МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КОРАБЛЕБУДУВАННЯ
імені адмірала Макарова

НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ ІНСТИТУТ ІМЕНІ В.О. СУХОМЛИНСЬКОГО
(повна назва підрозділу)

КАФЕДРА МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА
(повна назва кафедри)

ЗАТВЕРДЖЕНО

Проректор із науково-педагогічної роботи

_____ Сергій Слободян

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Program of the Discipline

Технології навчання музичного мистецтва в інклюзивному освітньому просторі

TECHNOLOGIES FOR TEACHING MUSICAL ART IN AN INCLUSIVE EDUCATIONAL SPACE

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

тип дисципліни вибіркова

мова викладання українська

Миколаїв – 2025

Робоча програма навчальної дисципліни «Технології навчання музичного мистецтва в інклюзивному освітньому просторі»

«01» 10 2025 р. 18 с.

Розробник: *Аристова Людмила Сергіївна, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри музичного мистецтва.*

Проєкт робочої програми навчальної дисципліни *«Технології навчання музичного мистецтва в інклюзивному освітньому просторі»* розглянуто на засіданні кафедри музичного мистецтва
Протокол №3 від «01» 10 2025 р.

Завідувач кафедри *Оксана Стріхар*

Проєкт робочої програми навчальної дисципліни *«Технології навчання музичного мистецтва в інклюзивному освітньому просторі»* розглянуто Науково-методичною комісією Навчально-наукового педагогічного інституту імені В.О. Сухомлинського
Протокол №1 від «14» жовтня 2025 р.

Голова *Людмила Хрящевська*

Проєкт робочої програми навчальної дисципліни *«Технології навчання музичного мистецтва в інклюзивному освітньому просторі»* погоджено з навчальним відділом

Начальник відділу *Андрій Лабарткава*

Робочу програму навчальної дисципліни *«Технології навчання музичного мистецтва в інклюзивному освітньому просторі»* затверджено Навчально-методичною радою НУК
Протокол №___ від «___»_____2025 р.

Голова НМР НУК *Сергій Слободян*

© НУК, 2025
© Аристова Л.С., 2025

ЗМІСТ

Вступ *4*
1. Опис навчальної дисципліни *5*
2. Мета вивчення навчальної дисципліни *5*
3. Передумови для вивчення дисципліни *6*
4. Очікувані результати навчання *6*
5. Програма навчальної дисципліни *7*
6. Методи навчання. Засоби діагностики результатів навчання та методів їхнього демонстрування *13*
7. Форми поточного та підсумкового контролю *13*
8. Критерії оцінювання результатів навчання *16*
9. Засоби навчання *17*
10. Рекомендовані джерела інформації *17*

ВСТУП

Анотація

Дисципліна «Технології навчання музичного мистецтва в інклюзивному освітньому просторі» обсягом 5 кредитів ECTS присвячена вивченню сучасних підходів до інтеграції інноваційних та цифрових технологій у викладання музичного мистецтва в освітньому процесі закладів загальної середньої освіти, зокрема в умовах інклюзивного навчання. Курс є універсальним для бакалаврів різних спеціальностей, надаючи як базові музичні знання та практичні навички, так і новітні технології для професійного розвитку майбутніх вчителів музичного мистецтва та педагогів, які працюють з учнями з різними освітніми потребами. Основний акцент зроблено на практичному застосуванні колективного музикування, елементарного музикування, а також інтерактивних можливостей освітніх платформ, що дозволяють збагатити навчальний досвід учнів та підвищити їхню мотивацію, забезпечуючи при цьому інклюзивність та доступність для кожного. Дисципліна формує ключові педагогічні, цифрові та інклюзивні компетентності, необхідні для ефективної професійної діяльності та особистісного розвитку сучасного вчителя.

Змістом дисципліни є детальне вивчення технологій колективного музикування («звучні жести», ритмічні ігри з підручними засобами) та елементарного музикування (знайомство з доступними інструментами, основи нотної грамоти в ігровій формі), адаптованих для інклюзивного середовища. Значна увага приділяється LEGO-технологіям для візуалізації музичних понять з урахуванням різних стилів сприйняття. Курс охоплює створення інтерактивних квестів та лепбуків для проєктного навчання, а також детальне вивчення функціоналу та практичних можливостей таких цифрових платформ, як LearningApps, Wordwall, Kahoot для розробки різноманітних навчальних ігор та інтерактивних вправ, що враховують особливі освітні потреби. Окремі блоки присвячені основам роботи з використання платформ-генераторів (для ребусів, кросвордів, музичних завдань, QR-кодів), що розширює арсенал педагогічних інструментів для диференційованого та індивідуального навчання.

Ключові слова: технології навчання, музичне мистецтво, інклюзивна освіта, інтерактивні ігри, колективне музикування, LEGO-технологія, цифрові платформи.

Abstract

The discipline "Technologies of Music Art Education in an Inclusive Educational Environment", with a volume of 5 ECTS credits, focuses on studying modern approaches to integrating innovative and digital technologies into teaching music art within the educational process of general secondary education institutions, especially in an inclusive learning environment. The course is universal for bachelor's students of various specialties, providing both basic musical knowledge and practical skills for non-musicians, as well as cutting-edge technologies for the professional development of future music art teachers and educators working with students with diverse educational needs. The main emphasis is placed on the practical application of collective music-making, elementary music-making, and the interactive capabilities of educational platforms that enrich students' learning experiences and increase their motivation, while ensuring inclusivity and accessibility for everyone. The discipline develops key pedagogical, digital, and inclusive competencies necessary for the effective professional activity and personal development of a modern teacher.

The content of the discipline involves a detailed study of collective music-making technologies ("body percussion," rhythm games with improvised means) and elementary music-making (familiarity with accessible instruments, basics of music literacy in a game format), adapted for an inclusive environment. Significant attention is paid to LEGO-technologies for visualizing musical concepts, considering different perception styles. The course covers the creation of interactive quests and lapbooks for project-based learning, as well as a detailed study of the

functionality and practical capabilities of digital platforms such as LearningApps, Wordwall, and Kahoot for developing various educational games and interactive exercises that take into account special educational needs. Separate blocks are dedicated to the basics of working with platform-generators (for riddles, crosswords, musical tasks, QR codes), which expands the arsenal of pedagogical tools for differentiated and individualized learning.

Keywords: education technologies, music art, inclusive education, interactive games, collective music-making, LEGO technology, digital platforms.

1. Опис навчальної дисципліни

<table>
<tr><td rowspan="2">Найменування показників</td><td rowspan="2">Галузь знань, спеціальність (освітня програма), освітній рівень</td><td colspan="2">Характеристика навчальної дисципліни</td></tr>
<tr><td>денна форма навчання</td><td>заочна форма навчання</td></tr>
<tr><td>Кількість кредитів – 5</td><td rowspan="3">Усі галузі знань</td><td colspan="2">Вибіркова</td></tr>
<tr><td>Модулів – 1</td><td colspan="2">Рік підготовки:</td></tr>
<tr><td>Змістових модулів – 3</td><td>2-й</td><td>2-й</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Електронний адрес РПНД на сайті Університету</td><td rowspan="8">Усі спеціальності</td><td colspan="2">Семестр</td></tr>
<tr><td>4-й</td><td>4-й</td></tr>
<tr><td colspan="2">Лекцій</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Індивідуальне науково-дослідне завдання
–</td><td>30 год.</td><td>6 год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Практичні, семінарські</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Загальна кількість годин – 150</td><td>30 год.</td><td>6 год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Лабораторні</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Тижневих годин для денної форми навчання:
аудиторних – 4

Самостійної роботи студента – 6 .</td><td>0 год.</td><td>0 год.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Освітній рівень:
перший (бакалаврський)</td><td colspan="2">Самостійна робота</td></tr>
<tr><td>90 год.</td><td>138 год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Індивідуальні завдання: 0 год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Вид контролю:
4-й семестр залік</td></tr>
<tr><td colspan="2">Форма контролю: комбінована</td></tr>
</table>

2. Мета вивчення навчальної дисципліни

Мета вивчення дисципліни: формування у майбутніх бакалаврів – вчителів музичного мистецтва та педагогів різних спеціальностей – інтегрованих знань та практичних навичок із застосування інноваційних та цифрових технологій у викладанні музичного мистецтва, з особливим акцентом на їхньому ефективному використанні в умовах інклюзивного освітнього простору. Курс спрямований на розвиток педагогічних, цифрових та інклюзивних компетентностей, необхідних для створення адаптивного, доступного та мотивуючого освітнього середовища для всіх учнів.

Завдання курсу:

- ознайомити студентів із сучасними тенденціями розвитку освіти, Концепцією Нової української школи в контексті інклюзивного навчання;

- надати теоретичні знання про сутність, можливості та педагогічну доцільність застосування колективного музикування («звучні жести», ритмічні ігри), елементарного музикування, LEGO-технологій, квест-технологій та лепбуків в освітньому процесі;
- сформувати практичні навички з розробки та адаптації інтерактивних навчальних ресурсів на цифрових платформах (LearningApps, Wordwall, Kahoot) та за допомогою платформ-генераторів, враховуючи різноманітні освітні потреби учнів;
- навчити створювати та застосовувати інклюзивні дидактичні матеріали, які забезпечують рівні можливості доступу до музичної освіти для всіх категорій учнів, зокрема з особливими освітніми потребами;
- розвинути здатність до критичного аналізу та обґрунтованого вибору інноваційних та цифрових технологій для конкретних педагогічних цілей та індивідуальних потреб учнів в інклюзивному класі;
- сприяти розвитку творчого мислення, креативності, самостійності та відповідальності майбутніх педагогів у конструюванні власного професійного досвіду в умовах інклюзивного освітнього простору;
- підготувати студентів до ефективної організації освітнього процесу в умовах змішаного та дистанційного навчання з використанням цифрових інструментів.

3. Передумови для вивчення дисципліни

Передумов для вивчення дисципліни немає, через те, що дисципліна є вибірковою.

4. Очікувані результати навчання

Вивчення навчальної дисципліни не передбачає формування та розвиток у студентів програмних результатів навчання через належність дисципліни до категорії вибіркових Однак, в результаті опанування курсу студент повинен **знати**:

- основні принципи та концепції інклюзивного навчання в умовах Нової української школи та їх застосування в музичній освіті;
- сутність та педагогічний потенціал інноваційних технологій (колективне музикування, елементарне музикування, LEGO-технологія) для всебічного розвитку учнів з різними освітніми потребами;
- можливості та функціонал провідних цифрових освітніх платформ (LearningApps, Wordwall, Kahoot) та платформ-генераторів (ребусів, кросвордів, QR-кодів) для створення адаптивних навчальних ресурсів;
- методику розробки та організації інтерактивних квестів і лепбуків як інструментів проєктного та диференційованого навчання;
- особливості адаптації навчальних матеріалів та завдань для учнів з різними стилями навчання, сенсорними або руховими особливостями;
- шляхи інтеграції цифрових та інноваційних технологій у планування та проведення уроків музичного мистецтва та інших предметів у інклюзивному класі.

В результаті опанування курсу студент повинен **вміти:**

- розробляти та застосовувати інклюзивні дидактичні матеріали та вправи, використовуючи технології колективного та елементарного музикування, адаптовані для всіх учнів;
- створювати інтерактивні завдання та навчальні ігри на платформах LearningApps, Wordwall, Kahoot, iLearn, забезпечуючи їх доступність та диференціацію;
- використовувати LEGO-технології для візуалізації музичних понять, розвитку творчого мислення та комунікації учнів, враховуючи їхні індивідуальні потреби;

- проектувати та організовувати інклюзивні освітні квести та створювати адаптовані лепбуки, що сприяють активній участі та самостійній діяльності учнів;
- застосовувати платформи-генератори для швидкого створення індивідуалізованих навчальних матеріалів (ребусів, кросвордів, музичних завдань, QR-кодів);
- обирати та обґрунтовувати доцільність використання конкретних технологій та інструментів для досягнення навчальних цілей в інклюзивному освітньому просторі;
- аналізувати та оцінювати ефективність застосованих технологій, коригуючи педагогічну діяльність відповідно до потреб учнів;
- організовувати освітній процес з музичного мистецтва в умовах змішаного та дистанційного навчання, використовуючи широкий спектр цифрових інструментів.

5. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1.

Змістовий модуль 1. Інноваційні стратегії та музичні технології в інклюзивній освіті

Тема 1. Сучасний вчитель як провідник інклюзивних змін: інтеграція інноваційних технологій

1. Роль сучасного педагога в умовах Нової української школи та вимоги до компетентностей в інклюзивному освітньому просторі.
2. Огляд провідних інноваційних освітніх технологій та їхній потенціал для всіх предметів.
3. Музичне мистецтво як інструмент розвитку творчого мислення, емоційного інтелекту та соціальної адаптації для всіх учнів.
4. Стратегії міжпредметної інтеграції інновацій та музичних елементів в умовах інклюзії.

Література [1], стор. 11-13; [2], стор. 4-26, 48-53; [7], стор.8-23.

Тема 2. Технології колективного музикування в інклюзивному класі: ритмічні та звукові ігри

1. Принципи та дидактична цінність колективного музикування для розвитку командної роботи та соціальної взаємодії всіх учнів.
2. Методика використання «звучних жестів» (body percussion) для розвитку ритму та координації, з урахуванням різних фізичних можливостей.
3. Організація ритмічних ігор з використанням підручних засобів (паперові стаканчики, тарілочки, клавеси), адаптація для учнів з різними сенсорними та руховими особливостями.
4. Адаптація цих технік для активізації всіх учнів на уроках будь-якого предмету, забезпечення рівної участі.

Література [1], стор. 11-15; [2], стор.128-133; [4], стор. 5-46; [8], стор. 6-53.

Тема 3. Елементарне музикування: знайомство з інструментами та нотною грамотою

1. Знайомство з доступними музичними інструментами: бумвокерс, маракас, діатонічні дзвіночки, чайм-бари, металафон (огляд, базові прийоми), з урахуванням особливостей сприйняття.
2. Основи нотної грамоти в ігровій формі: візуалізація нот, тривалості, прості мелодії, адаптація матеріалу для учнів з різними стилями навчання (візуали, аудіали, кінестетики).
3. Практичні вправи з читання простих ритмічних та мелодичних фраз,

диференціація завдань за рівнем складності.
4. Використання музичних аплікацій та онлайн-тренажерів для початкового музичного навчання, враховуючи доступність та ергономіку інтерфейсу.

Література [1], стор. 11-17; [2], стор.128-133; [4], стор. 5-46; [8], стор. 6-53.

Змістовий модуль 2. Інтерактивні ігрові форми навчання та їх адаптація для інклюзивного простору

Тема 1. LEGO-технологія як засіб розвитку та візуалізації в музиці для учнів з різними освітніми потребами

1. Поняття LEGO-педагогіки: від іграшки до інструменту інклюзивного навчання.
2. Застосування LEGO для моделювання музичних форм, структури твору, адаптація для учнів з особливостями зорового сприйняття або просторового мислення.
3. Використання LEGO для візуалізації ритму, динаміки, настрою в музиці, враховуючи потреби учнів з порушеннями слуху або мови.
4. Створення LEGO-історій за музичними творами: розвиток креативного мислення та комунікації в інклюзивних групах.
5. Інтеграція LEGO-технології у проєктну діяльність на музичних та інших уроках, забезпечення рівних можливостей для участі.

Література [1], стор. 11-17; [2], стор.126-130.

Тема 2. Квест-технологія в освітньому процесі: створення та організація інклюзивних квестів

1. Поняття та види освітніх квестів (веб-квест, QR-квест, ігровий квест) з позиції інклюзивного дизайну.
2. Створення інклюзивних квестів на музичну тематику та для інших предметів, передбачаючи різні шляхи розв'язання та формати відповідей.
3. Використання онлайн-сервісів (Google Forms, Genially) для розробки інтерактивних завдань квесту, забезпечення доступності для різних категорій учнів.
4. Методика організації та проведення квестів, оцінювання результатів з урахуванням індивідуальних освітніх траєкторій.

Література [6].

Тема 3. Лепбук як інструмент інтерактивного та проєктного навчання в інклюзивному класі

1. Визначення лепбука та його потенціал для індивідуалізації та диференціації навчання в інклюзивному середовищі.
2. Створення інклюзивних лепбуків на музичні теми та для інших дисциплін, з урахуванням потреб учнів з особливими освітніми потребами (використання тактильних елементів, великого шрифту, піктограм).
3. Інтеграція цифрових елементів (QR-коди зі звуком/відео, посилання на онлайн-ресурси) у лепбук, що підвищує його доступність.
4. Лепбук як інструмент для формування компетентностей та портфоліо учня, що відображає індивідуальний прогрес.

Література [3].

Змістовий модуль 3. Інтерактивні платформи для створення навчальних ресурсів в інклюзивному освітньому просторі

Тема 1. Інтерактивні можливості платформи LearningApps.org для інклюзивного навчання

1. Огляд функціоналу LearningApps: типи вправ та шаблони, з акцентом на їх адаптивності.
2. Практична робота зі створення інтерактивних вправ («Знайти пару», «Класифікація», «Кросворд» тощо), забезпечення диференціації завдань (різний рівень складності, кількість елементів).
3. Використання LearningApps для формування знань та перевірки розуміння матеріалу на різних уроках, враховуючи індивідуальні особливості сприйняття.
4. Адаптація та застосування готових ресурсів LearningApps для учнів з особливими освітніми потребами (наприклад, використання аудіоінструкцій, візуальних підказок).

Інформаційні ресурси: [1].

Тема 2. Створення інтерактивних завдань на платформі Wordwall.net з урахуванням інклюзивних потреб

1. Огляд Wordwall: переваги та можливості перетворення шаблонів, застосування для диференціації.
2. Практичне створення інтерактивних ігор («Відповідники», «Вікторина» тощо), з урахуванням можливостей налаштування часу, кількості спроб, формату завдань.
3. Використання Wordwall для організації змагальних елементів та активізації навчальної діяльності, забезпечуючи комфортне середовище для всіх учнів.
4. Можливості Wordwall для індивідуалізації завдань та відстеження прогресу, надання зворотного зв'язку.

Інформаційні ресурси: [2].

Тема 3. Розробка інтерактивних вікторин на платформі Kahoot! для інклюзивного навчання

1. Принципи роботи Kahoot!: створення вікторин та опитувань, з урахуванням можливостей додавання зображень, відео, аудіо для візуальної/аудіальної підтримки.
2. Організація живих ігор та завдань для самостійного навчання на Kahoot!, диференціація швидкості відповіді та кількості питань.
3. Методичні прийоми для ефективного використання Kahoot! на уроках різних предметів, забезпечення участі всіх учнів через групову роботу або підтримку.
4. Аналіз результатів тестування та використання їх для корекції навчання, враховуючи індивідуальні освітні потреби.

Інформаційні ресурси: [3].

Тема 4. Платформи-генератори та інші цифрові інструменти для творчості та інклюзивної адаптації

1. Огляд онлайн-генераторів (ребусів, кросвордів, музичних послідовностей, практичних завдань), з акцентом на їхню здатність адаптувати матеріал (великий шрифт, спрощені завдання).
2. Використання інструментів для створення QR-кодів та їх інтеграція в навчальні матеріали для швидкого доступу до аудіо/відео пояснень, альтернативних форматів інформації.
3. Ознайомлення з базовими можливостями інших корисних цифрових інструментів для вчителя (наприклад, сервіси для створення ментальних карт, інтерактивних презентацій), що сприяють візуалізації та систематизації інформації.
4. Практичне застосування обраних генераторів для створення унікальних дидактичних матеріалів, що враховують особливі освітні потреби учнів.

Інформаційні ресурси: [4]; [5].

Тематичний план навчальної дисципліни

4-й семестр

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин									
	денна форма					Заочна форма				
	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
		лек	пр	лаб	с.р.		лек	пр	лаб	с.р.
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
Модуль 1.										
Змістовий модуль 1. Інноваційні стратегії та музичні технології в інклюзивній освіті										
Тема 1. Сучасний вчитель як провідник інклюзивних змін: інтеграція інноваційних технологій	15	2	2	–	11	15	1	–	–	14
Тема 2. Технології колективного музикування в інклюзивному класі: ритмічні та звукові ігри	15	4	4	–	7	15	1	1	–	13
Тема 3. Елементарне музикування: знайомство з інструментами та нотною грамотою	15	4	4	–	7	15	–	1	–	14
Разом за змістовим модулем 1	45	10	10	–	25	45	2	2	–	41
Усього годин	45	10	10	–	25	45	2	2	–	41
Змістовий модуль 2. Інтерактивні ігрові форми навчання та їх адаптація для інклюзивного простору										
Тема 1. LEGO-технологія як засіб розвитку та візуалізації в музиці для учнів з різними освітніми потребами	15	2	2	–	11	15	1	1	–	13
Тема 2. Квест-технологія в освітньому процесі: створення та організація інклюзивних квестів	15	4	4	–	7	15	1	1	–	13
Тема 3. Лепбук як інструмент інтерактивного та проєктного навчання в інклюзивному класі	15	4	4	–	7	15	–	–	–	15
Разом за змістовим модулем 2	45	10	10	–	25	45	2	2	–	41
Усього годин	45	10	10	–	25	45	2	2	–	41
Змістовий модуль 3. Інтерактивні платформи для створення навчальних ресурсів в інклюзивному освітньому просторі										
Тема 1. Інтерактивні можливості платформи LearningApps.org для інклюзивного навчання	15	4	4	–	7	15	1	1	–	13
Тема 2. Створення інтерактивних завдань на платформі Wordwall.net з урахуванням інклюзивних потреб	15	2	2	–	11	15	1	1	–	13

Тема 3. Розробка інтерактивних вікторин на платформі Kahoot! для інклюзивного навчання	15	2	2	–	11	15	–	–	–	15
Тема 4. Платформи-генератори та інші цифрові інструменти для творчості та інклюзивної адаптації	15	2	2		11	15	–	–	–	15
Разом за змістовим модулем 3	60	10	10	–	40	60	2	2	–	56
Усього годин	60	10	10	–	40	60	2	2	–	56
Разом за курсом	150	30	30	–	90	150	6	6	0	138

Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
1	Сучасний вчитель як провідник інклюзивних змін: інтеграція інноваційних технологій	2	0
2	Технології колективного музикування в інклюзивному класі: ритмічні та звукові ігри	4	1
3	Елементарне музикування: знайомство з інструментами та нотною грамотою	4	1
4	LEGO-технологія як засіб розвитку та візуалізації в музиці для учнів з різними освітніми потребами	2	1
5	Квест-технологія в освітньому процесі: створення та організація інклюзивних квестів	4	1
6	Лепбук як інструмент інтерактивного та проєктного навчання в інклюзивному класі	4	0
7	Інтерактивні можливості платформи LearningApps.org для інклюзивного навчання	4	1
8	Створення інтерактивних завдань на платформі Wordwall.net з урахуванням інклюзивних потреб	2	1
9	Розробка інтерактивних вікторин на платформі Kahoot! для інклюзивного навчання	2	0
10	Платформи-генератори та інші цифрові інструменти для творчості та інклюзивної адаптації	2	0
	Разом	30	6

Самостійна робота

Розподіл годин самостійної роботи для студентів денної форми навчання:

- підготовка до семінарських занять – ***2-4 год. / 1 заняття***;
- написання рефератів – ***15 год. / 1 роботу;***
- підготовка до контрольних заходів – ***15 год. / 1 захід***
- підготовка проектних (самостійних) завдань - ***3–5 год. / 1 проєкт.***

Завдання для самостійної роботи

№ з/п	Вид роботи	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
1	Підготовка до практичних робіт	45	55
3	Підготовка до контрольних заходів	15	15
4.	Виконання проєктних (самостійних) завдань*	40	68
	Разом	100	138

6. Методи навчання. Засоби діагностики результатів навчання та методів їхнього демонстрування

Методи навчання:

- для всіх видів занять: робота з літературою; пояснення; дискусія; диспут;
- для лекційних занять: лекція; бесіда; ілюстрування; пояснення; обговорення;
- для практичних занять: вправа; практична робота; дидактична гра; інтерактивні методи (фасилітована дискусія, проблемне навчання, кооперативне навчання); опрацювання дискусійних питань;
- методи контролю і самоконтролю: фронтальне опитування; контрольні роботи; контрольні тестові роботи програмованого типу (перелік запитань і можливі варіанти відповідей).

Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- усні відповіді;
- проєктні (самостійні) роботи;
- контрольна робота;
- студентські презентації та виступи.

7. Форми поточного та підсумкового контролю

Досягнення студента оцінюються за 100-бальною системою Університету.

Підсумкова оцінка навчального курсу містить оцінки з поточного контролю та оцінки підсумкового контролю. В кожного компонента своя частка в загальній системі оцінок, де студент може набрати від 60 балів до 100 балів. Під компонентом проміжних оцінок розуміються поточні оцінки протягом семестру.

Підсумкова оцінка навчального курсу є сумою проміжних оцінок (усна відповідь, поточний модульний (тестовий) контроль (максимально 80 балів) й оцінки за контрольну роботу (максимально 20 балів).

Поточний контроль проводиться на кожному практичному занятті та за результатами виконання завдань самостійної роботи. Він передбачає оцінювання теоретичної підготовки здобувачів вищої освіти із зазначеної теми (у тому числі самостійно опрацьованого матеріалу) під час роботи на заняттях та набутих практичних навичок під час виконання завдань практичних і проєктних самостійних робіт, а також презентації результатів виконаних завдань та досліджень.

Зарахування кредитів навчального курсу можливо тільки лише досягнення результатів, запланованих РПНД, що виражається в одній із позитивних оцінок, передбачених чинним законодавством.

7. Форми контролю результатів навчальної діяльності студентів та їхнє оцінювання

Практичні заняття		**Критерії оцінювання**
денна	**заочна**	
4	10	Студент демонструє системне та критичне розуміння концепцій, взаємозв'язків інноваційних технологій, музичного мистецтва та педагогічної доцільності. Практичне завдання (наприклад, розроблена вправа, музичний фрагмент, квест, лепбук) виконано бездоганно, є оригінальним, креативним, демонструє високий рівень володіння платформою/інструментом. Робота вирізняється високою педагогічною доцільністю та естетикою, може бути використана в реальному освітньому процесі. Функціональність бездоганна, посилання надано та

		працює. Високий рівень креативності, оригінальності ідей, нестандартних рішень та творчого підходу до виконання. Робота відзначається бездоганним оформленням, чіткою структурою та високим рівнем наукового стилю. Презентація інформації логічна, послідовна, без помилок.
3	8	Достатньо повне та коректне розкриття теми заняття. Студент демонструє добре розуміння основних концепцій та принципів застосування технологій. Практичне завдання розроблено відповідно до основних вимог, функціональне, але може бути неоптимальним або мати незначні помилки. Демонструє впевнене володіння інструментарієм. Посилання надано, ресурс працює. Прослідковується індивідуальний підхід, присутні елементи творчості, що робить роботу цікавішою. Робота оформлена якісно, дотримано всіх вимог, мовні помилки поодинокі та не впливають на розуміння.
2	6	Зміст роботи загалом відповідає завданню, але є деякі неточності або неповне розкриття теми. Базове розуміння матеріалу присутнє, але без достатньої глибини. Практичне завдання виконано, але має значні недоліки (неповний функціонал, невідповідність деяким вимогам, низька ефективність). Якість реалізації задовільна. Посилання надано, але ресурс має значні недоліки. Присутні спроби проявити творчість, але вони несистематичні або не завжди вдалі. Робота оформлена відповідно до основних вимог, але можуть бути незначні недоліки або поодинокі помилки.
1	3	Виконана робота не відповідає змісту завдання, є значні помилки в розумінні основних принципів або технологій. Практичне завдання не виконано, або виконано з грубими помилками, нефункціональне, не відповідає заданій темі чи платформі. Відсутність посилання на виконану роботу. Завдання виконано за шаблоном, без елементів творчості. Робота оформлена недбало, не дотримано вимог, містить численні помилки.
0	0	Практичне заняття не виконано або виконано після встановленого терміну без поважної причини. Студент не дає відповіді на запитання викладача; студент ігнорує завдання практичного заняття або не виконує його взагалі; виконана робота не має жодного відношення до теми заняття або поставлених завдань.
		3-й семестр *Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 60 балів (ДФН - 15 відповідей по 4 бали, ЗФН - 6 відповідей по 10 балів).*

Поточний модульний контроль (тестовий контроль)

Правильних відповідей, у %	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	5
Бал	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1

Контрольна робота	Критерії оцінювання
17-20	*Теоретична частина*: відповідь повна, вичерпна та критична. Студент демонструє глибоке, системне та творче розуміння усіх аспектів дисципліни. Висловлює власні обґрунтовані міркування, пропонує інноваційні підходи. *Музично-практичні завдання*: виконання ритмів та робота з музичними фрагментами є бездоганними, демонструють високий рівень майстерності та розуміння музичних аспектів. *Робота з платформами/технологіями*: завдання на ігровій платформі, LEGO, квест, лепбук розроблені бездоганно, є оригінальними, креативними, демонструють високий рівень володіння інструментами та глибоке розуміння дидактичних принципів. Всі елементи виконані з високою педагогічною доцільністю та естетикою, можуть бути використані в реальному освітньому процесі. *Якість та оформлення*: робота відзначається бездоганною логікою, чіткою структурою та високим рівнем наукового стилю. Текст написаний бездоганно грамотно, без стилістичних чи орфографічних помилок.
13-16	*Теоретична частина*: відповідь глибока, вичерпна та точна. Студент демонструє добре розуміння концепцій, взаємозв'язків та методичних аспектів. Наводяться конкретні приклади. *Музично-практичні завдання*: виконання ритмів та робота з музичними фрагментами є якісними, демонструють впевнене володіння навичками. *Робота з платформами/технологіями*: завдання на ігровій платформі, LEGO, квест, лепбук розроблені якісно, повністю функціональні, відповідають заданим вимогам, є ефективними дидактичними інструментами. Демонструє впевнене володіння платформами та розуміння їхніх можливостей. Роботи виконані логічно та продумано. *Якість та оформлення*: відповіді логічні, послідовні, добре аргументовані. Текст грамотний, стилістично витриманий.
9-12	*Теоретична частина*: відповідь достатньо повна та коректна за змістом, демонструє розуміння основних понять та принципів дисципліни. Можуть бути невеликі неточності або недоліки у формулюванні. *Музично-практичні завдання*: виконання ритмів та робота з музичними фрагментами є коректними, демонструють базове володіння навичками. *Робота з платформами/технологіями*: завдання на ігровій платформі, LEGO, квест, лепбук розроблені відповідно до основних вимог, функціональні, але можуть бути неоптимальними або мати незначні помилки. Демонструє базове володіння інструментарієм. Посилання на виконані роботи коректні, ресурси працюють. *Якість та оформлення*: відповіді логічно вибудувані, добре структуровані. Мовні помилки поодинокі та не впливають на розуміння тексту.
5-8	*Теоретична частина*: відповіді містять основні елементи, але можуть бути неточними, непослідовними, з деякими помилками. Базове розуміння матеріалу присутнє, але без глибини. *Музично-практичні завдання*: виконання ритмів та робота з музичними фрагментами є, але мають значні неточності або потребують суттєвого доопрацювання. *Робота з платформами/технологіями*: завдання на ігровій платформі, LEGO, квест, лепбук виконані, але мають значні недоліки (неповний функціонал, невідповідність деяким вимогам, низька ефективність для

	навчання). Посилання на виконані роботи надано, але вони мають недоліки. *Якість та оформлення*: відповіді загалом логічні, але можуть мати прогалини у структуруванні. Присутні мовні помилки, які ускладнюють сприйняття.
1-4	*Теоретична частина:* відповіді фрагментарні, містять значні фактичні помилки, відображають поверхневе або некоректне розуміння ключових понять дисципліни. *Музично-практичні завдання*: виконання ритмів та робота з музичними фрагментами відсутні або містять грубі помилки, що свідчить про відсутність базових навичок. *Робота з платформами/технологіями*: завдання на ігровій платформі (LearningApps, Wordwall, Kahoot) та/або LEGO, квест, лепбук не виконані або виконані з критичними помилками, нефункціональні. Посилання на практичні роботи відсутні або не працюють. *Якість та оформлення*: робота неструктурована, містить численні граматичні, орфографічні та стилістичні помилки.
0	Контрольна робота не подана або подана після встановленого терміну без поважної причини. Робота містить ознаки плагіату (повністю або значною мірою). Жодне із завдань не виконано або виконано абсолютно некоректно, що свідчить про повну відсутність розуміння матеріалу.
	Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 20 балів (для ДФН, ЗФН)

3-семестр

Форма контролю	**Максимальна кількість балів**	
	Денна форма	**Заочна форма**
Практичні заняття	15х4 бали = 60 балів	6х10 бали = 60 балів
Поточний модульний контроль (тестування)	1х20 балів = 20 балів	1х20 балів = 20 балів
Контрольна (письмова) робота	1х20 балів= 20 балів	1х20 бали = 20 бали
Всього	**100**	**100**

8. Критерії оцінювання результатів навчання

		Денне відділення		Заочне відділення	
		Вид роботи	Кількість балів	Вид роботи	Кількість балів
ЗМ1	Т1	Практичне заняття	4	Практичне заняття	-
	Т2	Практичне заняття	8	Практичне заняття	10
	Т3	Практичне заняття	8	Практичне заняття	10
ЗМ2	Т1	Практичне заняття	4	Практичне заняття	10
	Т2	Практичне заняття	8	Практичне заняття	10
	Т3	Практичне заняття	8	Практичне заняття	-
ЗМ3	Т1	Практичне заняття	8	Практичне заняття	10
	Т2	Практичне заняття	4	Практичне заняття	10
	Т3	Практичне заняття	4	Практичне заняття	-
	Т4	Практичне заняття	4	Практичне заняття	-

Тестування		20	Тестування	20
Контрольна робота		20	Контрольна робота	20
Підсумковий контроль	Залік		Залік	
Сума		**100**	**Сума**	**100**

9. Засоби навчання

Музичні інструменти: бумвокерси, клавеси, маракаси, чайм-бари, металафон, діатоночні дзвіночки.

Технічні засоби навчання: мультимедійний проектор, персональні комп'ютери з підключенням до мережі Інтернет, мобільні пристрої з підключенням до мережі Інтернет.

Комп'ютерні засоби навчання: Google Chrome, Learningapps, Wordwall, Kahoot .

10. Рекомендовані джерела інформації

Основна література

1. Аристова Л. Використання інноваційних методичних прийомів на уроках музичного мистецтва. /Мистецтво та освіта. Науково-методичний журнал. К.: «Преса України», 2022. №4 (106). С.11 – 17.
2. Діяльнісна парадигма сучасної музичної освіти: збірник матеріалів / упоряд. О.О.Гумінська. Рівне : РОІППО – РДГУ, 2023.163 с.
3. Загоруйко О. Я. Інтерактивні методи навчання в умовах сучасної школи: лепбук як засіб реалізації компетентнісного підходу. // Таврійський вісник освіти. 2019. № 1 (65). С. 222–226.
4. Кісільчук І. Цікаве музикування на уроках мистецтва в НУШ: навчально-методичний посібник. Тернопіль : Підручники і посібники, 2020. 48с.
5. Молодушкіна І.В. Кращі музичні ігри: методичний посібник. Харків : Вид. група «Основа», 2012. 175с.
6. Нагірна Н. М. Розвиток пізнавальної активності учнів у процесі використання квест-технології на уроках. // Початкова школа. 2017. № 1. С. 13–16.
7. Рудницька О. П. Педагогіка: загальна та музична: Навч. посібник. Київ: НАКККіМ, 2018. 236 с.
8. Технологія колективного музикування : методичний посібник / упор. О. О. Гумінська. Рівне: РОІППО-РДГУ, 2018. 60с.

Допоміжна література

1. Михальченко О.В. Основи загальної та музичної педагогіки: теорія та історія. Навч. посібник для студентів музичних спеціальностей. Суми : Вид-во «Наука», 2004. 210 с.
2. Калабухіна С. В. Розвиток ключових компетентностей учнів засобами музичного мистецтва. – Харків: Основа, 2017. 128 с.
3. Литвин О. В. Гейміфікація в освітньому процесі: теоретико-методичні засади. К.: КНТ, 2018. 200 с.
4. Олійник О. М. Методика навчання музичного мистецтва у загальноосвітніх навчальних закладах: Навч. посіб. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.
5. Богуш А. М. Методика викладання музичного мистецтва в початковій школі: Навч. посіб. К.: Академвидав, 2011. 240 с.

Інформаційні ресурси в інтернет

1. LearningApps — безкоштовне веб-авторське програмне забезпечення та платформа для підтримки освітнього процесу й організації викладання у закладах освіти https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=
2. Wordwall (з англ. стіна слів)- інтерактивний навчальний застосунок за допомогою якого можна створювати інтерактивні вправи для навчання https://wordwall.net/uk/myactivities
3. Kahoot! — ігрова навчальна платформа, що використовується в класі в школах та інших навчальних закладах https://kahoot.com/kahoot-kids-ukr/
4. Genially (для квестів, презентацій): https://genially.com/
5. Google Forms (для квестів, вікторин): docs.google.com/forms
6. Офіційний сайт LEGO Education: https://education.lego.com/en-us/
7. Дистанційні платформи для навчання, саморозвитку та отримання допомоги й перевіреної інформації https://mon.gov.ua/ua/news/distancijni-platformi-dlya-navchannya-samorozvitku-ta-otrimannya-dopomogi-j-perevirenoyi-informaciyi
8. Дитячий онлайн-садок НУМО https://www.youtube.com/playlist?list=PLFVSJgZgf7h- wyorZ6MoAJrAEC5H2reCk
9. Школа, ми разом https://www.youtube.com/@MONUKRAINE/playlists