

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

Інноваційні педагогічні технології викладання мистецьких дисциплін
INNOVATIVE PEDAGOGICAL TECHNOLOGIES FOR TEACHING ART
DISCIPLINES

рівень вищої освіти _____ перший (бакалаврський) _____

тип дисципліни _____ обов'язкова _____

мова викладання _____ українська _____

Робоча програма навчальної дисципліни «Інноваційні педагогічні технології викладання мистецьких дисциплін» є однією із складових комплексної підготовки фахівців галузей знань А4 Освіта, спеціальності А4 Середня освіта Освітньої програми Середня освіта (Мистецтво. Музичне мистецтво).

«__» _____ 2025 р. 19 с.

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

Зарахт АТ А14.13. Середня освіта (Мистецтво. Музичне мистецтво) ЛМ- Л.С. Аристова

Проект робочої програми навчальної дисципліни «Інноваційні педагогічні технології викладання мистецьких дисциплін» розглянуто на засіданні кафедри музичного мистецтва
Протокол № 2 від «12» 02 2025 р.

Завідувач кафедри

Оксана Стріхар

Проект робочої програми навчальної дисципліни «Інноваційні педагогічні технології викладання мистецьких дисциплін» розглянуто Науково-методичною комісією Навчально-наукового педагогічного інституту імені В.О. Сухомлинського
Протокол № 3 від «6» березня 2025 р.

Голова

Людмила Хрящевська

Проект робочої програми навчальної дисципліни «Інноваційні педагогічні технології викладання мистецьких дисциплін» погоджено з навчальним відділом

Начальник відділу

Андрій Лабарткава

Робочу програму навчальної дисципліни «Інноваційні педагогічні технології викладання мистецьких дисциплін» затверджено Навчально-методичною радою НУК

Протокол №__ від «__» _____ 2025 р.

Голова НМР НУК

Сергій Слободян

© НУК, 2025

© Аристова Л.С., 2025

ЗМІСТ

<i>Вступ</i>	4
<i>1. Опис навчальної дисципліни</i>	5
<i>2. Мета вивчення навчальної дисципліни</i>	6
<i>3. Передумови для вивчення дисципліни</i>	6
<i>4. Очікувані результати навчання</i>	6
<i>5. Програма навчальної дисципліни</i>	6
<i>6. Методи навчання. Засоби діагностики результатів навчання та методів їхнього демонстрування</i>	11
<i>7. Форми поточного та підсумкового контролю</i>	11
<i>8. Критерії оцінювання результатів навчання</i>	14
<i>9. Засоби навчання</i>	14
<i>10. Рекомендовані джерела інформації</i>	15

ВСТУП

Анотація

Курс «Інноваційні педагогічні технології викладання мистецьких дисциплін» є невід'ємною складовою підготовки бакалавра спеціальності А4.13 Середня освіта (Мистецтво. Музичне мистецтво). Курс «Інноваційні педагогічні технології викладання мистецьких дисциплін» складається з 3 кредитів ECTS і вивчає інноваційні педагогічні технології на уроках мистецтва / музичного мистецтва ЗЗСО.

Змістом курсу є ознайомлення майбутніх вчителів мистецтва з сучасними методиками інклюзивного та диференційованого навчання, а також практичне застосування онлайн-платформ і гейміфікації для створення інтерактивних навчальних матеріалів і активізації освітнього процесу в мистецьких дисциплінах. Курс забезпечує набуття навичок розробки захоплюючих навчальних ігор та вправ з використанням цифрових інструментів.

Ключові слова: інклюзивне навчання, диференціація, гейміфікація, онлайн-платформи, Learningapps, Wordwall, Kahoot.

Abstract

The course "Innovative pedagogical technologies for teaching art disciplines" is an integral part of the bachelor's degree in the specialty A4.13 Secondary Education (Art. Music). The course "Innovative pedagogical technologies for teaching art disciplines" consists of 3 ECTS credits and studies innovative pedagogical technologies in art / music lessons of the Secondary Secondary Educational Service.

The course content is to familiarize future art teachers with modern methods of inclusive and differentiated teaching, as well as the practical application of online platforms and gamification to create interactive educational materials and activate the educational process in art disciplines. The course provides skills in developing engaging educational games and exercises using digital tools.

Key words: inclusive learning, differentiation, gamification, online platforms, Learningapps, Wordwall, Kahoot.

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність (освітня програма), освітній рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	А Освіта	Обов'язкова	
Модулів – 1		Рік підготовки:	
Змістових модулів – 3		4-й	4-й
Електронний адрес РПНД на сайті Університету	А4 Середня освіта ОП (Мистецтво. Музичне мистецтво)	Семестр	
Індивідуальне науково- дослідне завдання –		8-й	8-й
		Лекцій	
		15 год.	4 год.
		Практичні, семінарські	
		30 год.	8 год.
Загальна кількість годин – 90		Лабораторні	
		0 год.	0 год.
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2 (8-й семестри) Самостійної роботи студента – 4 (8-й семестри).	Освітній рівень: перший (бакалаврський)	Самостійна робота	
		45 год.	78 год.
		Індивідуальні завдання: 0 год.	
		Вид контролю: 8-й семестр залік	
		Форма контролю: комбінована	

2. Мета вивчення навчальної дисципліни

Мета курсу: формування у майбутніх вчителів мистецтва компетентностей щодо застосування інноваційних педагогічних технологій, зокрема інклюзивного та диференційованого навчання, а також використання онлайн-платформ і гейміфікації для підвищення ефективності та зацікавленості навчання мистецьких дисциплін.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студент оволодіває такими компетентностями:

I. Загальнопредметні:

ЗК2. Знання й розуміння предметної області та професійної діяльності.

ЗК4. Здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук, аналіз і обробку інформації з різних джерел, ефективно використовувати цифрові ресурси та технології в освітньому процесі.

II. Фахові:

ФК3. Здатність моделювати зміст музично-мистецької освіти, структурувати навчальний матеріал, обирати методи та форми навчання з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей учнів, проектувати та організовувати власну педагогічну діяльність.

ФК 9. Здатність використовувати сучасні методи, засоби та технології навчання, включаючи інформаційно-комунікаційні, цифрові мистецькі інструменти та інтерактивні платформи, для організації освітнього процесу.

ФК 14. Здатність здійснювати професійну діяльність з дотриманням вимог законодавства щодо охорони життя й здоров'я учнів, використовуючи здоров'язбережувальні технології.

3. Передумови для вивчення дисципліни

«Педагогіка», «Психологія», «Інклюзивна освіта», «Історія мистецтв», «Історія музики», «Методика викладання інтегрованого курсу «Мистецтво», «Методика музичного навчання та виховання»

4. Очікувані результати навчання

Вивчення навчальної дисципліни передбачає формування та розвиток у студентів таких результатів навчання:

ПРН8. Демонструє вміння проектувати та організовувати уроки музичного мистецтва / мистецтва, застосовувати ефективні методи та форми навчання.

ПРН 11. Використовує цифрові інструменти та ресурси для організації навчання та проведення досліджень.

ПРН 12. Застосовує методи оцінювання та діагностування навчальних досягнень учнів, здійснює педагогічний супровід та підтримку розвитку.

ПРН 15. Володіє проєктувальними, організаторськими та комунікативними вміннями; здатний до саморозвитку та самокорекції.

ПРН 19. Здатний до навчання протягом життя; автономно вдосконалює професійні навички та компетентності.

5. Програма навчальної дисципліни

8-й семестр

Модуль 1. Інноваційні технології в мистецькій освіті: інклюзія, диференціація та гейміфікація

Змістовий модуль 1. Основи інклюзивного та диференційованого навчання в мистецтві

Тема 1. Теоретико-практичні основи інклюзивного та диференційованого навчання в мистецтві.

1. Концептуальні засади інклюзивної освіти, її принципи, нормативно-правова база та моделі.
2. Сутність диференційованого навчання як ключового інструменту інклюзії.
3. Підходи та методи диференціації освітнього процесу в мистецьких дисциплінах з урахуванням індивідуальних особливостей та потреб учнів.
4. Практичні аспекти адаптації та модифікації навчальних матеріалів і завдань з мистецтва в інклюзивному контексті.

Література [2], стор. 7–39; [3], стор. 25–29; [4], стор. 10–38.

Тема 2. Створення інклюзивного навчального середовища та практичні стратегії реалізації інклюзії і диференціації на уроках мистецтва.

1. Аналіз компонентів інклюзивного навчального середовища (фізичне, соціальне, академічне).
2. Стратегії створення позитивної та підтримуючої атмосфери.
3. Практичні методи та прийоми застосування диференційованого навчання на різних етапах уроку мистецтва.
4. Практичне застосування технологій для створення доступних та диференційованих навчальних матеріалів.

Література [2], стор. 40–70; [3], стор. 102–112; [4], стор. 138–191.

Змістовий модуль 2. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗЗСО з використанням онлайн-платформ

Тема 1. LearningApps: знайомство з інструментарієм для інтерактивних мистецьких завдань.

1. Платформа Learningapps (загальний огляд).
2. Платформа Learningapps (практичні вправи): знайти пару, класифікація, кросворд.
3. Платформа Learningapps (практичні вправи): скачки, просте упорядкування.
4. Платформа Learningapps (практичні вправи): фрагменти зображення, вікторина, заповни пропуски.

Література [5], стор. 6–22; [7], стор. 36–52.

Тема 2. Креативні онлайн-генератори: інструменти для створення захопливих навчальних матеріалів з мистецтва.

1. Онлайн-генератори ребусів, кросвордів.
2. Музичні генератори.
3. Онлайн-генератори практичних завдань для дітей.
4. Створення QR-кодів для навчання мистецтва.

Література [5], стор. 40–44, 71–75.

Змістовий модуль 3. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗЗСО з використанням онлайн-платформ

Тема 1. Ігрова лабораторія Wordwall: практичне конструювання навчальних ігор з музики та мистецтва

1. Розробка навчальних ігор на платформі Wordwall (загальний огляд).
2. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, вікторина, відсутнє слово.
3. Платформа Wordwall (практичні вправи): сортування за групами, відкрийте вікно, випадкове колесо.

4. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідні пари, двосторонні плитки, пошук слів, кросворд
Література [5], стор. 75–81.

Тема 2. Kahoot: гейміфіковані вікторини як інструмент активізації навчання мистецтва

1. Розробка навчальних ігор на платформі Kahoot (загальний огляд).
2. Платформа Kahoot (практичні вправи): вікторина, обговорення, гра з перемішаними відповідями.
Література [5], стор. 191–195.

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. Інноваційні технології в мистецькій освіті: інклюзія, диференціація та гейміфікація										
Змістовий модуль 1. Основи інклюзивного та диференційованого навчання в мистецтві										
Тема 1. Теоретико-практичні основи інклюзивного та диференційованого навчання в мистецтві	15	2	4	–	9	15	2	–	–	13
Тема 2. Створення інклюзивного навчального середовища та практичні стратегії реалізації інклюзії і диференціації на уроках мистецтва	15	4	6	–	5	15	–	2	–	13
<i>Разом за змістовим модулем 1</i>	30	6	10	–	14	30	2	2	–	26
Усього годин	30	6	10	–	14	30	2	2	–	26
Змістовий модуль 2. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗЗСО з використанням онлайн-платформ										
Тема 1. LearningApps: знайомство з інструментарієм для інтерактивних мистецьких завдань	15	2	6	–	7	15	–	2	–	13
Тема 2. Креативні онлайн-генератори: інструменти для створення захопливих навчальних матеріалів з мистецтва	15	2	4	–	9	15	–	–	–	15
<i>Разом за змістовим модулем 2</i>	30	4	10	–	16	30	–	2	–	28
Усього годин	30	4	10	–	16	30	–	2	–	28
Змістовий модуль 3. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗЗСО з використанням онлайн-платформ										
Тема 1. Ігрова лабораторія Wordwall: практичне конструювання навчальних ігор з музики та мистецтва	15	2	4	–	9	15	2	2	–	11
Тема 2. Kahoot: гейміфіковані вікторини як інструмент активізації навчання мистецтва	15	3	6	–	6	15	–	2	–	13
<i>Разом за змістовим модулем 3</i>	30	5	10	–	15	30	2	4	–	24
Усього годин	30	5	10	–	15	30	2	4	–	24
Разом за курсом	90	15	30	–	45	90	4	8	–	78

Теми семінарських занять

8-й семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
1	Теоретико-практичні основи інклюзивного та диференційованого навчання в мистецтві	4	0
2	Створення інклюзивного навчального середовища та практичні стратегії реалізації інклюзії і диференціації на уроках мистецтва	6	2
3	LearningApps: знайомство з інструментарієм для інтерактивних мистецьких завдань	6	2
4	Креативні онлайн-генератори: інструменти для створення захопливих навчальних матеріалів з мистецтва	4	0
5	Ігрова лабораторія Wordwall: практичне конструювання навчальних ігор з музики та мистецтва	4	2
6	Kahoot: гейміфіковані вікторини як інструмент активізації навчання мистецтва	6	2
	<i>Разом</i>	30	8

Самостійна робота

Розподіл годин самостійної роботи для студентів денної форми навчання:

- підготовка до практичних занять – **1-2 год. / 1 заняття;**
- розробка ігрових завдань на платформі – **3 год. / 1 роботу;**
- підготовка до контрольних заходів – **5 год. / 1 захід**

Завдання для самостійної роботи

8-й семестр

№ з/п	Вид роботи	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
1	Підготовка до практичних робіт	31	31
2	Розробка ігрових завдань на платформі	9	31
3	Підготовка до контрольних заходів	5	16
	<i>Разом</i>	45	78

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

Методи навчання:

- на лекційних заняттях: лекція; пояснення; дискусія; диспут; обговорення; вербалізація змісту художніх творів; ілюстрування; демонстрування (презентація); відеометод; художнє ілюстрування словесних пояснень; наочно-слуховий метод; наочно-зоровий метод; метод рухової наочності
- на практичній роботі: інтерактивні методи (фасилітована дискусія, проблемне навчання); робота в групах, опрацювання дискусійних питань; фронтальне опитування; частково-пошуковий метод; спостереження; розробка ігрових завдань на онлайн-платформах.

Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- усні відповіді;
- самостійні роботи, розробка ігрових завдань на онлайн-платформах;
- контрольна робота;

7. Форми поточного та підсумкового контролю

Досягнення студента оцінюються за 100-бальною системою Університету.

Підсумкова оцінка навчального курсу складається з результатів поточного та підсумкового контролю. Кожний компонент має визначену частку в загальній системі оцінювання, у межах якої студент може набрати від 0 до 100 балів. Під поточним оцінюванням розуміються бали, отримані студентом протягом семестру за виконання всіх видів навчальної діяльності.

Підсумкова оцінка навчального курсу є сумою балів за усні відповіді на практичних заняттях, самостійну роботу, розробку ігрових завдань на онлайн-платформах, виконання контрольної роботи, що разом становить 100 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 практичних і проєктних завдань, а також презентації результатів виконаних завдань.

Підсумковий контроль здійснюється у формі заліку шляхом урахування суми балів, отриманих студентом за всі види навчальної діяльності.

Зарахування кредитів навчального курсу можливе лише за умови досягнення результатів навчання, передбачених робочою програмою навчальної дисципліни, що підтверджується однією з позитивних оцінок, установлених чинним законодавством України.

7. Форми контролю результатів навчальної діяльності студентів та їхнє оцінювання

Усні відповіді на практичних заняттях	Критерії оцінювання
ДФН 3 ЗФН 5-4	Відповідь повна, правильна, логічно побудована; студент демонструє розуміння теоретичних засад інноваційних педагогічних технологій, інклюзивного та диференційованого навчання, доречно використовує професійну термінологію, наводить приклади застосування цифрових

	платформ і формулює обґрунтовані висновки.
ДФН 2 ЗФН 3-2	Відповідь у цілому правильна, але недостатньо повна; студент допускає окремі неточності у поясненні понять, використанні термінології або прикладів практичного застосування технологій.
ДФН 1 ЗФН 2-1	Відповідь фрагментарна, поверхова; студент відтворює окремі положення теми, але не може достатньо обґрунтувати відповідь або допускає суттєві помилки.
0	Студент не дає відповіді або відповідь не відповідає змісту питання.
	<i>8-й семестр</i> <i>Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 45 балів для ДФН (ДФН- 15 відповідей по 3 бали), для ЗФН 20 балів (ЗФН - 4 відповіді по 5 бали).</i>

Самостійна (проектна) робота	Критерії оцінювання
3	Студент своєчасно та повністю виконує завдання, демонструє розуміння інноваційних педагогічних технологій у мистецькій освіті, обґрунтовано застосовує принципи інклюзивного та диференційованого навчання, самостійно створює якісні цифрові або інтерактивні навчальні матеріали (LearningApps, Wordwall, Kahoot тощо), логічно презентує результати та робить аргументовані висновки.
2	Студент виконує завдання в цілому правильно, але допускає окремі неточності у використанні інноваційних технологій, доборі цифрових інструментів або оформленні роботи; демонструє достатній рівень розуміння матеріалу, проте окремі елементи потребують доопрацювання.
1	Студент виконує завдання частково, з істотними недоліками у змісті або практичній реалізації; застосування інноваційних технологій є фрагментарним, матеріали неповні або потребують значної допомоги викладача.
0	Студент не виконав завдання або подав роботу, що не відповідає змісту навчальної дисципліни.
	<i>8-й семестр</i> <i>Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 45 балів (15 робіт по 3 бали ДФН, ЗФН).</i>

Контрольна робота	Критерії оцінювання
ДФН 10–9 ЗФН 35–30	Робота виконана повністю, без змістових помилок. Студент правильно розкриває теоретичні положення інноваційних педагогічних технологій, обґрунтовано характеризує інклюзивне та диференційоване навчання, коректно визначає можливості використання цифрових платформ (LearningApps, Wordwall, Kahoot) у викладанні мистецьких дисциплін, демонструє вміння проектувати педагогічні рішення.
ДФН 8-7 ЗФН 29-24	Робота виконана правильно, але містить окремі неточності у визначеннях, класифікації технологій або практичному обґрунтуванні використання цифрових ресурсів. Студент загалом демонструє розуміння матеріалу, проте окремі відповіді недостатньо аргументовані.
ДФН	Робота виконана частково правильно. Студент відтворює основні поняття,

6-5 ЗФН 23-18	але допускає помилки у поясненні інноваційних технологій або труднощі в застосуванні їх до мистецької освіти. Практичні приклади подано неповно або з помилками.
ДФН 4-3 ЗФН 17-12	Робота містить значні неточності у викладенні теоретичного матеріалу, неповне розуміння сутності інклюзивного чи диференційованого навчання, слабе володіння цифровими інструментами. Відповіді фрагментарні, недостатньо обґрунтовані.
ДФН 2-1 ЗФН 11-1	Робота містить численні помилки, студент демонструє поверхове або неправильне розуміння основних понять дисципліни. Більшість завдань виконано неправильно або неповністю.
0	Робота не виконана.
	<i>8-й семестр</i> <i>Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 10 балів (для ДФН, 35 балів для ЗФН)</i>

8-семестр

Форма контролю	Максимальна кількість балів	
	Денна форма	Заочна форма
Практичні заняття	15х3 бали = 45 балів	4х5 бали = 20 балів
Самостійна (проектна) робота	15х3 бали = 45 балів	15х3 бали = 45 балів
Контрольна (письмова) робота	1х10 балів= 10 балів	1х40 бали = 35 бали
Всього	100	100

8. Критерії оцінювання результатів навчання

8-й семестр

		Денне відділення		Заочне відділення	
		Вид роботи	Кількість балів	Вид роботи	Кількість балів
ЗМ1	Т1	Відповідь на практичному занятті	6		
		Самостійна (проектна) робота	6	Самостійна (проектна) робота	6
	Т2	Відповідь на практичному занятті	9	Відповідь на практичному занятті	5
		Самостійна (проектна) робота	9	Самостійна (проектна) робота	9
ЗМ2	Т1	Відповідь на практичному занятті	9	Відповідь на практичному занятті	5
		Самостійна (проектна) робота	9	Самостійна (проектна) робота	9
	Т2	Відповідь на практичному занятті	6		
		Самостійна (проектна) робота	6	Самостійна (проектна) робота	6
ЗМ3	Т1	Відповідь на практичному занятті	6	Відповідь на практичному занятті	5
		Самостійна (проектна) робота	6	Самостійна (проектна) робота	6
	Т2	Відповідь на практичному занятті	9	Відповідь на практичному занятті	5
		Самостійна (проектна) робота	9	Самостійна (проектна) робота	9
Контрольна робота			10	Контрольна робота	35
Підсумковий контроль		Залік		Залік	
Сума			100	Сума	100

9. Засоби навчання

Для лекційних занять використовуються: мультимедійні презентації: лекційний матеріал, ілюстрований прикладами використання інноваційних технологій у мистецькій освіті; відеоматеріали: навчальні відеоролики, майстер-класи зі створення інтерактивних завдань; онлайн-платформи: Learningapps, Wordwall, Kahoot та інші ресурси для створення інтерактивних навчальних завдань; інтернет-ресурси: веб-сайти з педагогічними інструментами, генераторами навчальних матеріалів (ребусів, кросвордів, QR-кодів тощо).

Для практичних занять використовуються практичні завдання та інструкції (методичні рекомендації для самостійної розробки ігрових навчальних матеріалів), онлайн-платформи (Learningapps, Wordwall, Kahoot (аккаунти для викладача та студентів), мультимедійні матеріали (готові приклади інтерактивних вправ та ігор з мистецьких

дисциплін для аналізу та адаптації), роздаткові матеріали (картки із завданнями, схеми для планування ігрових елементів, критерії оцінювання).

Для самостійної роботи: методичні рекомендації та посібники (друковані та електронні посібники з прикладами розробок, інструкціями та критеріями оцінювання ігрових завдань), приклади та шаблони (готові приклади ігрових завдань, шаблони для створення власних розробок), онлайн-платформи (Learningapps, Wordwall, Kahoot та інші ресурси для самостійного створення інтерактивних навчальних завдань), інтернет-ресурси (веб-сайти з прикладами ігрових завдань, генераторами навчальних матеріалів (ребусів, кросвордів, QR-кодів тощо), онлайн-бібліотеки з методичними матеріалами з інклюзії та диференціації).

10. Рекомендовані джерела інформації

Основна література

1. Карпенко О. О., Крамаренко Т. Г. Гейміфікація в освіті: методичний посібник. — Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2018.
2. Колупасєва А.А. Навчання дітей з особливими освітніми потребами в інклюзивному середовищі: навчально-методичний посібник. Харків: Вид-во «Ранок», 2019. 304 с. <https://surl.li/bscfme>
3. Миронова С.П. Нова українська школа: особливості організації освітнього процесу учнів початкової школи в інклюзивних класах: навчально-методичний посібник. Тернопіль: Астон, 2020. 176 с. <https://surl.li/icvpdt>
4. Порошенко М.А. Інклюзивна освіта: навчально-методичний посібник. К.: ТОВ «Агенство «Україна», 2019.300с. <https://surl.li/yoxzvo>
5. Теорія і практика використання інформаційних технологій в умовах цифрової трансформації освіти. Матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. Упорядник: Твердохліб І.А. К.: Вид-во УДУ імені Михайла Драгоманова, 2023. 225 с. <https://surl.li/xxvaxi>
6. Фіцула М. М. Педагогіка: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів. — К.: Академвидав, 2012. <https://surli.cc/kmdshe>
7. Цифрові інструменти в освіті: збірник статей / Укл. М. П. Лещенко. К.: Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України, 2020.

Допоміжна література

1. Аман І.С., Литвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі [методичний посібник]. Кіровоград : КЗ «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», 2016. 88 с.
2. Аман І.С., Литвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі. Випуск 2 : методичний посібник. Кропивницький: КЗ «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», 2017. 60 с.
3. Аман І.С., Литвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі. Випуск 3: [методичний посібник]. Кропивницький: КЗ «КОППО імені Василя Сухомлинського», 2018. 76 с.
4. Аристова Л.С., Фролова-Черediaк К.О. Мистецтво: підручник для 3 кл. закладів загальної середньої освіти. К.: УОВЦ «Оріон», 2025. 160с., іл.
5. Аристова Л.С., Чен Н.В. Мистецтво: підручник для 1 кл. закладів загальної середньої освіти. К.: УОВЦ «Оріон», 2023. 136с., іл.
6. Аристова Л.С., Чен Н.В. Мистецтво: підручник для 2 кл. закладів загальної середньої освіти. К.: УОВЦ «Оріон», 2024. 136с., іл.
7. Аристова Л.С., Чен Н.В. Мистецтво: підручник для 5 кл. закладів загальної середньої

- освіти. К.: УОВЦ «Оріон», 2022. 224с., іл.
8. Аристова Л.С., Чен Н.В. Мистецтво: підручник для 6 кл. закладів загальної середньої освіти. К.: УОВЦ «Оріон», 2023. 224с., іл.
 9. Гайдамака О. В. Мистецтво: підручник для 8 кл. загальноосвіт. навч. закладів. К.: Генеза, 2016. 196 с. <https://pidruchnyk.com.ua/811-mystectvo-8-klas-gaydamaka-2016-nova-programa.html>
 10. Гайдамака О. В. Мистецтво: підручник для 9 кл. загальноосвіт. навч. закладів. К.: Генеза, 2017. 168 с. <https://pidruchnyk.com.ua/1012-mystectvo-gaydamaka-9-klas.html>
 11. Дистанційне навчання: виклики, результати та перспективи. Порадник. З досвіду роботи освітян міста Києва : навч.-метод. посіб. / Упоряд.: Воротникова І.П., Чайковська Н.В. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. 456 с.
 12. Дистанційні технології в освіті: збірник науково-методичних рекомендації щодо організації виховання, навчання та розвитку учасників освітнього процесу під час карантину / під ред. Ю. О. Бурцевої, Д. В. Малєєва. Краматорськ : Відділ інформаційно-видавничої діяльності, 2020. 95 с. Електрон. аналог друк. вид.
 13. Дичківська М. Інноваційні педагогічні технології: Практикум. Київ : Слово, 2013. 448 с.
 14. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій /Автор-укладач Н. П. Наволокова. – Х.: Вид. група «Основа», 2010. – 176 с.
 15. Інклюзивна освіта: навчально-методичний посібник / За ред. Н. Софій. — К.: Видавничий дім «Освіта», 2018. 300 с.
 16. Інноваційний розвиток вищої освіти: глобальний, європейський та національний виміри змін : матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції (16–17 квітня 2019 року, м. Суми). – Суми: Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2019. – Том 1. – 208 с. <https://surl.li/rmnwib>
 17. Колупасва А.А., Таранченко О.М. (2023). Інклюзія: покроково для педагогів: навчально-методичний посібник (Серія «Інклюзивна освіта»). Київ, 2023. 232 с. <https://surl.gd/tcsouq>
 18. Коссова-Сіліна Г.О. Інклюзивне навчання в ЗП(ПТ)О в умовах воєнного стану: навчально-методичний посібник. Біла Церква: БІНПО ДЗВО «УМО» НАПН України, 2024. 129с. <https://surl.li/nvfxqv>
 19. Масол Л. М. Мистецтво: підручник для 9 кл. загальноосвіт. навч. закладів. К.: Вид. дім «Освіта», 2017. 224 с. <https://pidruchnyk.com.ua/1011-mystectvo-masol-9-klas.html>
 20. Масол Л. Мистецтво: підручник інтегрованого курсу для 8 кл. К.: Видавничий дім «Освіта», 2025. 224 с.
 21. Масол Л., Калініченко О. Мистецтво: підруч. інтегрованого курсу для 7 кл. К.: Видавничий дім «Освіта», 2024. 224 с.
 22. Перспективні освітні технології: Наук. – метод. посіб. / За ред. Г. С. Сазоненко. К.: Гопак, 2000. 560 с.
 23. Скворчевська О. В. Ігрові методики роботи з учнями 5-9 класів. – Х.: Вид. група «Основа»: «Тріада+», 2007. – 192 с.

Інформаційні ресурси в інтернет

<https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti>

стандарт початкової загальної освіти.

<http://old.mon.gov.ua/ua/often-requested/state-standards/> Державний стандарт повної загальної середньої освіти.

https://osvita.ua/doc/files/news/928/92805/1_tipova_programa.pdf Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти 5-9 класи

<https://drive.google.com/file/d/1MuHajU0pMiPnv7INWRvu8rXoMYz6D7H/view> Модельна навчальна програма «Мистецтво. 5-6 класи» (інтегрований курс) для закладів загальної середньої освіти (автори: Масол Л. М., Просіна О.В.)

<https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli> Типова освітня програма розроблена під керівництвом О.Я. Савченко.

<https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli> Типова освітня програма під керівництвом Р. Б. Шияна.

<https://learningapps.org/index.php?overview&category=0&tool> LearningApps - безкоштовне веб-авторське програмне забезпечення та платформа для підтримки освітнього процесу й організації викладання у закладах освіти.

<https://wordwall.net/uk> Wordwall- інтерактивний навчальний застосунок за допомогою якого можна створювати інтерактивні вправи для навчання.

<https://kahoot.com/kahoot-kids-ukr/> Kahoot! - ігрова навчальна платформа, що використовується в класі в ЗЗСО та інших освітніх закладах.

<https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/pidruchniki/elektronni-pidruchniki> Електронні підручники (загальна середня освіта)

<http://www.slidesearchengine.com/slide/stolyarevska-2013> Столяревська А.
Технології освіти 21 століття