МИНПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОРДОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ М. Е. ЕВСЕВЬЕВА»

УТВЕРЖДАЮ
Проректор по учебной работе
_____ С. М. Мумряева
«____» _____ 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

ТРАДИЦИОННОЕ И ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО В СОВРЕМЕННОМ ХУДОЖЕСТВЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ

Документ о квалификации: удостоверение о повышении квалификации
Общая трудоемкость: 16 часов

Саранск 2025

«Традиционное и цифровое искусство в современном художественном образовании»: дополнительная профессиональная программа повышения квалификации.

Составители программы:

Матвеева Надежда Васильевна, старший преподаватель кафедры художественного и музыкального образования МГПУ;

Русяев Александр Петрович, старший преподаватель кафедры художественного и музыкального образования МГПУ;

Кулькова Елена Васильевна, старший преподаватель кафедры художественного и музыкального образования МГПУ

Рецензенты:

Святкина Нина Анатольевна, кандидат педагогических наук, доцент, заместитель директора МБУДО «Центр детского творчества №2» г.о. Саранск;

Спиренкова Наталья Григорьевна, кандидат педагогических наук, доцент, заведующая кафедрой дошкольного и начального образования МГПУ имени М. Е. Евсевьева

Краткая аннотация:

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Традиционное и цифровое искусство в современном художественном образовании» предназначена для учителей изобразительного искусства, педагогов дополнительного образования, руководителей детской изобразительной деятельности. Объем – 16 часов. Целью программы является повышение профессиональной компетентности слушателей области использования традиционных и современных технологий при проектировании и реализации художественно-эстетического образования обучающихся на базе образовательных организаций. В задачи освоения программы входит раскрытие методических основ художественно-творческого развития обучающихся средствами декоративно-прикладного искусства и компьютерной графики.

Программа обсуждена на заседании кафедры художественного и музыкального образования, протокол № ___от «___» _____2025 г.
И.о. зав. кафедрой _____/ О. Ф. Асатрян

Программа обсуждена на заседании учебно-методического совета факультета педагогического и художественного образования
Протокол № __ от «___» _____2025 г., председатель УМС _____/С. В. Шишкина

Рекомендована научно-методическим советом МГПУ.
Протокол № __ от «__» _____ 2025 г.

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1. Нормативные правовые основания разработки программы

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

– Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам, утвержденный приказом Минобрнауки России от 1 июля 2013 г. № 499 (с изменениями и дополнениями);

– «Методические рекомендации по разработке основных профессиональных образовательных программ и дополнительных профессиональных программ с учетом соответствующих профессиональных стандартов» (утв. Минобрнауки России 22.01.2015 N ДЛ- 1/05вн);

– Письмо Минобрнауки России от 21.04.2015 N ВК-1013/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных профессиональных программ» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных профессиональных программ с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения и в сетевой форме»);

– Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)»;

– Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015 г. № 608н «Педагог профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного профессионального образования»;

– Устав федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Мордовский государственный педагогический институт имени М. Е. Евсевьева»;

– Локальные акты Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Мордовский государственный педагогический институт имени М. Е. Евсевьева», регулирующие деятельность по реализации дополнительных профессиональных программ.

1.2. Требования к слушателям

Педагогические работники образовательных организаций высшего или среднего профессионального образования, имеющие высшее образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования «Образование и педагогические науки», либо высшее образование и

дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательной организации, Педагоги дошкольного, начального, основного и дополнительного образования.

1.3. Форма освоения программы: дистанционная.

Нормативная трудоемкость обучения по данной программе – 16 часов.

Нормативный срок освоения программы – 1 неделя.

1.4. Цель и планируемые результаты обучения

Цель – повышение профессиональной компетентности слушателей в области использования традиционных и цифровых технологий при проектировании и реализации художественно-эстетического образования на базе образовательных организаций.

Планируемые результаты обучения. Реализация программы повышения квалификации направлена на совершенствование компетенций слушателей, необходимых для профессиональной деятельности в рамках имеющейся квалификации.

В результате освоения программы качественно изменятся профессиональные компетенции, умения, знания и уровень практического опыта педагогов для реализации обобщенной трудовой функции «Педагогическая деятельность по проектированию и реализации образовательного процесса в образовательных организациях дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования» ***(профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования) (воспитатель, учитель)»):***

Виды деятельности или трудовая функция (по ПС)	**Профессиональные компетенции**	**Практический опыт**	**Умения**	**Знания**
ВД 1. Общепедагогическая функция. Обучение	ПК 1.1 Готовность к осуществлению профессиональной деятельности в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов.	Проектировать и реализовывать образовательные программы в соответствии с требованиями федеральных государственных образовательных стандартов.	Организовывать различные виды внеурочной деятельности: игровую, учебно-исследовательскую, художественно-эстетическую, культурно-досуговую с учетом возможностей образовательной организации, места	Преподаваемый предмет в пределах требований федеральных государственных образовательных стандартов и основной общеобразовательной программы, его истории и места в мировой культуре и науке. Нормативные

			жительства и историко-культурного своеобразия региона.	документы по вопросам обучения и воспитания детей и молодежи.
ВД 2. Воспитательная деятельность (А/02.6)	ПК 2.1 Готовность к реализации воспитательных возможностей различных видов деятельности ребенка.	Моделирование учебного процесса с учетом воспитательных возможностей различных видов деятельности ребенка.	Находить ценностный аспект учебного знания и информации обеспечивать его понимание и переживание обучающимися.	Строить воспитательную деятельность с учетом культурных различий детей, половозрастных и индивидуальных особенностей.
ВД-3 Развивающая деятельность (А/03.6)	П.К 3.1 Способность к развитию у обучающихся познавательной активности, самостоятельности, инициативы, творческих способностей, формирование гражданской позиции, способности к труду и жизни в условиях современного мира, формирование у обучающихся культуры здорового и безопасного образа жизни.	Иметь опыт формирования детских объединений.	Владеть профессиональной установкой на оказание помощи любому ребенку вне зависимости от его реальных учебных возможностей, особенностей в поведении, состояния психического и физического здоровья.	Педагогические закономерности организации образовательного процесса.

В результате освоения программы качественно изменятся профессиональные компетенции, умения, знания и уровень практического опыта педагогов для реализации обобщенной трудовой функции «Преподавание по программам профессионального обучения, среднего и профессионального образования (СПО) и дополнительным профессиональным программам (ДПП), ориентированнным на соответствующий уровень квалификации» ***(профессиональный стандарт «Педагог профессионального обучения, профессионального образования и дополнительного профессионального образования»):***

Виды деятельности (трудовая функция по ПС)	**Профессиональные компетенции (трудовое действие по ПС)**	**Практический опыт**	**Умения**	**Знания**
ВД 1. Организация учебной деятельности обучающихся по освоению учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей) программ профессионального обучения, СПО и (или) ДПП (А/01.6)	ПК-3.1 Проведение учебных занятий по учебным предметам, курсам, дисциплинам (модулям) образовательной программы (А/01.6 /ТД1)	Выполнение деятельности, осваиваемой обучающимися, и выполнение заданий, предусмотренные программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля)	Выполнять деятельность и демонстрировать элементы деятельности, осваиваемой обучающимися, и выполнять задания, предусмотренные программой учебного предмета, курса, дисциплины (модуля)	Преподаваемая область научного (научно-технического) знания и (или) профессиональной деятельности, актуальные проблемы и тенденции ее развития, современные методы (технологии)

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации «Традиционное и цифровое искусство в современном художественном образовании»

Код профессиональных компетенций	№ п/п	Наименование разделов (модулей), тем	Всего, час.	В том числе		Формы контроля
				Л	СР	
ПК 1.1 ПК 2.1 ПК 3.1	**1**	**Теоретические и практические основы обучения выполнению народной куклы**	**5**	**2**	**3**	**Выполнение компетентностно-ориентированного задания**
ПК 1.1 ПК 2.1 ПК 3.1	1.1	Тряпичная кукла в традиционной народной культуре	**2**	2	-	
ПК 1.1 ПК 2.1	1.2	Технология выполнения тряпичной куклы	3	-	3	
ПК 1.1 ПК 2.1 ПК 3.1	**2**	**Ремесленные традиции Республики Мордовия: искусство керамики**	**6**	**2**	**4**	**Выполнение компетентностно-ориентированного задания**
ПК 1.1 ПК 2.1 ПК 3.1	2.1	История создания керамических изделий. Приготовление глины для изготовления изделий. Материалы и инструменты для выполнения изделий	**2**	2	-	
ПК 1.1 ПК 2.1 ПК 3.1	2.2	Вытягивание на гончарном круге основных геометрических форм: цилиндра, конуса, шара. Создание горшковых и криночных форм.	4	-	4	
ПК 1.1 ПК 2.1 ПК 3.1	**3**	**Основы создания изображений в графическом онлайн-редакторе Figma**	**5**	**2**	**3**	**Выполнение компетентностно-ориентированного задания тестирование**
ПК 1.1 ПК 2.1	3.1	Программа Figma. Интерфейс	**2**	2	-	

ПК 3.1		программы.				
ПК 1.1 ПК 2.1 ПК 3.1	3.2	Рисование простого персонажа в программе.	3	-	3	
ПК 1.1; ПК 2.1; ПК 3.1	**Итоговая аттестация**		**зачет**			
	ИТОГО		**16**	**6**	**10**	

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
«Традиционное и цифровое искусство в современном художественном образовании»

Наименование темы	Форма отчетности по модулю			
	1 неделя			
	В	**А**	**Д**	
Тряпичная кукла в традиционной народной культуре	2	2	-	
Технология выполнения тряпичной куклы	3	-	3	Выполнение КОЗ
Теоретические основы изучения керамики	2	2	-	
Ручная лепка. Способы лепки	4	-	4	Выполнение КОЗ
Программа Figma. Интерфейс программы.	2	2	-	
Рисование простого персонажа в программе.	2	-	2	Выполнение КОЗ Тестирование
Итоговая аттестация	1		ИА 1	Зачет
Итого	**16**	**6**	**10**	

В – всего часов, Д – обучение с использованием ДОТ,

А – аудиторные занятия (если есть), ИА – итоговая аттестация

4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (РАБОЧАЯ ПРОГРАММА)

Темы, количество часов	Виды учебных занятий, учебных часов, кол-во часов	Содержание
Раздел 1. Теоретические и практические основы обучения выполнению народной куклы		
Тема 1.1 Тряпичная кукла в традиционной народной культуре, 2 часа	Лекция, 2 час, О	История возникновения и развития народной куклы. Детская игрушка как феномен художественного творчества. Влияние игрушки на психическое развитие ребенка. Народная игрушка как универсальная модель древнего мироустройства, символ триединого мира Космоса, Земли и Мира предков. Использование кукол-идолов в языческих обрядах. Особенность тряпичных кукол: безликость (как следствие магичности и обережных свойств) и изготовление без иглы. Место и роль народной куклы в семейном воспитании в традиционной культуре. Классификация кукол по назначению (игровые, обрядовые, обереговые), способу изготовления (сшивные, скрутки).
Тема 1.2 Технология выполнения тряпичной куклы, 3 часа.	Самостоятельная работа, 3 часа	Технология изготовления обрядовых кукол. Выполнение обрядовой куклы («Крестец», «Купавка» «Масленица») Технология изготовления игровых кукол. Выполнение игровой куклы («Заяц на палец», «Птица», «Хороводница») Выполнение обереговой куклы («День-Ночь», «Ангел», «На удачное замужество»)
Раздел 2. Ремесленные традиции Республики Мордовия: искусство керамики		
Тема 2.1 Теоретические основы изучения керамики	Лекция, 2 час, О	История создания керамических изделий. Приготовление глины для изготовления изделий. Материалы и инструменты для выполнения изделий. Вытягивание на гончарном круге основных геометрических форм: цилиндра, конуса, шара. Создание горшковых и криночных форм. Развитие гончарного промысла на территории Республики Мордовия.
Тема 2.2 Ручная лепка. Способы лепки	Самостоятельная работа, 4 часа, П	Способы лепки: конструктивный, пластический. Рельефный способ. Техника отщипывания. Спиральная техника лепки из из жгута. Формование путем ручного оттиска форм. Формование путем шликерного литья в гипсовые формы. Технология создания изделия способом ручной лепки

Раздел 3. Основы создания изображений в графическом онлайн-редакторе Figma		
Тема 3.1 Программа Figma. Интерфейс программы.	Лекция, 2 часа, О	Краткий рассказ о истории создания программы Figma. Интерфейс программы, инструменты работы в программе. Создание персонажа с использованием простых объектов рисования.
Тема 3.2 Рисование простого персонажа в программе.	Самостоятельная работа, 3 часа, П	Просмотр видео уроков, повторение команд и процедур. Создание персонажа.

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

О – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);

Р – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);

П – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

5. ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

5.1 Паспорт фонда оценочных средств

Вид контроля	Наполнение фондов оценочных средств	Контролируемые компетенции (или их части)
Текущий контроль	Компетентностно-ориентированные задания № 1 – 11. Продуктом, применимым в практике, являются материалы самостоятельно выполненных заданий: № 3. – выполнение игровой куклы № 4 - выполнение обереговой куклы № 9. –выполнение лепки керамического изделия жгутовым способом №11 – выполнение графического рисунка в программе Figma.	Задание № 1– ПК-1.1. Задание № 2 – ПК-1.1., ПК-2.1, ПК-3.1 Задание № 3 – ПК-1.1., ПК-2.1, ПК-3.1 Задание № 4 – ПК-1.1., ПК-2.1, ПК-3.1 Задание № 5 – ПК-1.1., ПК-2.1, ПК-3.1 Задание № 6 – ПК-1.1., ПК-2.1, ПК-3.1 Задание № 7 – ПК-1.1., ПК-2.1, ПК-3.1 Задание № 8 – ПК-1.1., ПК-2.1, ПК-3.1 Задание № 9 – ПК-1.1., ПК-2.1, ПК-3.1 Задание № 10 – ПК-1.1., ПК-2.1, ПК-3.1 Задание № 11 – ПК-1.1., ПК-2.1, ПК-3.1

Итоговая аттестация	Зачет в форме выполнения компетентностно-ориентированных заданий и тестирования	

Компетентностно-ориентированные задания

Тема 1.1 Тряпичная кукла в традиционной народной культуре

Задание 1. Аргументируйте, почему традиционную народную куклу считают универсальной моделью древнего мироустройства, символом триединого мира Космоса, Земли и Мира предков. Являются ли архаические представления людей о мире актуальными при создании народной куклы сегодня?

Задание 2. Охарактеризуйте основные группы народной куклы в зависимости от назначения и способа создания.

Тема 1.2 Технология выполнения тряпичной куклы

Задание 3. Выполните игровую тряпичную куклу («Девкина забава», «Заяц на палец», «Птица», «Хороводница» и др. – по выбору слушателя).

Задание 4. Выполните обереговую тряпичную куклу («День-Ночь», «Ангел», «На удачное замужество» и др. – по выбору слушателя).

Тема 2.1 Теоретические основы изучения керамики

Задание 5. Определите понятие «глина». Охарактеризуйте виды и названия глиняных изделий. Объясните влияние различного состава глины на качество изделий.

Задание 6. Расскажите об этапах выполнения гончарных изделий. Охарактеризуйте процесс декорирования и глазурирования гончарных изделий. Раскройте сущность технологии молочения керамических изделий.

Задание 7. Охарактеризуйте основные операции работы на гончарном круге. Выполните самостоятельно центрирование кома глины.

Тема 2.2 Ручная лепка. Способы лепки

Задание 8. Выделите основные способы лепки.

Задание 9. Выполните небольшую работу жгутовым способом.

Тема 3.1 Программа Figma. Интерфейс программы.

Задание 10. Изучите бесплатный онлайн курс в котором подробно раскрывается работа с интерфейсом программы Figma по ссылке: https://rutube.ru/plst/829375/.

Тема 3.2 Рисование простого персонажа в программе.

Задание 11. Отрисуйте своего персонажа в программе Figma, используя советы из книги И. А. Королькова «Растровая компьютерная графика».

Тест № 1.

1. Программа Figma - это:
а) растровый онлайн редактор;
б) векторный онлайн редактор;
в) 3D редактор.

2. Для чего предназначен инструмент «рука»?
а) для работы с комментариями;
б) для перемещения по проекту;
в) для создания текста.

3. Какой инструмент позволяет перемещать объекты в Figma?
а) Scale;
б) Frame;
в) Move;
г) Pen.

4. Какой инструмент используется для создания текста? Ответ запишите одним словом, например, Rectangle

5. В какой вкладке можно изменить параметры ширины и высоты элемента?
а) Prototype;
б) Inspect;
в) Design.

6. Какой тип фигур нельзя создать в Figma?
а) прямоугольник;
б) эллипс;
в) треугольник;
г) полигон.

7. Что произойдет, если перед перемещением объекта зажать клавишу Shift?

а)объект переместится строго по горизонтали или вертикали;
б) объект будет перемещаться по диагонали;
в) объект исчезнет;
г) ничего не произойдет.

8. Что такое фрейм (frame) в Figma?
а) область, в которой размещаются все элементы интерфейса;
б) содержание плагинов;
в) сеточный шаблон.

9. Какого объекта не существует в эффектах?
а) размытие фона;
б) заливка;
в) тень;
г) размытие слоя.

10. С помощью какой клавиши можно сделать копию слоя?
а) Alt;
б) Ctrl;
в) Shift.

5.2. Критерии оценки качества освоения программы

За выполнение каждого компетентностно-ориентированного задания слушатель получает по 1 баллу (максимальное количество баллов - 5).

Основные показатели оценки компетентностно-ориентированного задания

Предметы оценивания	Объекты оценивания	Показатели оценки	Критерии оценки
ПК-1.1., ПК-2.1, ПК-3.1	Компетентностно-ориентированное задание	Уровень совершенствования (формирования) профессиональных компетенций	**1 балл** выставляется слушателю, если он показал освоение планируемых результатов (знаний, умений, компетенций), предусмотренных программой; его ответы на вопросы даже частично носят проблемный характер, при раскрытии особенностей развития тех или иных профессиональных идей используются материалы современных пособий; используется терминология предметной области дисциплины;

			ответы на вопросы имеют логически выстроенный характер, используются такие мыслительные операции, как сравнение, анализ и обобщение; имеется личная точка зрения слушателя. Практическое задание выполнено полностью соответствует требованиям профессиональной деятельности. Соблюдение технологии изготовления творческой работы, правильный выбор материала и техники выполнения творческой работы.
			0 баллов выставляется слушателю, если он не показал освоение планируемых результатов (знаний, умений, компетенций); обнаруживается отсутствие владением материалом в объеме изучаемой темы. Практическое задание не выполнено Отсутствует соблюдение технологии изготовления творческой работы, нарушен выбор материала и техники выполнения творческой работы.

Слушатель получает отметку «зачтено» и считается успешно закончившим обучение, если набранная им на итоговой аттестации сумма баллов не менее 5.

6. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

6.1. Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих реализацию дополнительной профессиональной программы

Реализация дополнительной профессиональной программы повышения квалификации должна обеспечиваться педагогическими кадрами, имеющими высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, психолого-педагогическую квалификацию и систематически занимающимися научной и/или научно-методической деятельностью. Преподаватели должны иметь ученую степень и/или опыт деятельности в соответствующей профессиональной сфере.

6.2. Требования к материально-техническим условиям реализации программы

Материально-техническая база вуза, обеспечивающая проведение всех видов работы слушателей, предусмотренных учебно-тематическим планом:

- учебные аудитории, оснащенные компьютерами, имеющими подключение к системе Интернет и программное обеспечение, позволяющее работать с системой дистанционного образования Moodle,
- мультимедийные средства поддержки обучения, адаптированные под современные форматы и требования;
- ресурсы для обучения людей с ограниченными возможностями;
- информационные базы как общеразвивающего, так и профессионального профиля;
- библиотечные ресурсы.

6.3. Учебно-методическое обеспечение программы

а) основная литература

1. Астраханцева, С. В. Методические основы преподавания декоративно-прикладного творчества: учебно - метод. пособие для студ. высш. зав./ С. В. Астраханцева, А. В. Шушпанова, В. Ю. Рукавица. - М.: Изд-во Феникс, 2006. - 352 с.

2. Бойко, Ю. А. Художественная керамика : учебное пособие для вузов / Ю. А. Бойко, Л. А. Комиссарова ; ответственный редактор В. Б. Лившиц. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 156 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-20793-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/558792.

3. Варданян, В. А. Основы керамики: теория и практика : учебно-методическое пособие / В. А. Варданян, А. П. Русяев, Н. В. Матвеева; Министерство Просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Мордовский государственный педагогический университет имени М. Е. Евсевьева". - Саранск : РИЦ МГПУ, 2022. - 1 электронный оптический диск. - ISBN 978-5-8156-1458-1

4. Зимина, З. И. Текстильные обрядовые куклы / З. И. Зимина - СПб.: Изд-во Ладога - 100, 2007 - 64 с.

5. Королькова, И. А. Растровая компьютерная графика : учебное пособие / И. А. Королькова, С. А. Зайцев, Ф. В. Киселев. — Москва : МУИВ, 2024. — 318 с. — ISBN 978-5-9580-0772-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/462440

6. Котова, И. Н. Русские обряды и традиции. Народная кукла. / И. Н. Котова, А. С. Котова. - СПб.: Изд-во Паритет, 2003. - 240 с.

7. Поляков, Е. Ю. Введение в векторную графику : Учебное пособие для СПО / Е. Ю. Поляков. — Санкт-Петербург : Лань, 2022. — 256 с. — ISBN 978-5-8114-9431-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/221231 (дата обращения: 07.09.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

8. Ткаченко, А. В. Художественная керамика : учебное пособие для вузов / А. В. Ткаченко, Л. А. Ткаченко. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 175 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-19139-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/556009.

9. Хорхолюк, В. Б. Художественная керамика. Ручная лепка : учебное пособие / В. Б. Хорхолюк ; под редакцией З. М. Уметбаева. — 2-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2015. — 156 с. — ISBN 978-5-9765-2239-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/70506 (дата обращения: 07.09.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

10. Шилина, О. И. Цифровая обработка изображений : учебно-методическое пособие / О. И. Шилина, Д. А. Наумов, Е. А. Уварова. — Рязань : РГРТУ, 2021. — 265 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/310580

б) дополнительная литература

1. Варданян, В. А. Основы керамики : учеб. пособие / В. А. Варданян, А. П. Русяев; Мордов. гос. пед. ин-т. - Саранск, 2018. - 1 электрон. опт. диск.

2. Гайнутдинов, Р. Ф. Художественная керамика : учебное пособие / Р. Ф. Гайнутдинов, Э. А. Хамматова. — Казань : КНИТУ, 2020. — 96 с. — ISBN 978-5-7882-2944-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/245039

3. Кононова, О. С. Дизайн полиграфии и упаковочной продукции : учебное пособие / О. С. Кононова, М. А. Груздева, Л. М. Городенцева. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, 2021. — 45 с. — ISBN 978-5-00181-128-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/297197

4. Организация художественного творчества детей: программа и методические рекомендации к курсу : методические рекомендации / В. А. Варданян, Н. В. Матвеева, Н. А. Святкина, Л. С. Щукина. — Саранск : МГПУ им. М. Е. Евсевьева, 2012. — 47 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/74520

5. Ческидова, И. Б. Народная игровая культура : учебно-методическое пособие / И. Б. Ческидова. — Нижний Тагил : НТГСПИ, 2017. — 112 с. — ISBN 978-5-8299-0367-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/177577

6.4. Информационное обеспечение программы

- https://www.livemaster.ru – «Ярмарка мастеров»
- http://kuklastadt.ru – мастер-классы по изготовлению народной куклы
- http://mordovochka.blogspot.ru – блог Валентины Семеновой, см. раздел «Куклы»
- http://www.rukukla.ru/

- https://m.vk.com/macter_kykol?from=groups – сообщество в ВК «Мастерская народной куклы»
- Энциклопедия «Кругосвет». - https://www.krugosvet.ru/enc/kultura
- Международный образовательный портал- https://www.maam.ru/detskijsad
- Стандарт «Педагогическое образование» - www.edu.ru/db/mo/Data/d_09/prm788-1.pdf
- Путеводитель, русские ремесла - https://russianarts.online/toys/clay-toys/
- Все про гончарное ремесло: история искусства, виды изделий из глины, этапы работы с глиной - https://masteridelo.ru/remeslo/glina
- https://rutube.ru/plst/829375/ - бесплатный обучающий курс по работе в программе Figma
- https://vk.com/figma - сообщество ВК посвященное программе Figma

6.5. Общие требования к организации образовательного процесса

Дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Традиционное и цифровое искусство в современном художественном оброазовании» рассчитана на 16 часов. Содержание курса направлено на формирование профессиональных компетенций, необходимых для художественного образования детей с ограниченными возможностями здоровья.

Особенностями программы являются:

– модульная структура;

– компетентностный подход к обучению и оценке результатов освоения программы;

– использование современных информационных и коммуникационных технологий, в том числе электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, обеспечивающих возможность формирования индивидуальной траектории обучения без отрыва от основной профессиональной деятельности;

– использование интерактивных методов обучения.

В связи с дистанционной формой освоения программы возрастает объем самостоятельной работы слушателей. Эта работа выполняется в произвольном временном режиме без непосредственного участия преподавателя. Слушатели после оформления на программу получают доступ к учебным материалам, которые изучают согласно учебному плану. Вместе с тем к каждому слушателю прикрепляется преподаватель, к которому слушатель может обратиться с вопросами по телефону, электронной почте или с помощью системы дистанционного образования Moodle.