

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД
«ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ К. Д. УШИНСЬКОГО**

Кафедра музичного мистецтва і хореографії

**МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
ДО ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ
З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«СУЧАСНІ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА
МУЛЬТИМЕДІА В ОСВІТІ (ЗА ПРОФЕСІЙНИМ СПРЯМУВАННЯМ)»**

*для здобувачів вищої освіти за першим
(бакалаврським) рівнем першого року навчання
спеціальності А4 Середня освіта (Музичне мистецтво)*

Одеса 2026

Рекомендовано до друку вченою радою Університету Ушинського (протокол №15 від 25 червня 2026 р.).

Рецензенти:

Степанова М. Г. – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри музичного мистецтва і хореографії Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (м. Одеса).

Дашковський В. Я. – кандидат педагогічних наук, професор кафедри спеціального фортепіано Одеської національної музичної академії імені А. В. Нежданової (м. Одеса).

Укладач: Ашихміна Н. В., кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри музичного мистецтва і хореографії Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» (м. Одеса)

Методичні рекомендації до організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології та мультимедіа в освіті (за професійним спрямуванням)» для здобувачів вищої освіти за першим (бакалаврським) рівнем першого року навчання зі спеціальності А4 Середня освіта (Музичне мистецтво): методичні рекомендації. Одеса : Університет Ушинського, 2024. 51 с.

У методичних рекомендаціях з організації самостійної роботи з навчальної дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології та мультимедіа в освіті (за професійним спрямуванням)» представлено загальну інформацію щодо змісту навчальної дисципліни, тематики практичних занять, сутність завдань із самостійної роботи та ІНДЗ; подано методичні поради щодо виконання здобувачами означених видів завдань у процесі їх підготовки, представлено критерії й шкалу оцінювання якості оволодіння здобувачів практичними навичками.

ЗМІСТ

1. МЕТА ЗАВДАННЯ І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ.....	4
2. МЕТОДИЧНІ ПОРАДИ ДО ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ЩОДО САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ЗА ЗМІСТОМ ДИСЦИПЛІНИ	7
Тема 1. Інформаційно-комунікаційні технології та освітнє середовище сучасного вчителя музичного мистецтва.....	9
Тема 2. Цифрові інструменти співпраці, візуалізації та інтерактиву	12
Тема 3. Технології створення й оформлення навчальних і наукових текстів.	19
Тема 4. Нотні редактори, цифрові музичні інструменти та онлайн-сервіси для музично-теоретичного тренінгу.	25
Тема 5. Створення мультимедійного освітнього та художньо-просвітницького контенту.	31
Тема 6. Технології штучного інтелекту в музично-педагогічній діяльності..	37
Індивідуальні навчально-дослідні завдання (ІНДЗ).....	44
3. КОНТРОЛЬНІ ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ САМОСТІЙНОЇ ТА ІНДИВІДУАЛЬНОЇ НАВЧАЛЬНО-ТВОРЧОЇ РОБОТИ.....	46
4. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА	50

1. МЕТА ЗАВДАННЯ І СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ

«Сучасні інформаційно-комунікаційні технології та мультимедіа в освіті (за професійним спрямуванням)»: сформувати у здобувачів систему спеціальних знань про особливості використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій і мультимедійних засобів в професійній діяльності вчителя музичного мистецтва; забезпечити оволодіння практичними навичками використання цифрових інструментів для організації освітнього процесу; сформувати інформаційно-цифрову компетентність майбутніх учителів музичного мистецтва як складову їхньої професійної культури.

Сформувати мотивацію щодо використання набутих знань у професійній діяльності.

Дозвіл на використання ШІ: здобувачам вищої освіти дозволено використання генеративних інструментів штучного інтелекту (ШІ) для виконання письмових робіт, наукових досліджень та інших завдань. Однак робота повинна містити оригінальні висновки, аналіз та критичне осмислення.

Очікувані програмні результати навчання

ПРН 4. Застосовувати інноваційні технології навчання освітньої галузі, зокрема технології розвитку в здобувачів освіти критичного мислення.

ПРН 5. Добирати електронні (цифрові) освітні ресурси, оцінювати їх ефективність для досягнення навчальних цілей, використовувати їх для організації та управління освітнім процесом, створювати (за потреби) нові електронні освітні ресурси.

ПРН 15. Демонструвати використання методичного інструментарію, організаційних та цифрових технологій, ефективних форм музично-педагогічної, художньо-просвітницької діяльності.

ПРН 19. Використовувати мультимедійні технічні засоби, новітні інформаційні та цифрові технології для аранжування, звукового монтажу музичних творів, організації музичного супроводу культурно-розважальних подій.

Очікувані результати вивчення дисципліни

знати:

- поняття, види та функції сучасних інформаційно-комунікаційних технологій і мультимедіа в освіті;
- моделі організації освітнього процесу (очна, дистанційна, змішана) та відповідні цифрові сервіси, умови безпечної організації цифрового робочого місця.
- принципи добору, оцінювання ефективності та створення, зміни та модифікації електронних освітніх ресурсів, механізми захисту авторських прав;
- інструменти цифрової співпраці, інтерактивні сервіси та хмарні технології для безперервного професійного розвитку педагога;

- методичні засади використання ІКТ у музично-педагогічній, художньо-просвітницькій і культурно-освітній діяльності з метою навчання здобувачів освіти, оцінювання, моніторингу й організації їхнього самоконтролю та відстеження прогресу в навчанні;
- правила критичного оцінювання інформації, критерії медіаграмотності;
- можливості мультимедійних і цифрових технологій для роботи з нотним текстом та музичним матеріалом;
- вимоги законодавства щодо академічної доброчесності, етичні норми професійного спілкування в цифровому середовищі (мережевий етикет);
- правила безпеки і захисту в цифровому середовищі, наслідки впливу цифрової інформації на людину.

уміти:

- застосовувати інноваційні цифрові технології та мультимедійні засоби в освітньому процесі;
- працювати з цифровими пристроями, їхнім базовим програмним забезпеченням, операційними системами, файловими структурами та мережею Інтернет;
- створювати й організовувати та адмініструвати онлайн-курси та навчальні заняття із використанням цифрових платформ;
- добирати, адаптувати, модифікувати, редагувати, комбінувати електронні (цифрові) освітні ресурси відповідно до навчальних цілей, створювати власні елементи цифрового контенту;
- використовувати інтерактивні дошки, сервіси візуалізації та інфографіки для підвищення наочності й активізації пізнавальної діяльності учнів;
- створювати навчальні та наукові тексти з дотриманням академічних стандартів, організовувати інформацію у вигляді мультимедійних презентацій;
- застосовувати нотні редактори, програми для відеомонтажу та інші мультимедійні засоби у професійній діяльності;
- використовувати інструменти штучного інтелекту для підготовки навчально-методичних матеріалів та створення музично-освітнього контенту, критично оцінюючи якість згенерованого контенту;
- використовувати відкриті електронні ресурси та професійні онлайн-спільноти для безперервного професійного розвитку, формувати і поповнювати власне електронне портфоліо.

Здобувачі, які використовують ШІ для допомоги у виконанні завдань, зобов'язані:

- у передмові зазначити факт використання ШІ у роботі.

- пояснити як саме ШІ допоміг у створенні тексту (генерація ідей, перевірка фактів, формулювання висновків).

- пояснити, які частини тексту були створені за допомогою ШІ і в яких аспектах внесено власні корективи

Процедура визнання результатів навчання, отриманих у неформальній освіті. Перезарахуванню підлягають лише ті результати навчання (знання, вміння), які відповідають програмним результатам навчання або змісту навчальних тем дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології та мультимедіа в освіті (за професійним спрямуванням)».

Унаслідок досягнення результатів навчання здобувачі вищої освіти в контексті змісту навчальної дисципліни мають опанувати такі компетентності:

Загальні компетентності:

ЗК 05. Здатність до генерування нових ідей, виявлення та розв'язання проблем, ініціативності та підприємливості.

ЗК 08. Здатність учитися й оволодівати сучасними знаннями, застосовувати їх у практичних ситуаціях.

ЗК 09. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

Спеціальні компетентності:

СК 04. Здатність використовувати інновації у професійній діяльності.

СК 06. Здатність ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) освітні ресурси.

СК 15. Здатність добирати і використовувати ефективні методики, художньо-педагогічні, організаційні та цифрові технології у практиці музичної освіти.

СК 19. Здатність використовувати мультимедійні технічні засоби, новітні інформаційні та цифрові технології для аранжування, звукового монтажу музичних творів, організації музичного супроводу культурно-розважальних подій.

ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№ теми	Назва теми Форма заняття	Кількість годин
1	<i>Воркшоп «Реєстрація та робота в Zoom та Teams»</i>	1
1	<i>Воркшоп «Створення навчального курсу в Google Classroom»</i>	1
1	<i>Тренінг «Проведення фрагменту уроку музичного мистецтва онлайн»</i>	1
2	<i>Воркшоп «Створення інтерактивної дошки в Padlet або Miro»</i>	1
2	<i>Практикум «Розробка онлайн-тесту у Google Forms»</i>	1
2	<i>Креатив-лабораторія «Музичний проєкт у Scratch»</i>	1
3	<i>Практикум «Оформлення тексту у Microsoft Word»</i>	1
3	<i>Воркшоп «Мультимедійна презентація у PowerPoint для уроку музичного мистецтва»</i>	1
3	<i>Практикум «Аналітика навчальних результатів у Excel»</i>	1
4	<i>Воркшоп «Створення та редагування партитури в MuseScore»</i>	1
4	<i>Тренінг «Можливості та функції синтезатора»</i>	1
4	<i>Тренінг «Онлайн-тренажери музичної теорії»</i>	1
5	<i>Дизайн-завдання зі створення мультимедійних презентацій «Canva та Genially для вчителя музичного мистецтва»</i>	1
5	<i>Кейс-завдання «Інфографіка та візуальні схеми у музично-освітньому процесі»</i>	1
5	<i>Креативна студія «Фрагмент відеоуроку з музичного мистецтва у Movavi Clips»</i>	1
6	<i>Практикум «ШІ як помічник у створенні навчальних завдань»</i>	1
6	<i>Воркшоп «ШІ у створенні мультимедійного контенту для уроків музичного мистецтва»</i>	1
6	<i>Дискусія «Етика використання ШІ вчителем музичного мистецтва»</i>	1
Разом		18

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин денна	Форми контролю
1	<i>ІКТ та освітнє середовище сучасного вчителя музичного мистецтва</i> Поняття ІКТ. Роль і функції в освіті. Цифрова компетентність вчителя музичного мистецтва. Моделі навчання: очне, змішане, дистанційне. Сервіси Zoom, Teams, Google	9	Індивідуальна, групова співбесіда

	Classroom.		усне опитування, перевірка практичних завдань, залік
2	<i>Цифрові інструменти співпраці, візуалізації та інтерактивну</i> Інтерактивні дошки (Padlet, Miro) у музичній освіті. Хмарні сервіси, інфографіка	9	
3	<i>Технології створення й оформлення навчальних і наукових текстів</i> Microsoft Word, PowerPoint, Excel у роботі майбутнього вчителя музичного мистецтва. Академічні стандарти: бібліографія, доброчесність, APA.	9	
4	<i>Нотні редактори, цифрові музичні інструменти та онлайн-сервіси для музично-теоретичного тренінгу</i> Нотний редактор MuseScore: інтерфейс, введення нот. Синтезатор у педагогічній роботі. Онлайн-сервіси для музично-теоретичного тренінгу: використання платформ Musictheory.net та Teoria	9	
5	<i>Створення мультимедійного освітнього та художньо-просвітницького контенту</i> Презентаційні середовища (Canva, Genially) для вчителя музичного мистецтва. Відеомонтаж для вирішення освітніх і художньо-просвітницьких задач: Movavi Clips, інтерактивні відео.	9	
6	<i>Технології штучного інтелекту в музично-педагогічній діяльності</i> ШІ для вчителя музичного мистецтва: генерація текстів, тестів, ідей уроків. Етика використання ШІ в музичній освіті.	9	
Разом		54	

2. МЕТОДИЧНІ ПОРАДИ ДО ВИКОНАННЯ ЗАВДАНЬ ЩОДО САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ЗА ЗМІСТОМ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1. Інформаційно-комунікаційні технології та освітнє середовище сучасного вчителя музичного мистецтва

Інформаційні процеси – це процеси передавання, опрацювання, зберігання інформації (отримання повідомлень, збереження повідомлень, пошук повідомлень, передавання повідомлень, опрацювання повідомлень).

Системи, які забезпечують здійснення інформаційних процесів, називають **інформаційними системами**.

Інформаційна система – це сукупність організаційних і технічних засобів, а також процесів, що забезпечують збирання, збереження, обробку та передачу інформації для задоволення потреб користувачів. Це будь-яка система, яка здійснює інформаційні процеси, такі як комп'ютери, смартфони, системи керування польотами літаків, бібліотеки тощо.

Технологія – це сукупність знань, методів, процесів та інструментів, які застосовуються для досягнення конкретних практичних цілей, вирішення задач.

Інформаційна технологія – це сукупність методів і прийомів, що використовуються з метою збирання, зберігання, опрацювання, розповсюдження, відображення та використання різноманітних даних задля інтересів і потреб користувачів.

Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) – це сукупність методів, засобів та технологій, призначених для збору, обробки, зберігання та поширення інформації.

Цифровий слід – це запис активності в Інтернеті. Він показує відвідані сервіси і сайти, дані, якими поділилися користувачі.

Конфіденційна інформація – це інформація про фізичну особу, а також інформація, доступ до якої обмежено. Доступ до такої інформації та її поширення можливі лише за згодою її власників.



Завдання: перевірити надійність паролів

Паролі: |1e8e5d3!%

|@x@rcis@@@v@ryday1853

Інформаційне сміття – це будь-яка інформація, яка утворюється у процесі людської чи цифрової діяльності і не має подальшого використання внаслідок її особливостей.

Інформація стає інформаційним сміттям, коли вона має одну з вказаних характеристик:

- є набором випадкових символів, які не мають жодного значення,
- недостовірна,
- неперевірна або неякісно перевірена,
- застаріла і не є цікавою навіть для історії,
- корисна, але повторена непотрібно кількість разів.

Різновидом інформаційного сміття є **дезінформація**.

Варто мати на увазі, що якщо інформацію можна довести – це **факт**.

Якщо інформація містить особисту оцінку – це **думка**.

Якщо інформація стверджується чи заперечується – це **судження**.

Якщо факт перебільшується, узагальнюється чи розглядається однобоко – це **упередження**.

Якщо присутні **емоційне забарвлення** – це думка, судження, упередження.

Наприклад, факт: Марта виконала грамотно музичний твір. Думка: Марта готувалася до виконання дуже ретельно. Судження: Марта дуже добре грає на фортепіано. Упередження: Тільки Марта може так зіграти на фортепіано.



В Інтернеті є особливий сервіс, який забезпечує користувачам можливість віддаленого зберігання та опрацювання даних – це **хмарні обчислення**. Завдяки хмарним обчисленням користувачі Інтернету можуть зберігати свої дані віддалено. Оскільки сервери хмарних обчислень великі, містяться віддалено від нас, то їм, власне, і придумали таку назву – хмарні.

Хмара – це деякий сервер або мережа розподілених центрів опрацювання даних, де зберігаються дані та програми, які використовують користувачі за допомогою глобальної мережі. Доступ до даних на такому сервері здійснюється через мережу з будь-якого комп'ютера за зареєстрованим іменем користувача, логіном та паролем.



ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 1

ІКТ та освітнє середовище сучасного вчителя музичного мистецтва

Завдання 1. Реєстрація та робота в Zoom

Мета: Ознайомитися з інструментами онлайн-платформи Zoom.

Інструкція до виконання:

1. Зареєструватися на платформі Zoom.
2. Запросити учасників за допомогою посилання.
3. Ознайомитися з можливостями демонстрації екрану, чату та реакцій.
4. Спробувати функцію запису заняття.

Очікуваний результат: запис фрагмента заняття.

Завдання 2. Використання Google Classroom

Мета: Навчитися створювати навчальний курс у Google Classroom.

Інструкція до виконання:

1. Увійти в Google Classroom.
2. Створити новий навчальний курс (наприклад: «Основи музичного мистецтва»).
3. Додати опис курсу та зображення.
4. Створити перше завдання або матеріал (наприклад, розмістити посилання на відео чи текстовий файл).
5. Додати хоча б одного учасника за допомогою коду курсу.

Очікуваний результат: створений курс із завданням або матеріалом.

Завдання 3. Проведення міні-уроку музичного мистецтва онлайн

Мета: Спробувати себе в ролі вчителя музичного мистецтва в онлайн-форматі.

Інструкція до виконання:

1. Підготуйте короткий фрагмент міні-уроку (5–7 хвилин) з будь-якої теми музичного мистецтва.
 2. Оберіть одну з платформ (Zoom або Google Classroom) для проведення.
 3. Продемонструйте свій міні-урок, використовуючи мультимедійні матеріали (наприклад, музичний твір, відео чи нотний фрагмент).
 4. Організуйте невелику взаємодію з аудиторією (питання, коротке обговорення).
- Очікуваний результат: проведений міні-урок із використанням ІКТ.

Тема 2. Цифрові інструменти співпраці, візуалізації та інтерактиву

Інтерактивні дошки: Padlet та Miro

Інтерактивні онлайн-дошки – це цифрові інструменти, які дозволяють користувачам створювати спільний простір для роботи з інформацією. Вони поєднують у собі можливості візуалізації, комунікації та спільної творчості. Основна ідея полягає в тому, що кожен учасник може в режимі реального часу додавати записи, зображення, відео, документи, коментувати та взаємодіяти з матеріалом інших.

Це робить такі дошки незамінними для:

- командної роботи й проєктної діяльності;
- навчання (шкільного, університетського, корпоративного);
- творчих ідейних сесій (брейнштормів);
- візуалізації знань і даних.

Серед найбільш відомих платформ цього типу – **Padlet** і **Miro**.

Padlet – це інтерактивна онлайн-дошка, яка виглядає як стіна, на яку користувачі можуть «прикріплювати» нотатки, посилання, зображення, відео чи інші мультимедійні об'єкти.

Основні можливості:

- **Різні формати відображення:**
 - «стіна» (дошка з нотатками в довільному порядку),

- «стрічка» (послідовні записи),
- «сітка» (упорядковане розташування),
- «хронологія» (лінія часу),
- «карта» (географічна прив'язка нотаток).
- **Мультимедійність** – можливість додавати текст, фото, відео, аудіо, документи, посилання.
- **Спільна робота** – кілька користувачів можуть одночасно редагувати дошку.
- **Мобільність** – доступна як у браузері, так і через мобільний застосунок.
- **Безпека і налаштування приватності** – дошку можна зробити відкритою, доступною лише за посиланням або обмежити перегляд/редагування.

Як використовується в освіті:

- **Збір ідей:** студенти залишають свої відповіді, думки чи запитання.
- **Візуалізація навчального матеріалу:** викладач додає презентаційні матеріали, які зручно переглядати.
- **Групові проєкти:** кожна команда створює власну дошку для дослідження теми.
- **Рефлексія:** студенти після заняття пишуть, що нового вони дізналися, що залишилося незрозумілим.
- **Творчі завдання:** створення колажів, інтерактивних постерів.

Miro – це інтерактивна дошка з розширеним функціоналом для командної роботи. Вона більше орієнтована на візуалізацію складних процесів і проєктів.

Основні можливості:

- **Безмежне полотно** – дошка може розширюватися у всі сторони, що дозволяє розмістити необмежену кількість об'єктів.
- **Широкий набір інструментів:** стікери, фігури, стрілки, діаграми, таблиці, інтегровані шаблони.
- **Інтерактивність** – спільна робота в реальному часі, з можливістю коментування, голосування, додавання реакцій.
- **Готові шаблони** – для брейнштурмів, майндмепів, канбан-дошок, дорожніх карт, бізнес-моделей тощо.
- **Інтеграція з іншими сервісами** – Google Drive, Slack, Microsoft Teams, Zoom.
- **Візуалізація процесів** – можливість будувати схеми, карти знань, бізнес-процеси.

Використання в освіті:

- **Спільне створення майндмепів** – для аналізу теми або планування проєкту.
- **Брейнштурмінг** – студенти швидко генерують ідеї та групують їх у логічні блоки.

- **Канбан-дошки** – організація завдань за етапами («зробити», «у процесі», «виконано»).

- **Схеми та діаграми** – для кращого розуміння зв'язків між поняттями.

- **Інтерактивні заняття** – викладач може створювати вправи, які студенти виконують прямо на дошці.

Порівняння Padlet і Miro

Характеристика	Padlet	Miro
Основна ідея	Проста, візуальна стіна для нотаток та матеріалів	Безмежне полотно для складної командної роботи
Орієнтація	Освіта, творчі завдання, рефлексія	Бізнес, управління проектами, глибока візуалізація
Простота використання	Дуже проста, інтуїтивна	Потрібен час на освоєння
Мультимедіа	Текст, фото, відео, аудіо	Мультимедіа + інтеграції, шаблони
Найкраще підходить для	Школа, університет, швидкі завдання	Командні проекти, стратегічні сесії, складні схеми

І **Padlet**, і **Miro** – це ефективні інструменти для організації співпраці, інтерактиву та візуалізації.

- **Padlet** підійде для швидкої та простої взаємодії (збір ідей, обмін думками, творчі завдання).

- **Miro** – для більш глибокої роботи з інформацією, планування складних процесів, командних проєктів та аналітики.

Використання цих платформ у навчанні та професійній діяльності допомагає зробити процес пізнання більш інтерактивним, візуально привабливим і ефективним.

Сучасна освіта дедалі більше переходить у цифровий формат. Одним із ключових інструментів цього процесу є **хмарні сервіси** – онлайн-платформи, що дозволяють зберігати, редагувати та обмінюватися файлами без потреби встановлювати спеціальні програми на комп'ютер.

У сфері освіти хмарні сервіси створюють умови для:

- спільної роботи студентів і викладачів;
- організації групових проєктів;
- доступу до навчальних матеріалів у будь-який час і з будь-якого пристрою;

- підвищення інтерактивності та візуалізації навчального процесу.

Google Workspace for Education

Google Workspace – це набір хмарних сервісів від компанії Google, які активно використовуються в освіті.

Основні інструменти:

- **Google Документи** – текстовий редактор, де кілька користувачів одночасно можуть працювати над спільним текстом, залишати коментарі, пропонувати правки.

- **Google Таблиці** – аналог Excel, але в онлайн-режимі. Дозволяє зручно опрацьовувати дані, будувати діаграми, організовувати таблиці для спільних проєктів.

- **Google Презентації** – інструмент для створення слайд-презентацій. Підтримує одночасну роботу групи студентів над одним проєктом.

- **Google Форми** – це онлайн-інструмент для створення опитувань, анкет, тестів та збору інформації від користувачів

Приклади застосування в освіті:

- створення спільних дослідницьких проєктів;
- проведення групових опитувань та анкетування (у поєднанні з Google Forms);
- колективне редагування курсових і наукових робіт;
- підготовка презентацій до виступів.

Microsoft 365 для освіти

Microsoft 365 – ще один потужний пакет хмарних інструментів, який широко застосовується у навчальному середовищі.

Основні інструменти:

- **Word Online** – хмарний текстовий редактор із можливістю спільної роботи, коментування, відстеження змін.

- **Excel Online** – для роботи з великими масивами даних, побудови таблиць, графіків, статистичних розрахунків.

- **PowerPoint Online** – для створення презентацій із можливістю інтегрованої командної роботи.

Особливість Microsoft 365

До сервісу входять **інтегровані інструменти для спілкування**:

- **Microsoft Teams** – платформа для онлайн-занять, спільної роботи над файлами, проведення відеоконференцій.
- **OneDrive** – хмарне сховище для безпечного зберігання файлів і зручного обміну ними.

Використання в освіті:

- проведення онлайн-занять та консультацій;
- групова робота над завданнями та проектами;
- створення спільних презентацій, досліджень;
- використання Excel для аналізу даних у наукових роботах.

Ключові переваги хмарних сервісів у навчанні

1. **Доступність з будь-якого пристрою** – комп'ютера, планшета чи смартфона.
2. **Автоматичне збереження** – робота не втрачається навіть у разі раптового вимкнення світла чи Інтернету.
3. **Зручний спільний доступ** – можна надати права перегляду, редагування або коментування.
4. **Економія ресурсів** – не потрібно встановлювати ліцензійні програми на кожен пристрій.
5. **Підвищення інтерактивності** – можливість створювати інфографіку, карти знань, презентації, інтегрувати мультимедіа.
6. **Формування цифрових навичок** – студенти вчаться працювати з сучасними технологіями, що важливо для їхнього професійного майбутнього.

Хмарні сервіси – це не лише інструмент зберігання файлів, а й **основа сучасного інтерактивного навчання**. Вони дають змогу студентам і викладачам працювати спільно, швидко обмінюватися ідеями, створювати презентації, інфографіку та карти знань.

Завдяки Google Workspace та Microsoft 365 навчання стає більш ефективним, зручним і доступним, а студенти отримують можливість розвивати **критичне мислення, комунікативні навички та цифрову грамотність**.

Scratch – це візуальне середовище програмування, розроблене для дітей і початківців, яке дозволяє створювати власні анімації, ігри, інтерактивні історії та презентації.

Основні особливості:

- **Блокове програмування** – замість написання коду використовуються готові блоки-команди, які легко поєднувати.
- **Інтерактивність** – можливість створювати персонажів (спрайтів), додавати рух, звук, анімацію.
- **Творчість і навчання** – Scratch поєднує логіку програмування з мистецтвом, музикою та дизайном.
- **Онлайн-спільнота** – учні можуть ділитися своїми проектами та надихатися роботами інших.

Використання в мистецькій освіті:

- **Інтерактивність:** діти не просто слухають музику, а самі її створюють.
- **Творчий розвиток:** поєднання програмування, малювання та музики.
- **Мотивація:** грайливий підхід викликає інтерес навіть у тих, хто не має музичної підготовки.
- **Міждисциплінарність:** Scratch поєднує музику, інформатику, математику, образотворче мистецтво.

Scratch у навчанні музики дає можливість дітям відчувати себе **композиторами, виконавцями й програмістами одночасно**. Це сучасний спосіб зробити уроки або заняття музичного мистецтва інтерактивними, цікавими й більш наближеними до цифрової культури дітей.

ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 2

Цифрові інструменти співпраці, візуалізації та інтерактиву

Завдання 1. Створення інтерактивної дошки в Padlet або Miro

Мета: Ознайомитися з можливостями інтерактивних онлайн-дошок для організації співпраці та візуалізації навчального матеріалу.

Інструкція до виконання:

1. Зареєструватися на платформі **Padlet** або **Miro**.
2. Створити дошку для роботи з учнями (наприклад, «Історія музики», «Відомі композитори», «Мої улюблені музичні твори»).
3. Додати різні об'єкти: текст, зображення, посилання або відео.

Очікуваний результат: інтерактивна дошка з розміщеними матеріалами та можливістю спільної роботи.

Завдання 2. Створення тесту у Google Forms

Мета: Навчитися використовувати Google Форми для перевірки знань учнів.

Інструкція до виконання:

1. Увійти до **Google Forms**.
2. Створити тест із 5–7 запитань на музичну тему (наприклад, «Музичні інструменти», «Жанри музики», «Життя і творчість композиторів»).
3. Використати різні типи запитань: з вибором відповіді, з кількома правильними варіантами, коротка відповідь.
4. Додати правильні відповіді та налаштувати автоматичне виставлення балів.
5. Надати доступ до тесту за допомогою посилання.

Очікуваний результат: готовий онлайн-тест із кількома типами запитань і налаштованою системою оцінювання.

Завдання 3. Створення музичного проєкту у Scratch

Мета: Ознайомитися з можливостями Scratch для інтерактивної творчості та розвитку музичного мислення учнів.

Інструкція до виконання:

1. Увійти до середовища **Scratch**.
2. Створити простий музичний проєкт (наприклад, діалог музикантів, педагога з учнем тощо).
3. Зберегти проєкт і надати збережений файл для перегляду.

Очікуваний результат: інтерактивний музичний проєкт у Scratch, який поєднує звук і візуальний супровід.

Тема 3. Технології створення й оформлення навчальних і наукових текстів.

Використання Microsoft Word для підготовки навчальних і наукових матеріалів:

У програмі Microsoft Word можна здійснювати якісне оформлення текстів, дотримуючись вимог до шрифту, абзаців, відступів, нумерації та оформлення посилань. Важливим інструментом є робота зі стилями, які дозволяють автоматично застосовувати єдине форматування до заголовків, підзаголовків та основного тексту, що значно полегшує редагування документа. Також особлива увага приділяється створенню структурованих документів: змісту, колонтитулів, списків літератури, таблиць і додатків. Це забезпечує зручність у використанні, полегшує навігацію й надає документу наукового вигляду. Таким чином, Microsoft Word виступає не лише текстовим редактором, а й потужним інструментом для підготовки сучасних навчальних та наукових праць.

Використання Microsoft PowerPoint для підготовки мультимедійних презентацій:

Використання Microsoft PowerPoint для підготовки мультимедійних презентацій займає важливе місце у сучасному освітньому процесі, адже ця програма дозволяє поєднувати різні види інформації та представляти її у зручному і наочному форматі. Презентація створюється як послідовність слайдів, які можуть містити текст, ілюстрації, схеми, таблиці, графіки, фотографії, аудіо- та відеофайли. Це дає можливість організувати матеріал не лише логічно, але й емоційно насичено, що особливо важливо для навчання у мистецькій сфері.

Завдяки вбудованим інструментам PowerPoint викладач або студент може створювати структуровані презентації, у яких матеріал викладається крок за кроком. Анімаційні ефекти та переходи між слайдами допомагають зосередити увагу слухачів на ключових моментах, підкреслити важливі терміни або ілюстрації, забезпечити плавність переходу від однієї частини змісту до іншої. Це робить сприйняття інформації більш динамічним та інтерактивним.

Особливо значущим є використання PowerPoint у навчанні музичного мистецтва. У презентації можна розмістити портрети композиторів, ноти, фрагменти музичних партитур, а також інтегрувати аудіозаписи виконання музичних творів. Крім того, у слайди легко вставляються відеофрагменти з концертів або навчальних занять, що дозволяє учням не лише читати або слухати, а й бачити приклади візуально. Такий підхід створює ефект присутності, розширює можливості засвоєння матеріалу та сприяє розвитку музично-естетичного сприйняття.

Таким чином, Microsoft PowerPoint є універсальним інструментом для створення мультимедійних освітніх ресурсів, які поєднують інформативність, наочність та емоційний вплив. У навчанні музичного мистецтва його застосування відкриває додаткові можливості для творчої презентації навчального матеріалу, а також для розвитку інтересу студентів до предмета.

Використання Microsoft Excel:

Використання Microsoft Excel у професійній діяльності має важливе значення, оскільки ця програма є універсальним інструментом для обробки, систематизації та аналізу даних. Вона дозволяє значно полегшити організаційні та аналітичні процеси, які супроводжують навчання і виховання учнів у мистецькій сфері.

Одним із практичних напрямів застосування Excel є створення розкладу занять чи репетицій. Завдяки таблицям можна чітко відобразити час проведення уроків, індивідуальних занять або колективних репетицій, зазначити склад учнівських груп, а також внести необхідні примітки щодо підготовки чи зміни у графіку. Це сприяє оптимальній організації навчального процесу та дозволяє швидко вносити корективи у разі потреби.

Важливим завданням майбутнього педагога є контроль відвідуваності. У Excel можна легко створити електронний журнал, де позначатиметься присутність або відсутність учнів на заняттях. Такий облік допомагає простежити регулярність навчання та вчасно виявити пропуски, що впливають на якість засвоєння матеріалу. Крім того, використання формул дає змогу автоматично підраховувати кількість відвіданих чи пропущених занять кожним учнем.

Окремо слід відзначити можливості Excel для ведення статистики результатів навчання. Вчитель може вносити оцінки за кожний урок або контрольний захід, а програма автоматично обчислює середній бал, динаміку результатів, визначає сильні та слабкі сторони учня. Це є цінним не лише для викладача, а й для самого студента, оскільки дозволяє здійснювати самоконтроль і бачити власний прогрес у навчанні.

Відстеження прогресу в навчанні стає більш наочним завдяки використанню діаграм і графіків. Excel надає широкий вибір інструментів для візуалізації даних, зокрема гістограм, кругових діаграм, лінійних графіків. Це дає можливість представити результати роботи як у кількісному, так і у якісному вимірі. Наприклад, можна побудувати діаграму рівнів навчальних досягнень («низький», «середній», «достатній», «високий») і таким чином отримати наочну картину загального стану класу або ансамблю.

Таким чином, Microsoft Excel виступає не лише як засіб для роботи з цифрами, але і як інструмент організації навчального процесу, контролю та аналізу результатів. Для майбутнього педагога володіння Excel означає здатність ефективно планувати освітню діяльність, забезпечувати прозорість оцінювання, стимулювати учнів до самоконтролю та робити навчання більш структурованим і сучасним.

Академічні стандарти і доброчесність:

У процесі підготовки письмових робіт особлива увага звертається на недопущення порушення здобувачами правил академічної доброчесності. Дотримання академічної доброчесності здобувачами освіти передбачає:

- самостійне та добросовісне виконання роботи, відповідальне ставлення до

своїх обов'язків;

- надання достовірної інформації про результати власної діяльності під час написання роботи, використанні методики досліджень і джерела інформації;
- повага до честі та гідності інших осіб;
- посилання на джерела інформації у разі запозичення ідей, розробок, тверджень, відомостей;
- дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права;
- використання в роботі лише перевірених та достовірних джерел інформації, грамотне посилання на них;
- у разі виникнення труднощів під час написання роботи звернення до інших за допомогою, яка є у межах прийнятих процедур, зокрема консультування провідних науковців (щодо редагування тексту, обговорення власних ідей тощо на студентських конференціях).

Варто розуміти основні атрибути академічної культури, яка передбачає не лише академічну доброчесність, але й відповідні види функціональної грамотності, як-от: академічна, інформаційна та міжкультурна. Ці види грамотності унеможливають академічну недоброчесність, оскільки забезпечуютьтаке:

– володіння культурою академічного мовлення, читання, висловлювання, здатність аргументовано висловити власну позицію, що надає впевненості в собі і забезпечує сміливість висловлення та презентування своїх власних ідей;

– здатність пошуку інформації з різних джерел і вміння поставитися до неї критично, відрізнити неправдивість інформації, розуміти та визначити наявність плагіату або некоректного цитування в джерелах, які знайдені в інтернеті; це збагачує критичне мислення та допомагає застосовувати наукові тексти, цитати в них з максимальною ефективністю та продуктивністю;

– розширення спектру знань, зокрема, знання з інших галузей, але дотичних до проблеми; знання інших культур, цінностей.

Слід усвідомлювати основні атрибути порушення академічної доброчесності. До порушень академічної доброчесності належать:

- **Плагіат**, що характеризується наявністю прямих запозичень чужих текстів, їх фрагментів, без відповідних посилань. У межах написання роботи запозичення можуть бути як з усіх друкованих та електронних джерел, захищених раніше курсових та випускних кваліфікаційних робіт, кандидатських і докторських дисертацій, дисертацій на здобуття ступеня доктора філософії. Згідно Закону України, «**Академічний плагіат** – це «оприлюднення (частково або повністю) наукових (творчих) результатів, отриманих іншими особами, як результатів власного дослідження (творчості) та/або відтворення опублікованих текстів (оприлюднених творів мистецтва) інших авторів без зазначення авторства» (Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII «Про освіту», стаття 42, частина 4).

- **Фальсифікація** – процедура, яка передбачає підробку або заміну вихідних даних для доведення ймовірних «правильних висновків».

- **Фабрикація** – процедура, якою передбачено використання неправдивих даних як основу для аналізу, вигадування фактів, яких насправді не було, або

вигадування результатів дослідження.

- **Помилковим** вважається цитування, яке має посилання на джерело, яке такої інформації не містить.

Авторське право. Механізми захисту авторських прав:

Авторське право – це сукупність норм, що регулюють відносини, пов'язані зі створенням і використанням творів науки, літератури, мистецтва та забезпечують охорону прав їхніх авторів. Воно ґрунтується на визнанні за автором немайнових прав (право на авторство, на ім'я, на захист честі та репутації) та майнових прав (право дозволяти або забороняти використання твору, отримувати винагороду за його використання).

Механізми захисту авторських прав реалізуються як у національному, так і в міжнародному правовому полі. До них належать:

- **Правова охорона:** реєстрація авторського права або депонування твору, що підтверджує авторство та дату створення. В Україні цим займається Міністерство економіки через відповідні структурні підрозділи.
- **Договірні механізми:** укладання ліцензійних чи авторських договорів, що визначають умови використання твору, розмір винагороди та обмеження щодо передачі прав.
- **Технічні засоби захисту:** використання водяних знаків, спеціальних цифрових кодів, обмежень доступу до файлів (DRM-технології).
- **Судовий захист:** звернення до суду у випадку порушення авторських прав для відшкодування матеріальної та моральної шкоди, вилучення незаконно розповсюджених копій творів.
- **Адміністративний захист:** діяльність державних органів, що здійснюють контроль за дотриманням авторських прав (наприклад, Антипіратські кампанії, робота з онлайн-платформами щодо блокування нелегального контенту).
- **Міжнародний захист:** діє завдяки участі держав у міжнародних угодах (Бернська конвенція, Всесвітня конвенція про авторське право, договори ВОІВ). Це дозволяє авторам захищати свої твори і за межами країни походження.

ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 3

Завдання 1 Вимоги до структури та оформлення курсової роботи

Мета: Ознайомити із вимогами до написання та оформлення курсової роботи; навчити структурувати матеріал відповідно до академічних стандартів;

відпрацювати навички правильного оформлення окремих елементів курсової роботи.

Інструкція до виконання:

1. Ознайомитися з поданими вимогами до оформлення курсової роботи.
2. Розглянути приклад курсової роботи (наданий викладачем) і визначити, як реалізовані такі елементи:
 - титульний аркуш (структура та реквізити);
 - зміст (правильність формулювань, відображення структури роботи);
 - вступ;
 - основна частина (поділ на розділи та підрозділи, відповідність вимогам);
 - висновки (до розділів і загальні);
 - список використаних джерел (оформлення за стандартом).
3. Проаналізувати дотримання технічних вимог: шрифт, поля, інтервал, абзаци, заголовки.
4. Скласти макет курсової роботи за зразком. Назва файла – *Прізвище_Курсова робота*

Очікуваний результат: визначення обов'язкових структурних елементів курсової роботи; розуміння правил технічного оформлення тексту.

Завдання 2. Складання бібліографічного списку джерел за темою дослідження

Мета: Навчитися правильно добирати та оформлювати бібліографічні джерела відповідно до державних стандартів та академічних вимог.

Інструкція до виконання:

1. Оберіть тему (наприклад, «Сучасні ІКТ в музичній освіті», «Використання мультимедійних технологій у навчанні» тощо).
2. Знайдіть не менше 5 джерел з різних ресурсів: книги, статті, електронні матеріали, дисертації, матеріали конференції тощо (див. Посібник apa-style)
3. Оформіть знайдені джерела відповідно до вимог, описаних у Посібнику.
4. Створіть список використаних джерел у документі *Прізвище_Курсова робота* у відповідному розділі (**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**)

5. За бажанням, додайте гіперпосилання на онлайн-доступ до джерел.

Очікуваний результат: оформлений бібліографічний список (5-7 позицій), що відповідає вимогам академічної доброчесності та стандартам оформлення.

Завдання 3: Робота з таблицями та діаграмами в Microsoft Excel

Мета: навчитися вводити та обробляти дані в електронній таблиці, автоматично розраховувати середній бал учнів і створювати візуалізацію результатів у вигляді гістограми.

Інструкція до виконання:

1. Створіть у Excel таблицю «Успішність учнів».
 - У першому стовпці запишіть **прізвище та ім'я учнів** (не менше 10).
 - У наступних стовпцях внесіть **оцінки за кожен урок** (наприклад, за 5–8 уроків).
 - Додайте стовпець «**Середня оцінка**».
2. Використайте формулу `=AVERAGE(...)`, щоб автоматично розрахувати середнє значення оцінок кожного учня.
3. На основі середніх оцінок визначте рівні навчальних досягнень:
 - низький (1–3 бали),
 - середній (4–6 балів),
 - достатній (7–9 балів),
 - високий (10–12 балів).
4. Підрахуйте кількість учнів, які належать до кожного рівня.
5. Побудуйте **гістограму (стовпчикову діаграму)**, що відображає розподіл учнів за рівнями навчальних досягнень.

Очікуваний результат: готова електронна таблиця з внесеними даними, автоматичним розрахунком середнього балу та побудованою гістограмою розподілу учнів за рівнями успішності.

Змістовий модуль II. Мультимедіа в художньо-педагогічній діяльності вчителя музичного мистецтва

Тема 4. Нотні редактори, цифрові музичні інструменти та онлайн-сервіси для музично-теоретичного тренінгу.

Стрімкий розвиток цифрових технологій суттєво трансформує сучасну музичну освіту, відкриваючи нові можливості для навчання, творчості, комунікації та професійного розвитку майбутніх учителів музичного мистецтва. Цифрові інструменти перестають бути лише допоміжними засобами навчання й стають важливими компонентами професійної компетентності сучасного педагога-музиканта.

Особливого значення набувають нотні редактори, цифрові музичні інструменти та онлайн-платформи для музично-теоретичної підготовки. Їх використання дозволяє оптимізувати освітній процес, забезпечити індивідуалізацію навчання, розширити можливості творчої діяльності та підвищити мотивацію здобувачів освіти.

1. Нотні редактори як засіб цифрової музичної творчості

Одним із найбільш поширених інструментів цифрової музичної освіти є нотні редактори. Вони дозволяють створювати, редагувати, відтворювати та друкувати музичні партитури, що суттєво спрощує роботу викладача та здобувача освіти.

Нотні редактори використовуються для:

- підготовки навчальних матеріалів;
- створення аранжувань;
- написання музичних творів;
- аналізу партитур;
- розвитку навичок музичного письма;
- підготовки концертного репертуару.

У сучасній практиці найбільш доступним та популярним є нотний редактор MuseScore.

2. MuseScore як універсальний нотний редактор

Загальна характеристика програми

MuseScore є безкоштовним кросплатформним нотним редактором з відкритим програмним кодом. Програма підтримує професійний рівень нотного набору та широко використовується в музичній освіті, композиторській діяльності та виконавській практиці.

Популярність MuseScore зумовлена кількома перевагами:

- безкоштовним доступом;
- підтримкою української мови;
- широким функціоналом;
- можливістю експорту в різні формати;

- активною міжнародною спільнотою користувачів.

Завдяки цьому програма є ефективним інструментом для підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва.

Основи роботи з MuseScore

Початкове опанування програми передбачає ознайомлення з її інтерфейсом.

Основними елементами є:

- робоче поле партитури;
- панель інструментів;
- палітра музичних символів;
- панель властивостей;
- навігаційні інструменти.

Особливу увагу слід приділити способам введення нотного тексту.

У MuseScore можна вводити ноти:

- за допомогою комп'ютерної клавіатури;
- мишею;
- MIDI-клавіатури;
- цифрового фортепіано.

Після введення нот користувач може редагувати:

- висоту звуків;
- ритмічну організацію;
- динамічні позначення;
- штрихи;
- артикуляцію;
- темпові вказівки.

Розширені можливості роботи з партитурою

Сучасний учитель музичного мистецтва повинен володіти навичками професійного оформлення нотного матеріалу.

Для цього MuseScore пропонує:

Роботу з кількома голосами

Можна створювати поліфонічні твори та складні ансамблеві партитури.

Використання музичних символів

Програма підтримує:

- ліги;
- форшлагги;
- тріолі;
- динамічні позначення;
- агогічні відтінки;
- спеціальні виконавські ремарки.

Текстові елементи

До партитури можна додавати:

- назву твору;
- авторство;

- темпові позначення;
- тексти вокальних творів;
- методичні коментарі.

Відтворення та експорт

Важливою перевагою є можливість миттєво прослухати створену партитуру. Готовий матеріал експортується у формати:

- PDF;
- MIDI;
- MusicXML;
- MP3.

Це значно полегшує створення навчально-методичних матеріалів та організацію дистанційного навчання.

3. Цифрові музичні інструменти в освітньому процесі

Сучасна музична освіта активно використовує цифрові музичні інструменти, серед яких особливе місце займають синтезатори.

Синтезатор є електронним музичним інструментом, який здатний генерувати, модифікувати та відтворювати широкий спектр звуків.

Його використання в освітньому процесі дозволяє:

- демонструвати різні тембри;
- аналізувати гармонічні структури;
- моделювати оркестрове звучання;
- здійснювати аранжування;
- розвивати навички музичного слуху.

Навчальний потенціал синтезатора

Для майбутнього вчителя музичного мистецтва синтезатор є універсальною цифровою лабораторією.

Він дозволяє демонструвати:

- інтервали;
- акорди;
- гармонічні послідовності;
- ладові системи;
- принципи інструментування.

Завдяки різноманітності тембрів здобувачі можуть порівнювати звучання різних музичних інструментів та вивчати особливості оркестрового мислення.

Сучасні функції цифрових синтезаторів

Більшість сучасних синтезаторів мають вбудовані:

- секвенсори;
- арпеджіатори;
- банки стилів;
- автоматичний акомпанемент;
- MIDI-інтерфейси.

Використання цих функцій дозволяє створювати невеликі музичні композиції, супроводи та навчальні приклади без залучення додаткового обладнання.

Особливо важливою є можливість підключення синтезатора до комп'ютера як MIDI-контролера для роботи з нотними редакторами та цифровими аудіостанціями.

4. Онлайн-сервіси для музично-теоретичного тренінгу

Однією з найважливіших тенденцій цифровізації музичної освіти є використання онлайн-платформ для самостійного навчання.

Такі ресурси забезпечують:

- доступність навчання у будь-який час;
- індивідуальний темп роботи;
- автоматичний контроль результатів;
- інтерактивну взаємодію;
- підвищення мотивації через елементи гейміфікації.

5. Musictheory.net як середовище музично-теоретичної підготовки

Musictheory.net є одним із найпоширеніших онлайн-ресурсів для вивчення музичної теорії.

Платформа містить:

- інтерактивні уроки;
- вправи з нотної грамоти;
- тренажери інтервалів;
- вправи на розпізнавання акордів;
- завдання з ритміки та метру.

Перевагою ресурсу є адаптація рівня складності відповідно до індивідуальних потреб користувача.

Платформа ефективно використовується як у формальній музичній освіті, так і в самостійній роботі студентів.

6. Teoria як засіб розвитку музичного слуху

Іншим популярним ресурсом є Teoria.

Особливістю сервісу є його орієнтація на розвиток:

- музичного слуху;
- гармонічного мислення;
- ритмічного відчуття;
- навичок читання нот з аркуша.

Серед основних можливостей платформи:

Інтервальний тренінг

Розпізнавання мелодичних та гармонічних інтервалів.

Акордовий аналіз

Визначення різних типів акордів та їх функціональних зв'язків.

Читання нот з листа

Розвиток швидкості та точності нотного читання.

Ритмічні диктанти

Удосконалення навичок ритмічного аналізу та нотного запису.

7. Методичні аспекти використання цифрових інструментів

Ефективне використання цифрових технологій потребує дотримання певних педагогічних принципів.

Серед них:

- педагогічна доцільність;
- відповідність віковим особливостям здобувачів;
- інтеграція з традиційними методами навчання;
- індивідуалізація освітнього процесу;
- розвиток творчої самостійності.

Цифрові інструменти повинні не замінювати музичну діяльність, а розширювати її можливості.

Отже, цифрові технології стають невід'ємною складовою сучасної музичної освіти. Нотні редактори, цифрові музичні інструменти та онлайн-сервіси створюють нові можливості для формування професійної компетентності майбутніх учителів музичного мистецтва.

Використання MuseScore сприяє розвитку навичок музичного письма та роботи з партитурою. Цифрові синтезатори забезпечують наочність музично-теоретичної підготовки та відкривають можливості для творчого експериментування. Онлайн-платформи Musictheory.net і Teoria створюють умови для індивідуалізованого музично-теоретичного тренінгу та розвитку музичного слуху.

Перспективи розвитку музичної освіти пов'язані з подальшою інтеграцією цифрових технологій у професійну підготовку педагогів-музикантів, що сприятиме підвищенню якості навчання та розвитку творчого потенціалу здобувачів освіти.

ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 4

Завдання 1. Створення партитури в нотному редакторі MuseScore

Мета: Ознайомитися з інтерфейсом MuseScore та навчитися створювати й редагувати нотний текст.

Інструкція до виконання:

1. Відкрити програму MuseScore та створити новий проєкт.
2. Ввести мелодію з 8-12 тактів/
3. Відредагувати нотний запис (додати розміри, динаміку, артикуляцію, темпові позначення).
4. Експортувати партитуру у формат MP3 та PDF.

Очікуваний результат: створена й оформлена партитура короткого музичного фрагмента у MuseScore.

Завдання 2. Виконання музичного твору на синтезаторі з автоакомпанементом

Мета: Розвинути навички гри з використанням автоакомпанементу для супроводу мелодії.

Інструкція до виконання:

1. Обрати на синтезаторі стиль автоакомпанементу (вальс, поп, джаз, марш тощо).
2. Підібрати просту мелодію (народну або дитячу пісню).
3. Налаштувати темп і ритмічний малюнок акомпанементу.
4. Виконати мелодію з використанням автоакомпанементу.
5. Записати коротке відео

Очікуваний результат: відеозапис виконання музичного фрагмента на синтезаторі з автоакомпанементом.

Завдання 3. Робота з онлайн-сервісами для музично-теоретичного тренінгу

Мета: Засвоїти принципи інтерактивного навчання теорії музики за допомогою онлайн-платформ.

Інструкція до виконання:

1. Відкрити сайти Musictheory.net або Teoria.com.
2. Обрати два-три тренінги (наприклад, розпізнавання інтервалів, акордів, нот на нотному стані).
3. Виконати завдання й переглянути результати.
4. Зробити скріншот виконаних вправ

Очікуваний результат: звіт (скріншоти) виконаних теоретичних тренінгів

Тема 5. Створення мультимедійного освітнього та художньо-просвітницького контенту.

Сучасна мистецька освіта розвивається в умовах активної цифровізації освітнього простору, що зумовлює необхідність використання нових засобів представлення навчальної інформації. Одним із найважливіших напрямів модернізації професійної підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва є створення мультимедійного освітнього та художньо-просвітницького контенту. Його використання дозволяє зробити навчальний процес більш наочним, інтерактивним і доступним, а також забезпечити ефективну комунікацію між викладачем та здобувачами освіти.

Мультимедійний контент поєднує різні способи подання інформації — текст, графіку, звук, відео, анімацію та інтерактивні елементи. Таке поєднання сприяє активізації різних каналів сприйняття інформації та створює умови для глибшого засвоєння навчального матеріалу.

1. Мультимедійний контент у музичній освіті: сутність та педагогічний потенціал

Мультимедійний освітній контент являє собою комплекс цифрових ресурсів, які інтегрують різні форми подання інформації та використовуються для реалізації освітніх цілей.

У музичній освіті мультимедійний контент може включати:

- електронні презентації;
- інтерактивні схеми;
- навчальні відео;
- аудіоматеріали;
- цифрові плакати;
- інфографіку;
- віртуальні виставки;
- інтерактивні вправи та вікторини.

Особливого значення набуває художньо-просвітницький контент, спрямований на популяризацію музичного мистецтва, ознайомлення здобувачів освіти з творчістю композиторів, виконавців, музичними стилями та культурними традиціями.

Застосування мультимедійних технологій дозволяє:

- підвищувати мотивацію до навчання;
- активізувати пізнавальну діяльність;
- розвивати художньо-образне мислення;
- забезпечувати індивідуалізацію навчання;
- стимулювати творчу активність здобувачів освіти.

2. Сучасні презентаційні середовища у музичній освіті

Одним із найбільш доступних інструментів створення мультимедійного контенту є сучасні презентаційні платформи, які забезпечують поєднання текстових, графічних, аудіо- та відеоматеріалів в єдиному цифровому продукті.

Canva

Canva є багатофункціональною онлайн-платформою для створення різноманітних освітніх матеріалів.

У музичній освіті Canva використовується для:

- створення презентацій;
- розроблення інфографіки;
- оформлення навчальних плакатів;
- створення відеороликів;
- підготовки рекламних і просвітницьких матеріалів.

Перевагами Canva є простота використання, велика кількість шаблонів та можливість колективної роботи над проектами.

Genially

Genially орієнтований на створення інтерактивного контенту та забезпечує високий рівень залучення користувачів.

Сервіс дозволяє створювати:

- інтерактивні презентації;
- освітні квести;
- навчальні карти;
- цифрові плакати;
- інтерактивні схеми;
- вікторини та тести.

Особливо корисним є використання Genially для створення матеріалів, які передбачають активну взаємодію здобувачів освіти з контентом.

3. Інтерактивні презентації як засіб активізації навчальної діяльності

Традиційна презентація поступово трансформується в інтерактивний освітній ресурс.

Сучасні цифрові середовища дозволяють створювати так звані «живі презентації», що поєднують:

- анімацію;
- відеофрагменти;
- музичні приклади;
- інтерактивні елементи;
- гіперпосилання;
- засоби зворотного зв'язку.

Інтерактивні презентації можуть містити:

- тестові завдання;
- вікторини;
- елементи гейміфікації;
- творчі завдання;

- музичні тренажери.

Такі можливості сприяють підвищенню активності здобувачів освіти та створюють умови для формувального оцінювання навчальних досягнень.

4. Візуалізація музичних понять засобами цифрових технологій

Однією з найскладніших проблем музичної освіти є пояснення абстрактних музично-теоретичних понять.

Сучасні цифрові технології дозволяють візуалізувати складні музичні явища через використання інфографіки, схем та навчальних карт.

Інфографіка

Інфографіка допомагає:

- систематизувати інформацію;
- демонструвати взаємозв'язки між поняттями;
- узагальнювати навчальний матеріал;
- представляти статистичні та історичні дані.

У музичній освіті інфографіка може використовуватися для пояснення:

- музичних форм;
- історичних стилів;
- жанрових класифікацій;
- будови акордів;
- музично-теоретичних понять.

Навчальні карти

Навчальні карти сприяють структуруванню знань та формуванню цілісного бачення навчального матеріалу.

Вони можуть використовуватися для:

- аналізу музичних творів;
- вивчення творчості композиторів;
- систематизації музичних термінів;
- візуалізації міжпредметних зв'язків.

Освітні плакати та схеми

Цифрові плакати дозволяють створювати яскраві візуальні матеріали, які привертають увагу та полегшують запам'ятовування навчальної інформації.

5. Шаблони та готові рішення в підготовці мультимедійного контенту

Важливою перевагою сучасних цифрових платформ є наявність великої кількості готових шаблонів та дизайнерських рішень.

Використання шаблонів дозволяє:

- економити час;
- забезпечувати професійний дизайн;
- стандартизувати навчальні матеріали;
- зосереджувати увагу на змісті.

Для вчителів музичного мистецтва особливо корисними є:

- шаблони уроків;
- музичні іконки та символи;

- тематичні кольорові схеми;
- макети для концертних програм;
- шаблони художньо-просвітницьких проєктів.

Водночас використання мультимедійних елементів позитивно впливає на мотивацію здобувачів освіти, сприяє їх залученню до активної діяльності та підвищує інтерес до мистецтва.

6. Відеоконтент у музичній освіті

Відеоматеріали займають особливе місце в сучасній музичній педагогіці.

Вони можуть використовуватися для:

- демонстрації виконавської техніки;
- аналізу музичних творів;
- проведення дистанційних занять;
- організації самостійної роботи;
- художньо-просвітницької діяльності.

Одним із доступних інструментів створення відеоконтенту є Movavi Clips. Платформа дозволяє монтувати навчальні відео, додавати музичний супровід, титри та візуальні ефекти.

Особливу перспективу мають інтерактивні відео, у яких здобувач може не лише переглядати матеріал, а й взаємодіяти з ним через запитання, завдання та елементи навігації.

7. Комбінування медіаелементів як основа мультимедійного продукту

Ефективний мультимедійний контент ґрунтується на гармонійному поєднанні різних типів інформації.

Основними складниками є:

Зображення та відео

Поєднання статичних і динамічних елементів забезпечує візуальну привабливість та наочність навчального матеріалу.

Аудіоінтеграція

Особливе значення для музичної освіти має використання:

- музичних прикладів;
- записів виконання творів;
- авторських коментарів;
- звукових ефектів.

Текстові елементи

До мультимедійного контенту можуть входити:

- назви творів;
- музичні терміни;
- пояснювальні коментарі;
- субтитри;
- інструкції до виконання завдань.

Поєднання зазначених компонентів забезпечує створення цілісного освітнього продукту.

8. Інтерактивність як чинник ефективності мультимедійного навчання

Сучасний освітній контент повинен не лише інформувати, а й залучати здобувача освіти до активної діяльності.

Для цього використовуються:

Субтитри

Сприяють доступності навчального контенту та покращують сприйняття інформації.

Візуальні ефекти

Допомагають акцентувати увагу на важливих елементах навчального матеріалу.

Інтерактивні компоненти

Можуть включати:

- кнопки навігації;
- вікторини;
- інтерактивні точки;
- тести;
- творчі завдання.

Такі засоби трансформують пасивний перегляд у активне навчання та сприяють формуванню стійкої пізнавальної мотивації.

9. Організація мультимедійного контенту для різних форматів навчання

Сучасний учитель музичного мистецтва повинен уміти адаптувати мультимедійний контент до різних форм організації освітнього процесу.

Для онлайн-уроків

Контент має забезпечувати синхронну взаємодію та можливість оперативного зворотного зв'язку.

Для самостійної роботи

Доцільно створювати електронні архіви навчальних матеріалів для повторення та поглибленого вивчення тем.

Для репетиційної діяльності

Мультимедійні ресурси можуть використовуватися як демонстраційні матеріали під час роботи з хоровими, оркестровими та ансамблевими колективами.

Отже, створення мультимедійного освітнього та художньо-просвітницького контенту є важливою складовою професійної підготовки сучасного вчителя музичного мистецтва. Використання платформ Canva, Genially, Movavi Clips та інших цифрових інструментів відкриває широкі можливості для створення інтерактивних презентацій, навчальних відео, інфографіки та інших мультимедійних ресурсів.

Поєднання тексту, зображень, аудіо, відео та інтерактивних елементів дозволяє створювати ефективні освітні продукти, що відповідають потребам

сучасного цифрового покоління. Мультимедійний контент виступає важливим засобом інтеграції традиційної музичної педагогіки та інноваційних освітніх технологій, сприяючи підвищенню якості мистецької освіти та розвитку творчого потенціалу здобувачів освіти.

ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 5

Завдання 1. Дизайн-завдання зі створення мультимедійної презентації «Canva та Genially для вчителя музичного мистецтва»

Мета: Навчитися створювати інтерактивні та візуально привабливі мультимедійні презентації для використання на уроках музичного мистецтва.

Інструкція до виконання:

1. Зареєструватися або увійти у свій акаунт на платформі Canva або Genially.
2. Обрати шаблон презентації, який підходить для теми з музичного мистецтва (наприклад, «Інструменти симфонічного оркестру» або «Види музичних жанрів»).
3. Додати мультимедійні елементи: зображення композиторів, уривки музичних творів, відео тощо.
4. Оформити презентацію відповідно до принципів естетичності, логічності та педагогічної доцільності.
5. Надіслати PDF-файл готової презентації.

Очікуваний результат: створена інтерактивна мультимедійна презентація для використання у музично-освітньому процесі.

Завдання 2. Кейс-завдання «Інфографіка та візуальні схеми у музично-освітньому процесі»

Мета: Навчитися перетворювати навчальний матеріал з музичного мистецтва у візуальні форми для кращого сприйняття та запам'ятовування.

Інструкція до виконання:

1. Обрати одну тему з музичного мистецтва (наприклад: «Структура музичного твору», «Групи музичних інструментів», «Життя і творчість М. Лисенка»).
2. Створити інфографіку або візуальну схему за допомогою сервісів Canva або Genially.

3. Використати кольори, іконки, шрифти та графічні елементи для наочного представлення інформації.
4. Додати короткі пояснення або підписи до основних блоків.
5. Зберегти роботу у форматі PDF.

Очікуваний результат: інфографіка або візуальна схема, що відображає ключові поняття з обраної теми музичного мистецтва.

Завдання 3. Креативна студія «Фрагмент відеоуроку з музичного мистецтва у Movavi Clips»

Мета: Освоїти базові прийоми відеомонтажу та створення навчальних відеофрагментів для уроків музичного мистецтва.

Інструкція до виконання:

1. Встановити мобільний додаток **Movavi Clips**.
2. Обрати тему для короткого відеоуроку (наприклад: «Музичний ритм», «Українські народні інструменти», «Як слухати класику»).
3. Зняти відеофрагмент (1-2 хвилини), додати титри, фонову музику, зображення, субтитри тощо.
4. Відредагувати відео: обрізати, вставити переходи, налаштувати звук.
5. Зберегти готовий фрагмент і завантажити його.

Очікуваний результат: короткий навчальний відеофрагмент, створений із використанням Movavi Clips.

Тема 6. Технології штучного інтелекту в музично-педагогічній діяльності.

Цифрова трансформація освіти зумовлює появу нових інструментів педагогічної комунікації, серед яких особливе місце посідають мультимедійні технології та системи штучного інтелекту. У сучасному освітньому середовищі викладач уже не виступає лише джерелом інформації, а стає організатором, фасилітатором і проєктувальником цифрового навчального простору.

Для викладачів мистецьких дисциплін цифрові технології відкривають нові можливості щодо створення навчального відео, мультимедійних ресурсів, інтерактивних вправ та індивідуалізації навчання. Особливого значення набувають технології штучного інтелекту, які здатні підтримувати освітній процес, автоматизувати рутинні завдання та стимулювати творчий розвиток здобувачів освіти.

1. Навчальне відео як інноваційна форма педагогічної комунікації

Однією з найбільш ефективних форм сучасної педагогічної комунікації є навчальне відео. Його популярність пояснюється здатністю поєднувати різні способи подання інформації та забезпечувати високу наочність навчального матеріалу.

Навчальне відео являє собою спеціально організований аудіовізуальний ресурс, спрямований на досягнення конкретних освітніх цілей. Воно може використовуватися під час очного, дистанційного та змішаного навчання, а також для самостійної роботи здобувачів освіти.

У мистецькій освіті навчальні відео виконують такі функції:

- демонстрацію виконавських прийомів;
- пояснення музично-теоретичного матеріалу;
- презентацію творчих проєктів;
- організацію художньо-просвітницької діяльності;
- підтримку індивідуальної освітньої траєкторії.

Особливо ефективними є відеоматеріали, що поєднують звук, зображення, текстові пояснення та інтерактивні елементи.

2. Аудіовізуальні навчальні матеріали: переваги та обмеження

Використання аудіовізуального контенту забезпечує активізацію кількох каналів сприйняття інформації одночасно.

Основними перевагами є:

- висока наочність;
- емоційна насиченість;
- доступність матеріалу;
- можливість повторного перегляду;
- підтримка самостійного навчання;
- залучення різних типів сприйняття інформації.

У мистецькій освіті це особливо важливо, оскільки значна частина інформації передається через художні образи, музичне звучання та виконавську демонстрацію.

Водночас існують певні обмеження:

- ризик перевантаження інформацією;
- пасивне сприйняття матеріалу;
- технічні труднощі доступу до ресурсів;
- необхідність високої якості мультимедійного контенту.

Саме тому навчальне відео має бути педагогічно продуманим і відповідати принципам когнітивної доцільності.

3. Особливості сприйняття відеоконтенту

Створення ефективного навчального відео потребує врахування особливостей людського сприйняття.

Згідно з концепцією Едгара Дейла, відомою як «Конус досвіду», найвищий рівень засвоєння знань досягається через активну діяльність. Відео саме по собі не

гарантує високої результативності навчання, якщо не супроводжується обговоренням, практичними вправами та творчими завданнями.

Важливе значення мають особливості роботи зорової системи людини.

Центральний зір

Центральний зір забезпечує сприйняття:

- тексту;
- деталей;
- символів;
- основних об'єктів уваги.

Саме тому ключові елементи відео мають розміщуватися в центральній частині екрану.

Периферійний зір

Периферійний зір відповідає за:

- сприйняття руху;
- орієнтацію у просторі;
- цілісне бачення композиції.

Використання анімації, зміни планів та візуальних акцентів дозволяє підтримувати увагу глядача протягом перегляду.

4. Сценарій навчального відео як педагогічний проєкт

Якісне навчальне відео починається зі створення сценарію.

Сценарій визначає:

- мету;
- завдання;
- структуру;
- логіку викладу матеріалу;
- способи взаємодії зі здобувачами освіти.

Типова структура навчального відео включає:

Вступ

Формулювання теми та мотивація до навчання.

Основна частина

Послідовне пояснення матеріалу з використанням мультимедійних елементів.

Узагальнення

Підбиття підсумків та систематизація отриманих знань.

Рефлексія

Запитання, вправи або творчі завдання для закріплення матеріалу.

У музичній освіті сценарій може включати демонстрацію музичних прикладів, виконання вправ, аналіз творів або творчі завдання.

5. Інструменти створення мультимедійного контенту

Сучасний викладач має володіти цифровими засобами створення навчального контенту.

До найбільш поширених належать:

- PowerPoint;

- Canva;
- Genially;
- Movavi Clips;
- CapCut;
- Stornaway.io.

Ці сервіси дозволяють створювати:

- презентації;
- відеоуроки;
- інфографіку;
- інтерактивні плакати;
- навчальні карти;
- мультимедійні проєкти.

Особливо популярними є Canva та Genially, які забезпечують можливість створення інтерактивного навчального середовища з використанням відео, аудіо, анімації та тестових завдань.

6. Технології штучного інтелекту в діяльності викладача музичного мистецтва

Сучасний етап розвитку освіти характеризується активним впровадженням технологій штучного інтелекту.

ШІ відкриває нові можливості для персоналізації та оптимізації освітнього процесу, дозволяючи викладачу більше уваги приділяти творчому розвитку здобувачів освіти.

Основними напрямками використання штучного інтелекту є:

Автоматизація рутинної роботи

ШІ допомагає:

- створювати навчальні матеріали;
- формувати тести;
- генерувати завдання;
- підбирати приклади;
- готувати презентації.

Персоналізація навчання

Інтелектуальні системи дозволяють адаптувати навчальний матеріал до рівня підготовки конкретного здобувача освіти.

Підтримка творчої діяльності

ШІ може виступати генератором нових ідей, художніх концепцій та творчих рішень.

7. Генерація навчального контенту за допомогою ШІ

Одним із найбільш перспективних напрямів використання штучного інтелекту є створення освітніх ресурсів.

ШІ дозволяє:

Генерувати тексти

Створювати:

- конспекти;

- пояснювальні матеріали;
- інформаційні довідки;
- навчальні інструкції.

Розробляти тести та вікторини

Автоматично формувати:

- тестові завдання;
- контрольні запитання;
- інтерактивні вправи.

Генерувати сценарії занять

Пропонувати нові форми організації навчальної діяльності та творчих проєктів.

Для викладача музичного мистецтва це суттєво скорочує час підготовки до занять.

8. Персоналізація музичної освіти засобами ШІ

Однією з найважливіших переваг штучного інтелекту є можливість побудови індивідуальних освітніх траєкторій.

Системи ШІ можуть адаптувати навчальні матеріали для:

- початківців;
- здобувачів середнього рівня підготовки;
- просунутих користувачів.

У музичній освіті це дозволяє створювати:

- диференційовані вправи;
- індивідуальні рекомендації;
- персоналізовані завдання;
- адаптовані навчальні курси.

9. Створення мультимедійних ресурсів за допомогою ШІ

Штучний інтелект може використовуватися для:

- створення ілюстрацій;
- генерації презентацій;
- підготовки відеоматеріалів;
- створення інтерактивних вправ;
- генерування фонограм та аранжувань.

Завдяки цьому викладач отримує можливість швидко створювати сучасний мультимедійний контент для різних освітніх ситуацій.

10. Етичні засади використання штучного інтелекту

Активне використання ШІ в освіті потребує дотримання етичних принципів.

Академічна доброчесність

Необхідно зазначати факти використання ШІ та уникати привласнення автоматично згенерованих результатів.

Авторське право

Викладач повинен враховувати джерела походження контенту та дотримуватися правових норм використання цифрових матеріалів.

Критичне оцінювання

Будь-який контент, створений штучним інтелектом, потребує перевірки на:

- достовірність;
- наукову коректність;
- педагогічну доцільність;
- відповідність навчальним цілям.

11. ШІ як помічник, а не заміна викладача

Попри широкі можливості штучного інтелекту, його роль в освіті залишається допоміжною.

ШІ не здатний повністю замінити:

- педагогічну майстерність;
- емоційну взаємодію;
- художню інтерпретацію;
- творче наставництво.

Центральною фігурою освітнього процесу залишається викладач, який спрямовує навчання, підтримує мотивацію здобувачів освіти та забезпечує розвиток їхньої творчої індивідуальності.

Навчальне відео, мультимедійний контент і технології штучного інтелекту формують новий цифровий вимір педагогічної комунікації. Вони забезпечують підвищення ефективності навчання, індивідуалізацію освітнього процесу та створення інноваційного освітнього середовища.

Для викладачів музичного мистецтва штучний інтелект відкриває можливості автоматизації рутинних завдань, персоналізації навчання, створення мультимедійних ресурсів та підтримки творчої діяльності. Водночас його використання повинно ґрунтуватися на принципах академічної доброчесності, авторського права та критичного оцінювання результатів.

ПРАКТИЧНІ ЗАВДАННЯ З ТЕМИ 6

Завдання 1. Практикум «ШІ як помічник у музичній творчості»

Мета: навчитися використовувати інструменти штучного інтелекту для створення музичних ідей, текстів пісень, вправ або супроводу до занять з музичного мистецтва тощо

Інструкція до виконання:

1. Оберіть один із ШІ-інструментів (наприклад: ChatGPT, Suno AI, Soundraw, MuseNet).

2. Згенеруйте короткий фрагмент музичного твору, мелодію, текст пісні або навчальне завдання для учнів.
3. Проаналізуйте результат: наскільки він відповідає педагогічним і художнім вимогам.
4. За потреби відредагуйте згенерований матеріал вручну, зберігаючи творчий підхід.
5. Представте короткий (усний або письмовий) опис процесу (який ШІ-інструмент використано, для якої мети, які зміни внесено).

Очікуваний результат: створений за допомогою ШІ музичний або навчальний фрагмент, адаптований до потреб освітнього процесу.

Завдання 2. Воркшоп «ШІ у створенні мультимедійного контенту для проведення навчальних занять»

Мета: опанувати практичні навички використання ШІ для створення інтерактивних навчальних матеріалів і мультимедійних презентацій.

Інструкція до виконання:

1. Оберіть тему заняття з музичного мистецтва (наприклад: «Музика бароко», «Ритм у сучасній музиці», «Музичні інструменти світу»).
2. За допомогою ШІ-інструментів (наприклад: ChatGPT, Gamma, Canva Magic Design, Leonardo AI, Pictory) створіть один із продуктів:
 - структуру уроку або план заняття;
 - презентацію з візуалізаціями й аудіо;
 - інтерактивну вправу або тест.
3. Перевірте точність і доцільність використаних матеріалів.
4. Підготуйте короткий усний або письмовий коментар: як саме ШІ допоміг у створенні контенту.

Очікуваний результат: мультимедійний продукт (презентація, інтерактивна вправа, тест тощо), створений із застосуванням ШІ-інструментів.

Завдання 3. Дискусія «Етика використання ШІ у мистецькій освіті. Академічна доброчесність»

Мета: сформулювати усвідомлене ставлення до використання ШІ у навчанні та творчості, розвинути навички критичного оцінювання його результатів.

Інструкція до виконання:

1. Ознайомитися з етичними принципами використання ІІІ у мистецькій та педагогічній діяльності (авторське право, унікальність контенту, достовірність інформації).
2. Визначити позитивні та ризикові сторони застосування ІІІ в освіті.
3. Підготувати коротку спільну позицію (есе, що складається з 3-5 тез) щодо етичних меж використання ІІІ в діяльності вчителя музичного мистецтва/викладача мистецьких дисциплін.

Очікуваний результат: сформульовані тези (есе) або міні-презентація з позицією щодо етичного використання ІІІ в музичній освіті, з урахуванням принципів академічної доброчесності.

ІНДИВІДУАЛЬНІ НАВЧАЛЬНО-ДОСЛІДНІ ЗАВДАННЯ (1 КЕЙС-АНАЛІЗ ЗА ВИБОРОМ)

№ з/п	Тематика (за вибором)	Кількість годин
		Денна
1	Проведення онлайн-уроку музичного мистецтва: найпоширеніші проблеми	
2	Як зацікавити учнів під час дистанційного проведення уроків музичного мистецтва?	
3	Використання презентацій і відео на уроках музичного мистецтва: виклики та перспективи	
4	Що робити, якщо техніка підводить під час проведення онлайн-уроку музичного мистецтва?	
5	Як зробити оффлайн-урок музичного мистецтва цікавим за допомогою цифрових інструментів?	
6	Дистанційне проведення уроків музичного мистецтва: виклики сьогодення	
	Разом	6

Кейс-аналіз (або метод кейсів, кейс-метод, кейс-стаді) – це техніка навчання та метод дослідження, що передбачає детальний аналіз конкретної реальної чи вигаданої ситуації (кейсу) для виявлення проблем, пошуку та обґрунтування рішень, розвитку аналітичних навичок та набуття практичного досвіду. Цей метод використовується для навчання, щоб поєднати теорію з практикою, а в дослідженнях – для глибшого розуміння певного явища через вивчення показових випадків.

Пам'ятка: Як писати кейс-аналіз

1. **Опис ситуації:** коротко викладіть умови кейсу (що сталося, де, за яких обставин), укажіть ключові проблеми або труднощі, які потрібно розв'язати.
2. **Визначення проблеми:** сформулюйте головну проблему вчителя/учнів, виділіть другорядні труднощі (якщо вони є).
3. **Аналіз дій:** опишіть, що зробив герой кейсу (вчитель, учень), дайте оцінку

правильності чи ефективності цих дій.

4. **Пропозиції рішень:** запропонуйте кілька варіантів, як можна розв'язати проблему, обґрунтуйте, чому саме ці варіанти є доцільними.

5. **Висновки:** напишіть коротке резюме, в якому висвітлено користь цього кейсу? Сформулюйте практичні рекомендації для подальшої роботи.

Поради:

1. Пишіть стисло та чітко (есе на 1–2 сторінки).

2. Використовуйте приклади з власного досвіду або уявні ситуації.

3. Звертайте увагу не лише на проблему, а й на можливості для розвитку (як уникнути аналогічних ситуацій у майбутньому).

ПРИКЛАД кейс-аналізу

Використання синтезатора на уроці музичного мистецтва

1. Опис ситуації

Учитель музичного мистецтва вирішив провести урок на тему «Темброве різноманіття музичних інструментів». Для демонстрації використано синтезатор, який має широкий набір тембрів, можливість відтворення акомпанементу та створення коротких музичних фрагментів. Однак під час уроку учні більше зосередилися на «ігрових» можливостях інструмента (зміна ритмів, фільтрів, тембрів), ніж на навчальному матеріалі. Це призвело до розсіювання уваги та труднощів у досягненні головної мети уроку.

2. Визначення проблеми

Головна проблема: учні не змогли сфокусуватися на навчальному завданні (порівняння тембрів), тому що відволікли увагу на ознайомлення з додатковими функціями синтезатора.

Другорядні проблеми:

- відсутність чіткого плану використання інструмента;
- нестача часу на закріплення матеріалу через зайві експерименти учнів;
- невміння поєднати навчальний і практичний інтерес до синтезатора.

3. Аналіз дій учителя

Учитель намагався показати багатофункціональність синтезатора, але не обмежив обсяг завдань. Це дало дітям простір для некерованих експериментів. Дії частково правильні (показ можливостей інструмента був корисним), але недостатньо структуровані.

4. Пропозиції рішень

Визначити чітку мету демонстрації: показати 3–4 тембри різних інструментів і запропонувати учням порівняти їх зі звучанням «живих» аналогів.

Обмежити використання зайвих функцій (ритмів, спецефектів), залишивши лише ті, що відповідають темі уроку.

Запровадити міні-завдання: «Послухай і відгадай музичний інструмент», «Створи коротку мелодію у двох тембрах», щоб учні працювали цілеспрямовано.

5. Висновки

Кейс показує, що використання синтезатора може бути як ефективним інструментом для розвитку музично-слухових уявлень, так і джерелом відволікання. Важливо грамотно структурувати роботу з ним, обмежувати «ігрові» можливості та підпорядковувати діяльність навчальній меті.

Рекомендація: під час підготовки уроків передбачати чіткі завдання з використанням синтезатора, щоб він допомагав у навчально-виховному процесі, а не замінював його зміст.

3. КОНТРОЛЬНІ ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ САМОСТІЙНОЇ ТА ІНДИВІДУАЛЬНОЇ НАВЧАЛЬНО-ТВОРЧОЇ РОБОТИ

Критерії оцінювання за різними видами роботи

Вид роботи	бали	Критерії
Практичні завдання	0 балів	Здобувач відтворює лише частину навчального матеріалу, має поверхові уявлення про цифрові технології та мультимедійні інструменти. Не вміє самостійно добирати або використовувати цифрові ресурси. Виконує практичне завдання лише за сторонньої допомоги. Висловлює думки необґрунтовано, відповіді фрагментарні або неповні.
	1 бал	Здобувач володіє достатніми знаннями про ІКТ та мультимедійні засоби. Самостійно добирає цифрові ресурси, використовує їх для організації освітнього процесу або створює елементи електронного контенту. Виконує практичне завдання у цілому правильно, хоча можуть бути незначні неточності. Аналізує, робить висновки, відповіді логічні та обґрунтовані.
	2 бали	Студент демонструє глибокі знання та практичні навички у використанні ІКТ та мультимедійних технологій. Повністю самостійно створює цифрові освітні ресурси або мультимедійний контент. Виконує практичне завдання без помилок. Може оцінювати, коментувати та коригувати роботи однокурсників, пропонувати вдосконалення. Висновки обґрунтовані, відповіді демонструють критичне мислення.
Самостійна робота	0 балів	Здобувач має фрагментарні уявлення про сучасні ІКТ та мультимедіа в професійній діяльності вчителя музичного мистецтва. Виконує лише елементарні дії в практичних завданнях (наприклад, відкрити Zoom або Google Classroom без подальшого використання).

	1 бал	Здобувач знає окремі факти про цифрові сервіси, хмарні технології та мультимедійні інструменти. Може елементарно висловлювати думку щодо їх застосування. Частково виконує практичні завдання самостійно із суттєвими недоліками та відхиленнями від вимог; потребує систематичної допомоги при виконанні.
	2 бали	Здобувач логічно відтворює фактичний і теоретичний матеріал про сучасні ІКТ та мультимедіа в освіті. Використовує набуті знання та навички у стандартних ситуаціях (наприклад, створення онлайн-курсу, інтерактивної дошки або презентації). Самостійно виконує практичні завдання відповідно до методичних рекомендацій. Практичні завдання можуть містити окремі помилки; користується необхідними навчально-методичними матеріалами.
	3 бали	Здобувач демонструє глибокі знання та відповідні цифрові компетентності. Застосовує їх у нестандартних або творчих ситуаціях (наприклад, створення інтерактивного відеоуроку з використанням Canva + Movavi, або генерація контенту через AI). Самостійно працює з додатковими джерелами інформації та систематизує навчальний матеріал. Практичні завдання виконані без похибок, студент аналізує результати та пропонує вдосконалення.

Індивідуальне навчально-дослідне завдання (кейс-аналіз)	0-2	Кейс-аналіз не виконано або виконано формально. Не подано аналіз використаних цифрових платформ і методів роботи з ними. Висновки відсутні або не відповідають завданню. Не запропоновано власного міні-сценарію. Візуальні або мультимедійні матеріали відсутні. Не вказано факту використання ІІІ.
	3-6	Кейс-аналіз частково розкриває тему; наведено окремі коментарі щодо використаних цифрових платформ і методів роботи з ними (не більше 2–3 зауважень). Пропозиції щодо уникнення технічних труднощів та активізації учнів обмежені або неповні. Власний міні-сценарій виконано частково, без детальної аргументації. Використання мультимедійних матеріалів мінімальне або формальне. Робота містить недоліки у логіці викладу та структурі. Вказано факт використання ІІІ. Продемонстровано аналіз і редагування згенерованого тексту.
	7-9	Кейс-аналіз відповідає темі, наведено приклади використаних цифрових платформ і методів роботи з ними (3–4 зауваження). Пропозиції щодо уникнення технічних труднощів і активізації учнів достатньо обґрунтовані. Власний міні-сценарій розроблено, але можливі дрібні неточності або не всі аспекти враховані. Презентація/візуалізація матеріалів виконана частково, є незначні недоліки у структурі або дизайні. Виклад матеріалу логічний, послідовний, але застосування ІКТ-інструментів у деяких місцях неповне. Вказано факт використання ІІІ. Продемонстровано редагування згенерованого тексту: є власні думки, творчий підхід.

	10	Кейс-аналіз повністю відповідає завданню, детально проаналізовано всі використані цифрові платформи та методи роботи з ними. Обґрунтовано запропоновано рішення для уникнення технічних труднощів і активізації учнів. Розроблено власний міні-сценарій уроку з урахуванням можливих труднощів, запропоновано альтернативні варіанти для учнів, що не змогли підключитися до онлайн-уроку. Використано мультимедійні матеріали (схеми, скріншоти, презентацію) для ілюстрації кейсу. Матеріал логічно систематизований, чітко структурований, демонструє компетентне застосування ІКТ та мультимедіа. Дотримано академічних стандартів без використання ІІІ.
--	----	--

Критерії оцінювання підсумкового контролю (заліку)

Для навчальної дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології та мультимедіа в освіті (за професійним спрямуванням)» навчальним планом передбачено підсумковий контроль у формі заліку. Кількість балів, необхідних для заліку (не менше 60), студент отримує під час участі у практичних заняттях, виконання всіх видів самостійної роботи.

Критерії оцінювання за всіма видами контролю

Сума балів	Критерії оцінки
Відмінно (90-100 A)	Здобувач демонструє міцні знання навчального матеріалу, повністю володіє цифровими інструментами та мультимедіа, ефективно застосовує їх у різних освітніх та нестандартних ситуаціях. Самостійно виконує практичні завдання, розробляє інтерактивні фрагменти уроків, мультимедійні продукти, використовуючи ІКТ та AI, демонструє компетентне обґрунтування вибору технологій. Активно бере участь в обговореннях, аргументує власну точку зору щодо застосування цифрових ресурсів, пропонує креативні рішення. Оцінка нижче 100 балів обґрунтовується незначними недоліками у деталізації завдань, оформленні презентацій або мультимедійних продуктів.
Добре (82-89 B)	Здобувач демонструє знання навчального матеріалу, правильно використовує цифрові ресурси та мультимедіа для вирішення освітніх завдань, допускаються незначні помилки. Практичні завдання виконуються самостійно, при цьому студент здатний виправляти помилки. Пропозиції щодо використання ІКТ обґрунтовані, але іноді неповні. Презентації або мультимедійні продукти відповідають загальним вимогам, є дрібні недоліки у дизайні або структурі.
Добре (74-81 C)	Здобувач володіє навчальним матеріалом у достатньому обсязі, знає принципи роботи з цифровими освітніми ресурсами та мультимедіа. Аналізує можливі освітні ситуації та виконує практичні завдання за допомогою викладача або однокурсників. Пропонує часткові рішення щодо інтерактивних та мультимедійних елементів освітніх процесів, допускаються неточності. Використання ІКТ та мультимедіа обмежене стандартними алгоритмами, дизайн і структура презентацій або мультимедійних продуктів потребують підтримки.
Задовільно (64-73 D)	Здобувач розуміє основні положення навчальної дисципліни, котрі є визначальними, орієнтується у принципах використання цифрових ресурсів та мультимедіа. Практичні завдання виконує за

	зразком або алгоритмом, допускає значну кількість помилок, які потребують корекції. Пропонує елементарні варіанти використання ІКТ та мультимедіа, але без самостійного обґрунтування. Презентації та інтерактивні продукти частково відповідають вимогам, структура і дизайн фрагментарні.
Задовільно (60-63 E)	Здобувач поверхнево опанував навчальний матеріал, знає основні поняття про цифрові ресурси та мультимедіа на мінімальному рівні. Виконання практичних завдань формалізоване, відсутня самостійність, потрібна постійна допомога викладача. Мультимедійні та інтерактивні продукти виконані частково, не дотримано вимог до оформлення та структури. Знання щодо принципів добору та оцінки ефективності цифрових ресурсів фрагментарні.
Незадовільно (35-59 FX)	Здобувач має фрагментарні знання, опанував менше половини навчального матеріалу. Практичні завдання виконуються з численними помилками, без самостійного застосування ІКТ та мультимедіа. Відсутні або неповні презентації та мультимедійні продукти. Потребує повторного виконання завдань та додаткового навчання.

Розподіл балів, які отримують здобувачі за результатами поточного і підсумкового контролю (залік)

Поточний контроль (практичні заняття, самостійна робота)			ІНДЗ	Сума
Теми	Бали	Разом	0–10	0–100
Тема 1	0–15	0–90		
Тема 2	0–15			
Тема 3	0–15			
Тема 4	0–15			
Тема 5	0–15			
Тема 6	0–15			

Шкала оцінювання за всіма видами контролю

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
		Залік/ академзвіт
90–100	A	зараховано
82–89	B	зараховано
74–81	C	зараховано
64–73	D	зараховано
60–63	E	зараховано
35–59	FX	незараховано з можливістю повторного складання
0–34	F	незараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

4. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Ашихміна Н.В. Антропологічні засади підготовки майбутніх учителів музичного мистецтва до дистанційного навчання учнів початкової школи. *Філософія культурно-мистецької освіти : матеріали IV Всеукраїнської науково-практичної конференції (27-28 березня 2025 р.)*. Київ : КНУКіМ, 2025. С. 10-13.
2. Ашихміна Н. В. Використання засобів ІКТ для формування фахової компетентності майбутніх учителів музичного мистецтва. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2021. 82(2). С. 63-76.
3. Ашихміна Н. В. Дистанційне проведення уроків музичного мистецтва в початковій школі: виклики сьогодення. *Проблеми сучасних трансформацій. Серія: педагогіка та психологія*. 2025. № 8. <https://doi.org/10.54929/2786-9199-2025-8-06-04>
4. Ашихміна Н. В. Інноваційність у фаховій підготовці майбутніх учителів музичного мистецтва. *Інноваційні дослідження та перспективи розвитку науки і техніки у XXI столітті: збірник тез доповідей учасників Міжнародної науково-практичної конференції до 30-річчя Приватного вищого навчального закладу «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука» (м. Рівне, 19 жовтня 2023 року)*. Рівне, 2023. Ч 1. С. 52-54.
5. Ашихміна Н. В. Інновації в музично-інструментальній підготовці майбутніх бакалаврів музичного мистецтва. *Дистанційна освіта в Україні: Інноваційні, нормативно-правові, педагогічні аспекти : збірник наукових праць*. 2024. №4. Київ : Національний авіаційний університет, 2024. С. 161-168. <https://doi.org/10.18372/2786-5495.1.18891>
6. Ашихміна Н. В. Музична інформатика як шлях формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх бакалаврів музичного мистецтва. *Актуальні проблеми в системі освіти : заклад загальної середньої освіти – до університетська підготовка – заклад вищої освіти : збірник наукових праць*. 2024. № 4. Київ : Національний авіаційний університет, 2024. С. 135-141. <https://doi.org/10.18372/2786-5487.1.18728>
7. Ашихміна Н.В. Особливості виконавської підготовки здобувачів вищої мистецької освіти в умовах дистанційного навчання. *Культура та інформаційне суспільство XXI століття: Матеріали міжнародної наукової конференції молодих учених (16–17 квітня 2026 р., м. Харків)*. Ч. 1. Харків: ХДАК, 2026. С. 260-262.
8. Ашихміна Н. Особливості дистанційного проведення уроків музичного мистецтва в початковій школі. *Дистанційна освіта в Україні: інноваційні, нормативно-правові, педагогічні аспекти*. № 1(5). С. 99–106. <https://doi.org/10.18372/2786-5495.1.20581>
9. Ашихміна Н.В. Синхронне й асинхронне ансамблеве музикування в дистанційній виконавській підготовці майбутніх учителів і викладачів мистецьких дисциплін. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки*. 2026. Вип. 23. С.56-61 https://doi.org/10.59694/ped_sciences.2026.23.056
10. Ашихміна Н. В. Сутність і компонентна структура інформаційно-комунікаційної компетентності педагогів у галузі музичної освіти. *Інноваційні технології розвитку особистісно-професійної компетентності педагогів в умовах післядипломної освіти: збірник наукових статей*. Суми : НВВ КЗ СОППО, 2022. С. 190-194.
11. Ашихміна Н. В. Цифрова конективність сучасної вищої музично-педагогічної освіти. *Освітній фактор : Всеукраїнський науково-педагогічний журнал*. 2023. №4(8). С. 59-61.
12. Ашихміна Н. В. Щодо проблеми трансформації освіти в сучасному інформаційному суспільстві. *Розвиток освіти і науки: проблеми, теорія, досвід і перспективи : матеріали II заоч.*

Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Вінниця, 20 травня 2021 р.). Вінниця: ДонНУ імені Василя Стуса, 2021. С. 145-146.

13. Ашихміна Н.В., Дашковський В.Я. «Живе» та медіаопосередковане музичне виконавство: порівняльний аналіз фортепіанної, вокальної та хорової інтерпретації. *Південноукраїнські мистецькі студії*. 2026. № 2. <https://doi.org/10.24195/artstudies.2026-2.20>

14. Ашихміна Н.В., Дашковський В.Я. Сучасні світові тенденції цифровізації музичної освіти. *Філософія культурно-мистецької освіти: матеріали V Всеукраїнської науково-практичної конференції (26 березня 2026 р.)*. Київ: КНУКіМ, 2026. С. 11-14.

15. Ашихміна Н. В., Корчевна С. О. Щодо використання комп'ютерних технологій на уроках музичного мистецтва в початковій школі. *Інноваційні трансформації в сучасній освіті: виклики, реалії, стратегії: зб. матеріалів III Всеукр. відкр. наук.-практ. онлайн-форуму (Київ, 15-16 черв. 2021 р.)*. Київ: Національний центр «Мала академія наук України», 2021. С. 154-156.

16. Ашихміна Н. В., Мельниченко В. Г. Інформаційно-комунікаційні технології в музично-творчій діяльності: навчальний посібник. Одеса: Університет Ушинського, 2025. 112 с.

17. Бондаренко А.І. Сучасне музичне мистецтво і комп'ютерні програми: навч. посіб. Київ: Видавництво «Ліра-К», 2022. 284 с. <http://dspace.pdpu.edu.ua/handle/123456789/22470>

18. Грищенко В.І. Мультимедійні технології: підручник. Київ: НАКККіМ, 2021. 500 с.

19. Пухальський Т.Д. Інформаційні технології у музичному мистецтві: комп'ютерне моделювання та аранжування музичних творів: навчальний посібник. Кам'янець-Подільський: Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка, 2024. 208 с.

20. Ashykhmina N. Artificial intelligence in music education. *Імерсивні технології в освіті: Матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 22 вересня 2023 року)*. Київ: ІЦО НАПН України, 2023. С.8-13.

21. Ashykhmina N. Ensemble Performance in Digital Environments: Synchronous and Asynchronous Dimensions in Vocal, Piano, and Choral Practice. *CIVAE*. Madrid, Spain: Adaya Press, 2026. P. 157-162. <https://doi.org/10.58909/adc26877745>

22. Ashykhmina N. The Use of ICT Tools in Training Future Music Teachers to Conduct Distance Learning for Primary School Students. *CIVAE*. Madrid, Spain: Adaya Press, 2025. P. 80-82. <https://doi.org/10.58909/adc25771457>

23. Dorfman Jay. Theory and practice of technology-based music instruction. New York: Oxford University Press, 2022. 203 p. DOI: <https://doi.org/10.1093/oso/9780197558980.001.0001>

24. Holiad I., Semeniako Y., Pienov V., Shakotko V., Ashykhmina N., Dinko V., Maksymchuk B. Neuropsychological Aspects of Co-Educators in a Digital Educational Environment: Conditions, Benefits, Safety. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*. 2025. Volume 16. Issue 1. P. 342-350. <https://doi.org/10.70594/brain/16.S1/27>

25. Zaporozhchenko T., Fonariuk O., Popadych O., Kliuieva S., Ashikhmina N., Kanibolotska O. Distance Education on the Basis of Innovative Technologies. Problems of the Primary School Teacher Training in Ukraine. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*. 2022. 14(2). P. 102-117. <https://doi.org/10.18662/rrem/14.2/569>