

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Рабочая программа практики
УЧЕБНАЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА

Направление и направленность (профиль)
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Изобразительное искусство и игропедагогика

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Вид практики: учебная
Тип практики: технологическая (проектно-технологическая) практика

Владивосток 2025

Программа практики «Учебная технологическая практика» составлена в соответствии с требованиями ФГОС ВО по направлению подготовки 44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки) (утв. приказом Минобрнауки России от 22.02.2018г. №125) и Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры (утв. приказом Минобрнауки России от 06.04.2021 г. N245).; Положением по практике обучающихся, осваивающих основные профессиональные образовательные программы высшего образования (утв. приказом Минобрнауки России от 05.08.2020г. N 390).'

Составитель(и):

Секисова К.А., Kseniya.Sekisova@vvsu.ru

Утверждена на заседании кафедры дизайна и технологий от 14.02.2025 , протокол №

4

СОГЛАСОВАНО:

Заведующий кафедрой (разработчика)

Туговикова О.Ф.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ	
Сертификат	1577199753
Номер транзакции	0000000000E0D2CD
Владелец	Туговикова О.Ф.

Заведующий кафедрой (выпускающей)

подпись

фамилия, инициалы

1 Цель и планируемые результаты обучения при прохождении практики, соотнесенные с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Целью дисциплины "Учебная технологическая практика" является закрепление теоретических знаний и получение навыков их практического применения. Основным содержанием практики является выполнение практических учебных, творческих заданий, соответствующих характеру будущей профессиональной деятельности обучающихся.

Задачи учебной технологической практики:

1. Закрепление знаний и навыков, полученных при теоретическом обучении.
2. Приобретение практических знаний и умений в области педагогического мастерства.
3. Формирование профессиональных знаний и навыков работы в коллективе и индивидуально.

По итогам прохождения практики обучающийся должен продемонстрировать результаты обучения (знания, умения, навыки), соотнесенные с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО, приведенные в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате прохождения практики.

Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			
		Код результата	Формулировка результата		
ОПК-9 : Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-9.1п - Выбирает современные информационные технологии и программные средства, в том числе отечественного производства, для решения задач профессиональной деятельности	РД1	Знание	Знает современные программные средства	
		РД2	Умение	Подбирает современные информационные технологии и программные средства с учетом поставленных задач	
		РД3	Навык	Навыки корректного отбора и содержания цифровых ресурсов для решения задач в профессиональной сфере	
	ОПК-9.2п : Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности	РД4	Знание	Знает принципы работы современных информационных технологий	
		РД5	Умение	Применять современные информационные технологии для решения профессиональных задач	
		РД6	Навык	Навыки применения цифровых ресурсов для решения задач профессиональной деятельности	

По итогам прохождения практики обучающийся должен продемонстрировать результаты обучения (знания, умения, навыки), соотнесенные с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО, приведенные в таблице 1.

Таблица 1 – Компетенции, формируемые в результате прохождения практики

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине		
			Код результата	Формулировка результата	
44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2)	ОПК-9 : Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-9.2п : Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности	РД1	Знание	Знает современные программные средства
			РД2	Умение	Подбирает современные информационные технологии и программные средства с учетом поставленных задач
			РД3	Навык	Навыки корректного отбора и содержания цифровых ресурсов для решения задач в профессиональной сфере
			РД4	Знание	Знает принципы работы современных информационных технологий
			РД5	Умение	Применять современные информационные технологии для решения профессиональных задач
			РД6	Навык	Навыки применения цифровых ресурсов для решения задач профессиональной деятельности

2 Вид практики, способы и формы её проведения

Вид практики: учебная

Тип практики: технологическая (проектно-технологическая) практика

Способ проведения практики: стационарная

Форма проведения практики: Непрерывно

3 Объем практики и ее продолжительность

Объем практики в зачетных единицах с указанием семестра (ОФО)/ курса (ЗФО, ОЗФО) и продолжительности практики по всем видам обучения, приведен в таблице 2.

Таблица 2 – Общая трудоемкость практики

Название ОПОП ВО	Форма обучения	Часть УП	Семестр/курс	Трудоемкость (з.е.)	Продолжительность практики
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Изобразительное искусство и игропедагогика	ОФО	Б2.Б.У.1	2	4	4 (недель)

4 Место практики в структуре ОПОП ВО

Практика входит в блок Б2.Б.У.01 «Практики» ФГОС ВО.

Актуальность обусловлена формированием у студента профессиональные компетенции за счет выполнения реальных практических задач.

Требования к входным знаниям и умениям : дисциплина базируется на компетенциях, сформированных во время обучения в 1 семестре.

«Входные» знания, умения и владения обучающихся, необходимые для успешного прохождения практики, включают:

- владение речевыми практиками;
- знания цветоведения и колористики, основ композиции, рисунка;
- умение пользоваться специальными словарями и справочниками;
- знания невербальных средств коммуникации;
- знания психологии игровой деятельности и игротерапии;
- знания возрастной анатомии, физиологии и культуры здоровья;
- умение находить информацию в интернет-источниках и печатных изданиях;
- умение определять значение незнакомого слова из контекста.

Знания, навыки и информация, полученные при прохождении практики используются при изучении дисциплин учебного плана на последующих курсах.

5 Содержание практики

5.1 Структура (этапы) прохождения практики

№	Разделы (этапы) практики	Код результата обучения	Виды работ на практике, включая самостоятельную работу обучающихся	Содержание выполняемых работ (основные действия)	Форма текущего контроля
1	Первый этап	РД 1, РД 2, РД 4, РД 5	Ознакомиться с многообразием цифровых ресурсов, применяемых в образовательном процессе.	Ознакомление с многообразием цифровых ресурсов, инструментов и изучение наиболее актуальных и подходящих, которые применяются в образовательном процессе.	Оценка руководителя проекта
2	Второй этап	РД 3, РД 6	Применять и использовать цифровые ресурсы в профессиональной педагогической сфере деятельности.	Применение и корректное использование цифровых ресурсов: - в процессе обучения изобразительному искусству; - в игровой	Оценка руководителя проекта и подтверждение руководителя практики на кафедре

				деятельности; -при обучении разных возрастных групп учащихся; - при создании онлайн- заданий, курсов.	
--	--	--	--	--	--

5.2 Задание на практику

Задание 1. Применение цифровых ресурсов в обучении изобразительному искусству

1.1 Изучить и проанализировать цифровые платформы и инструменты (графические редакторы, AR/VR-приложения, онлайн-галереи и др.), используемые в преподавании ИЗО.

Задание 2. Использование игровых технологий в художественном образовании

2.1 Исследовать методики игропедагогики (геймификация, дидактические игры, квесты) в контексте обучения ИЗО.

2.2 Создать и апробировать игровой образовательный элемент (настольную, цифровую или интерактивную игру) для развития творческих навыков учащихся.

Задание 3. Разработка занятий по ИЗО для младших школьников с применением интерактивных методов

3.1 Подготовить конспект урока/мастер-класса с использованием нетрадиционных техник рисования, цифровых инструментов или игровых приемов.

3.2 Проанализировать эффективность выбранных методов.

Задание 4. Применение арт-терапевтических и игровых методик в работе с подростками

4.1 Изучить возможности сочетания ИЗО и игропедагогики для развития эмоционального интеллекта и креативного мышления у старших школьников.

4.2 Разработать и провести творческий практикум или арт-челлендж с элементами игры.

Задание 5. Создание цифрового образовательного продукта по ИЗО (мини-курс, интерактивное пособие, видеоблог и др.)

5.1 Используя доступные платформы разработать авторский ресурс для дистанционного или смешанного обучения.

5.2 Представить анализ целевой аудитории и методическую ценность продукта.

6 Формы отчетности по практике

Руководитель практики от кафедры назначает срок сдачи зачета по практике в течение первых двух недель нового семестра. По окончании практики студент сдает зачет комиссии, назначенной заведующим кафедрой. В состав комиссии входят минимум 3 человека: заведующий кафедрой, руководитель практики от кафедры и, по возможности, от предприятия и ведущие преподаватели кафедры.

Отчётом по практике является заполненное направление. По окончании 2-х этапов практики студент представляет отчёт руководителю практики от кафедры.

Руководитель на основании:

1) проставленных в направлении часов фактической работы;
 2) подтверждения участия студента в образовательно-цифровом проекте в СУЭД; оценки руководителя проекта (ответственного от подразделения, в котором студент проходит практику) в СУЭД выставляет зачет с оценкой в экзаменационную ведомость и зачетную книжку студента.

Отчет по практике хранится в делах кафедры в соответствии с номенклатурой дел.

Аттестация обучающегося по итогам прохождения практики проводится только после сдачи документов по практике на кафедру и фактической защиты отчета.

7 Организация практики и методические рекомендации по выполнению заданий

Отчет по практике в нижеприведенной последовательности должен содержать:

- титульный лист;
- задание на учебную практику;
- введение;
- основную часть отчета;
- заключение;
- список использованных источников;
- приложения.

Во введении должны быть отражены:

- цель, место и время прохождения практики (недель);
- последовательность прохождения практики, перечень работ, выполненных в процессе практики. Основная часть должна включать:
 - описание организации работы в процессе практики;
 - описание выполненной работы по разделам программы в обобщенном виде;
 - описание практических задач, решаемых студентом за время прохождения учебной технологической практики.

Заключение должно содержать:

- описание навыков, приобретенных за время практики;
- какую помощь оказывали студенту руководители практики.

Особенности организации обучения для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

Практика для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов проводится с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

8 Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по практике

В соответствии с требованиями ФГОС ВО для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений планируемым результатам обучения по практике созданы фонды оценочных средств (Приложение 1).

9 Учебно-методическое и информационное обеспечение практики

9.1 Основная литература

1. Выготский, Л. С. Психология искусства / Л. С. Выготский. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 414 с. — (Антология мысли). — ISBN 978-5-534-09445-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562393> (дата обращения: 18.06.2025).
2. Казанцева, Е. А. Игровые технологии в образовании : учебное пособие / Е. А. Казанцева. — Курган : КГУ, 2021. — 112 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/177936> (дата обращения: 17.06.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Русакова, Т. Г. Урок изобразительного искусства в начальной школе : учебное пособие / Т. Г. Русакова, Т. А. Бреусова. — Оренбург : ОГПУ, 2021. — 92 с. — ISBN 978-5-6046810-6-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/239555> (дата обращения: 17.06.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Современные педагогические технологии основной школы в условиях ФГОС : методическое пособие : [16+] / О. Б. Даутова, Е. В. Иваньшина, О. А. Ивашедкина [и др.]. – Санкт-Петербург : КАРО, 2023. – 172 с. : ил. – (Петербургский вектор внедрения ФГОС основного общего образования). – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=711038> (дата обращения: 20.06.2025). – ISBN 978-5-9925-0890-1. – Текст : электронный.

9.2 *Дополнительная литература*

1. Методика обучения теории и истории изобразительного искусства : учебно-методическое пособие : направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование. Направленность Изобразительное искусство. Уровень бакалавриата / Ю. Ю. Левдик .— Сургут : РИО СурГПУ, 2021 .— 152 с. — URL: <https://lib.rucont.ru/efd/788186> (дата обращения: 19.01.2025)

9.3 *Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", включая профессиональные базы данных и информационно-справочные системы (при необходимости):*

1. Образовательная платформа "ЮРАЙТ"
2. Электронно-библиотечная система "ЛАНЬ"
3. Электронно-библиотечная система "РУКОНТ"
4. Электронно-библиотечная система "УНИВЕРСИТЕТСКАЯ БИБЛИОТЕКА ОНЛАЙН"
5. Open Academic Journals Index (ОАИ). Профессиональная база данных - Режим доступа: <http://oaji.net/>
6. Президентская библиотека им. Б.Н.Ельцина (база данных различных профессиональных областей) - Режим доступа: <https://www.prilib.ru/>
7. Информационно-справочная система "Консультант Плюс" - Режим доступа: <http://www.consultant.ru/>

10 Описание материально-технической базы, необходимой для проведения практики, и перечень информационных технологий, используемых при проведении практики, включая перечень программного обеспечения (при необходимости)

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ДИЗАЙНА И ТЕХНОЛОГИЙ

Фонд оценочных средств
для проведения текущего контроля
и промежуточной аттестации по практике

УЧЕБНАЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ПРАКТИКА

Направление и направленность (профиль)
44.03.05 Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки). Изобразительное
искусство и игропедагогика

Год набора на ОПОП
2023

Форма обучения
очная

Владивосток 2025

1 Перечень формируемых компетенций

Название ОПОП ВО, сокращенное	Код и формулировка компетенции	Код и формулировка индикатора достижения компетенции
44.03.05 «Педагогическое образование (с двумя профилями подготовки)» (Б-ПО2)	ОПК-9 : Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-9.2п : Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности

Компетенция считается сформированной на данном этапе в случае, если полученные результаты обучения по дисциплине оценены положительно (диапазон критериев оценивания результатов обучения «зачтено», «удовлетворительно», «хорошо», «отлично»). В случае отсутствия положительной оценки компетенция на данном этапе считается несформированной.

2 Показатели оценивания планируемых результатов обучения

Компетенция ОПК-9 «Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности»

Таблица 2.1 – Критерии оценки индикаторов достижения компетенции

Код и формулировка индикатора достижения компетенции	Результаты обучения по дисциплине			Критерии оценивания результатов обучения
	Код	Тип	Результат	
ОПК-9.2п : Демонстрирует способность использовать цифровые ресурсы для решения задач профессиональной деятельности	РД 1	Знание	Знает современные программные средства	Обучающийся демонстрирует исчерпывающее знание современных программных средств
	РД 2	Умение	Подбирает современные информационные технологии и программные средства с учетом поставленных задач	Обучающийся в полном объеме демонстрирует грамотный выбор современных информационных технологий и программных средств с учетом поставленных задач
	РД 3	Навык	Навыки корректного отбора и содержания цифровых ресурсов для решения задач в профессиональной сфере	Обучающийся в полном объеме владеет грамотным отбором и пониманием содержания цифровых ресурсов для решения задач в профессиональной сфере
	РД 4	Знание	Знает принципы работы современных информационных технологий	Обучающийся демонстрирует исчерпывающее знание принципов работы современных информационных технологий
	РД 5	Умение	Применять современные информационные технологии для решения профессиональных задач	Обучающийся в полном объеме владеет современными информационными технологиями для решения профессиональных задач

	РД 6	На вы к	Навыки применения цифровых ресурсов для решения задач профессиональной деятельности	Обучающийся демонстрирует грамотное применение цифровых ресурсов для решения задач профессиональной деятельности
--	---------	---------------	---	--

Таблица заполняется в соответствии с разделом 1 Рабочей программы дисциплины (модуля).

3 Перечень оценочных средств

Таблица 3 – Перечень оценочных средств по практике

Контролируемые планируемые результаты обучения		Наименование оценочного средства и представление его в ФОС	
		Текущий контроль	Промежуточная аттестация
РД1	Знание : Знает современные программные средства	Опрос	не предусмотрен
РД2	Умение : Подбирает современные информационные технологии и программные средства с учетом поставленных задач	Индивидуальное домашнее задание	Практическая работа
РД3	Навык : Навыки корректного отбора и содержания цифровых ресурсов для решения задач в профессиональной сфере	Индивидуальное домашнее задание	Практическая работа
РД4	Знание : Знает принципы работы современных информационных технологий	Опрос	не предусмотрен
РД5	Умение : Применять современные информационные технологии для решения профессиональных задач	Индивидуальное домашнее задание	Практическая работа
РД6	Навык : Навыки применения цифровых ресурсов для решения задач профессиональной деятельности	Индивидуальное домашнее задание	Практическая работа

4 Описание процедуры оценивания

Качество сформированности компетенций на данном этапе оценивается по результатам текущих и промежуточных аттестаций при помощи количественной оценки, выраженной в баллах. Максимальная сумма баллов по практике равна 100 баллам.

ИДЗ	Практич-е работы	Опрос	Итого
20	60	20	100

Сумма баллов, набранных студентом по всем видам учебной деятельности в рамках дисциплины, переводится в оценку в соответствии с таблицей.

Сумма баллов по дисциплине	Оценка по промежуточной аттестации	Характеристика качества сформированности компетенции
от 91 до 100	«зачтено» / «отлично»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций, обнаруживает всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, свободно оперирует приобретенными знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.

от 76 до 90	«зачтено» / «хорошо»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
от 61 до 75	«зачтено» / «удовлетворительно»	Студент демонстрирует сформированность дисциплинарных компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков по некоторым дисциплинарным компетенциям, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
от 41 до 60	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	У студента не сформированы дисциплинарные компетенции, проявляется недостаточность знаний, умений, навыков.
от 0 до 40	«не зачтено» / «неудовлетворительно»	Дисциплинарные компетенции не сформированы. Проявляется полное или практически полное отсутствие знаний, умений, навыков.

5 Примерные оценочные средства

5.1 Пример индивидуального домашнего задания

Задание 1: Создайте каталог с аннотацией из 10-15 позиций цифровых ресурсов (графические редакторы, AR/VR, онлайн-галереи, платформы для создания игр/квестов), актуальных для преподавания ИЗО.

По каждому ресурсу укажите: название, ссылку, краткое описание функционала, целевую аудиторию (возраст), ключевые преимущества и ограничения для педагога ИЗО.

Задание 2: Напишите аналитическую записку (3-5 стр.), объясняющую принципы работы и педагогический потенциал одной из технологий (на выбор: AR в искусстве, геймификация обучения, создание интерактивных онлайн-галерей) для художественного образования. Приведите конкретные примеры использования в ИЗО.

Задание 3: Сравнительный анализ. Даны 3 педагогические задачи (напр.:
 1) Обучение младших школьников смешиванию цветов;
 2) Проведение виртуальной экскурсии по музею для подростков;
 3) Создание дидактической игры по стилям живописи).

Для каждой задачи: подберите 2-3 наиболее подходящих цифровых ресурса (из каталога РД1 или других), обоснуйте выбор, сравните их применимость.

Краткие методические указания

Используйте рекомендованную литературу, научные статьи (eLIBRARY), официальные сайты ресурсов. Указывайте конкретные названия ПО, конкретные примеры использования в ИЗО/игропедагогике.

Обоснование выбора должно опираться на педагогические задачи, возрастные особенности учащихся и специфику предмета ИЗО. Важно соблюдать требования к оформлению (объем, структура, ссылки).

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
5	19-20	Глубокий анализ практики. Четко, технологично описывает подготовку/проведение занятия с учетом возраста. Обоснован выбор материалов, ТБ. Рефлексия сильных/слабых сторон. Оформление безупречно.
4	16-18	Хорошо описан ход практики: технология подготовки, этапы занятия, адаптация под возраст. Учтены ТБ, материалы. Рефлексия есть. Обоснование решений присутствует. Оформление качественное.
3	13-15	Описаны основные технологические этапы практики. Связь с возрастом указана поверхностно. ТБ упомянута. Рефлексия минимальна. Обоснование слабое. Оформление удовлетворительное.
2	11-12	Описание практики фрагментарно, с грубыми ошибками в технологии. Не учтены возраст/ТБ. Рефлексия отсутствует. Обоснование неверное/нет. Оформление небрежное.

5.2 Примеры заданий для выполнения практических работ

Задание 1: Разработайте концепцию и структуру цифрового образовательного ресурса (ЦОР) для решения одной из задач (на выбор):
а) Обучение основам композиции (мл. шк.);
б) Изучение творчества художника-авангардиста (ст. шк.); в) Арт-челлендж по развитию креативности (подростки).

При выполнении имейте ввиду целевую аудиторию, цель, задачи, структуру ЦОР, обоснованный перечень и описание ИСПОЛЬЗУЕМЫХ цифровых инструментов/платформ (графика, звук, интерактив, геймификация), описание ключевого интерактивного/игрового элемента.

Задание 2: Создайте конкретный методический продукт:
а) Интерактивное задание по теме "Цветоведение";
б) Мастер-класс с использованием графического планшета и ПО (напр., простая анимация);
в) Сценарий урока ИЗО с использованием AR-приложения (напр., для "оживления" картины);
г) Прототип настольной дидактической игры по истории искусства с использованием цифровых элементов (QR-коды к репродукциям).

Задание 3: Проведите и проанализируйте микро-применение созданного вами продукта:

а) Проведите фрагмент (15-20 мин) своего мастер-класса/урока/игры с небольшой группой (однорूपники, волонтеры соответствующего возраста).
б) Проанализируйте: Достигнуты ли цели? Эффективность выбранных цифровых инструментов? Возникшие сложности? Предложения по улучшению. Предоставьте материалы (скриншоты, ссылки, записи, фото прототипа) и краткий отчет об апробации.

Краткие методические указания

Выбирайте задание исходя из ваших интересов и этапа практики. Фокусируйтесь на практической реализации и применимости в реальном педагогическом процессе ИЗО/игропедагогике.

При создании продукта обязательно учитывайте целевую аудиторию (возраст, особенности) и педагогическую задачу. Анализ должен быть честным и рефлексивным, содержать конкретные наблюдения и выводы.

Продукт должен быть функциональным (ссылки работают, файлы открываются, прототип можно использовать).

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
5	54-60	Безупречно владеет технологией: подготовка, организация, проведение этапов занятия. Четко адаптирует под возраст, обеспечивает ТБ. Эффективно решает проблемы. Помогает другим. Рефлексия глубокая.
4	48-53	Уверенно выполняет технологические операции: подготовка, ведение занятия. Учитывает возраст, соблюдает ТБ. Справляется с задачами, возможны мелкие недочеты. Рефлексия присутствует.
3	41-57	Выполняет основные технологические действия. Подготовка и проведение требуют контроля. Соблюдает ТБ формально. Адаптация под возраст слабая. Рефлексия поверхностна. Работа завершена.
2	34-40	Технология выполнения нарушена. Подготовка/проведение неорганизованны. ТБ не соблюдается. Не учитывает возраст. Не справляется с задачами. Рефлексии нет. Работа не завершена/некачественна.

5.3 Примерные темы для опроса

1. Назовите 3 современных графических редактора, подходящих для использования на уроках ИЗО в начальной школе. Чем они принципиально отличаются?

2. В чем заключается педагогический потенциал технологии Дополненной Реальности (AR) при изучении скульптуры? Назовите 1-2 конкретных примера приложений.
3. Ситуация: Нужно разработать онлайн-квест для старшеклассников по теме "Символизм в живописи". Какие 2-3 цифровых инструмента/платформы вы выберете и ПОЧЕМУ?
4. Назовите 2-3 онлайн-галереи или виртуальных музея (российских или международных), которые можно использовать на уроке ИЗО для изучения русского авангарда. Чем они ценны?
5. Какие графические редакторы (бесплатные или условно-бесплатные) вы порекомендуете для обучения основам цифрового рисунка подросткам? Обоснуйте выбор хотя бы одного.
6. Назовите 1-2 AR-приложения, подходящих для "оживления" картин или изучения перспективы на уроках ИЗО. Какой принцип лежит в их основе?
7. Какие платформы для создания простых интерактивных заданий (типа LearningApps, Wordwall) лучше всего подходят для закрепления знаний по теории цвета (цветовой круг, контрасты) у младших школьников? Почему?
8. Какие отечественные цифровые образовательные ресурсы (типа РЭШ, Учи.ру) содержат полезные материалы по ИЗО для начальной школы? Приведите конкретные примеры разделов или заданий.
9. Назовите ПО или онлайн-сервисы, позволяющие создавать простую покадровую анимацию с детьми. Какие художественные задачи это решает?
10. Какие цифровые инструменты помогут организовать онлайн-выставку детских работ по итогам занятия? (Назовите 2-3 варианта).
11. Задача: Нужно научить младших школьников смешивать основные цвета и получать составные в цифровой среде. Какие 1-2 инструмента вы выберете и почему (учитывая возраст и простоту интерфейса)?
12. Задача: Разработать дистанционный мини-квест по биографии и стилю В. Кандинского для старшеклассников. Какие типы цифровых ресурсов (платформы, инструменты) вы будете комбинировать? Обоснуйте их роль.
13. Задача: Провести арт-терапевтическое занятие "Рисуем эмоции" с подростками с использованием цифровых инструментов. Какое ПО/ресурсы выберете, чтобы минимизировать страх "чистого листа" и дать выразительные средства?
14. Задача: Создать интерактивное пособие по народным промыслам России (Хохлома, Гжель). Какие цифровые ресурсы (для графики, информации, интерактива) вы интегрируете? Почему именно их?
15. Задача: Провести виртуальную экскурсию по Эрмитажу для учеников 5 класса. Какие ресурсы (виртуальные туры, доп. материалы) вы будете использовать? Как обеспечите интерактивность?
16. Задача: Объяснить старшеклассникам принципы композиции в абстрактной живописи. Какие цифровые инструменты (графические, аналитические) помогут сделать это наглядно?
17. Задача: Мотивировать неуверенных в себе подростков к творчеству через игровой подход в ИЗО. Какие цифровые игровые механики или платформы можно применить? Обоснуйте.
18. Объясните, в чем заключается педагогический потенциал геймификации при обучении ИЗО (на примере конкретного элемента: бейджи, уровни, рейтинги).
19. Как принципы работы интерактивной онлайн-доски (типа Miro, Jamboard) могут способствовать развитию навыков коллективной работы над художественным проектом?

20. В чем преимущество использования цифровых портфолио (блоги, спец. платформы) перед традиционными папками с рисунками для оценки прогресса ученика и рефлексии?
21. Какие принципы (технические и педагогические) нужно учитывать при выборе VR-приложения для урока ИЗО? (Безопасность, доступность, методическая цель и т.д.)
22. Как работают алгоритмы рекомендаций в образовательных платформах (типа Учи.ру)? Могут ли они быть полезны при индивидуальном подходе в обучении ИЗО? Приведите пример.
23. Объясните, как цифровые инструменты могут поддерживать принцип наглядности в обучении конкретным темам ИЗО (например, светотень, перспектива, фактура). Приведите пример инструмента.
24. Какие принципы ФГОС общего образования (например, метапредметность, индивидуализация) могут быть реализованы через использование игровых цифровых ресурсов на уроке ИЗО? Как именно?

Краткие методические указания

Готовьтесь по рекомендованной литературе и опираясь на знания, полученные в течении обучения. Важно понимать принципы работы технологий и критерии выбора ресурсов под задачу. Будьте готовы аргументировать свои ответы.

Шкала оценки

Оценка	Баллы	Описание
5	19-20	Глубоко анализирует свой практический опыт: технологию подготовки материалов, организацию занятий, адаптацию заданий под возраст. Четко обосновывает решения, видит проблемы/пути решения. Знает ТБ.
4	16-18	Хорошо описывает практические действия (подготовка, проведение). Понимает связь технологий с возрастными особенностями. Обосновывает решения, знает ТБ. Анализ есть, но менее глубокий.
3	13-15	Описывает основные практические шаги. Знает базовые технологические приемы и ТБ. Связь с возрастом указана формально. Анализ опыта поверхностен, обоснование слабое.
2	11-12	Описание практики отрывочно, с ошибками в технологиях. Не понимает связи организации процесса с возрастом. ТБ знает плохо. Анализ и обоснование отсутствуют/ошибочны.

Ключи к оценочным материалам по дисциплине «Учебная технологическая практика»

5.1 Ответы на ИДЗ

Задание 1: Разработка игрового цифрового квеста по истории искусства

Варианты:

- а) Для младших школьников: "Путешествие с русскими богатырями в мире древнерусской живописи";
- б) Для подростков: "Тайны эпохи Возрождения: расшифруй послание художника";
- в) Для старшеклассников: "Авангардный детектив: найди подделку".

Требования:

- Определите ЦА, цели и сюжетную линию
- Используйте 3+ цифровых инструмента (Genially, LearningApps, ArtSteps)
- Включите минимум 1 AR-элемент (HP Reveal/Artivive)
- Разработайте интерактивные задания: пазлы репродукций, викторины по стилям
- Отчетность: Ссылка на квест + схема геймдизайна

Задание 2: Создание арт-терапевтического цифрового продукта

Варианты:

- а) Интерактивный "Дневник эмоций" с технологией колористического анализа рисунков (Canva+Google Forms);
- б) Игра-релаксация "Рисуй под звуки природы" (Procreate + Soundscape);
- в) VR-арт-мастерская для снятия тревожности (Tilt Brush + Oculus).

Требования:

- Обоснуйте выбор технологий с позиции психологии
- Создайте 3+ шаблона заданий (например: "Изобрази гнев в линиях абстракции")
- Продумайте систему обратной связи для пользователя
- Отчетность: Скринкаст работы продукта + инструкция

Задание 3: Гибридный урок ИЗО с элементами геймификации

Варианты:

- а) "Волшебные превращения цвета": офлайн-эксперименты + цифровой квест по цветоведению (Kahoot!);
- б) "Стрит-арт математика": граффити-проект с расчетом пропорций (GeoGebra + Adobe Fresco);
- в) "Бодиарт как язык": трансформация тела в AR-пространстве (Snapchat Lens Studio).

Требования:

- Конспект урока с таймингом и ролями цифровых инструментов
- Система игровых механик: бейджи, уровни мастерства
- Интеграция физических и цифровых артефактов (например: QR-коды на рисунках)
- Отчетность: Видеофрагмент урока + схема смешанного обучения

Задание 4: Прототип образовательной игры с цифровой поддержкой

Варианты:

- а) Настольная игра "Арт-детектив" с мобильным дополнением (QR-голосования, AR-подсказки);

- б) Карточная игра "Художественные дуэли" с цифровой системой оценки (Google Forms);
- в) Тактильная игра "Угадай шедевр" для слабовидящих с аудиосопровождением (Learning Ally).

Требования:

- Физический прототип игровых материалов
- Цифровая составляющая (мобильное приложение/веб-интерфейс)
- Правила с описанием педагогических целей
- Отчетность: Фото прототипа + скриншоты цифрового компонента

Задание 5: Цифровой арт-проект для социализации

Варианты:

- а) Виртуальная выставка "Мой район глазами детей" (ArtSteps + Padlet);
- б) Коллаборативный мурал в Minecraft Education;
- в) Социальный арт-челлендж в RuTube с элементами анимации (Plotagon + CapCut).

Требования:

Механика вовлечения целевой аудитории

Система модерации контента

Инструменты рефлексии (онлайн-анкеты, облака тегов)

Отчетность: Ссылка на проект + аналитика вовлеченности

5.2 Ответы на вопросы

1. Назовите 3 современных графических редактора, подходящих для использования на уроках ИЗО в начальной школе. Чем они принципиально отличаются?
2. В чем заключается педагогический потенциал технологии Дополненной Реальности (AR) при изучении скульптуры? Назовите 1-2 конкретных примера приложений.
3. Ситуация: Нужно разработать онлайн-квест для старшеклассников по теме "Символизм в живописи". Какие 2-3 цифровых инструмента/платформы вы выберете и ПОЧЕМУ?
4. Назовите 2-3 онлайн-галереи или виртуальных музея (российских или международных), которые можно использовать на уроке ИЗО для изучения русского авангарда. Чем они ценны?
5. Какие графические редакторы (бесплатные или условно-бесплатные) вы порекомендуете для обучения основам цифрового рисунка подросткам? Обоснуйте выбор хотя бы одного.
6. Назовите 1-2 AR-приложения, подходящих для "оживления" картин или изучения перспективы на уроках ИЗО. Какой принцип лежит в их основе?
7. Какие платформы для создания простых интерактивных заданий (типа LearningApps, Wordwall) лучше всего подходят для закрепления знаний по теории цвета (цветовой круг, контрасты) у младших школьников? Почему?
8. Какие отечественные цифровые образовательные ресурсы (типа РЭШ, Учи.ру) содержат полезные материалы по ИЗО для начальной школы? Приведите конкретные примеры разделов или заданий.
9. Назовите ПО или онлайн-сервисы, позволяющие создавать простую покадровую анимацию с детьми. Какие художественные задачи это решает?
10. Какие цифровые инструменты помогут организовать онлайн-выставку детских работ по итогам занятия? (Назовите 2-3 варианта).

11. Задача: Нужно научить младших школьников смешивать основные цвета и получать составные в цифровой среде. Какие 1-2 инструмента вы выберете и почему (учитывая возраст и простоту интерфейса)?

12. Задача: Разработать дистанционный мини-квест по биографии и стилю В. Кандинского для старшеклассников. Какие типы цифровых ресурсов (платформы, инструменты) вы будете комбинировать? Обоснуйте их роль.

13. Задача: Провести арт-терапевтическое занятие "Рисуем эмоции" с подростками с использованием цифровых инструментов. Какое ПО/ресурсы выберете, чтобы минимизировать страх "чистого листа" и дать выразительные средства?

14. Задача: Создать интерактивное пособие по народным промыслам России (Хохлома, Гжель). Какие цифровые ресурсы (для графики, информации, интерактива) вы интегрируете? Почему именно их?

15. Задача: Провести виртуальную экскурсию по Эрмитажу для учеников 5 класса. Какие ресурсы (виртуальные туры, доп. материалы) вы будете использовать? Как обеспечите интерактивность?

16. Задача: Объяснить старшеклассникам принципы композиции в абстрактной живописи. Какие цифровые инструменты (графические, аналитические) помогут сделать это наглядно?

17. Задача: Мотивировать неуверенных в себе подростков к творчеству через игровой подход в ИЗО. Какие цифровые игровые механики или платформы можно применить? Обоснуйте.

18. Объясните, в чем заключается педагогический потенциал геймификации при обучении ИЗО (на примере конкретного элемента: бейджи, уровни, рейтинги).

19. Как принципы работы интерактивной онлайн-доски (типа Miro, Jamboard) могут способствовать развитию навыков коллективной работы над художественным проектом?

20. В чем преимущество использования цифровых портфолио (блоги, спец. платформы) перед традиционными папками с рисунками для оценки прогресса ученика и рефлексии?

21. Какие принципы (технические и педагогические) нужно учитывать при выборе VR-приложения для урока ИЗО? (Безопасность, доступность, методическая цель и т.д.)

22. Как работают алгоритмы рекомендаций в образовательных платформах (типа Учи.ру)? Могут ли они быть полезны при индивидуальном подходе в обучении ИЗО? Приведите пример.

23. Объясните, как цифровые инструменты могут поддерживать принцип наглядности в обучении конкретным темам ИЗО (например, светотень, перспектива, фактура). Приведите пример инструмента.

24. Какие принципы ФГОС общего образования (например, метапредметность, индивидуализация) могут быть реализованы через использование игровых цифровых ресурсов на уроке ИЗО? Как именно?

№	Верный ответ	Объяснение выбора
1	Примеры: Tux Paint (простой интерфейс), Kleki (онлайн-рисование), Sketchpad (базовые инструменты). Отличие: Tux Paint – детский дизайн, Kleki – работа в браузере, Sketchpad – продвинутые функции.	Инструменты выбраны с учетом возрастных особенностей: простота, безопасность, отсутствие сложных меню. Tux Paint исключает случайное удаление работ.
2	Потенциал: 3D-визуализация скульптуры, интерактивное изучение ракурсов. Примеры: Adobe Aero (создание AR-объектов), Quiver (оживление меток).	AR преодолевает ограничения физических материалов, позволяет анализировать объем и пространство. Adobe Aero интегрируется с Photoshop.
3	Инструменты: Google Forms (опросы), Genially (интерактивные презентации), Padlet (коллаборация). Почему: Genially дает визуализацию, Padlet – коллективный анализ работ, Forms – тесты на знание стилей.	Комбинация платформ обеспечивает интерактивность, визуальное погружение и проверку знаний.
4	Примеры: Виртуальный музей Малевича (rusavangard.ru), Google Arts & Culture (коллекция русского авангарда), VIRTUALMUSEUM.RU (интерактивные выставки). Ценность: Доступ к редким работам, комментарии искусствоведов, zoom-детали.	Ресурсы предоставляют контекст: биографии, манифесты, высокое качество репродукций.
5	Инструменты: Krita (бесплатный аналог Photoshop), MediBang Paint (облачные проекты). Обоснование: Krita поддерживает графические планшеты, имеет русский интерфейс и уроки для новичков.	Для подростков важен баланс функциональности и доступности. Krita подходит для старта без затрат.
6	Приложения: Artivive (оживление картин), World of Art (AR-перспектива). Принцип: Наложение цифрового контента на физические объекты через камеру.	AR превращает статичное изображение в интерактивный опыт, упрощая понимание пространства.

№	Верный ответ	Объяснение выбора
7	Платформы: LearningApps (цветовой круг с перетаскиванием), Wordwall (игры на контрасты). Почему: Интуитивный интерфейс, мгновенная проверка, геймификация для младших школьников.	Интерактивные задания заменяют скучные упражнения, вовлекают через игру.
8	Ресурсы: «Российская электронная школа» (раздел «ИЗО»: техники рисования), Учи.ру («Живопись»: интерактивные задачи). Пример: Задания на смешивание цветов в Учи.ру с автоматической проверкой.	Соответствие ФГОС, интеграция с учебной программой, адаптивность заданий.
9	Сервисы: Stop Motion Studio, FlipAnim. Задачи: Развитие сюжетного мышления, понимание последовательности, упрощение анимации.	Покадровая анимация учит композиции и терпению. Stop Motion Studio работает даже на смартфонах.
10	Инструменты: Artsonia (безопасная галерея), Padlet (стена с работами), Google Sites (сайт-выставка).	Artsonia соответствует законам о персональных данных; Padlet позволяет комментирование.
11	Инструменты: Colors Live (Nintendo Switch), Kleki (онлайн-смешивание). Почему: Интуитивный интерфейс, визуальная обратная связь, игровые элементы в Colors Live.	Цифровое смешивание исключает ошибки «грязных» цветов, экономит материалы.
12	Ресурсы: Google Earth (места жизни Кандинского), MindMeister (интеллект-карта стиля), Genially (интерактивный плакат). Роль: Поиск связей между географией и творчеством, визуализация теории.	Комбинация развивает критическое мышление через мультимедийный контент.
13	Инструменты: Procreate (шаблоны эмоций), Autodraw (AI-подсказки). Почему: Готовые элементы снимают страх начала, ИИ предлагает варианты символов эмоций.	Фокус на самовыражении, а не технике. Autodraw подходит для новичков.

№	Верный ответ	Объяснение выбора
14	Ресурсы: Google Arts & Culture (коллекции промыслов), ThingLink (интерактивные метки), Canva (дизайн пособия). Почему: ThingLink добавляет видео-мастер-классы к изображениям; Canva – русские шрифты и шаблоны.	Интеграция решает задачу наглядности и практического изучения орнаментов.
15	Ресурсы: Официальный виртуальный тур Эрмитажа, Padlet (вопросы-ответы), Quizlet (термины). Интерактивность: Квест по залам с помощью Google Forms, обсуждение на Padlet.	Тур дает свободу навигации; интерактивные задания заменяют экскурсовода.
16	Инструменты: Adobe Illustrator (анализ форм), GeoGebra (баланс композиции), Picsart (коллажи).	Геометрический анализ в GeoGebra делает абстракцию осязаемой; Picsart упрощает эксперименты.
17	Механики: RPG Maker (создание арт-игр), Classcraft (баллы за творчество). Обоснование: Ролевые элементы снижают страх оценки; Classcraft поощряет командную работу.	Геймификация превращает ошибки в игровые задачи, смещая фокус с результата на процесс.
18	Пример: Рейтинги за выполнение творческих заданий → рост мотивации. Бейджи за освоение техник → фиксация прогресса.	Геймификация усиливает вовлеченность через немедленное поощрение и соревновательность.
19	Принципы: Редактирование в реальном времени, разделение зон ответственности, общий холст для мозгового штурма.	Коллективная работа развивает коммуникацию: ученики учатся согласовывать идеи, давать обратную связь.
20	Преимущества: Доступ к истории работ из дома, мультимедийный формат (фото/видео), статистика прогресса.	Цифровое портфолио упрощает рефлексию: ученик видит динамику, учитель – траекторию развития.

№	Верный ответ	Объяснение выбора
21	Принципы: - Педагогические: Соответствие цели урока (например, изучение архитектуры). - Технические: Безопасность VR-шлемов, поддержка рус. языка.	VR требует методической интеграции: нельзя заменять реальную практику, только дополнять.
22	Принцип работы: Анализ ошибок → подбор заданий по слабым темам. Пример: Если ученик путает теплые/холодные цвета, система предлагает дополнительные упражнения.	Индивидуализация экономит время учителя и адаптирует программу под уровень ученика.
23	Пример: Изучение светотени в Sketchfab (3D-модели с изменяемым светом). Принцип: Интерактивное изменение параметров → наглядное сравнение эффектов.	Цифровые инструменты визуализируют абстрактные понятия, недоступные на бумаге.
24	Принципы - Метапредметность: Игры по ИЗО с элементами истории (анализ эпохи через стиль). - Индивидуализация: Адаптивные задания на LearningApps.	ФГОС: Геймифицированные ресурсы развивают soft skills (анализ, креативность) через персонализированные сценарии

5.3 Ответы на ПР

Задание 1: Разработайте концепцию и структуру цифрового образовательного ресурса (ЦОР) для решения одной из задач (на выбор):
а) Обучение основам композиции (мл. шк.);
б) Изучение творчества художника-авангардиста (ст. шк.); в) Арт-челлендж по развитию креативности (подростки).

При выполнении имейте ввиду целевую аудиторию, цель, задачи, структуру ЦОР, обоснованный перечень и описание ИСПОЛЬЗУЕМЫХ цифровых инструментов/платформ (графика, звук, интерактив, геймификация), описание ключевого интерактивного/игрового элемента.

Задание 2: Создайте конкретный методический продукт:

- а) Интерактивное задание по теме "Цветоведение";
- б) Мастер-класс с использованием графического планшета и ПО (напр., простая анимация);
- в) Сценарий урока ИЗО с использованием AR-приложения (напр., для "оживления" картины);
- г) Прототип настольной дидактической игры по истории искусства с использованием цифровых элементов (QR-коды к репродукциям).

Задание 3: Проведите и проанализируйте микро-применение созданного вами продукта:

- а) Проведите фрагмент (15-20 мин) своего мастер-класса/урока/игры с небольшой группой (одногогруппники, волонтеры соответствующего возраста).
- б) Проанализируйте: Достигнуты ли цели? Эффективность выбранных цифровых инструментов? Возникшие сложности? Предложения по улучшению. Предоставьте материалы (скриншоты, ссылки, записи, фото прототипа) и краткий отчет об апробации.

Задание 4. Применение арт-терапевтических и игровых методик в работе с подростками

Изучить возможности сочетания ИЗО и игропедагогики для развития эмоционального интеллекта и креативного мышления у старших школьников.

Разработать и провести творческий практикум или арт-челлендж с элементами игры.

Задание 5. Создание цифрового образовательного продукта по ИЗО (мини-курс, интерактивное пособие, видеоблог и др.)

Используя платформы (Canva, Tilda, LearningApps, Padlet и др.), разработать авторский ресурс для дистанционного или смешанного обучения.

Представить анализ целевой аудитории и методическую ценность продукта.