступа к материалам (например, Google Диск).

**Обновленное содержание учебной программы** — пересмотренные и актуализированные компоненты школьной программы, ориентированные на формирование ключевых компетенций, навыков XXI века и межпредметных связей.

**Одарённые дети** — учащиеся, демонстрирующие высокий уровень творческих или интеллектуальных способностей в определённых областях.

**Портфолио ученика** — индивидуальная подборка работ, отражающая прогресс, достижения и особенности творческого развития школьника.

**Портфолио ученика** – собрание лучших работ учащегося, демонстрирующее его прогресс, достижения, креативность и развитие в области художественного труда.

**Практико-ориентированный подход** — обучение, в котором основной акцент делается на применение знаний и навыков в реальной или приближённой к реальности деятельности.

**Презентация** — способ наглядного представления информации с использованием текста, изображений, анимаций и других визуальных средств.

**Проблемное обучение** — методика, при которой учащиеся сталкиваются с учебной проблемой, которую нужно решить через исследование, анализ и творческое мышление.

**Проект** — структурированная форма учебной деятельности, направленная на достижение практической цели через выполнение определённой задачи.

**Проектная деятельность** — форма организации учебной работы, при которой учащиеся самостоятельно решают практические задачи и создают продукт на основе межпредметных знаний.

**Проектное обучение** — образовательная технология, в рамках которой учащиеся самостоятельно планируют, разрабатывают и реализуют творческую задачу с конечным результатом в виде продукта (изделия, презентации и др.).

**Рефлексия** — осмысление обучающимся собственной деятельности, способов её выполнения и полученного результата.

**Родительское участие** – форма взаимодействия между педагогом и

семьей, направленная на поддержку образовательного и творческого процесса ребёнка.

**Самооценка** – способность ученика критически оценивать собственную работу, выявлять сильные стороны и зоны для развития.

**Творческое мышление** — процесс поиска новых идей и оригинальных решений, отличающийся гибкостью, воображением и нестандартностью.

**Творческое сообщество** – объединение учащихся, педагогов, родителей и внешних участников (художников, мастеров), поддерживающее и развивающее креативную среду.

**Традиционные техники** — устоявшиеся приемы и технологии (вышивка, ткачество, роспись, резьба по дереву и т.д.), передающиеся из поколения в поколение.

**Урок-STEAM** — учебное занятие, включающее междисциплинарные задачи, практические опыты, моделирование, творчество и исследование, объединяющее как минимум одно направление STEM и искусство.

**Формативное оценивание** – процесс регулярной обратной связи, направленной на поддержку и развитие ученика в ходе выполнения творческих заданий.

**Художественный труд** — учебная дисциплина, направленная на развитие у обучающихся творческих и практических навыков через прикладную деятельность с различными материалами.

**Цифровая безопасность** — совокупность мер, обеспечивающих защиту персональных данных и информационной среды в цифровом пространстве.

**Цифровая этика** — нормы и правила ответственного и уважительного поведения в цифровой среде.

**Цифровое портфолио** – электронная версия портфолио, размещенная на цифровой платформе, включающая фото, видео, сканы работ, рефлексии.

**Цифровые инструменты** — программы, приложения и онлайн-сервисы, применяемые для создания, обработки и представления визуальных и графических материалов (например, Canva, Tinkercad, Paint 3D).

**Экспериментальные техники** — современные и авторские способы художественного выражения, часто сочетающие элементы разных стилей и технологий.

### Раздел 3. Тематика Программы

#### Степень новизны Программы:

Программа отражает актуальные изменения в подходах к преподаванию художественного труда, сочетая традиционные виды деятельности (рисование, лепка, аппликация, ручной труд) с современными технологиями (цифровое рисование, 3D-моделирование, использование графических планшетов и приложений). Новизна заключается в системной интеграции креативных методик, STEAM-подхода, проектной деятельности и цифровых ресурсов в

образовательный процесс.

**Анализ наличия/отсутствия аналогов:**

В большинстве существующих программ по художественному труду сохраняется акцент на классические формы преподавания. Программы, фокусирующиеся на цифровых технологиях и междисциплинарных связях (искусство + технологии), представлены ограниченно, особенно в системе повышения квалификации педагогов. Настоящая программа заполняет этот пробел, предлагая целостный подход, адаптированный к требованиям обновлённого содержания образования и цифровой трансформации учебного процесса.

**Тематический учебный план Программы**

№	Тематика занятий	Теоретические занятия	Практическая работа	Самостоятельная работа	Всего
1	2	3	4	5	6
<b>Модуль 1. Современные подходы к преподаванию художественного труда</b>					
1.1	Обновленное содержание учебной программы по художественному труду	2	-	2	4
1.2	Творчество как основа художественно-трудовой деятельности	2	2	2	6
1.3	STEAM-подход в контексте художественного труда	2	2	2	6
<b>Итого:</b>					<b>16</b>
<b>Модуль 2. Методики и технологии обучения художественному труду</b>					
2.1	Проектная деятельность и проблемное обучение	2	4	2	8
2.2	Традиционные и экспериментальные техники декоративно-прикладного искусства	2	4	2	8
2.3	Индивидуализация и дифференциация обучения в творческом процессе	2	4	2	8
<b>Итого:</b>					<b>24</b>
<b>Модуль 3. Цифровые технологии в художественно-трудовом обучении</b>					
3.1	Использование цифровых инструментов и приложений (Canva, Tinkercad, Paint 3D и др.)	2	2	2	6
3.2	Визуализация и презентация творческих проектов	2	2	2	6
3.3	Элементы медиаграмотности и безопасность в работе с цифровыми ресурсами	2	2	2	6

<b>Итого:</b>		<b>18</b>			
<b>Модуль 4. Организация и оценка творческой деятельности учащихся</b>					
4.1	Критерии оценки творческих работ: объективность и поддержка мотивации	2	2	2	<b>6</b>
4.2	Формирование портфолио ученика и цифровое сопровождение творческой деятельности	2	2	2	<b>6</b>
4.3	Вовлечение семьи и сообщества в поддержку творчества детей	2	2	2	<b>6</b>
4.4	Итоговое тестирование. Защита проектов	-	4	-	<b>4</b>
<b>Итого:</b>		<b>22</b>			
<b>Всего:</b>		<b>80</b>			

#### **Раздел 4. Цель, задачи и ожидаемые результаты Программы**

**Цель программы:** формирование у педагогов компетенций в области современных методов преподавания художественного труда с учетом креативных подходов, цифровых технологий и требований обновленного содержания образования.

##### **Задачи программы:**

1. Ознакомить педагогов с актуальными методиками преподавания художественного труда.
2. Развить навыки использования цифровых инструментов (графические редакторы, 3D-программы и т.д.) в творческой деятельности.
3. Повысить креативность и проектную компетентность педагогов.
4. Научить применять STEAM-подход в рамках художественного труда.
5. Формировать умения интегрировать традиционные и цифровые технологии в образовательный процесс.

##### **Ожидаемые результаты обучения:**

- Владение современными методами преподавания художественного труда.
- Умение разрабатывать и реализовывать творческие проекты с использованием ИКТ.
- Повышение мотивации обучающихся через вовлечение в креативную и цифровую деятельность.
- Способность адаптировать содержание уроков под разные возрастные группы и условия.

##### **Практическая значимость программы:**

Программа позволяет педагогам применять полученные знания в

реальной практике, создавая современные, мотивирующие уроки художественного труда. Это способствует развитию креативного мышления у детей, их вовлеченности в процесс, а также соответствию образовательного процесса требованиям времени. Программа поддерживает внедрение цифровых навыков в систему художественного воспитания и развивает инновационный потенциал педагогов.

## **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. Современные подходы к преподаванию художественного труда**

**Цель модуля:** формировать у педагогов представление о современных подходах к преподаванию художественного труда, интеграции творчества, обновлённого содержания программ и STEAM-подхода в образовательный процесс.

**Задачи модуля:**

1. Познакомить с обновлённым содержанием учебных программ по художественному труду.
2. Раскрыть значение творчества в процессе художественно-трудовой деятельности.
3. Обосновать целесообразность внедрения STEAM-подхода в образовательную практику.
4. Сформировать практические навыки по планированию и проведению занятий с учетом современных требований.

**Ожидаемые результаты:**

Слушатели:

- знает ключевые изменения в программе по художественному труду;
- умеет применять элементы творчества на уроках;
- использует элементы STEAM в рамках предмета;
- разрабатывает методические материалы и творческие задания с учетом обновленных подходов.

### **Тема 1.1. Обновленное содержание учебной программы по художественному труду**

Рассматриваются принципы обновлённой программы, требования к результатам обучения, ключевые навыки XXI века, акценты на критическое

мышление, креативность и самостоятельность обучающихся.

**Практическая работа:**

- Анализ действующей программы и тематического планирования.
- Разработка фрагмента урока с использованием новых подходов.

**Самостоятельная работа:**

- Сравнительный анализ старой и новой программ.
- Подготовка мини-презентации по обновлению содержания.

**Тема 1.2. Творчество как основа художественно-трудовой деятельности**

Освещаются методы развития творческого мышления, индивидуальности, художественного самовыражения школьников через проектную и художественно-прикладную деятельность.

**Практическая работа:**

- Проведение мини-мастер-класса на творческую тему.
- Разработка творческого задания для учащихся.

**Самостоятельная работа:**

- Подбор визуальных материалов и идей для творческих проектов.
- Рефлексия на тему: «Как я развиваю креативность на своих уроках».

**Тема 1.3. STEAM-подход в контексте художественного труда**

Изучение STEAM-методологии, объединяющей науку, технологии, инженерное дело, искусство и математику в контексте художественного труда. Примеры кросс-дисциплинарных проектов.

**Практическая работа:**

- Разработка STEAM-проекта (например, создание арт-объекта с элементами инженерного дизайна).
- Групповая работа: идея интеграционного урока (труд + физика/технологии).

**Самостоятельная работа:**

- Анализ кейсов STEAM-подхода в школьной практике.
- Подготовка черновика STEAM-урока по художественному труду.

**Модуль 2. Методики и технологии обучения художественному труду**

**Цель модуля:** овладение современными методиками преподавания художественного труда, формирование у педагогов умений применять проектную, творческую и индивидуализированную работу с учащимися в рамках обновленного содержания образования.

**Задачи модуля:**

1. Ознакомить с эффективными методами проектной и проблемно-ориентированной деятельности.

2. Раскрыть специфику традиционных и современных техник декоративно-прикладного искусства.

3. Научить применять стратегии индивидуализации и дифференциации в работе с обучающимися.

**Ожидаемые результаты:**

После завершения модуля слушатели смогут:

- применять проектные и проблемные методы в обучении художественному труду;

- использовать разнообразные техники ДПИ с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся;

- строить учебный процесс с учетом дифференцированного и индивидуального подхода.

**Тема 2.1. Проектная деятельность и проблемное обучение**

Рассматриваются технологии проблемного и проектного обучения, этапы реализации проекта в художественно-трудовой деятельности, формирование исследовательского интереса у учащихся.

**Практическая работа:** Разработка мини-проекта по теме «Традиции в современном дизайне».

**Самостоятельная работа:** Анализ примеров школьных проектов, оформление проектной карты.

**Тема 2.2. Традиционные и экспериментальные техники декоративно-прикладного искусства**

Изучение техник (батик, вышивка, лепка, резьба, квиллинг, бумажная пластика и др.), сочетание традиционного и современного подходов в преподавании ДПИ.

**Практическая работа:** Изготовление изделия с применением одной традиционной и одной экспериментальной техники.

**Самостоятельная работа:** Изучение видеоуроков и мастер-классов по новым техникам, составление методической карты занятия.

**Тема 2.3. Индивидуализация и дифференциация обучения в творческом процессе**

Методы адаптации учебных заданий под различные уровни учеников, работа с одарёнными детьми, создание условий для самовыражения каждого учащегося.

**Практическая работа:** Разработка дифференцированных заданий по теме «Национальные узоры в современном интерьере».

**Самостоятельная работа:** Анализ типичных ошибок при индивидуализации обучения, составление плана поддержки учеников с разным уровнем подготовки.

### **Модуль 3. Цифровые технологии в художественно-трудовом обучении**

**Цель модуля:** формирование у педагогов компетенций по эффективному использованию цифровых инструментов и ресурсов в художественно-трудовом обучении, с акцентом на визуализацию, презентацию и медиабезопасность.

#### **Задачи модуля:**

1. Ознакомить с современными цифровыми платформами и программами, применимыми в творческой деятельности.
2. Научить использовать цифровые средства для представления и оформления проектов.
3. Развить навыки медиаграмотности и цифровой безопасности при работе с учащимися.

#### **Ожидаемые результаты:**

- Владение базовыми навыками работы в Canva, Tinkercad, Paint 3D и других программах.
- Умение визуализировать творческие идеи в цифровом формате.
- Осознанное и безопасное использование цифровых ресурсов в педагогической практике.

#### **Тема 3.1. Использование цифровых инструментов и приложений (Canva, Tinkercad, Paint 3D и др.)**

Знакомство с функционалом популярных цифровых сервисов и программ для художественно-трудовой деятельности. Обучение созданию визуальных макетов, 3D-моделей, графики и презентационных материалов.

**Практическая работа:** Создание авторского макета изделия в Canva или 3D-модели в Tinkercad.

**Самостоятельная работа:** Пошаговая разработка цифрового продукта (от идеи до презентации), подбор цифровых ресурсов под тему занятия.

#### **Тема 3.2. Визуализация и презентация творческих проектов**

Методы оформления и представления проектов учащихся с использованием ИКТ: создание презентаций, коллажей, видеороликов, инфографики.

**Практическая работа:** Создание презентации творческого проекта с включением графики, текста и анимации.

**Самостоятельная работа:** Анализ лучших цифровых презентаций, подготовка мультимедийной поддержки к занятию.

### **Тема 3.3. Элементы медиаграмотности и безопасность в работе с цифровыми ресурсами**

Обучение основам медиаграмотности, правомерного использования контента, защите персональных данных и соблюдению цифровой этики в образовательной среде.

**Практическая работа:** Разбор кейсов по цифровой безопасности и авторским правам. Разработка памятки по медиабезопасности.

**Самостоятельная работа:** Тестирование по цифровой безопасности, составление списка проверенных цифровых ресурсов для учебной деятельности.

## **Модуль 4. Организация и оценка творческой деятельности учащихся**

**Цель модуля:** развить у педагогов умения организовывать, сопровождать и объективно оценивать творческую деятельность учащихся с учетом индивидуальности, вовлекая семью и сообщество в образовательный процесс.

### **Задачи модуля:**

1. Ознакомить с современными критериями и подходами к оценке творческих работ.
2. Научить педагогов формировать и использовать ученическое портфолио.
3. Сформировать навыки взаимодействия с родителями и сообществом в поддержке детского творчества.
4. Повысить мотивацию педагогов к внедрению цифровых инструментов сопровождения творческого процесса.

### **Ожидаемые результаты:**

- Владение критериями и методами объективной оценки творческих работ учащихся.
- Умение формировать цифровое портфолио учащегося.
- Повышение педагогической готовности к семейно-ориентированному и общественно-поддержанному образованию.
- Применение ИКТ в оценивании и презентации результатов ученического творчества.

### **Тема 4.1. Критерии оценки творческих работ: объективность и поддержка мотивации**

Рассматриваются подходы к справедливой и развивающей оценке творческих заданий: баланс между техникой и креативностью, формативное оценивание, поддержка самооценки ученика.

**Практическая работа:** Разработка шкалы критериев оценки творческих работ по художественному труду.

**Самостоятельная работа:** Анализ примеров оценивания (видеоуроки, кейсы, методические материалы).

#### **Тема 4.2. Формирование портфолио ученика и цифровое сопровождение творческой деятельности**

Изучение структуры, форматов и платформ для портфолио; использование облачных сервисов (Google Drive, Padlet, Canva) для демонстрации прогресса учащегося.

**Практическая работа:** Создание шаблона цифрового портфолио (например, в Canva или Google Slides).

**Самостоятельная работа:** Сбор и структурирование материалов для будущего портфолио ученика.

#### **Тема 4.3. Вовлечение семьи и сообщества в поддержку творчества детей**

Методы взаимодействия с родителями, организация выставок, творческих мастерских, онлайн-презентаций, конкурсов при участии семьи и местного сообщества.

**Практическая работа:** Разработка плана мероприятия с привлечением родителей (например, семейная мастерская).

**Самостоятельная работа:** Интервью или опрос родителей на тему: «Как семья может поддерживать творческое развитие ребенка».

### **Раздел 6. Организация учебного процесса**

#### **Формат учебного процесса:**

Модульный, с сочетанием очной и дистанционной форм обучения. Обучение ориентировано на активное вовлечение педагогов в практическую и проектную деятельность, с применением цифровых и визуальных инструментов.

#### **Общая продолжительность программы:**

80 академических часа, включая:

- Теоретический блок — 24 часа
- Практические занятия — 28 часов
- Самостоятельная работа — 24 часов
- Итоговая аттестация — 4 часов

#### **Формы обучения:**

- Лекции (очно и/или онлайн)
- Практические мастер-классы
- Самостоятельное выполнение творческих заданий
- Онлайн-платформы для выполнения заданий и презентации работ

- Проектная деятельность с защитой итогового проекта

**Итоговая форма контроля:**

- Защита индивидуального или группового творческого проекта с использованием современных и цифровых технологий
  - Рефлексия и самооценка результатов обучения
- Язык обучения: казахский, русский.

## **Раздел 7. Учебно-методическое обеспечение Программы**

Программа строится на основе компетентностного, практико-ориентированного и деятельностного подходов, обеспечивающих развитие профессиональных умений педагогов в области художественного труда с учетом цифровой трансформации образования. Акцент сделан на вовлечение педагогов в активную творческую деятельность и применение полученных знаний в собственной педагогической практике.

**Теоретический материал включает:**

- Современные методики художественно-трудового обучения;
- Основы изобразительной и декоративно-прикладной деятельности;
- Цифровые инструменты и ресурсы в преподавании художественного труда;
- Психолого-педагогические аспекты развития творческих способностей у обучающихся.

**Задания по усвоению учебного материала:**

- Выполнение творческих и прикладных работ по заданным темам;
- Разработка и презентация авторских проектов с использованием традиционных и цифровых техник;
- Анализ кейсов и педагогических ситуаций;
- Ведение методического портфолио.

**Критерии самооценки:**

- Осознание педагогом собственного уровня владения методиками преподавания художественного труда;
- Оценка качества созданных творческих работ (оригинальность, эстетичность, технологичность);
- Уровень использования цифровых инструментов в проектной деятельности;
- Умение применять полученные знания в образовательной практике;
- Рефлексия результатов и формирование индивидуальной траектории профессионального развития.

## Раздел 8. Оценивание результатов обучения

В рамках программы «Художественный труд: современные методы, творчество и цифровые технологии» используются качественные и практико-ориентированные методы оценки, соответствующие специфике предметной области, ориентированной на творческую и продуктивную деятельность педагога (*приложение 1*).

Эффективные методы оценки:

1. Анализ творческих работ
  - Оценивается оригинальность, техника исполнения, эстетическое оформление, соблюдение технологий и методов.
  - Используется экспертная оценка и групповая рецензия.
2. Презентация индивидуального или группового проекта
  - Учитываются актуальность идеи, творческий подход, использование цифровых инструментов, педагогическая ценность проекта.
3. Портфолио педагога
  - Включает выполненные задания, фотоматериалы, видеопрезентации, методические разработки.
  - Оценивается полнота, разнообразие и практическая применимость.
4. Самооценка и рефлексия
  - Заполнение анкет самоанализа, участие в дискуссиях, написание рефлексивных эссе.
5. Наблюдение за выполнением практических заданий
  - Фиксация уровня вовлеченности, самостоятельности, применения новых технологий.
6. Тестирование или блиц-опрос по теоретическим модулям
  - Проверка понимания ключевых понятий, методик, подходов.

Оценивание проводится по критериям: креативность, освоение методик, применение ИКТ, практическая направленность, педагогическая обоснованность.

## Раздел 9. Посткурсовое сопровождение

Посткурсовое сопровождение образовательной программы «Художественный труд: современные методы, творчество и цифровые технологии» направлено на поддержку педагогов в интеграции полученных

знаний и навыков в профессиональную практику.

Формат сопровождения:

- долгосрочный (3–6 месяцев)
- гибридный: онлайн и офлайн-взаимодействие

Формы:

1. Консультационная поддержка
  - Онлайн-встречи с кураторами и экспертами (по расписанию или по запросу)
  - Индивидуальные консультации по реализации проектов, применению технологий
2. Методическое сообщество педагогов
  - Онлайн-группа (на платформе/мессенджере) для обмена опытом, материалами, методиками
  - Форумы, обсуждения кейсов, разбор сложных ситуаций
3. Практико-ориентированные вебинары и мастер-классы
  - Актуальные темы: цифровые инструменты, новые техники, выставочная деятельность и др.
4. Мониторинг внедрения
  - Добровольное предоставление портфолио/отчетов о внедрении
  - Обратная связь от экспертов

Методы:

- Онлайн-анкетирование и рефлексия по результатам внедрения
- Обсуждение проектов и уроков в профессиональной среде
- Практические задания с последующей обратной связью

Цель сопровождения – обеспечить устойчивое применение современных методов художественного труда в практике педагога и развивать его профессиональную компетентность.

## **Раздел 10. Список основной и дополнительной литературы**

1) 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».

2) Закон Республики Казахстан «Об образовании» от 27 июля 2007 года № 319–III с учетом последних изменений и дополнений по состоянию на 16.07.2023 г.

3) Закон Республики Казахстан от 27 декабря 2019 года № 293-VI «О статусе педагога» с учетом последних изменений и дополнений по состоянию на 01.07.2023 г.

4) Государственный общеобязательный стандарт общего среднего образования, Приказ Министра просвещения Республики Казахстан от 3 августа 2022 года № 348.

5) Приказ Министра просвещения Республики Казахстан от 16 сентября 2022 года № 399 «Об утверждении типовых учебных программ по общеобразовательным предметам и курсам по выбору уровней начального, основного среднего и общего среднего образования» с учетом последних изменений и дополнений по состоянию на 19.07.2023 г.

6) Об утверждении Правил разработки, согласования и утверждения образовательных программ курсов повышения квалификации педагогов. Приказ Министра образования и науки Республики Казахстан от 4 мая 2020 года № 175. Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 5 мая 2020 года № 20567.

7) Об утверждении Правил организации и проведения курсов повышения квалификации педагогов, а также посткурсового сопровождения деятельности педагога. Приказ Министра образования и науки Республики Казахстан от 28 января 2016 года № 95. Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 9 марта 2016 года № 13420.

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

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

10) 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.

11) Об утверждении единых требований в области информационно-коммуникационных технологий и обеспечения информационной безопасности. Постановление Правительства Республики Казахстан от 20 декабря 2016 года № 832.

12) Об утверждении Типовых учебных планов и образовательных программ детских музыкальных школ, детских художественных школ и детских школ искусств. Приказ Министра образования и науки Республики Казахстан от 29 декабря 2011 года № 543. Зарегистрирован в Министерстве юстиции Республики Казахстан 6 февраля 2012 года № 7409.

13) Об утверждении Концепции культурной политики Республики Казахстан на 2023 – 2029 годы. Постановление Правительства Республики Казахстан от 28 марта 2023 года № 250.

**Список основной литературы:**

1. Головина С.Н. Художественный труд в школе: современные педагогические подходы. – Алматы: Раритет, 2021.

2. Миронова Ж.К. Методика преподавания художественного труда с использованием цифровых технологий. – Нур-Султан: Ұлағат, 2022.

3. Алимбаева А.Р. Проектная деятельность учащихся на уроках труда. – Шымкент: Білім, 2020.

4. Сағындыкова Б.Т. Творческое развитие школьников через ручной труд и декоративно-прикладное искусство. – Алматы: Эверо, 2023.

5. Жумагулова А.С. Интеграция искусства и технологии в школьной практике. – Астана: Национальный центр повышения квалификации, 2021.

1. Иванова Е.В. «Современные технологии в художественном образовании» — М.: Просвещение, 2022.

2. Петров А.С. «Цифровые технологии в творческом образовании: методические рекомендации» — СПб.: Питер, 2021.

3. Смирнова Н.И. «Методы обучения художественному труду в условиях цифровизации» — М.: Академия, 2020.

4. Кузнецова Л.М. «Инновационные подходы в развитии творческих способностей учащихся» — Екатеринбург: Уральский университет, 2023.

5. Федоров Д.В. «STEAM-образование и художественное творчество» — М.: Наука, 2024.

6. Волкова Т.Н. «Интерактивные технологии в художественном образовании» — М.: Владос, 2021.

**Список дополнительной литературы:**

1. Хусаинова Р.З. Инновационные формы и методы обучения в художественно-технологическом образовании. – Алматы: Кайнар, 2020.

2. Коллектив авторов. Каталог современных цифровых инструментов в преподавании технологии. – Астана: ОРЛИО, 2022.

3. Искакова М.А. STEAM-подход в уроках труда: теория и практика. – Нур-Султан: Bilimland, 2023.

4. Учебные программы и методические пособия МОН РК по предмету «Технология» (1–9 классы) – Астана, 2020–2024 гг.

### **Критерии оценки итоговых работ**

*Критерии оценки самостоятельной работы:*

Для определения уровня освоения курса применяются следующие параметры:

- 1) усвоение содержания учебного материала по изучаемому модулю;
- 2) практическое использование изучаемого материала;
- 3) анализ и синтез информации;
- 5) умение оформлять выводы.

Оценка знаний слушателей по выполнению самостоятельной работы осуществляется переводом баллов в пятибалльную систему:

- 1) «Отлично»: 9-10 баллов (85-100%);
- 2) «Хорошо»: 7-8 баллов (75- 84%);
- 3) «Удовлетворительно»: 5-6 баллов (50- 74%).

*Критерии оценки тестирования*

<b>№</b>	<b>Наименование модулей</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Кол-во вопросов</b>
1.	Модуль 1. Современные подходы к преподаванию художественного труда	16	10
2.	Модуль 2. Методики и технологии обучения художественному труду	24	10
3.	Модуль 3. Цифровые технологии в художественно-трудовом обучении	18	10
4	Модуль 4. Организация и оценка творческой деятельности учащихся	18	10
6	Итоговое тестирование, защита проекта	4	
<b>ИТОГО</b>		<b>80</b>	<b>40</b>

*Шкала перевода баллов в оценки*

<b>оценка</b>	<b>предел выполнения %</b>	<b>баллы</b>
5	90-100%	29-35
4	75-89%	23-28
3	50-74%	15-22
2	менее 50%	меньше 20 баллов