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
MUSIC EDUCATION TECHNOLOGIES

рівень вищої освіти другий (магістерський)

тип дисципліни вибіркова

мова викладання українська

Миколаїв – 2025

Робоча програма навчальної дисципліни «Технології навчання музичного мистецтва»

«01» 10 2025 р. 17 с.

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

Проєкт робочої програми навчальної дисципліни *«Технології навчання музичного мистецтва»* 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»* розглянуто Науково-методичною комісією Навчально-наукового педагогічного інституту імені В.О. Сухомлинського
Протокол № 1 від «14» 01 2025 р.

Голова *Людмила Хрящевська*

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

Начальник відділу *Андрій Лабарткава*

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

Голова НМР НУК *Сергій Слободян*

© НУК, 2025
© Аристова Л.С., 2025

2

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 12
7. Форми поточного та підсумкового контролю 12
8. Критерії оцінювання результатів навчання 15
9. Засоби навчання 16
10. Рекомендовані джерела інформації 16

ВСТУП

Анотація

Дисципліна «Технології навчання музичного мистецтва» 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. Курс є універсальним для магістрів різних спеціальностей, надаючи як базові музичні знання та практичні навички для немузикантів, так і новітні технології для професійного розвитку майбутніх вчителів музичного мистецтва. 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. Дисципліна формує ключові педагогічні та цифрові 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). Значна увага приділяється LEGO-технологіям для візуалізації музичних понять. Курс охоплює створення інтерактивних квестів та лепбуків для проєктного навчання, а також детальне вивчення функціоналу та практичних можливостей таких цифрових платформ, як LearningApps, Wordwall та Kahoot для розробки різноманітних навчальних ігор та інтерактивних вправ. Окремі блоки присвячені основам роботи з використання платформ-генераторів (для ребусів, кросвордів, музичних завдань, QR-кодів), що розширює арсенал педагогічних інструментів. Опанування цих технологій дозволить майбутнім вчителям, незалежно від їхньої спеціалізації, ефективно використовувати інноваційні та цифрові інструменти для підвищення якості навчання, розвитку творчих здібностей та підтримки мотивації учнів, організації дистанційного навчання та власного постійного професійного розвитку.

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

Abstract

The discipline "Technologies of Music Art Education," totaling 5 ECTS credits, focuses on studying modern approaches to integrating innovative and digital technologies into teaching music art in general secondary education institutions. The course is universal for master's students of various specializations, 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. 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 boost their motivation. The discipline develops key pedagogical and digital competencies necessary for effective professional activity and the personal growth of a modern teacher.

The content of the discipline includes a detailed study of collective music-making technologies ("body percussion," rhythmic games with improvised means) and elementary music-making (introduction to accessible instruments, basics of musical notation in a game format). Significant attention is given to LEGO technologies for visualizing musical concepts. 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. Separate sections are dedicated to the basics of using platform-generators (for rebuses, crosswords, musical tasks, QR codes), which expands the arsenal of pedagogical tools. Mastering these technologies will

enable future teachers, regardless of their specialization, to effectively use innovative and digital tools to enhance the quality of education, develop creative abilities, support student motivation, organize distance learning, and pursue their own continuous professional development.

Keywords: education technologies, music art, 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>1-й</td><td>1-й</td></tr>
<tr><td rowspan="8">Електронний адрес РПНД на сайті Університету

Індивідуальне науково-дослідне завдання
–

Загальна кількість годин – 150</td><td rowspan="8">Усі спеціальності</td><td colspan="2">Семестр</td></tr>
<tr><td>2-й</td><td>2-й</td></tr>
<tr><td colspan="2">Лекцій</td></tr>
<tr><td>30 год.</td><td>10 год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Практичні, семінарські</td></tr>
<tr><td>30 год.</td><td>10 год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Лабораторні</td></tr>
<tr><td>0 год.</td><td>0 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:
другий (магістерський)</td><td colspan="2">Самостійна робота</td></tr>
<tr><td>90 год.</td><td>130 год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Індивідуальні завдання: 0 год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Вид контролю:
2-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 інноваційних та цифрових технологій у викладання музичного мистецтва, а також використання музично-педагогічних підходів в освітньому процесі закладів загальної середньої освіти. Курс спрямований на формування ключових педагогічних, цифрових та пізнавальних компетентностей, розвиток критичного, логічного та креативного мислення, що є основою для ефективного впровадження сучасних технологій навчання. Це дозволить студентам опанувати методи створення та практичного використання інтерактивних ігрових інструментів та музичних технологій, які сприятимуть підвищенню мотивації учнів та якості навчання.

Завдання курсу:

- засвоєння ключових понять та принципів інноваційних та цифрових технологій в освіті, розуміння їхньої ролі у підвищенні ефективності навчання;

- оволодіння методиками колективного та елементарного музикування («звучні жести», робота з доступними інструментами, основи нотної грамоти в ігровій формі) для розвитку музичних та загальних компетентностей учнів;
- набуття практичних умінь та навичок створення дидактичних матеріалів з використанням LEGO-технологій, квестів та лепбуків;
- освоєння функціоналу та практичних можливостей цифрових платформ LearningApps, Wordwall, Kahoot для розробки інтерактивних навчальних ігор та вправ;
- формування базових навичок роботи з використання платформ-генераторів для створення унікального музичного та дидактичного контенту;
- розвиток методичних та інформаційно-комунікаційних компетентностей, що забезпечують ефективне використання цифрових інструментів у професійній діяльності, зокрема в музичному мистецтві;
- 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 інноваційних і цифрових технологій в освіті, їхню роль у підвищенні мотивації та ефективності навчання;
- методики колективного та елементарного музикування, включаючи використання «звучних жестів» (body percussion) та доступних музичних інструментів для навчання;
- принципи та технології розробки освітніх квестів, лепбуків та застосування LEGO-технологій у навчальному процесі;
- функціональні можливості та особливості використання освітніх платформ LearningApps, Wordwall та Kahoot для створення інтерактивних навчальних матеріалів;
- основи роботи з принципи використання платформ-генераторів (для ребусів, кросвордів, музичних завдань, QR-кодів) у музичній та загальній освіті;
- взаємозв'язок між інноваційними технологіями, музичним мистецтвом та розвитком ключових компетентностей (інформаційно-комунікаційної, креативної, логічного мислення) у здобувачів освіти

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

- розробляти та проводити заняття з колективного та елементарного музикування, адаптуючи їх для учнів з різним рівнем підготовки;
- створювати різноманітні дидактичні матеріали з використанням LEGO-технологій, інтерактивних квестів та лепбуків для проєктного навчання;
- розробляти та створювати інтерактивні навчальні ігри та вправи на платформах LearningApps, Wordwall та Kahoot, адаптуючи їх для викладання музичного мистецтва та інших дисциплін;
- використовувати нотні редактори та аудіоредактори для створення, обробки та інтеграції музичного контенту в освітній процес;
- застосовувати платформи-генератори для швидкого створення ребусів, кросвордів, музичних завдань та QR-кодів, інтегруючи їх у освітній процес;

- планувати та впроваджувати інноваційні та цифрові технології в освітній процес, аналізувати їхню ефективність та коригувати для досягнення кращих освітніх результатів;
- демонструвати інноваційність, комунікативність та творчий підхід у використанні технологій навчання, а також бути готовим до постійного професійного розвитку у сфері цифрової дидактики та музичної педагогіки.

5. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1.

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

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

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

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

Тема 2. Технології колективного музикування: ритмічні та звукові ігри

1. Принципи та дидактична цінність колективного музикування для розвитку командної роботи.
2. Методика використання «звучних жестів» (body percussion) для розвитку ритму та координації.
3. Організація ритмічних ігор з використанням підручних засобів (паперові стаканчики, тарілочки, клавеси).
4. Адаптація цих технік для активізації учнів на уроках будь-якого предмету.

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).
2. Основи нотної грамоти в ігровій формі: візуалізація нот, тривалості, прості мелодії.
3. Практичні вправи з читання простих ритмічних та мелодичних фраз.
4. Використання музичних аплікацій та онлайн-тренажерів для початкового музичного навчання.

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

Змістовий модуль 2. Інтерактивні ігрові форми навчання

Тема 1. LEGO-технологія як засіб розвитку та візуалізації в музиці

1. Поняття LEGO-педагогіки: від іграшки до інструменту навчання.
2. Застосування LEGO для моделювання музичних форм, структури твору.
3. Використання LEGO для візуалізації ритму, динаміки, настрою в музиці.
4. Створення LEGO-історій за музичними творами: розвиток креативного мислення.
5. Інтеграція LEGO-технології у проєктну діяльність на музичних та інших уроках.

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

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

1. Поняття та види освітніх квестів (веб-квест, QR-квест, ігровий квест).
2. Створення квестів на музичну тематику та для інших предметів.
3. Використання онлайн-сервісів (Google Forms, Genially) для розробки інтерактивних завдань квесту.
4. Методика організації та проведення квестів, оцінювання результатів.

Література [6].

Тема 3. Лепбук як інструмент інтерактивного та проєктного навчання

1. Визначення лепбука та його потенціал для індивідуалізації навчання.
2. Створення лепбуків на музичні теми та для інших дисциплін.
3. Інтеграція цифрових елементів (QR-коди зі звуком/відео, посилання на онлайн-ресурси) у лепбук.
4. Лепбук як інструмент для формування компетентностей та портфоліо учня.

Література [3].

Змістовий модуль 3. Інтерактивні платформи для створення навчальних ресурсів

Тема 1. Інтерактивні можливості платформи LearningApps.org

1. Огляд функціоналу LearningApps: типи вправ та шаблони.
2. Практична робота зі створення інтерактивних вправ («Знайти пару», «Класифікація», «Кросворд» тощо).
3. Використання LearningApps для формування знань та перевірки розуміння матеріалу на різних уроках.
4. Адаптація та застосування готових ресурсів LearningApps.

Інформаційні ресурси: [1].

Тема 2. Створення інтерактивних завдань на платформі Wordwall.net

1. Огляд Wordwall: переваги та можливості перетворення шаблонів.
2. Практичне створення інтерактивних ігор («Відповідники», «Вікторина» тощо).
3. Використання Wordwall для організації змагальних елементів та активізації навчальної діяльності.
4. Можливості Wordwall для індивідуалізації завдань та відстеження прогресу.

Інформаційні ресурси: [2].

Тема 3. Розробка інтерактивних вікторин на платформі Kahoot!

1. Принципи роботи Kahoot!: створення вікторин та опитувань.
2. Організація живих ігор та завдань для самостійного навчання на Kahoot!.
3. Методичні прийоми для ефективного використання Kahoot! на уроках різних предметів.
4. Аналіз результатів тестування та використання їх для корекції навчання.

Інформаційні ресурси: [3].

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

1. Огляд онлайн-генераторів (ребусів, кросвордів, музичних послідовностей, практичних завдань).
2. Використання інструментів для створення QR-кодів та їх інтеграція в навчальні матеріали.
3. Ознайомлення з базовими можливостями інших корисних цифрових інструментів для вчителя (наприклад, сервіси для створення ментальних карт, інтерактивних презентацій).
4. Практичне застосування обраних генераторів для створення унікальних дидактичних матеріалів.

Інформаційні ресурси: [4]; [5].

Тематичний план навчальної дисципліни

3-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 сучасній освіті										
Тема 1. Сучасний вчитель як провідник змін: інтеграція інноваційних технологій	15	2	2	–	11	15	1	–	–	14
Тема 2. Технології колективного музикування: ритмічні та звукові ігри	15	4	4	–	7	15	2	1	–	12
Тема 3. Елементарне музикування: знайомство з інструментами та нотною грамотою	15	4	4	–	7	15	1	1	–	13
Разом за змістовим модулем 1	45	10	10	–	25	45	4	2	–	39
Усього годин	45	10	10	–	25	45	4	2	–	39
Змістовий модуль 2. Інтерактивні ігрові форми навчання										
Тема 1. LEGO-технологія як засіб розвитку та візуалізації в музиці	15	2	2	–	11	15	2	2	–	11
Тема 2. Квест-технологія в освітньому процесі: створення та організація	15	4	4	–	7	15	1	1	–	13
Тема 3. Лепбук як інструмент інтерактивного та проєктного навчання	15	4	4	–	7	15	–	1	–	14
Разом за змістовим модулем 2	45	10	10	–	25	45	3	4	–	38
Усього годин	45	10	10	–	25	45	3	4	–	38
Змістовий модуль 3. Інтерактивні платформи для створення навчальних ресурсів										
Тема 1. Інтерактивні можливості платформи LearningApps.org	15	4	4	–	7	15	1	1	–	13
Тема 2. Створення інтерактивних завдань на платформі Wordwall.net	15	2	2	–	11	15	1	1	–	13
Тема 3. Розробка інтерактивних вікторин на платформі Kahoot!	15	2	2	–	11	15	1	1	–	13

Тема 4. Платформи-генератори та інші цифрові інструменти для творчості	15	2	2		11	15	–	1	–	14
Разом за змістовим модулем 3	60	10	10	–	40	60	3	4	–	53
Усього годин	60	10	10	–	40	60	3	4	–	53
Разом за курсом	150	30	30	–	90	150	10	10	–	130

Теми семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
1	Сучасний вчитель як провідник змін: інтеграція інноваційних технологій	2	0
2	Технології колективного музикування: 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	2	2
5	Квест-технологія в освітньому процесі: створення та організація	4	1
6	Лепбук як інструмент інтерактивного та проєктного навчання	4	1
7	Інтерактивні можливості платформи LearningApps.org	4	1
8	Створення інтерактивних завдань на платформі Wordwall.net	2	1
9	Розробка інтерактивних вікторин на платформі Kahoot!	2	1
10	Платформи-генератори та інші цифрові інструменти для творчості	2	1
	Разом	30	10

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	60
	Разом	100	130

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, кооперoване 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	6	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	4	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	3	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	1	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 - 10 відповідей по 6 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	10х6 балів= 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	6
	Т3	Практичне заняття	8	Практичне заняття	6
ЗМ2	Т1	Практичне заняття	4	Практичне заняття	12
	Т2	Практичне заняття	8	Практичне заняття	6
	Т3	Практичне заняття	8	Практичне заняття	6
ЗМ3	Т1	Практичне заняття	8	Практичне заняття	6
	Т2	Практичне заняття	4	Практичне заняття	6
	Т3	Практичне заняття	4	Практичне заняття	6
	Т4	Практичне заняття	4	Практичне заняття	6

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