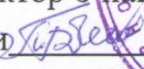


**Тернопільська обласна рада
Департамент освіти і науки Тернопільської обласної
військової адміністрації
Кременецька обласна гуманітарно-педагогічна академія
ім. Тараса Шевченка**

Кафедра мистецьких дисциплін та методик їх навчання

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з навчально-педагогічної
роботи  **Марія БОДНАР**

«29» серпня 2025 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ СУЧАСНІ ЦИФРОВІ ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПІДГОТОВЦІ ВЧИТЕЛЯ МИСТЕЦТВА

**Рівень вищої освіти другий (магістерський)
Галузь знань А Освіта
Спеціальність А4 Середня освіта (Мистецтво. Музичне мистецтво)
Освітньо-професійна програма Середня освіта (Мистецтво. Музичне
мистецтво).**

Кременець – 2025

Робоча програма навчальної дисципліни «Сучасні цифрові освітні технології у підготовці вчителя мистецтва» : для студентів з галузі знань А Освіта спеціальністю А4 Середня освіта (Мистецтво. Музичне мистецтво). Кременець, 2025. 20 с.

Розробник:

Ільчук Ліна Петрівна – доцент кафедри мистецьких дисциплін та методик їх навчання Кременецької обласної гуманітарно-педагогічної академії ім. Тараса Шевченка, кандидат педагогічних наук, доцент.

Робоча програма схвалена на засіданні кафедри мистецьких дисциплін та методик їх навчання

Протокол № 1 від 29 серпня 2025 року

Завідувач кафедри



Інна РАТИНСЬКА

ВСТУП

У програмі обґрунтовано теоретичні засади і практичні аспекти вивчення освітнього компоненту «Сучасні цифрові освітні технології у підготовці вчителя мистецтва». Визначено актуальність засвоєння цифрових навичок майбутніми вчителями мистецтва та музичного мистецтва піз час їхньої фахової підготовки. Розкрито зміст лекційного курсу, практичних занять та розроблено завдання для самостійної роботи студентів. Описано методи роботи та критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів освіти.

Ключові слова: здобувачі вищої освіти, майбутні вчителі мистецтва/музичного мистецтва, цифрові технології, навички.

Розбудова сучасного освітнього середовища закладів загальної середньої освіти є важливим завданням системи освіти. Цифрові технології сьогодні стали основою такого середовища. Цифрові компетентності – це базова річ, без якої неможливо уявити ефективну роботу сучасного вчителя. В умовах періодичних локдаунів і карантинів саме цифрові технології дають змогу не зупиняти навчання, а безпечно продовжувати його в дистанційному або змішаному форматі. Саме тому нині цифрова грамотність для вчителя стає пріоритетом.

Створення умов та реалізації завдань щодо підвищення рівня цифрових навичок учителів музичного мистецтва передбачає впровадження навчальних дисциплін у закладах вищої освіти, вивчення яких сприятиме формуванню готовності здобувачів до використання цифрових засобів та ІКТ у майбутній професійній діяльності. Сучасні виклики та модернізовані форми взаємодії педагога й учнів спонукають до необхідності упроваджувати у навчально-виховний процес різні інноваційні технології, у тому числі цифрові.

Освітній компонент «Сучасні цифрові освітні технології у підготовці вчителя мистецтва» є нормативною навчальною дисципліною циклу професійної підготовки фахівця за спеціальністю А4 Середня освіта (Мистецтво. Музичне мистецтво) і вивчається у третьому семестрі II курсу професійної підготовки майбутніх магістрів середньої освіти, вчителів мистецтва.

На засвоєння вибіркового освітнього компоненту «Сучасні цифрові освітні технології у підготовці вчителя мистецтва» у навчальному плані відведено 3 кредити ECTS (90 год.).

1. Опис освітнього компонента

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента		
		денна форма здобуття освіти	заочна форма здобуття освіти	
Кількість кредитів – 3 ECTS	Галузь знань А Освіта	Нормативна		
		Рік підготовки:		
Змістових модулів – 2	Спеціальність А4 Середня освіта (Мистецтво. Музичне мистецтво)	2-й	2-й	
Загальна кількість годин – 90		Семестр		
		3-й	3-й	
Тижневих годин для денної форми здобуття освіти: аудиторних – 3 самостійної роботи студента – 6,8		Освітньо-професійна програма Середня освіта (Мистецтво. Музичне мистецтво).	Лекції	
			12 год.	2 год.
	Практичні, семінарські			
	16 год.		6 год.	
	Освітній рівень другий (магістерський)	Самостійна робота		
		62 год.	82 год.	
		Форма контролю		
	залік – 3 семестр			

Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної й індивідуальної роботи становить:

для денної форми здобуття освіти – 31 % / 69 %

для заочної форми здобуття освіти – 9 % / 91 %

2. Мета та завдання освітнього компонента

Метою вивчення курсу є формування у здобувачів цифрових компетентностей, необхідних для майбутньої педагогічної діяльності, що полягає в оволодінні теоретичними знаннями, практичними вміннями та навичками застосування онлайн-інструментів і цифрових платформ у спільному навчанні.

Основними завданнями вивчення означеного освітнього компоненту є:

- здобуття майбутніми учителями мистецтва/музичного мистецтва цифрових знань, умінь і навичок з використанням інтернет-ресурсів;
- ознайомлення з Єдиним державним веб-порталом цифрової освіти «Дія. Цифрова освіта»;
- підвищення рівня обізнаності здобувачів щодо різноманітних потенційних небезпек в мережі Інтернет;
- ознайомлення з особливостями впровадження цифрових засобів доведення інформації;
- вивчення цифрових платформ для проведення онлайн-занять і розроблення інтерактивних завдань.

Академічний матеріал взаємопов'язаний з такими освітніми компонентами навчального плану як: педагогічна інноватика в теорії та практиці шкільної мистецької освіти, методика навчання мистецтва у закладах загальної середньої освіти, художні стилі та напрями у мистецтві та виробнича (педагогічна) практика.

У результаті вивчення освітнього компоненту «Сучасні цифрові освітні технології у підготовці вчителя мистецтва» у здобувачів формуються такі компетентності:

Інтегральна:

Здатність здобувача розв'язувати складні освітні завдання та проблеми у галузі загальної середньої мистецької освіти, що передбачає інноваційну діяльність, проведення науково-педагогічних досліджень сучасних проблем музичної педагогіки та характеризується комплексністю і невизначеністю умов організації освітнього процесу.

Загальні:

ЗК 1. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК 2. Здатність використовувати цифрові освітні ресурси, інформаційні та комунікаційні технології у професійній діяльності.

ЗК 6. Здатність розробляти та презентувати освітні проекти, управляти ними та мотивувати виконавців на досягнення спільної мети.

ЗК 7. Здатність здійснювати науково-педагогічні дослідження дотримуючись академічної доброчесності, прогнозувати та презентувати їх результати.

Фахові (спеціальні):

ФК 2. Здатність ефективно використовувати сучасні комп'ютерні інформаційні технології для розв'язання професійних завдань у сфері мистецької освіти та науки (створення, опрацювання й аналізу навчального та наукового контенту).

ФК 6. Здатність до вирішення педагогічних завдань і моделювання сучасного змісту, структури уроків мистецтва з урахуванням інноваційних освітніх технологій, форм і методів мистецького навчання.

ФК 15. Здатність здійснювати моніторинг власної педагогічної діяльності і визначати потреби, перспективи та наявні ресурси для професійного розвитку впродовж життя.

ФК 16. Здатність до безперервного особистісного зростання, постійної та систематичної роботи з удосконалення педагогічної майстерності; відповідально діяти з високим ступенем автономії.

Програмні результати навчання):

ПРН 2. *Використовує* цифрові освітні ресурси, інформаційні та комунікаційні технології для пошуку, обробки та обміну інформацією у професійній діяльності, презентації власних та спільних результатів, реалізації дистанційного та змішаного навчання тощо.

ПРН 11. *Демонструє* здатність до інноваційної діяльності й інтеграції цифрових технологій у мистецьку освіту для розвитку творчих компетентностей учнів; *застосовує* цифрові інструменти (мультимедійні, онлайн- та інтерактивні ресурси, ШІ, VR/AR тощо) у навчальному процесі та розробляти навчально-методичні матеріали.

ПРН 16. Критично *оцінює* особистісно-професійний потенціал, власну педагогічну майстерність, *обирає* ресурси для професійного розвитку впродовж життя.

3. ПРОГРАМА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Змістовий модуль 1. Теоретичні основи розвитку цифрових компетентностей педагога.

Тема 1. Концептуальні засади розвитку цифрових компетентностей учителів мистецтва (2 год.).

План заняття

1. Вступ до предмету. Мета та завдання.
2. Веб-портал цифрової освіти «Дія. Цифрова освіта».
3. Концепція розвитку цифрових компетентностей.
4. Класифікація сучасних засобів дистанційного та змішаного навчання.

Цифрові компетентності, як базова річ, без якої неможливо уявити ефективну роботу сучасного вчителя. Цифрові технології у дослідженнях науковців. Законодавчі документи у сфері цифровізації освіти: Закон України «Про освіту», Державний стандарт базової середньої освіти, Концепція НУШ, Концепція розвитку цифрових компетентностей, Єдиний державний веб-портал цифрової освіти «Дія. Цифрова освіта». Концептуальні засади формування державної політики у сфері розвитку цифрових навичок та цифрових компетентностей. Поняття «цифрові компетентності», «інформаційно-цифрові компетентності» у контексті підготовки вчителя мистецтва/музичного мистецтва. Безпечне та критичне використання інформаційно-комунікаційних технологій для створення, отримання, обробки та обміну інформацією на робочому місці, а також у публічному та приватному спілкуванні. *Види інформаційно-цифрової компетентності.* 1. Інформаційна та медіакомпетентність. 2. Комунікативна компетентність. 3. Технічна компетентність. 4. Інфомедійна компетентність. Класифікація сучасних засобів дистанційного та змішаного навчання.

Тема 2. Сучасний урок мистецтва в умовах онлайн-освіти. (2 год.)

План заняття

1. Поняття «онлайн-освіта» та «дистанційний урок» у науковій літературі.
2. Сучасні освітні платформи для дистанційного навчання.
3. Практики та підходи до дистанційного навчання.
4. Методичні вказівки до проведення дистанційного уроку музичного мистецтва.

Поняття «онлайн-освіта» та «дистанційний урок» у дослідженнях С. Ведемери, Т. Пилаєвої, Н. Корсунської, Д. Шелли, Д. Кігана. Дослідження Л. Ліщинської про проблеми українського онлайн-навчання, В. Осадчого (система дистанційного навчання Moodle). Сучасні освітні платформи для дистанційного навчання: Zoom Meeting, Google Classroom, Google Meet.

Найпопулярніші освітні платформи для організації дистанційного навчання. Всеукраїнська школа онлайн. Відеоуроки, конструктори тестів і завдань для школярів 5-11 класів на освітніх платформах Всеосвіта та На урок. Prometheus. Український громадський проєкт масових відкритих онлайн-курсів. Ed-Era, iLearn, Мій Клас, Padlet, Learning Apps.org., Classtime. Практики та підходи до дистанційного навчання. Методичні вказівки до проведення дистанційного уроку музичного мистецтва.

Змістовий модуль 2. Практичне використання цифрових платформ в мистецькій освіті.

Тема 3. Цифрові інструменти Google для освіти (2 год.)

План заняття

1. Цифрові додатки Google.
2. Можливості YouTube для освіти.
3. Онлайн-дошка Padlet і Jamboard. 10 ідей для вчителя.
4. Використання сайту Arts&Culture на уроках мистецтва.

Google Клас, Google Meet, Google Календар, Google Photo, Google Диск, Google Документи, Google Таблиці, Google Форми, Google Презентації, Google Keep, Google Сайти, Google Jamboard, Доповнення до об'єктів Google Диску, Google Chrome, ОС Chrome, Google Довідка, Google Центр безпеки, можливості Google Workspace for Education. YouTube – один з найбільш відвідуваних сайтів у світі. Створення відео з елементами гри або інтерактиву. Тематичні плейлисти. Запис і публікування свого уроку. Можливості онлайн-платформи Arts&Culture для уроків музичного мистецтва. Створення дошки Padlet та дидактичні аспекти її використання на уроках музичного мистецтва. Особливості реєстрації на сайті padlet.com можна використати електронну пошту або наявний аккаунт Google чи Microsoft. Використання цифрової дошки при проведенні дидактичних ігор, створенні кросвордів на різних етапах уроків. Цифрова дошка як ефективний інструмент для проведення проєктної діяльності учнів. Google Jamboard: можливості для дистанційного навчання. [Google](https://www.google.com/jamboard/)

Jamboard – інтерактивна віртуальна дошка, яка дозволяє вчителю демонструвати ключову інформацію під час уроку в Zoom чи Google Meet, а також одночасно взаємодіяти з усім класом чи окремою групою школярів у режимі реального часу.

Тема 4. Цифрові інструменти інтерактивної взаємодії – Kahoot, LearningApp, Vidnoz, Designer. (2 год.)

План заняття

1. Цифрова платформа Kahoot як інструмент для швидкого створення інтерактивного контенту: вікторин, опитувань і обговорень, «кахути».
2. LearningApps – безкоштовне веб-авторське програмне забезпечення.
3. Vidnoz – сервіс для озвучення зображень, технологія штучного інтелекту для створення анімаційного відео.
4. Створення дизайну на designer.microsoft.

Цифрова платформа Kahoot як інструмент для швидкого створення інтерактивного контенту: вікторин, опитувань і обговорень, «кахути». LearningApps – безкоштовне веб-авторське програмне забезпечення та платформа для підтримки освітнього процесу й організації викладання у закладах освіти за допомогою невеликих інтерактивних мультимедійних навчальних модулів, так званих мультимедійних програм. Генератор відео на базі штучного інтелекту Vidnoz для створення відео з аватарами, голосами тощо, озвучення й оживлення портретів відомих митців для уроків мистецтва. Практичне використання цифрового контенту на уроках мистецтва. Створення професійних макетів слайдів за допомогою Designer.

Тема 5. Особливості розроблення інтерактивних завдань на платформах H5P, LiveWorksheets, Renderforest. (2 год.)

План заняття

1. Сучасний дистанційний урок музичного мистецтва з використанням H5P і LiveWorksheets.
2. H5P – новий засіб створення інтерактивного навчального контенту. Інтеграція в Moodle.
3. Вебсервіс LiveWorksheets – інтерактивні робочі аркуші для навчання.
4. Створення анімацій з сервісом Renderforest.

H5P – новий безкоштовний засіб створення, обміну й повторного використання інтерактивного мультимедійного навчального контенту в форматі HTML5 для всіх типів пристроїв: комп'ютерів, планшетів смартфонів. Параметри H5P. Інтерактивні аркуші Live Worksheets – це потужний інструмент, який може зробити навчальний процес більш захоплюючим та ефективним. Вони дозволяють вчителям створювати інтерактивні завдання, тести, вправи та інші навчальні матеріали, які можна використовувати в класі або в дистанційному навчанні. Алгоритм роботи з цифровим сервісом Renderforest

Тема 6. Штучний інтелект у сучасному мистецькому навчанні. (2 год.)

План заняття

1. Особливості використання штучного інтелекту в освіті.
2. Створення сучасної обробки української народної пісні за допомогою програми штучного інтелекту SUNO.
3. Штучний інтелект, чат-бот ChatGPT.
4. Використання VR/AR на уроках мистецтва.

Про штучний інтелект в освіті у трьох аспектах: освіта про штучний інтелект, освіта зі штучним інтелектом, освіта для світу зі штучним інтелектом.

ChatGPT від компанії Open AI – захоплююче досягнення в галузі штучного інтелекту. Процедура створення облікового запису на офіційному сайті ChatGPT. Можливості й особливості роботи з ChatGPT.

Sidebar (Сайдбар) – бічна панель – частина сайту, що розташована збоку від контенту сторінки, часто дубльована на всіх сторінках сайту для розміщення додаткової інформації.

Можливості програми штучного інтелекту SUNO. Suno AI Music Generator – популярна програма у веб-магазині Google Chrome. Педагогічний потенціал віртуальної та доповненої реальності у навчанні мистецтва. Особливості використання VR/AR на уроках мистецтва. Розроблення плану інтерактивного заняття з віртуальною або доповненою реальністю.

4. СТРУКТУРА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин									
	денна форма здобуття освіти					заочна форма здобуття освіти				
	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
		л	п	лаб.	с.р.		л	п	лаб.	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Змістовий модуль 1. Теоретичні основи розвитку цифрових компетентностей педагога.										
Тема 1. Концептуальні засади розвитку цифрових компетентностей учителів мистецтва.	8	2			6	12				12
Тема 2. Сучасний урок мистецтва в умовах онлайн-освіти.	14	2	2		10	16		2		14
Усього годин за Зм.м. 1	22	4	2		16	28		2		26
Змістовий модуль 2. Практичне використання цифрових платформ в мистецькій освіті.										
Тема 3. Цифрові інструменти Google для освіти.	16	2	2		12	15,5	0,5	1		14
Тема 4. Цифрові інструменти інтерактивної взаємодії – Kahoot, LearningApp, Vidnoz, Designer.	17	2	3		12	15,5	0,5	1		14
Тема 5. Особливості розроблення	15	2	3		10	15,5	0,5	1		14

інтерактивних завдань на платформах H5P, LiveWorksheets, Renderforest.										
Тема 6. Штучний інтелект у сучасному мистецькому навчанні.	16	2	2		12	15,5	0,5	1		14
Усього годин за Зм.м. 2	64	8	10		46	62	2	4		56
Усього годин	90	12	16		62	90	2	6		82

5. ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ І ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма
Тема 1.	Методичні особливості проведення сучасного уроку мистецтва в умовах онлайн-освіти.	1	0,5
Тема 2.	Освітні можливості цифрових додатків Google. Можливості <u>YouTube</u> для освіти. Створення навчального контенту.	2	1
Тема 3.	Розроблення навчальних завдань за допомогою інтерактивних дошок Padlet, Jamboard.	1	0,5
Тема 4.	Створення навчального контенту на платформі Kahoot і LearningApp.	1	0,5
Тема 5.	Переглянути навчальне відео https://drive.google.com/file/d/1nDmtH-WJe0P8Cau5n82b5WYRfEnUxsT3/view і виконати завдання на платформі Designer	2	0,5
Тема 6.	Переглянути навчальне відео https://drive.google.com/file/d/1wkyTQzG9vw07fYZtxD8m6m3-LT8TfySN/view і виконати завдання на платформі Renderforest	2	0,5

Тема 7.	Розроблення інтерактивних завдань на платформі H5P і LiveWorksheets	2	0,5
Тема 8.	Створення презентацій для сучасного уроку музичного мистецтва за допомогою програм Google Slides і Canva.	1	0,5
Тема 9.	Можливості штучного інтелекту – Chat GPT Sidebar & GPT - 4 і 5 для освіти. Створення музики за допомогою програми штучного інтелекту SUNO.	2	1
Тема 10.	Розробити план інтерактивного заняття з віртуальною або доповненою реальністю.	2	0,5
Разом годин		16	6

6. ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин		Бали
		денна форма	заочна форма	
Тема 1.	Розвиток особистості дитини в епоху цифрових технологій.	4	4	5
Тема 2.	Цифрові компетентності як складова професійної готовності вчителя до сучасного уроку мистецтва.	4	4	5
Тема 3.	Особливості та необхідність формування інфомедійної грамотності у вчителів.	4	4	5
Тема 4.	Віртуальні інтерактивні дошки та їх використання в освітньому процесі.	6	10	5
Тема 5.	Розкрити практичне значення цифрової платформи Kahoot. Запропонувати варіанти завдань до тем з музичного мистецтва.	6	10	5
Тема 6.	Розкрити практичне значення цифрової платформи LearningApp. Запропонувати варіанти завдань до тем з музичного мистецтва.	6	10	5
Тема 7.	Проаналізуйте можливості використання платформи H5P в системі Moodle.	8	10	5

Тема 8.	Проаналізуйте можливості використання YouTube на уроках мистецтва	8	10	5
Тема 9.	Обговорення питання освітніх можливостей Chat GPT Sidebar & GPT-4.	8	10	5
Тема 10.	Аналіз цифрових інструментів схожих на H5P: EDpuzzle , Toontastic 3D , OBS Studio YouTube , PlayPosit , Kizoa	8	10	5
	Разом годин на самостійну роботу	62	82	

7. МЕТОДИ НАВЧАННЯ

I. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності

1) За джерелом інформації:

- *Словесні:* лекція (традиційна, проблемна), семінари, пояснення, розповідь, бесіда.
- *Наочні:* спостереження, ілюстрація, демонстрація.
- *Практичні:* вправи, практичні і дослідні роботи.

2) За логікою передачі і сприймання навчальної інформації: індуктивні, дедуктивні, аналітичні, синтетичні.

3) За ступенем самостійності мислення: репродуктивні, пошукові, дослідницькі.

4) За ступенем керування навчальною діяльністю: під керівництвом викладача; самостійна робота студентів: з книгою; виконання індивідуальних навчальних проектів, створення моделі уроку.

II. Методи стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності:

1) Методи стимулювання інтересу до навчання: навчальні дискусії; створення ситуації пізнавальної новизни; дидактичні ігри, виконання творчих завдань, створення ситуацій зацікавленості (метод цікавих аналогій тощо), опора на життєвий досвід студента, стимулювання обов'язку і відповідальності у навчанні.

III. Методи контролю і самоконтролю навчально-пізнавальної діяльності (усний, письмовий, тестовий, програмовий, самоконтроль і самооцінка у навчанні).

8. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ

1. Поточний контроль в усній або у письмовій формах (тестування).
2. Підсумковий контроль в усній формі (диференційований залік у 2 семестрі).

9. ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ

Засобами оцінювання результатів навчання є:

- ✓ стандартизовані тести;
- ✓ презентації результатів виконаних самостійних завдань та досліджень;
- ✓ диференційований залік;

10. РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ ЗДОБУВАЧІ

Приклад для заліку

Поточне оцінювання та самостійна робота						Підсумковий тест	Залік	Сума
Зм.м.1					Завдання для самостійної роботи			
Тема 1	Тема 2	Тема 3	Тема 4	Тема 5	Тема 6	Теми 1-10		
5	5	5	5	5	5	5	20	30
70%							30%	100%

Примітка. Поточне тестування та самостійна робота вираховується сумарно в 100 балів, після чого визначається 70% від цієї суми в кількості балів (А) на поточне оцінювання і самостійну роботу. Під час заліку здобувачі отримують максимально 30 % (В) від загальної оцінки в 100 балів. Кінцевий результат (С) дорівнює А+В.

11. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

1–2 бали – здобувач виявляє знання та розуміння основних положень навчального матеріалу, може поверхово аналізувати події, процеси, явища й робити певні висновки; відповідь його правильна, але недостатньо осмислена; самостійно відтворює більшу частину навчального матеріалу; відповідає за

планом, висловлює власну думку стосовно теми, уміє застосовувати знання при розв'язанні завдань за зразком; користується додатковими джерелами.

3 бали – знання є достатньо повними, здобувач вільно застосовує вивчений матеріал у стандартних ситуаціях, логічно висвітлює події в аспекті бачення смислового взаємозв'язку, уміє аналізувати, встановлювати найсуттєвіші зв'язки та залежності між явищами, фактами, робити висновки, загалом контролює власну діяльність. Відповідь повна, логічна, обґрунтована, але з деякими неточностями. Студент здатен на рецензію відповіді іншого студента; може опрацювати матеріал самостійно.

4 бали – здобувач володіє глибокими й міцними знаннями, здатний використовувати їх у нестандартних ситуаціях; може визначати тенденції та суперечності процесів; робить аргументовані висновки; критично оцінює окремі нові факти, явища, ідеї; використовує додаткові джерела та матеріали; самостійно визначає окремі цілі власної навчальної діяльності; виконує творчі завдання; відрізняє упереджену інформацію від об'єктивної; здатен сприйняти іншу позицію як альтернативну.

5 балів – здобувач має системні, дієві знання, виявляє творчі здібності у навчальній діяльності, користується широким арсеналом засобів – доказів своєї думки, вирішує складні проблемні завдання, схильний до системно-наукового аналізу та прогнозу явищ; уміє ставити й розв'язувати проблеми, самостійно здобувати та використовувати інформацію, виявляє власне ставлення до неї; самостійно виконує науково-дослідну роботу; логічно й творчо викладає матеріал в усній і письмовій формі; розвиває свої обдарування та нахили.

Співвідношення питомої ваги результатів поточного контролю та результатів здачі екзамену

За шкалою ECTS	За національною шкалою	За 100-бальною шкалою	Екзаменаційна оцінка	
			Результати поточного та проміжного контролю	Результати здачі екзамену
A	Відмінно	90–100	27–30	63–70
B	Добре	82–89	24–26	58–62
C	Добре	75–81	22–23	53–57

D	Задовільно	67–74	20–21	47–52
E	Задовільно	60–66	18–19	42–46
FX	Незадовільно	35–59	10–17	25–41
X	Незадовільно	0–34	0–9	0–24

**Порядок переведення рейтингових показників відповіді
у європейські оцінки ECTS**

Оцінка у балах	Оцінка за національною шкалою	Оцінка за шкалою ECTS	Роз'яснення
90-100	Відмінно	A	Відмінно (відмінна відповідь лише з незначною кількістю помилок).
82-89	Добре	B	Дуже добре (вище середнього рівня з кількома помилками).
75-81		C	Добре (в загальному вірна відповідь з певною кількістю суттєвих помилок).
67-74	Задовільно	D	Задовільно (непогана відповідь, але зі значною кількістю недоліків).
60-66		E	Достатньо (відповідь задовольняє мінімальні критерії)
35-59	Незадовільно	FX	Незадовільно (з можливістю повторного складання)
1-34		F	Незадовільно (з обов'язковим повторним курсом)

Загальні критерії оцінювання успішності студентів, які отримали за 4-бальною шкалою оцінки «відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно», подано у таблиці.

Загальні критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів

Оцінка за	Оцінка за	Критерій оцінювання навчальних
-----------	-----------	--------------------------------

національною шкалою	шкалою ECTS	досягнень
«Відмінно»	A	За глибоке і повне опанування змісту навчального матеріалу, в якому студент легко орієнтується, володіє понятійним апаратом, за уміння пов'язувати теорію з практикою, вирішувати практичні завдання, висловлювати і обґрунтовувати свої судження. Відмінна оцінка передбачає грамотний, логічний виклад відповіді (як в усній, так і в письмовій формі), якісне зовнішнє оформлення.
«Добре»	BC	За повне засвоєння навчального матеріалу, володіння понятійним апаратом, орієнтування у вивченому матеріалі, свідоме використання знань для вирішення практичних завдань, грамотний виклад відповіді, але у змісті і формі відповіді мали місце окремі неточності (похибки).
«Задовільно»	DE	За знання і розуміння основних положень навчального матеріалу, при цьому виклад його не повний, непослідовний. Здобувач допускає неточності у визначенні понять та при використанні знань для вирішення практичних завдань, не вміє доказово обґрунтовувати свої судження.
«Незадовільно» (з можливістю повторного складання)	FX	Здобувач має розрізнені, безсистемні знання, не вміє виділяти головне і другорядне, допускається помилок у визначенні понять, перекручує їх зміст, хаотично і невпевнено викладає матеріал, не може використовувати знання при вирішенні практичних завдань.
«Незадовільно» (з обов'язковим повторним вивченням курсу)	F	За повне незнання і нерозуміння навчального матеріалу або відмову від відповіді.

12. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ КУРСУ

- ✓ опорні конспекти лекцій;
- ✓ навчально-методичні посібники, підручники;
- ✓ робоча навчальна програма;
- ✓ силабус навчальної дисципліни;

13. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Базова

1. Близнюк Т. Цифрові інструменти для онлайн і офлайн навчання: навч.-метод. посіб. Івано-Франківськ: Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2021. 64 с.
2. Ільчук Л. П. Педагогічні засади формування інфомедійної компетентності майбутніх учителів музичного мистецтва. *Trends and directions of development of scientific approaches and prospects of integration of internet technologies in to society: abstracts of VI International Scientific and Practical Conference*. Stockholm, Sweden, 2021. Р. 354–357.
3. Ільчук Л. П., Швидків М. Л. Формування цифрової компетентності майбутніх учителів музичного мистецтва у процесі спільного навчання *Інноваційна педагогіка*. Одеса, Видавничий дім «Гельветика», 2025. Вип. 82. Т 1. С. 195–199.
4. Морквян І. В., Хміль Н. А., Отрошко Т. В. Віртуальні інтерактивні дошки та їх використання в освітньому процесі. Харків, Україна: ФОП Панов А. М., 2015.
5. Полякова О. В. Інформаційно-цифрова компетентність педагога як чинник реалізації культури демократії в освіті. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/43164/1/%d0%9e_polyakova_rvdtppopdzod_ipo.pdf.
6. Собченко Т. М. Використання цифрових сервісів та інструментів у процесі професійної підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва. *Науковий журнал Хортицької національної академії. Сер. : Педагогіка. Соціальна робота*. 2022. Вип. 2 (7). С. 93–100.
7. Хміль Н. А. Теорія і практика формування професійної готовності майбутніх учителів до використання хмарних технологій у навчально-виховному процесі: дис. д-ра наук. Харків, 2021.
8. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи: зб. матеріалів всеукр. наук.-практ. семінару (Київ, 2 березня 2021 р.) / за заг. ред.

О.В. Овчарук. Київ: Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України: 2021. 116 с.

Додаткова

1. Бордюк О. М. Сутність інновацій та інноваційних процесі у мистецькій освіті. URL : [file:///C:/Users/User/Downloads/Nchnpu_014_2011_11_13%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Nchnpu_014_2011_11_13%20(1).pdf).
2. Білецька М. В., Підварко Т. О. Інформаційно-цифрова компетентність в підготовці майбутнього вчителя музичного мистецтва PEDAGOGY SCIENCE, THEORY AND WAYS TO IMPROVE METHODS. Ніжин, 2014. № 5. С. 182–184.
3. Генсерук Г. Р., Мартинюк С. В. Розвиток цифрової компетентності майбутніх учителів в умовах цифрового освітнього середовища закладу вищої освіти. *Інноваційна педагогіка*. Одеса, 2019. Вип. 19. Т. 2. С. 158–162.
4. Концепція розвитку цифрових компетентностей. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-%D1%80#Text>.
5. Пастушенко Л. А. Педагогічна технологія розвитку професійної компетентності майбутніх учителів музичного мистецтва у вищих мистецьких навчальних закладах : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Рівненський держ. гум. ун-т. Рівне, 2017. 244 с.
6. Falloon, G. From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Education Tech Research Dev.*, 68, 2449–2472. 2020. URL : <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>.
7. Сидоренко Т. Д. Педагогічна культура майбутнього вчителя музичного мистецтва в дигітальному просторі. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*, (197), 2021. С. 162–165.
8. TALIS U.S. Highlights Web Report (NCES 2019-132 and NCES 2020-069). U.S. Department of Education. Institute of Education Sciences, National Center for Education Statistics. Available at. 2018. URL : <https://nces.ed.gov/pubsearch/pubsinfo.asp?pubid=2019132>.
9. Чудеса А. М. Інформаційно-цифрова компетентність педагога. URL: <https://genezum.org/library/informaciyno-cyfrova-kompetentnist-pedagoga>.

Інтернет-ресурси:

1. Положення про Єдиний державний портал цифрової освіти «Дія. Цифрова освіта». URL : <https://thedigital.gov.ua/news/uryad-zatverdiv-polozhennya-pro-ediniy-derzhavniy-portal-tsifrovoi-osviti-diya-tsifrova-osvita>.
2. Концепція цифрової трансформації освіти і науки. URL : <https://www.kmu.gov.ua/news/koncepciya-cifrovoyi-transformaciyi-osviti-i-nauki-mon-zaproshuye-do-gromadskogo-obgovorennya>.