**Мастер-класс «Интеграция цифровых технологий в проектную деятельность в школьном образовании в сфере изобразительного искусства»**

**Введение (10 минут)**

1. **Приветствие и представление.**
2. **Краткий обзор целей мастер-класса.**
3. **Важность интеграции цифровых технологий в изобразительное искусство.**

**Основная часть**

**Сессия 1: Основы цифровых технологий в изобразительном искусстве (30 минут)**

1. **Обзор доступных цифровых инструментов и программ для художников (Adobe Photoshop, Illustrator, SketchUp, digital tablets).**
2. **Практические примеры использования программ в образовании.**
3. **Демонстрация процесса создания цифрового арт-проекта.**

**Сессия 2: Разработка учебного проекта (40 минут)**

1. **Обсуждение идей для проектов с интеграцией цифровых технологий.**
2. **Разбор механизмов взаимодействия учеников и технологий в процессе создания проектов.**
3. **Формирование команд и краткий сценарий проектной работы.**
4. **Создание наброска проекта участниками мастер-класса с использованием цифровых инструментов.**

**Сессия 3: Интерактивная практика (40 минут)**

1. **Участники выбирают инструмент и создают элементы для своего проекта.**
2. **Обмен опытом и техниками использования программы между участниками.**
3. **Сбор обратной связи от коллег и обсуждение возможных улучшений.**

**Заключение (10 минут)**

1. **Обсуждение полученных проектов и опыта работы.**
2. **Вопросы и ответы.**
3. **Подведение итогов мастер-класса и обсуждение следующих шагов для дальнейшей интеграции цифровых технологий в учебный процесс.**
4. **Раздача материалов для самостоятельной работы (ссылки на ресурсы, инструкции).**

**Дополнительно**

* **Возможность для участников зарегистрироваться на дополнительные онлайн-курсы или вебинары по цифровому искусству.**
* **Создание общедоступной интернет-платформы для обмена проектами и идеями.**

**Такой план мастер-класса поможет учителям изобразительного искусства освоить цифровые инструменты и интегрировать их в образовательный**