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

Цифрові технології в мистецькій освіті
DIGITAL TECHNOLOGIES IN ART EDUCATION

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

тип дисципліни вибіркова

мова викладання українська

Миколаїв – 2025

Робоча програма навчальної дисципліни «Цифрові технології в мистецькій освіті»

«01» 10 2025 р. 17 с.

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

Проєкт робочої програми навчальної дисципліни *«Цифрові технології в мистецькій освіті»* розглянуто на засіданні кафедри музичного мистецтва
Протокол №3 від «01» 10 2025 р.

Завідувач кафедри *Оксана Стріхар*

Проєкт робочої програми навчальної дисципліни *«Цифрові технології в мистецькій освіті»* 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 *«Цифрові технології в мистецькій освіті»* погоджено з навчальним відділом

Начальник відділу *Андрій Лабарткава*

Робочу програму навчальної дисципліни *«Цифрові технології в мистецькій освіті»* 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 «Цифрові технології в мистецькій освіті» обсягом 5 кредитів ECTS, присвячена вивченню сучасних підходів до інтеграції цифрових інструментів та платформ у викладання мистецьких дисциплін в освітньому процесі закладів загальної середньої освіти. Основний акцент зроблено на практичному застосуванні гейміфікаційних елементів та інтерактивних можливостей таких освітніх платформ, як LearningApps, Wordwall та Kahoot, а також платформ-генераторів, що дозволяють збагатити навчальний досвід учнів та підвищити їхню мотивацію. Курс формує ключові цифрові компетентності, необхідні для ефективної педагогічної діяльності та особистісного розвитку майбутніх вчителів будь-якого фаху.

Змістом дисципліни є детальне вивчення функціоналу та практичних можливостей платформ LearningApps, Wordwall та Kahoot для створення різноманітних навчальних ігор та інтерактивних вправ. Окремий блок присвячений платформам-генераторам (для ребусів, кросвордів, музичних завдань, QR-кодів), що розширює арсенал педагогічних інструментів. Курс також охоплює формування навичок безпечного та етичного використання цифрових ресурсів та розвиток критичного мислення при роботі з інформацією. Опанування цих технологій дозволить майбутнім вчителям, незалежно від їхньої спеціалізації, ефективно використовувати цифрові інструменти для підвищення якості навчання, підтримки мотивації учнів, організації дистанційного навчання та власного постійного професійного розвитку.

Ключові слова: цифрові технології, гейміфікація, ігрові платформи.

Abstract

The discipline "Digital Technologies in Art Education," totaling 5 ECTS credits, focuses on exploring modern approaches to integrating digital tools and platforms into the teaching of art disciplines within the educational process of general secondary education institutions. The primary emphasis is on the practical application of gamification elements and interactive capabilities of educational platforms such as LearningApps, Wordwall, and Kahoot, as well as generator platforms that enrich students' learning experiences and boost their motivation. The course develops key digital competencies essential for effective pedagogical activity and the personal growth of future teachers of any specialization.

The content of the discipline involves a detailed study of the functionality and practical possibilities of LearningApps, Wordwall, and Kahoot platforms for creating various educational games and interactive exercises. A separate section is dedicated to generator platforms (for rebuses, crosswords, musical tasks, QR codes), which expands the arsenal of pedagogical tools. The course also covers developing skills in the safe and ethical use of digital resources and fostering critical thinking when working with information. Mastering these technologies will enable future teachers, regardless of their specialization, to effectively use digital tools to enhance the quality of education, support student motivation, organize distance learning, and pursue their own continuous professional development.

Keywords: digital technologies, gamification, gaming 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>4-й</td><td>4-й</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Електронний адрес РПНД на сайті Університету

Індивідуальне науково-дослідне завдання
–

Загальна кількість годин – 150</td><td rowspan="6">Усі спеціальності</td><td colspan="2">Семестр</td></tr>
<tr><td>8-й</td><td>8-й</td></tr>
<tr><td colspan="2">Лекцій</td></tr>
<tr><td>30 год.</td><td>6 год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Практичні, семінарські</td></tr>
<tr><td>30 год.</td><td>6 год.</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Тижневих годин для денної форми навчання:
аудиторних – 4

Самостійної роботи студента – 6</td><td rowspan="6">Освітній рівень:
перший (бакалаврський)</td><td colspan="2">Лабораторні</td></tr>
<tr><td>0 год.</td><td>0 год.</td></tr>
<tr><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:
8-й семестр залік</td></tr>
<tr><td colspan="2">Форма контролю: комбінована</td></tr>
</table>

2. Мета вивчення навчальної дисципліни

Мета вивчення дисципліни: теоретико-методична підготовка майбутнього вчителя до інтеграції цифрових технологій та елементів гейміфікації в освітній процес у закладах загальної середньої освіти. Курс спрямований на формування цифрових та пізнавальних компетентностей, а також на розвиток критичного, логічного та креативного мислення, необхідних для ефективного впровадження гейміфікаційних технологій. Це дозволить студентам опанувати методи створення та практичного використання інтерактивних ігрових інструментів (зокрема хмарних), які сприятимуть підвищенню мотивації учнів та якості навчання.

Завдання курсу:

- засвоєння ключових понять і принципів гейміфікації в освіті, розуміння її ролі в сучасному освітньо-виховному процесі;
- оволодіння програмними засобами та технологіями розробки дидактичних проєктів з елементами гейміфікації, зокрема на платформах LearningApps, Wordwall та Kahoot, для застосування у освітньому процесі;
- набуття практичних умінь та навичок створення навчальних ігор та інтерактивних вправ для учнів ЗЗСО на інтерактивних інтернет-платформах;

- формування та розвиток методичних та інформаційно-комунікаційних компетентностей, що забезпечують ефективне використання цифрових інструментів у професійній діяльності;
- формування установки до інноваційності, комунікативності та творчості у майбутніх педагогів, що сприятиме їхньому постійному професійному розвитку та адаптації до вимог сучасного освітнього середовища.

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**:

- ключові поняття, принципи та основи гейміфікації в освіті, її роль у підвищенні мотивації та ефективності навчання учнів ЗЗСО;
- функціональні можливості та особливості використання освітніх платформ LearningApps, Wordwall, Kahoot, а також платформ-генераторів (ребусів, кросвордів, музичних завдань, QR-кодів) для створення інтерактивних навчальних матеріалів;
- методику розробки та адаптації дидактичних проєктів з елементами гейміфікації для різних вікових категорій та предметних галузей в умовах закладів загальної середньої освіти;
- принципи безпечного та етичного використання цифрових ресурсів в освітньому процесі та основи розвитку критичного мислення при роботі з онлайн-інформацією;
- взаємозв'язок між цифровими технологіями, гейміфікацією та розвитком ключових компетентностей (інформаційно-комунікаційної, креативної, логічного мислення) у здобувачів освіти.

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

- розробляти та створювати різноманітні навчальні ігри та інтерактивні вправи з елементами гейміфікації на платформах LearningApps, Wordwall та Kahoot;
- використовувати платформи-генератори для швидкого створення ребусів, кросвордів, музичних завдань та QR-кодів, інтегруючи їх у освітній процес;
- застосовувати отримані знання та навички для підвищення мотивації учнів та оптимізації освітнього процесу, незалежно від предметної спеціалізації;
- планувати та впроваджувати дидактичні проєкти з гейміфікацією, адаптуючи їх до потреб різних освітніх контекстів (очного, дистанційного, змішаного навчання);
- аналізувати ефективність використання цифрових інструментів та гейміфікованих завдань, коригуючи їх для досягнення кращих освітніх результатів;
- демонструвати інноваційність, комунікативність та творчий підхід у використанні цифрових технологій, а також бути готовим до постійного професійного розвитку у сфері цифрової дидактики.

5. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1.

Змістовий модуль 1. Інтерактивні інструменти LearningApps в освітньому процесі ЗЗСО

Тема 1. Платформа LearningApps (загальний огляд)

1. Призначення та основні функції платформи LearningApps.org.
2. Можливості створення, адаптації та використання інтерактивних вправ.
3. Реєстрація, інтерфейс користувача та бібліотека готових вправ.
4. Переваги LearningApps для підвищення мотивації учнів.

Інформаційні ресурси: [1].

Тема 2. Платформа LearningApps (практичні вправи): «Знайти пару», «Класифікація», «Кросворд»

1. Алгоритм створення інтерактивної вправи «Знайти пару» (текст, зображення, звук).
2. Принципи розробки вправи «Класифікація» для систематизації знань.
3. Особливості створення та використання інтерактивного кросворду.
4. Створення вправ для різних предметних галузей.

Інформаційні ресурси: [1].

Тема 3. Платформа LearningApps (практичні вправи): «Скачки», «Просте упорядкування»

1. Створення інтерактивної гри «Скачки» для перевірки знань у змагальній формі.
2. Розробка вправи «Просте упорядкування» для формування послідовностей.
3. Методичні рекомендації щодо інтеграції цих вправ у різні етапи уроку.
4. Аналіз педагогічної доцільності використання змагальних елементів.

Інформаційні ресурси: [1].

Тема 4. Платформа LearningApps (практичні вправи): «Фрагменти зображення», «Вікторина», «Заповни пропуски»

1. Створення інтерактивних завдань з «Фрагментами зображення» для візуального сприйняття.
2. Розробка класичної вікторини з кількома варіантами відповідей.
3. Використання вправи «Заповни пропуски» для перевірки знань термінів та понять.
4. Дидактичні можливості комбінування різних типів вправ.

Інформаційні ресурси: [1].

Тема 5. Платформа LearningApps (практичні вправи): «Числова пряма», «Аудіо та відео контент», «Перший мільйон»

1. Створення вправи «Числова пряма» для візуалізації числових послідовностей.
2. Інтеграція та робота з аудіо- та відеоконтентом у вправах LearningApps.
3. Розробка інтерактивної гри «Перший мільйон» для формування знань у форматі вікторини.
4. Адаптація цих вправ для викладання математики, історії, природничих наук та інших дисциплін.

Інформаційні ресурси: [1].

Тема 6. Платформа LearningApps (практичні вправи): «Пазл», «Знайти слова», «Таблиця відповідностей»

1. Створення візуальних «Пазлів» для розвитку логічного мислення та уваги.
2. Розробка інтерактивної вправи «Знайти слова» (пошук слів у сітці) для роботи з термінологією.
3. Створення «Таблиці відповідностей» для співвідношення різних категорій інформації.
4. Застосування цих вправ для розвитку пізнавальних навичок та розваги.

Інформаційні ресурси: [1].

Змістовий модуль 2. Інтерактивні можливості платформи Wordwall у навчанні

Тема 1. Розробка навчальних ігор на платформі Wordwall (загальний огляд)

1. Огляд функціоналу та переваг платформи Wordwall.net для створення інтерактивних матеріалів.
2. Можливості перетворення одного шаблону в інший (інтерактивні та для друку).
3. Особливості роботи з обліковим записом та ділення матеріалами.
4. Стратегії використання Wordwall для підвищення залученості учнів.

Інформаційні ресурси: [2].

Тема 2. Платформа Wordwall (практичні вправи): «Відповідники», «Вікторина»

1. Створення вправи «Відповідники» для встановлення зв'язків між елементами.
2. Розробка вікторини на Wordwall з інтерактивними функціями.
3. Використання шаблону «Вікторина» для перевірки знань термінології.
4. Адаптація цих вправ для різних навчальних предметів.

Інформаційні ресурси: [2].

Тема 3. Платформа Wordwall (практичні вправи): «Сортування за групами», «Анаграма», «Відкрийте коробку»

1. Створення завдання «Сортування за групами» для категоризації інформації.
2. Розробка інтерактивної вправи «Анаграма» для розвитку лексичних навичок та уваги.
3. Практичне застосування цих шаблонів для активізації навчальної діяльності.
4. Приклади використання для різних дисциплін.

Інформаційні ресурси: [2].

Тема 4. Платформа Wordwall (практичні вправи): «Знайдіть відповідність», «Доповніть речення», «Відповідні пари»

1. Особливості шаблону «Знайдіть відповідність» та його варіації.
2. Створення вправи «Доповніть речення» для формування логічних послідовностей та перевірки знань.
3. Адаптація цих вправ для різних навчальних предметів.
4. Використання для формування зв'язного мовлення та розуміння контексту.

Інформаційні ресурси: [2].

Змістовий модуль 3. Розширені цифрові інструменти для інтерактивного навчання та творчості

Тема 1. Розробка навчальних ігор на платформі Kahoot (загальний огляд)

1. Принципи роботи та функціонал платформи Kahoot! для створення вікторин та опитувань.
2. Можливості організації живих ігор та завдань для самостійного навчання.
3. Реєстрація, інтерфейс та бібліотека готових кахутів.
4. Переваги Kahoot! для швидкої перевірки знань та створення динамічної

атмосфери.

Інформаційні ресурси: [3].

Тема 2. Платформа Kahoot (практичні вправи): «Вікторина», «Обговорення», «Гра з перемішаними відповідями»

1. Алгоритм створення інтерактивної вікторини на Kahoot!
2. Використання функції «Обговорення» для стимулювання дискусії.
3. Створення «Гри з перемішаними відповідями» для логічного упорядкування.
4. Методичні прийоми для ефективного використання Kahoot! на уроці..

Інформаційні ресурси: [3].

Тема 3. Знайомство з платформою iLearn

1. Загальний огляд платформи iLearn: мета, можливості, цільова аудиторія.
2. Функціонал iLearn для дистанційного навчання: курси, вебінари, тестування.
3. Переваги та особливості використання iLearn для підготовки до ЗНО/НМТ та інших навчальних потреб.
4. Можливості інтеграції матеріалів iLearn у власну педагогічну практику та для самоосвіти.

Інформаційні ресурси: [4].

Тема 4. Платформи – Генератори для творчого навчання

1. Огляд та можливості онлайн-генераторів ребусів та кросвордів.
2. Знайомство з цифровими музичними генераторами та їхнє застосування в мистецькій освіті.
3. Використання генераторів практичних завдань для дітей (наприклад, математичних, логічних) та їх адаптація.
4. Технологія створення та застосування QR-кодів для інтерактивного доступу до навчальних матеріалів.

Інформаційні ресурси: [5]; [6].

Тематичний план навчальної дисципліни

8-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. Інтерактивні інструменти LearningApps в освітньому процесі ЗЗСО										
Тема 1. Платформа LearningApps (загальний огляд)	10	2	2	–	6	10	1	–	–	9
Тема 2. Платформа LearningApps (практичні вправи): «Знайти пару», «Класифікація», «Кросворд»	10	2	2	–	6	10	1	–	–	9
Тема 3. Платформа LearningApps (практичні вправи): «Скачки», «Просте упорядкування»	10	2	2	–	6	10	–	1	–	9
Тема 4. Платформа LearningApps (практичні вправи): «Фрагменти зображення», «Вікторина», «Заповни пропуски»	10	2	2	–	6	10	–	1	–	9
Тема 5. Платформа LearningApps (практичні вправи): «Числова пряма», «Аудіо та відео контент», «Перший мільйон»	10	2	2	–	6	10	–	–	–	10
Тема 6. Платформа LearningApps (практичні вправи): «Пазл», «Знайти слова», «Таблиця відповідностей»	10	2	2	–	6	10	–	–	–	10
Разом за змістовим модулем 1	60	12	12	–	36	60	2	–	–	56
Усього годин	60	12	12	–	36	60	2	–	–	56
Змістовий модуль 2. Інтерактивні можливості платформи Wordwall у навчанні										
Тема 1. Розробка навчальних ігор на платформі Wordwall (загальний огляд)	11	2	2	–	7	11	1	–	–	10
Тема 2. Платформа Wordwall (практичні вправи): «Відповідники», «Вікторина»	11	4	2	–	5	11	1	1	–	9
Тема 3. Платформа Wordwall (практичні вправи): «Сортування за групами», «Анаграма», «Відкрийте коробку»	12	2	2	–	8	12	–	1	–	11
Тема 4. Платформа Wordwall (практичні вправи):	11	2	2		7	11	–	–	–	11

«Знайдіть відповідність», «Доповніть речення», «Відповідні пари»										
Разом за змістовим модулем 2	45	10	8	–	27	45	2	2	–	41
Усього годин	45	10	8	–	27	45	2	2	–	41
Змістовий модуль 3. Розширені цифрові інструменти для інтерактивного навчання та творчості										
Тема 1. Розробка навчальних ігор на платформі Kahoot (загальний огляд)	11	2	2	–	7	11	–	–	–	11
Тема 2. Платформа Kahoot (практичні вправи): «Вікторина», «Обговорення», «Гра з перемішаними відповідями»	11	2	2	–	7	11	1	1	–	9
Тема 3. Знайомство з платформою iLearn	12	2	4	–	6	12	1	1	–	10
Тема 4. Платформи – Генератори для творчого навчання	11	2	2		7	11	–	–	–	11
Разом за змістовим модулем 3	45	8	10	–	27	45	2	2	–	41
Усього годин	45	8	10	–	27	45	2	2	–	41
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	Платформа LearningApps (загальний огляд)	2	0
2	Платформа LearningApps (практичні вправи): «Знайти пару», «Класифікація», «Кросворд»	2	0
3	Платформа LearningApps (практичні вправи): «Скачки», «Просте упорядкування»	2	1
4	Платформа LearningApps (практичні вправи): «Фрагменти зображення», «Вікторина», «Заповни пропуски»	2	1
5	Платформа LearningApps (практичні вправи): «Числова пряма», «Аудіо та відео контент», «Перший мільйон»	2	0
6	Платформа LearningApps (практичні вправи): «Пазл», «Знайти слова», «Таблиця відповідностей»	2	0
7	Розробка навчальних ігор на платформі Wordwall (загальний огляд)	2	0
8	Платформа Wordwall (практичні вправи): «Відповідники», «Вікторина»	2	1
9	Платформа Wordwall (практичні вправи): «Сортування за групами», «Анаграма», «Відкрийте коробку»	2	1
10	Платформа Wordwall (практичні вправи): «Знайдіть відповідність», «Доповніть речення», «Відповідні пари»	2	0
11	Розробка навчальних ігор на платформі Kahoot (загальний огляд)	2	0
12	Платформа Kahoot (практичні вправи): «Вікторина», «Обговорення», «Гра з перемішаними відповідями»	2	1
13	Знайомство з платформою iLearn	4	1
14	Платформи – Генератори для творчого навчання	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	*Виконання практичного завдання*: розроблена вправа/ресурс на платформі (LearningApps, Wordwall, Kahoot, iLearn, платформа-генератор) є цілком функціональною, оригінальною та креативною. Вона демонструє високий рівень володіння інструментарієм платформи та глибоке розуміння її можливостей для мистецької освіти. *Педагогічна доцільність*: ресурс є ефективним дидактичним інструментом, що відповідає віковим особливостям учнів та цілям навчання, може бути використаний у реальному освітньому процесі. *Розуміння теоретичного матеріалу*: студент впевнено відповідає на запитання, які стосуються теми заняття та обґрунтовує свій вибір технологій. *Презентація*: посилання на виконану роботу надано, працює коректно. Демонструється чітке та логічне пояснення свого вибору та реалізації.
3	8	*Виконання практичного завдання:* розроблена вправа/ресурс є функціональною та відповідає основним вимогам. Демонструється впевнене володіння обраною платформою/інструментом. *Педагогічна доцільність:* ресурс загалом ефективний, але може мати незначні неточності або бути неоптимальним. *Розуміння теоретичного матеріалу:* студент дає коректні відповіді на більшість запитань, демонструючи розуміння основних концепцій. *Презентація:* посилання на роботу надано, працює. Пояснення логічні, хоча можуть бути незначні недоліки.
2	6	*Виконання практичного завдання*: розроблена вправа/ресурс є частково функціональною або має суттєві помилки, що впливають на її використання. Демонструється базове володіння інструментарієм, але з труднощами. *Педагогічна доцільність*: ресурс має обмежену ефективність або не повністю відповідає цілям навчання. *Розуміння теоретичного матеріалу*: відповіді на запитання загалом правильні, але неповні або містять окремі неточності. *Презентація*: посилання надано, але ресурс може працювати з перебоями або його функціонал обмежений. Пояснення нечіткі або неповні.
1	3	*Виконання практичного завдання*: розроблена вправа/ресурс не функціонує, не відповідає заданій платформі/інструменту або є простою копією. *Педагогічна доцільність*: ресурс не може бути використаний для навчання. *Розуміння теоретичного матеріалу*: відповіді на запитання відсутні або містять значні помилки. *Презентація*: посилання на роботу відсутнє, не працює або робота не представлена взагалі..
0	0	Практичне заняття не виконано або подано 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..
		8-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	*Теоретичне питання:* відповідь повна, вичерпна та критична. Студент демонструє глибоке, системне та творче розуміння цифрових технологій та гейміфікації в освіті. Висловлює власні обґрунтовані міркування, пропонує інноваційні підходи. *Практичне завдання (розробка вправи):* вправа розроблена бездоганно, є оригінальною, креативною, демонструє високий рівень володіння платформою та глибоке розуміння дидактичних принципів. Вона повністю відповідає меті курсу та є чудовим прикладом для подальшого використання. Вправа вирізняється високою педагогічною доцільністю та естетикою, може бути використана в реальному освітньому процесі. *Логіка та грамотність:* робота відзначається бездоганною логікою, чіткою структурою та високим рівнем наукового стилю. Текст написаний бездоганно грамотно, без стилістичних чи орфографічних помилок.
13-16	*Теоретичне питання:* відповідь глибока, вичерпна та точна. Студент демонструє добре розуміння концепцій, взаємозв'язків та методичних аспектів застосування цифрових технологій. Наводить конкретні приклади. *Практичне завдання (розробка вправи):* вправа розроблена якісно, повністю функціональна, відповідає заданим вимогам, є ефективним дидактичним інструментом. Демонструє впевнене володіння платформою та розуміння її можливостей. Вправа виконана логічно та продумано. *Логіка та грамотність:* відповіді логічні, послідовні, добре аргументовані. Текст грамотний, стилістично витриманий.
9-12	*Теоретичне питання:* відповідь достатньо повна та коректна за змістом, демонструє розуміння основних понять та принципів використання цифрових платформ в освіті. Можуть бути невеликі неточності або недоліки у формулюванні. *Практичне завдання (розробка вправи):* вправа розроблена відповідно до основних вимог, функціональна, але може бути неоптимальною або мати незначні помилки. Демонструє базове володіння інструментарієм платформи. Посилання на вправу коректне, вправа працює. *Логіка та грамотність:* відповіді логічно вибудувані, добре структуровані. Мовні помилки поодинокі та не впливають на розуміння тексту.
5-8	*Теоретичне питання:* відповідь містить основні елементи, але може бути неточною, непослідовною, з деякими помилками. Базове розуміння матеріалу присутнє, але без глибини. *Практичне завдання (розробка вправи):* вправа розроблена, але має значні

	недоліки (наприклад, неповний функціонал, невідповідність деяким вимогам, неефективність для навчання). Якість реалізації низька. Посилання на вправу надано, але вона має значні недоліки. *Логіка та грамотність:* відповіді загалом логічні, але можуть мати прогалини у структуруванні. Присутні мовні помилки, які ускладнюють сприйняття.
1-4	*Теоретичне питання:* відповідь фрагментарна, містить значні фактичні помилки, відображає поверхове або некоректне розуміння ключових понять цифрових технологій та їх застосування в освіті. *Практичне завдання (розробка вправи):* вправа не розроблена, або розроблена з грубими помилками, нефункціональна, не відповідає заданій темі чи платформі. Відсутність посилання на вправу. *Логіка та грамотність:* відповіді нелогічні, неструктуровані, містять 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)

8-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	4	Практичне заняття	-
	Т3	Практичне заняття	4	Практичне заняття	10
	Т4	Практичне заняття	4	Практичне заняття	10
	Т5	Практичне заняття	4	Практичне заняття	-
	Т6	Практичне заняття	4	Практичне заняття	-
ЗМ2	Т1	Практичне заняття	4	Практичне заняття	-
	Т2	Практичне заняття	4	Практичне заняття	10

	Т3	Практичне заняття	4	Практичне заняття	10
	Т4	Практичне заняття	4	Практичне заняття	-
ЗМ3	Т1	Практичне заняття	4	Практичне заняття	-
	Т2	Практичне заняття	4	Практичне заняття	10
	Т3	Практичне заняття	8	Практичне заняття	10
	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

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, iLearn, Learningapps, Wordwall, Kahoot .

10. Рекомендовані джерела інформації

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. iLearn — безплатна освітня онлайн-платформа з навчальними відеокурсами, вебінарами https://ilearn.org.ua/#webinars
5. 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
6. Дитячий онлайн-садок НУМО https://www.youtube.com/playlist?list=PLFVSJgZgf7h- wyorZ6MoAJrAEC5H2reCk
7. Школа, ми разом https://www.youtube.com/@MONUKRAINE/playlists