

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ СТУДЕНТІВ VI КУРСУ
(ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ТА ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ)
З ДИСЦИПЛІНИ
«ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА»

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

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА.....	3
КРЕДИТ 1. СУЧАСНИЙ ВЧИТЕЛЬ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА ЯК ПРОВІДНИК ЗМІН НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ	4
Тема 1. Педагогічна інноватика: інноваційні зміни в Мистецькій освітній галузі.....	4
Тема 2. Сучасні підходи до викладання музичного мистецтва та інтегрованого курсу «Мистецтво» в ЗЗСО.....	7
Тема 3. Технології навчання в інклюзивному освітньому середовищі.....	13
КРЕДИТ 2. ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВИКЛАДАННЯ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА ТА ІНТЕГРОВАНОВОГО КУРСУ «МИСТЕЦТВО» В ЗЗСО.....	14
Тема 4. Лепбук на уроках мистецтва в ЗЗСО.....	14
Тема 5. Медіатехнології.....	16
Тема 6. Квест-технологія.....	18
КРЕДИТ 3. ІГРОВІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА	22
Тема 7. Технологія самовираження учнів у процесі колективного музикування.....	22
Тема 8. LEGO-технологія на уроках музичного мистецтва в початковій школі.....	29
ВИКОНАННЯ КОНТРОЛЬНОЇ РОБОТИ З ДИСЦИПЛІНИ «ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА».....	35
Література.....	41

ПЕРЕДМОВА

Самостійна робота студента – це форма організації навчального процесу, при якій заплановані завдання виконуються студентом під методичним керівництвом викладача, але без його безпосередньої участі.

Відповідно до п. 4.8. Положення про організацію освітнього процесу в Миколаївському національному університеті імені В.О.Сухомлинського (Наказ МНУ ім.В.О.Сухомлинського №304 від 28.08.2020р.), самостійна робота студента є основним засобом засвоєння навчального матеріалу у вільний від аудиторних занять час.

Самостійна робота студента повинна бути конкретною за своєю спрямованістю і супроводжуватися ефективним контролем та оцінкою її результатів.

Самостійна робота включає: опрацювання навчального матеріалу, виконання індивідуальних завдань, навчально-дослідну роботу.

Контроль засвоєння навчального матеріалу дисципліни, віднесеного на самостійну роботу, є обов'язковим і здійснюється відповідно до графіку контролю самостійної роботи студента.

У ході самостійної роботи студент: засвоює теоретичний матеріал з навчальної дисципліни, що вивчається (засвоєння лекційного курсу, а також окремих його розділів, тем, положень і т. д.); закріплює знання теоретичного матеріалу, використовуючи необхідний інструментарій практичним шляхом (виконання контрольних робіт, тестів для самоперевірки); застосовує отримані знання і практичні навички для аналізу ситуацій і вироблення правильного рішення (підготовка до групової дискусії, підготовча робота в рамках ділової гри, розробка конспекту уроку, розробка мистецьких проектів); застосовує отримані знання та уміння для формування власної позиції (написання наукової доповіді, статті тощо).

КРЕДИТ 1. СУЧАСНИЙ ВЧИТЕЛЬ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА ЯК ПРОВІДНИК ЗМІН НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Тема 1. Педагогічна інноватика: інноваційні зміни в Мистецькій освітній галузі.

Короткий виклад теми:

Провідними нормативними документами, що визначають предметний зміст загальної музичної освіти учнів закладів загальної середньої освіти є Державний стандарт початкової освіти (2018 р.), Державний стандарт базової середньої освіти (2020р.), базова навчальна програма з мистецтва для 5-9 класів, типові освітні програми для 1-2-х класів (2018 р.), для 3-4-х класів (2019 р.).

Державний стандарт – це базовий документ, який визначає основні засади й підходи до навчання, а також вимоги до обов’язкових компетентностей та результатів навчання здобувача освіти і загальний обсяг навчального навантаження. Державний стандарт складається з розділів, що розкривають значення термінів, що використовуються у тексті стандарту; мету кожної освітньої галузі; вимоги до обов’язкових результатів навчання здобувачів освіти по кожній освітній галузі; базовий навчальний план з розподілом годин на кожну освітню галузь.

Державний стандарт початкової освіти затверджений Постановою Кабінету міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 і є чинним. Цей Державний стандарт визначає вимоги до обов’язкових результатів навчання та компетентностей здобувачів освіти, загальний обсяг їх навчального навантаження у базовому навчальному плані початкової освіти та форму державної атестації [1; с.1-2]. У новому Державному стандарті початкової загальної освіти музична лінія представлена в контексті освітньої галузі «Мистецька освітня галузь», що входить до інваріантної (обов’язкової) складової змісту початкової освіти.

Державний стандарт початкової освіти – це базовий документ, який визначає основні засади й підходи до навчання в початковій школі, а також вимоги до обов’язкових компетентностей та результатів навчання здобувача освіти і загальний обсяг навчального навантаження. Цей документ є першою

частиною Державних стандартів повної загальної середньої освіти, які охоплюють усі три її рівні (початкову, основну і старшу школу).

Державний стандарт базової середньої освіти був затверджений Постановою Кабінету міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898 і увійде в дію з 1 вересня 2022 р. [2]. Базова середня освіта має такі цикли, як адаптаційний (5-6 класи) та базового предметного навчання (7-9 класи), що дають змогу враховувати вікові та індивідуальні особливості розвитку і потреби учнів, а також забезпечити просування індивідуальними освітніми траєкторіями [2, с.2]. Вимоги до обов'язкових результатів навчання визначено на основі компетентнісного підходу.

Метою мистецької освітньої галузі є цілісний розвиток успішної особистості учня у процесі освоєння мистецьких надбань людства; усвідомлення власної національної ідентичності в міжкультурній комунікації; формування компетентностей, необхідних для художньо-творчого самовираження; розкриття креативного потенціалу, залучення до культурних процесів в Україні [2, с.12].

Державні навчальні програми з музичного мистецтва.

Навчальна (освітня) програма - нормативний документ, що конкретизує для кожного класу визначені Державним стандартом результати навчання відповідно до освітньої галузі або її складової, деталізує навчальний зміст, у результаті засвоєння якого такі результати досягаються, а також містить рекомендації щодо виявлення та оцінювання результатів навчання.

На сьогодні з музичного мистецтва чинними є наступні програми: Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти для 1-2-х класів (кер. авт. колективу О. Я. Савченко), Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти для 1-2-х класів (кер. авт. колективу Р. Б. Шиян) (2018 р.); Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти для 3-4-х класів (кер. авт. колективу О. Я. Савченко), Типова освітня програма для закладів загальної середньої освіти для 3-4-х класів (кер. авт.

колективу Р. Б. Шиян) (2018 р.); Навчальна програма для загальноосвітніх навчальних закладів «Мистецтво 5 - 9 класи» (кер. авт. колективу Л. М. Масол) (оновлена 2017 р.).

У навчальній програмі висвітлено мету, принципи, компетентності, характеристику структури програми й особливості організації освітнього процесу. Зазначено загальну тематичну структуру програми, особливості оцінювання результатів навчання.

Самостійна робота до Теми 1:

Проаналізувати нормативні документи: Державний стандарт початкової освіти, Концепцію Нової української школи, Державний стандарт базової середньої освіти.

Індивідуальне науково-дослідне завдання – аналіз Концепції Нової української школи.

Відповіді на запитання:

1 варіант

1. Скільки циклів охоплює сучасна початкова освіта? Які?
2. Як визначаються вимоги до обов'язкових результатів навчання?

2 варіант

1. Які ключові компетентності є обов'язковими?
2. У чому їх особливості?

3 варіант

1. Які ключові компетентності є обов'язковими?
2. У чому їх особливості?

4 варіант

1. Які компоненти є спільними для всіх ключових компетентностей?

2. Яку назву має освітня галузь, в якій викладається курс мистецтво/ музичне мистецтво?

5 варіант

1. Визначте загальні результати навчання музичного мистецтва здобувачів освіти.

2. Визначте обов'язкові результати навчання музичного мистецтва здобувачів освіти.

Тема 2. Сучасні підходи до викладання музичного мистецтва та інтегрованого курсу «Мистецтво» в ЗЗСО

Короткий виклад теми:

Урок музичного мистецтва – це основна, динамічна і варіативна форма музичного навчання і виховання школярів; цілеспрямована навчально-пізнавальна взаємодія вчителя і учнів, що містить зміст, форми, методи та засоби навчання і систематично застосовується (в однакові інтервали часу) для розв'язання завдань освіти, розвитку і виховання у процесі навчання (Г. К. Селевко). Урок музики в школі - це завершений в смисловому, часовому й організаційному відношенні певний етап роботи з музичного виховання і навчання школярів у цілісному навчальному процесі.

Урок музичного мистецтва є основною формою музичної освіти учнів закладів загальної середньої освіти. Від його організації і вмілого проведення залежить вирішення завдань музичної освіти. Кожен урок повинен бути *завершеним і цілісним*, і водночас бути частиною системи уроків, пов'язаних між собою загальною метою і загальними завданнями. Як шкільний предмет, урок музичного мистецтва повинен відповідати тим основним вимогам, які ставляться до уроків з інших предметів. А саме:

- цілісність уроку: автономний, логічно завершений блок засвоєння навчального матеріалу;
- постановка завдань навчання, виховання та розвитку, їх взаємний зв'язок та єдність;
- особистісний підхід – високий рівень відносин учителя та учня;
- диференціація та індивідуалізація навчання;

- високий рівень пізнавального інтересу (мотивації, проблематизації), самостійної розумової діяльності учнів;
- застосування різноманітних методів, засобів та методичних прийомів;
- гнучка неформальна система контролю;
- поєднання складності та доступності у навчанні;
- зв'язок теорії з практикою;
- системність уроків.

Одним із основних завдань сучасної освіти і виховання є перебудова навчально-виховного процесу на засадах розвивальної педагогіки, спрямованої на раннє виявлення та найбільш повне розкриття потенціалу (здібностей) у дітей, з урахуванням їх вікових та психологічних особливостей; забезпечення морально-духовного, культурного розвитку дитини, формування соціально зрілої творчої особистості.

Розв'язання цих завдань передбачає обов'язкове психолого-педагогічне обґрунтування змісту, методів і технологій навчально-виховного процесу, переосмислення ставлення до дитини, її потреб, прагнень та бажань.

У межах старої освітньої парадигми формувалася людина, яка знала й уміла (людина-виконавець), сучасна школа має виховувати людину, яка мислить і прагне творити (людина духовна).

Саме тому потрібні такі технології, що забезпечують не викладання знань, а осмислення їх цінності в процесі обміну судженнями, позиціями з метою відкриття багато вимірності естетичного бачення світу.

Поняття педагогічної технології міцно ввійшло у педагогічний лексикон. Проте у його тлумаченні та використанні існують великі розбіжності. Аналіз поняття «технологія» свідчить, що слово «технологія» походить від грецького *techne* – мистецтво, майстерність та *logos* – наука, поняття. У тлумачному словнику сучасної української мови зазначається, що технологія – це сукупність знань, відомостей про послідовність окремих виробничих операцій у процесі виробництва чого-небудь .

Термін «педагогічна технологія» з'явився в освіті порівняно недавно. Щодо навчального процесу його було вжито у 1886 р. англійцем Джеймсом Саллі (1842 – 1923рр.). Однак дискусія з приводу того, чи існує в природі педагогічна технологія як певний інструмент навчання й виховання, яким може оволодіти кожний педагог, триває дотепер.

Педагогічна технологія тісно пов'язана з навчальним процесом – діяльністю вчителя та учнів, структурою, засобами, методами і формами такої діяльності. У нашому розумінні педагогічна технологія є змістовним узагальненням, що вбирає суть усіх означень різних авторів. Говорячи про педагогічні технології, ми в більшій мірі маємо на увазі засоби досягнення освітньо-виховних цілей у спільній діяльності вчителя і учнів: методи та організаційні форми навчання.

Педагогічна технологія має специфічні сутнісні ознаки. До таких специфічних сутнісних ознак належать:

- концептуальність (передбачає опору технології на конкретну наукову концепцію або систему уявлень);
- діагностичне визначення цілей і результативності (полягає в гарантованому досягненні цілей, ефективних результатів за оптимальних затрат для досягнення певного стандарту навчання);
- коригованість (можливість постійного оперативного зворотного зв'язку, послідовно орієнтованого на чітко визначені цілі);
- візуалізація (передбачає використання аудіовізуальної та електронно-обчислювальної техніки, а також конструювання та застосування різноманітних дидактичних матеріалів і оригінальних наочних посібників)
- економічність (виражає якість, яка забезпечує резерв навчального часу, оптимізацію праці педагога і досягнення запланованих результатів у найстисліші строки);
- алгоритмізованість, проєктованість, цілісність, керованість (передбачає легке відтворення конкретної технології будь-яким педагогом у будь-якому освітньому закладі).

Критерії ефективності результатів застосування педагогічної технології (оцінювання):

- засвоєння знань (глибина, усвідомленість, системність, ціннісно-сміслові ставлення, дієвість, міцність, самостійність тощо);
- розвиток ціннісних орієнтацій;
- самореалізація вчителя та учня;
- зміна стосунків у педагогічному процесі;
- специфічне мислення (діалектичність, проблемність, аналітичність тощо).

Основою інноваційних педагогічних технологій є інтерактивне (взаємодіюче) навчання – переклад англomовного терміну *interactive learning*, що означає навчання (стихійно або спеціально організоване), яке ґрунтується на взаємодії, та навчання, яке побудовано на взаємодії «inter» – «взаємний», «akt» – «діяти». Інтерактивний – означає здатність взаємодіяти або знаходитися в режимі бесіди, діалогу з будь-чим (наприклад, комп'ютером) чи з будь-ким (людиною). Таким чином, інтерактивне (взаємодіюче) навчання – це, перш за все, діалогічне навчання, в процесі якого здійснюється взаємодія вчителя та учнів.

Основна характеристика інтерактивного навчання:

- це спеціальна форма пізнавальної діяльності;
- навчальний процес організовано таким чином, що практично всі учні залучені до процесу пізнання, мають можливість розуміти й рефлексувати з приводу того, що вони знають і думають;
- створюються комфортні умови навчання, при яких учень відчуває свою успішність, свою інтелектуальну значущість, що в свою чергу впливає на продуктивність процесу навчання;
- спільна діяльність учнів в процесі пізнання, засвоєння навчального матеріалу означає, що кожен робить свій індивідуальний внесок, відбувається обмін знаннями, ідеями, засобами діяльності.

Метою інтерактивного навчання є створення комфортних умов навчання, при яких учень відчуває свою успішність, свою інтелектуальну досконалість, що робить продуктивним сам освітній процес; набуття учнями інтеркультурної компетентності — готовності, здатності до комунікативної і кооперативної діяльності, оволодіння комплексом відповідних умінь.

Правила інтерактивного навчання:

- уміння слухати партнерів і виявляти до них прихильність, доброзичливість, толерантність;
- уміння переконувати, аргументувати власну думку, керувати емоційним станом;
- уміння дискутувати, підтримувати зворотний зв'язок, ініціювати спілкування, доходити компромісу;
- уміння взаємодіяти, співпрацювати, встановлювати ділові контакти, працювати в парі, малих групах, колективно.

Яким має бути викладач-організатор інтерактивного навчання?

- ненав'язливим організатором і керівником навчальної діяльності слухачів;
- виконувати специфічні функції – постановка спільних завдань навчання, забезпечення необхідною інформацією, консультування, контроль;
- готовим до будь-яких запитань, критики, корекції завдань і змін засобів спільної роботи в ході поточної навчальної діяльності з боку тих, хто навчається;
- організовувати учасників навчання на безпосередню участь в обговоренні окремих завдань навчальної діяльності;
- організовувати діяльність кожного учасника навчального процесу таким чином, щоб він брав безпосередню участь у контролі та оцінюванні спільно виконуваної роботи;
- здійснювати підсумкову оцінку діяльності.

Яким повинен бути учасник інтерактивного навчання?

- Навчитися ставити перед собою навчальні завдання, самовизначатися, контролювати свою навчальну діяльність щодо поставлених завдань, домагатися запланованого результату і вибирати найбільш раціональний шлях пошуку необхідних для цього засобів розумової або організаційної роботи, щоб стати самостійним суб'єктом навчальної діяльності;
- Розвивати навчальну активність, яку необхідно розуміти як спроможність здійснювати якомога більшу кількість спроб і різноманітних засобів для досягнення визначеної мети;
- Визначати проблеми в ході навчання;
- Навчитися рефлексії своє навчальної діяльності.

Самостійна робота до Теми 2:

Проаналізувати сучасні підходи до викладання музичного мистецтва та інтегрованого курсу «Мистецтво» в ЗЗСО. Визначити найбільш оптимальні, зробити конспект.

Тема 3. Технології навчання в інклюзивному освітньому середовищі.

Самостійна робота до Теми 3:

Проаналізувати технології навчання в інклюзивному освітньому середовищі (Розділ 4, п.4.4. підручник: Порошенко М.А. Інклюзивна освіта: навчальний посібник. Київ: ТОВ «Агенство Україна», 2019. 300с. <http://poroshenko.com/data/group/21/site2-bff4eba3e5.pdf>) [3].

Творча робота – розробка творчих завдань для учнів з особливими освітніми потребами.

КРЕДИТ 2. ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВИКЛАДАННЯ
МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА ТА ІНТЕГРОВАНОГО КУРСУ
«МИСТЕЦТВО» В ЗЗСО

Тема 4. Лепбук на уроках мистецтва в ЗЗСО

Короткий виклад теми:

Лепбук – це дидактичний матеріал, який зібраний в папку, яка розкладається і має якісне і яскраве оформлення. Зазвичай лепбуки може виготовляти як вчитель, так і учні. Лепбуки слугують для швидкого повторення навчального матеріалу, допомагають швидко і ефективно засвоїти нову інформацію і закріпити вивчене в ігровій формі.

Термін «лепбук» перекладається з англійської мови як lap - коліна, book -книга, тобто «книга на колінах». Отже, лепбук - це саморобна інтерактивна папка з кишеньками, міні-книжками, віконцями, рухливими деталями, вставками, які учні можуть діставати, перекладати, складати на свій розсуд. У ній збирається матеріал з якоїсь певної теми. Наприклад, «Оркестр», «Ноти», «Паузи», «Пісні», «Композитори» тощо.

Розмір готового лепбука - папка А4 в складеному вигляді і А3 у відкритому вигляді. Цей розмір ідеально підходить, щоб дитина могла самостійно працювати з лепбуком: тримати його в руках, писати і виконувати завдання в ньому, а після занять поставити папку на полицю або покласти в портфель.

Різновиди лепбуків:

- стандартна книжка з двома розгортка;
- папка з 3-5 розгортками;
- книжка-гармошка;
- фігурна папка.



Організація матеріалу:

- стандартні кишеньки;
- звичайні і фігурні конверти;
- кишеньки-гармошки;
- кишеньки-книжки;
- віконця і дверцята;
- обертові деталі;
- висовуються деталі;
- картки;
- теги;
- стрілки;
- пазли;
- чисті аркуші для нотаток і т.д.



Самостійна робота до Теми 4:

Творча робота - Створення лепбука з музичного мистецтва.

Тема 5. Медіатехнології.

Короткий виклад теми:

Медіатехнології (хмарні технології) – це сукупність методів і технічних засобів збирання, організації, збереження, опрацювання, передачі й подання інформації за допомогою комп'ютера і комп'ютерних комунікацій у «інтерактивному просторі». Інтернет дає можливість активізувати навчально-виховний і творчий процес, формувати навички аналізу, критичності у відборі інформації. На сайтах можна знайти колекції творів живопису з різних музеїв, прослухати музичні твори в концертних залах, відвідати оперну та балетну виставу, отримати інформацію про сучасне мистецтво, методичний опис навчальних програм і певних уроків; віртуальні галереї дитячих робіт, конкурсів; публікації наукових досліджень тощо.

Медіатехнології містять якісно нові можливості для навчання і розвитку учнів, формування у них культури спілкування, творчих, комунікативних здібностей, критичного мислення, вміння інтерпретації, аналізу та оцінки інформації, навчання різним формам самовираження за допомогою комп'ютера. Доступність інформації, новизна, наближення віртуальної реальності до життєвих умов за емоційним і естетичним

канонем, естетична яскравість й виразність наочності створюють позитивний психологічний ефект на засвоєння матеріалу та формуванню особистісного естетичного ставлення до мистецтва. Поєднання яскравих зображень (репродукцій творів образотворчого мистецтва), супровід їх текстовою інформацією, музичними творами, кінофільмами сприяє емоційному впливу на учнів.

Медіатехнології відкривають учням доступ до нетрадиційних джерел інформації, підвищують ефективність самостійної роботи, дають цілком нові можливості для творчості, знаходження і закріплення усяких навиків, дозволяють реалізувати принципово нові форми й методи виховання.

Використання комп'ютера на уроках музичного мистецтва та мистецтва спрямовано на розв'язання таких типів завдань: комп'ютер використовується як допоміжний засіб для ефективного розв'язання вже існуючої системи виховних завдань. Змістом об'єкта засвоєння в комп'ютерній навчальній програмі цього типу є довідкова інформація. Комп'ютер, який оснащений мультимедійним проектором та екраном, дозволяє використовувати можливості відео і аудіо інформації.

Медіатехнології дозволяють учням використовувати при власних дослідженнях як традиційні для освіти письмові джерела, так і різні речові докази та моделі. Вони можуть бути об'ємні і учні можуть розглядати їх з усіх боків, використовуючи функції розворотів. Також на об'єкти можуть бути поміщені активні зони, при дотиці до яких учень отримує певну додаткову інформацію.

Медіатехнології технології розширюють можливості освітнього процесу. Комп'ютерні засоби навчання мають здатність відгукуватися на дії учня та вчителя, вступати з ними у діалог. Відбувається активна пізнавальна і творча діяльність на основі емоційного сприйняття в умовах занурення в атмосферу світового мистецтва. Комп'ютер використовується для спілкування, проведення досліджень, створення публікацій, презентацій та веб-сайтів, пошуку додаткової інформації. Сприйняття інформації з екрану

має свою специфіку, яка окреслює художні прийоми створення композиції для дизайну презентацій, веб-сайтів, електронних підручників і технологічні особливості. Дизайн веб-сайтів є мультимедійним продуктом, бо вміщує в собі всі види передачі інформації: текст, графіку, анімацію, звук, відео.

Навчальні мультимедіа матеріали можуть бути представлені у різних видах компоновки:

- як окремий мультимедіа об'єкт (текст, репродукція картини, звук, відео);
- у вигляді набору мультимедіа об'єктів, які систематизовані за змістом тексту, теми або алфавіту;
- як мультимедіа слайдшоу (репродукція картини, назва та автор, рік виконання, місце знаходження, звук).

Таким чином, використовуючи на уроках музичного мистецтва та мистецтва медіатехнології, можна досягти більш глибокого розуміння навчального матеріалу через образне сприйняття, посилення його емоційної дії, «занурення у епоху», яку вивчають; навчитися працювати з комп'ютерною інформацією (читати медіатексти; розуміти авторську концепцію, прихований смисл, опрацьовувати інформацію; створювати власні повідомлення) тощо.

Самостійна робота до Теми 5:

Творча робота – створення QR-кодів, розробка завдань з використанням QR-кодів на уроках музичного мистецтва.

Творча робота – створення «Хмаринки» слів: WordArt.com; створення завдань на платформі Learning Apps / Всеосвіта

Тема 6. Квест-технологія.

Короткий виклад теми:

У 70-х роках ХХ століття термін «квест» був запозичений розробниками комп'ютерних ігор для позначення ігор, метою яких є рух по ігровому світу до якоїсь мети. Її досягнення стає можливим тільки в

результаті подолання різних перешкод шляхом вирішення завдань, пошуку і використання предметів, взаємодії з іншими персонажами [4].

У перекладі з англійської *quest* означає «пошук». У сучасних методичних джерелах квест розглядається як тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний із пригодами або грою. Веб-квест (від англійського *webquest*) буквально означає «пошук в мережі Інтернет» або «Інтернет пошук». Поряд з поняттям «веб-квест» використовується і термін «сайт-квест»: це Інтернет-ресурс, на якому організовано змагання з розгадування послідовних і взаємопов'язаних логічних загадок.

Автором педагогічної квест-технології вважають американського вченого Берні Доджа. Саме ним у 90-х роках ХХ століття була розроблена концепція веб-квестів, тобто квестів з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет і вперше уведено термін «веб-квест». Веб-квест визначається ними як «пошукова діяльність (або діяльність, орієнтована на пошук), в процесі якої вся інформація, якою оперує учень, або її частиною, надходить з інтернет-джерел, факультативно доповнюючи відеоконференцією». Причому завданням розробки «веб-квесту» є саме організація ефективного використання часу учня і напрямки його зусиль на роботу з інформацією, а не на її пошук. На думку Берні Доджа, веб-квест розширює кругозір учнів, сприяє розвитку аналітичного, критичного і творчого мислення, навичок вирішення завдання - в процесі роботи в команді [5], отже квести призначені для розвитку в учнів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію.

На сьогодні дана технологія отримала широке визнання та застосування. Американські вчені виділили п'ять основних типів веб-завдань:

- тематичний список посилань або список Інтернет-сайтів з досліджуваної теми (Hotlist);
- мультимедійний альбом або колекція мультимедійних ресурсів (Multimedia Scrapbook);

- пошук скарбів, «полювання за скарбами», в кінці якого може бути задане одне більш загальне питання на цілісне розуміння теми (Treasure/Scavenger Hunt);
- колекція прикладів - зразків постановки проблеми, коли пропонується не просто ознайомитися з матеріалом, але і висловити і аргументувати свою власну думку з питання, що вивчається (Subject Sampler);
- поєднання існуючої навчальної програми та нових педагогічних технологій (Web-Quest).

Квест - це міні-проект, заснований на пошуку інформації в Інтернеті. Квести можуть розробляти не лише вчителі, а і учні до певних навчальних тем, дисциплін тощо.

В основі веб-квесту лежить вигадана цікава історія, яка містить практичні завдання з предмету, що вивчається, які передбачають самостійний цілеспрямований пошук учнями знань для виконання поставленими перед ними завданнями.

У процесі пошуку інформації учні починають працювати більш продуктивно, у них розвивається творче мислення і навички роботи з інформацією. Учитель в цьому процесі виступає як координатор, наставник, і порадник, який в разі певних труднощів з виконанням завдання прийде на допомогу і допоможе знайти правильний напрямок у пошуку.

Квест-технологія розвиває у учнів критичне і абстрактне мислення, уміння порівнювати, аналізувати, класифікувати; підвищує мотивацію до навчання і його ефективність, оскільки навчальне завдання сприймається як досить «реальне» і «корисне», розвиває комп'ютерні навички.

Самостійна робота до Теми 6:

Творча робота – розробка та проведення музичного квесту.

КРЕДИТ 3. ІГРОВІ ПЕДАГОГІЧНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА

Тема 7. Технологія самовираження учнів у процесі колективного музикування.

Короткий виклад теми:

Нідерландський філософ і культуролог ХХ ст. Й. Хейзінга, автор оригінальної концепції «Людини граючої» («Homo ludens»), обґрунтував особливе значення гри в розвитку культури людства. Він уважав, що розгадка феномену гри у вічному прагненні людини особистісно самоствердитися за рахунок пошуку нових світів. «Ігрова концепція» людини видатного філософа поширена в педагогічних інноваціях США, Японії, країн Європи.

Гра - це не імітація життя, а саме життя. Це насамперед творча дія, яка розгортається немовби не в реальному просторі, а у світі символічних значень, живої фантазії. Природа гри синкретична і міфологічна, що відповідає характеру мислення дитини, яка сприймає світ цілісно, не розділяючи реальне і «придумане» непробивними мурами. Ігри виробляють в учнів «рефлекс свободи», адже рішення приймається самостійно, шляхом природного пізнання - інтуїтивного відкриття. На заняттях імітаційно-ігрового типу діти вчаться через стосунки, контакти, тому в них формуються почуття співпричетності й співпереживання. Так гра стає справжньою школою соціального досвіду, соціалізації.

Початок навчання дитини у школі часто стає стресогенним рубежем тому, що за її межами залишається гра - фундаментальна людська потреба (дефіцит гри в дитинстві, як стверджують психологи, потім переростає в «синдром дитини, що не дограла»). З огляду на це важливим фактором естетичного розвитку і саморозвитку дитини стає художньо-ігрове моделювання змісту інтегрованих уроків, що передбачає використання різних ігрових форм: театралізованих (пантоміміка, імітаційні лялькові діалоги, розгорнуті драматизації, інсценізації), хореографічних (пластичне

інтонування, танцювальні пісні-ігри, хореографічні фантазії). Такі методи і прийоми збагачують і доповнюють композицію інтегрованого уроку, і якщо його сценарій розроблено з відповідною методичною доцільністю, вони створюють ситуації, коли вчитель може активізувати учнів згідно з їхніми художніми здібностями й можливостями.

Гра - це модель певного реального процесу, імітація, відтворення в умовних обставинах певних життєвих ситуацій. Експериментальне ігрове моделювання генетично походить з 50-х рр. ХХ століття, коли почали виникати ділові «штабні» ігри.

Структура гри:

1. Наявність об'єкта ігрового моделювання, загальної мети (вибір теми, маршруту, станцій).
2. Підготовчий етап.
3. Розподіл класу на групи, ролі між учасниками гри.
3. Взаємодія учасників гри.
4. Підбиття підсумку, індивідуальна, групова, колективна оцінка діяльності (самооцінка). З'ясовується, що не вдалося зробити і чому.

Дітей молодшого шкільного віку відрізняє велика рухова активність, підвищений емоційний стан, бажання фантазувати. Ці риси знаходять своє позитивне втілення в ігровій діяльності, яка поєднує трудову, навчальну, ігрову та комунікативну складові. Під час організації гри треба враховувати:

1. Тривалість гри (не може бути занадто довгою). Варіант: організація серії ігор з продовженням протягом семестру, навіть навчального року.
2. Залучення всіх дітей класу (можна й батьків).
3. Розподіл функцій, ролей.

Розглядаючи триаду «праця» - «пізнання» - «гра», Л. Виготський визначає останній вид діяльності як провідний у дитячому віці і формулює важливий для педагогіки принцип: цінність дитячої творчості, в якому б виді діяльності вона не проявлялась (літературному, театральному тощо), полягає не в результаті, а в процесі. Потреба в грі не згасає й тоді, коли діти

приходять до школи й починають опановувати новий вид діяльності - навчальний. Академік О.Савченко підкреслює важливий дидактичний висновок: «навчальна діяльність визріває в надрах ігрової і лише поступово стає провідною».

За рахунок гри розширюються горизонти власного, ще небагатого естетичного досвіду. На уроках мистецтва на емоційно забарвлених, значущих для дитини художньо-ігрових моделях молодші школярі вчать розуміти мову почуттів, жестів, рухів, а поступово і більш складних феноменів — інтонацій, знаків, символів.

Важлива роль мистецтва в тому, що його можна розглядати як художньо-пізнавальну модель дійсності, своєрідну «гру в життя». Специфіка ж театральної гри полягає в імітації дійсності за допомогою елементів самої дійсності. Цим «ефектом реальності» (реальні навіть засоби — пластика тіла і виразність голосу актора) пояснюється вічна привабливість і чарівність театру.

Поняття «ігрові технології» включає досить велику групу методів і прийомів організації педагогічного процесу у формі різноманітних педагогічних ігор, які виступають засобом спонукання та стимулювання учнів до навчальної діяльності.

Розглянемо деякі з ігор та ігрових прийомів.

«Перетворення» (предмета, кімнати). У що музика, що прозвучала, може перетворити, приміром, класну кімнату, крісло, книгу і так далі, і навпаки, в що ця скульптура може перетворити музику. Слідує це або викласти письмово, або виразити в рухах, або в кольорі, лініях, зорових образах.

«Перевтілення» - учні отримують від вчителя завдання перевтілитись у якусь певну людину (імператора, монаха, бога тощо) або в якусь певну річ (нецке, чашу, кімоно, ікебану тощо), що є елементом культури, яка вивчається. Він мусить уявити себе цією людиною (речю), заглибитися в її світ, відчути її характер. Від імені цієї людини (речі) він починає розповідь

про те, що відчуває, які її турботи, пристрасті, веде розповідь про її минуле і майбутнє. Закінчивши оповідання, учасник надає слово іншому.

Рольові ігри (дидактичний театр) – інсценування на загальновідомих фактах. Персонажами бувають видатні митці, композитори, співаки, які ведуть діалоги між собою та глядачами. Дидактичний театр можна застосовувати при вивченні нової теми (виступ групи учнів, які готувалися заздалегідь), при захисті групового дослідження тощо.

Через сюжетно-рольову гру, що передбачає обов'язкове перевтілення, учні мають можливість ідентифікувати себе з будь-яким героєм (позитивним і негативним), «приміряти на себе» різні характери, манери поведінки, пережити безліч ситуацій і вчинків. Це збагачує не лише естетичний досвід, а робить особистість у цілому більш гармонійною, духовно досконалішою загалом. Ігрова діяльність також дає змогу уявити себе в надзвичайних, фантастичних обставинах, «програти» неймовірні ситуації. Така ілюзорність вимагає творчих дій — умінь комбінувати, моделювати, уточняти або змінювати деталі. Так переплітаються найважливіші функції гри — евристична і соціалізаційна.

Карткова гра (О.Леонтьєва). До уроку повторення кожен учень готує десять карток розміром 10x15 і нумерує їх. Після опрацювання матеріалу, який було задано повторити, учень розробляє і пише на кожній картці одне запитання з відповіддю (на зворотній стороні).

На уроці діти сідають парами або по колу. Кожен тримає картку чистою стороною і пропонує учням вибрати навмання одну з них. Коли картку вибрано, автор задає своє запитання. Якщо відповідь правильна, то той, хто відповів, забирає картку собі. Якщо ж відповідь не відповідає вимогам, то картка залишається в автора. У спірних ситуаціях арбітром виступає вчитель, до якого можна підійти в любий момент. Переможцем стає той, хто набере більше карток.

«Ланцюжок асоціацій». Учитель визначає тему розмови, далі учні по черзі починають передавати всі асоціації, які виникають у них у зв'язку з

цією темою, причому, необхідно, щоб асоціації виходили одна з одної, утворюючи своєрідний ланцюжок. Кожен учасник за бажанням може повніше розкрити свої асоціації або залишити їх без коментарів.

«Видимо-невидимо». Учні працюють по групам (командам). Кожна група (5-6 чол.) сідає навколо одного або трьох щільно зрушених в компактний прямокутник столів. Перед ними аркуш паперу (один на групу), ручки (олівці).

Перед учителем стоїть завдання дати дітям інформацію про життєвий і творчий шлях композитора (чи про історію створення якого-небудь твору). Він заготовлює плакат, на якому різними кольорами, у різних напрямках, вздовж і поперек листа, різними шрифтами написані основні відомості, які він міг би викласти у своїй розповіді. Після короткого вступного слова на дошку вішається цей плакат. Дітям пропонується деякий час для його вивчення.

Хто бажає, може для цього підійти до дошки до плакату. Час заздалегідь оголошується і може відстежуватися по годиннику, по секундоміру, по дзвону дзвоника, або по рахунку учителя.

Потім плакат знімається, і команди повинні на своєму (одному!) загальному листі записати те, що вони запам'ятали (про це їх слід попередити перед вивішуванням плакату). Під записами підводиться риска. Команди обмінюються листами, звіряють чужі записи зі своїми, дописують під рисою свої доповнення (іншим кольором).

Листи повертаються, перевіряються авторами, які відмічають повтори або непомічені слова (наприклад, обводять їх). Знову обмінюються листами і підраховують результати по балах - хто більше відомостей запам'ятав, хто більше доповнив, хто допустив менше промашок в процесі перевірки. Далі вивішується вчительський плакат і порівнюється з листами, де виписуються відсутні відомості. Підводиться підсумок.

Ця гра може бути ефективна при вивченні будь-якої теми для того, щоб, граючи, школярі:

- вчилися працювати з інформацією (можна таким чином перевірити підготовку домашнього завдання тощо);
- могли точно формулювати питання і відповіді;
- розвивали здатність до асоціативного мислення;
- робили аналіз виразних засобів;
- самостійно трактували зміст твору мистецтва;
- висували гіпотези і працювали з ними;
- розвивали художнє мислення, проникаючи в суть поетичного сприйняття світу;
- невимушено, в процесі захоплюючої діяльності, вивчали музичну грамоту.

«Капелюх питань»

Поглиблення знань учнів про який-небудь витвір мистецтва, художній стиль і тощо. Після знайомства з твором діти повинні написати записку з трьома питаннями (їх суть краще написати на дошці або плакаті-пам'ятці):

1. Питання «на знання тексту», що свідчить про те, що я знаю цю музику – ситуація людини, яка знає і яка перевіряє інших учнів.

2. Питання, відповідь на яке я сам не знаю, але хотів би дізнатися - ситуація людини, яка не знає, але бажає дізнатися.

3. Питання - прохання дати раду (на з'ясування іншої думки про твір в порівнянні зі своїм) - ситуація учня, що сумнівається, радиться.

Усі записки складаються в шапку, перемішуються і витягуються по одній кожним учнем, який відповідає. Можливий обмін записками.

«Капелюх питань», оголошений перед слуханням, переглядом або читанням, є ефективним способом організації процесу сприйняття мистецтва.

Моделі, що «ожили». Варіант роботи «Капелюх питань».

На картках - назви музичних інструментів, виразних засобів (мелодія, ритм, тембр, темп, динаміка, регістр, види інтонацій, види розвитку тощо).

Учні працюють по групам, змагаючись, хто краще покаже те, що посильний витягне з шапки.

До форм і методів театральної педагогіки до навчально-виховного процесу в початковій школі можна також включати:

- **драматизацію** - переробку розповідного твору на драматичний (діалог дійових осіб за певним сюжетом з елементами акторської гри, умовного перевтілення дає змогу формувати в учнів чутливість до інтонації, емоційного тону мовлення - грайливого, сердитого, сумного, упевненого тощо);
- **пантоміму** - створення образу за допомогою пластичних рухів, жестів, міміки (пластичні мініатюри, пантоміми-імпровазації, експромти-імітації);
- **інсценізацію** - сценічне виконання твору (казки, пісні, образів і сюжетів картин, що «оживають», тощо) з елементами сценографії (декорації, костюми та інші образотворчі засоби);
- **театралізацію** - інтерпретацію певного тексту або події з використанням акторської гри (інтонація голосу, міміка, пози, жести, рухи) та комплексу театральних атрибутів (маски, костюми, грим, реквізит, ляльки).

Педагогічне керівництво художньо-ігровою, зокрема театальною, діяльністю учнів включає такі складові:

- **організаційно-процесуальне забезпечення** (розробка ідеї, теми, сценарію, загальної драматургії уроку з художньо-ігровим - конструктивним, театральним тощо компонентом, організацій процесу ігрового навчання, форми й методи оцінювання освітніх результатів);
- **емоційно-психологічне забезпечення** (створення сприятливого психологічного клімату, творчої атмосфери);
- **матеріально-предметне забезпечення** (підготовка художньо-дидактичних матеріалів, створення відповідного художньо-естетичного

середовища, наприклад організація простору класу для рухливої гри, оформлення уявної сцени).

Самостійна робота до Теми 7:

Творча робота – проведення фрагменту заняття з використанням Body percussion

Творча робота – розробка партитури для колективного музикування та розучування з однокласниками.

Тема 8. LEGO-технологія на уроках музичного мистецтва в початковій школі.

Короткий огляд теми:

Ігрова *LEGO-технологія* може використовуватися для навчання музичної грамоти, ознайомлення і закріплення музичних понять, засобів музичної виразності. Основний принцип технології «Навчання через дію», коли учні отримують знання в процесі побудови та дослідження моделей конструктора LEGO.

На уроках музичного мистецтва *LEGO-цеглинка* можна використовувати під час будь-якого виду навчальної діяльності: вивчення поспівок, відтворення ритму, створення ритмічного супроводу, слухання музики, пояснення елементарної музичної теорії тощо.

Самостійна робота до Теми 8:

- 1) Переглянути вебінар щодо використання LEGO-цеглинок на уроках музичного мистецтва та інтегрованого курсу мистецтва в 4 класі (Аристова Л.С.):
https://www.youtube.com/watch?v=qip0K6YXYjs&list=PLzjnZQuekRF_OECW03iNH0100UVkvmpJ&index=29
- 2) запропонувати 2 варіанти використання LEGO-цеглинок для вивчення теоретичних понять;

- 3) написати партитуру пісні для виконання на дзвіночках, бумвокерсах, чам-барах у вигляді кольорових карток
- 4) запропонувати 1 партитуру (ритм) для гри на клавесах
- 5) запропонувати 1 партитуру (ритм) для «жестів, які звучать»

Творча робота – розробка ігрових вправ із використанням цеглинок LEGO.

Тема 9. Музичні та дидактичні ігри на уроках музичного мистецтва, інтегрованого курсу «Мистецтво».

Короткий огляд теми:

Використання знайомих слів.

Види завдань, які пропонують учням:

1. Використай усі слова для побудови речень.
2. Розроби кросворд, включи відповіді до нього.
3. Вивчи слова іноземною мовою.
4. Об'єднай (якщо це можливо) слова за певними ознаками, діями тощо.
5. Створи вітальну листівку або розроби ребус.
6. Створи оригінальну гру.
7. Придумай загадки таким чином, щоб слова стали відгадкою.
8. Придумуй незвичайну історію, до якої б увійшли всі слова.
9. Підбери за допомогою словника синоніми та антоніми до слів.
10. Спробуй утворити нові слова, змінивши голосні або приголосні.
11. Напиши рекламу, використовуючи якомога більше слів.
12. Створи аналогії зі словами.
13. Запропонуй вчителю власне завдання. Обговорімо його разом.

Активізація пізнавальної діяльності учнів

Головна мета активізації – поліпшення якості навчально-виховного процесу в школі, яке досягається формуванням активності та самостійності

учнів. Сам процес формування активності й самостійності вимагає певної спільної діяльності учнів і вчителя.

Активізація пізнавальної діяльності вимагає застосування різних методів, засобів, форм навчання, які спонукають особу до виявлення активності. Для цього потрібна така організація процесу пізнання, в якій об'єкт пізнання був би включеним у сферу діяльності школяра і діалектична взаємодія між ними створювала б передумови виявлення активності особистості.

На уроках це можуть бути ситуації, в яких учень повинен:

- захищати свою думку, наводити на її захист аргументи, докази, користуватися здобутими знаннями;
- ставити запитання вчителю, товаришам, з'ясовувати незрозуміле, поглиблювати процес пізнання;
- рецензувати відповіді товаришів, твори, інші
- творчі роботи, вносити корективи, давати поради;
- ділитися своїми знаннями з іншими;
- допомагати товаришам, коли вони цього потребують, пояснювати незрозуміле;
- виконувати завдання-максимум, розраховане на читання додаткової літератури, першоджерел, на тривалі спостереження;
- спонукати учнів знаходити не одне лише рішення, а декілька самостійно зроблених;
- практикувати вільний вибір завдань, переважно пошукових, творчих;
- створювати ситуації самоперевірки, аналізу особистих пізнавальних і практичних дій;
- урізноманітнювати діяльність, включати в пізнання елементи праці, гри, художньої, громадської та інших видів діяльності;
- викликати інтерес до колективної діяльності на основі якої відбувається формування активної позиції членів колективу.

Як відомо, активність – це підсилена діяльність. Методи активного навчання покликані забезпечувати підсилення насамперед розумової, а відтак пошукової діяльності у навчальному процесі.

Фактори активізації учнів: емоційно активна позиція педагога; зацікавленість не просто змістом, а самим процесом роботи з ним, ігровий характер навчальних дій або надання їм властивостей змагання, старанно заохочуваного вчителем; саме заохочування; контроль; пряме спонукання до навчальної дії.

Активним методам навчання притаманна чітка пізнавальна діяльність учнів, тісний взаємозв'язок теорії з практикою, оволодіння діалектичним методом аналізу та розв'язок складних проблем, розвинена рефлексія (розуміння ходу своїх думок, регуляція процесу мислення), атмосфера співпраці та партнерства, розвиток необхідних навичок спілкування.

Аналіз конкретних ситуацій

З приводу навчальної (предметної, побутової...) ситуації, яку повідомляє педагог, відбувається обговорення, пропонуються варіанти можливих розв'язань, вибираються оптимальні.

Методика проведення аналізу конкретних ситуацій включає в себе такі етапи:

- введення в проблему, що вивчається;
- постановка задачі;
- групова робота над ситуацією;
- групова дискусія;
- підсумкова бесіда.

Інтелектуальна розминка

Цей метод можна використовувати під час проведення будь-яких видів уроків. Його мета – приведення учнів у активний стан за рахунок актуалізації раніше набутих знань, обмін думками та вироблення загальної позиції. Інтелектуальна розминка відбувається у швидкому темпі експрес-

опитування. Учитель звертається до дітей із запитаннями, на які вони повинні дати стисло, конкретну відповідь. Якщо виникають у відповідача труднощі, вчитель опитує наступного учня тощо. У такий спосіб за короткий час (5-10 хв) у класі з'ясовується навчальний матеріал, відбувається подальше нарощування знань та навичок.

Цінність методу в тому, що кожен учень перебуває в зоні активного опитування й має бути готовий до відповіді на всі поставлені вчителем питання. Якщо хтось і залишився незадіяним, то й у цьому разі він змушений швидко обдумувати поставлені запитання й готуватися до відповіді.

Сократичний метод навчання (сократична бесіда)

Своєю назвою цей метод походить від давньогрецького філософа Сократа, який учив афінян мислити, залучаючи їх у свою евристичну бесіду. Він уміло пропанував запитання співрозмовнику, ставлячи його в ситуацію постійних роздумів, доведення своїх думок у пошуку істини.

Навчальні заняття, які проводяться в такий спосіб, є гнучкими організаційними формами спільної творчої діяльності. Учитель запитує. Говорять учні. Питання ставлять у певній логічній послідовності. Цей метод припускає попередню підготовку учнів до уроку. Але думки, якими вони діляться у процесі уроку, є продуктом самостійної роботи. Учитель їх тільки критично оцінює та, використовуючи конструктивну систему питань, формує в учня пошукові навички та вміння.

Сократичний метод сприяє вияву прогалин у знаннях учнів, підвищує інтерес до уроків, сприяє активному засвоєнню знань, формує навички самостійної роботи, розвиває критичне мислення, озброює засобами ведення дискусії. Водночас такий метод передбачає високу методичну підготовленість учителя.

Мозковий штурм

Команди дістають завдання (це можуть бути ситуація чи проблема), колективно шукають її розв'язання, причому жоден із запропонованих

варіантів не дозволяється критикувати. Обговорюються і оцінюються наприкінці роботи лише найкращі. У командах можна розподілити учасників на «генераторів» та «аналітиків».

Аукціон

Ведучий називає тему, питання чи завдання, дає сигнал (гонг) і починає відлік. Учень, який першим підняв руку, дістає право висловити думку. Виграє той, хто зробив останнє доповнення.

Самостійна робота до Теми 9:

Творча робота – розробка дидактичних ігор.

ВИКОНАННЯ КОНТРОЛЬНОЇ РОБОТИ З ДИСЦИПЛІНИ «ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА»

Виконання контрольної роботи є важливою складовою освітнього процесу. Метою написання контрольних робіт є закріплення знань з дисципліни «Технології навчання музичного мистецтва», що передбачає оволодіння студентами методами наукового аналізу, самостійного вивчення теоретичного матеріалу курсу.

Завдання контрольної роботи повинні допомогти студенту в оволодінні термінологією, основними положеннями навчальної дисципліни, надати навички розробки конспектів уроків з музичного мистецтва/мистецтва з використанням сучасних інноваційних технологій. Завдання контрольної роботи – перевірити рівень знань з конкретної теми або проблеми.

Повний термін перевірки роботи від надходження в університет до видачі результатів студентам – 10 днів. Тривалість рецензування викладачем – 7 днів. Контрольну роботу студенти виконують відповідно до затвердженої тематики за їх власним вибором. Перед виконанням контрольної роботи студент має детально вивчити лекційний матеріал з курсу, підібрати відповідну навчальну, методичну та спеціальну літературу за рекомендованим списком (а також самостійно підбраною).

При розкритті питань контрольної роботи студенту слід звертати на глибоке вивчення інформаційних джерел (посібник, довідник, додаткова література), систематизацію й узагальнення фактичного матеріалу – накопичення необхідного обсягу інформації відповідно до теми і структури роботи, відбір найбільш переконливих і вагомих даних.

Вся підготовча робота завершується аргументованим та логічним викладенням особистих думок у письмовій формі. Головною умовою досягнення логічності під час написання контрольної роботи є чітке розуміння студентом мети, головних напрямків і кінцевого результату свого дослідження. Робота повинна бути переконливою, містити органічний зв'язок між окремими питаннями, а також між кожним з них і всією темою в цілому.

Обов'язково потрібно використовувати різноманітні види аргументів та доводів: порівняння, зіставлення, посилання на джерела тощо.

Робота над контрольною роботою має бути послідовною, з чітким урахуванням її головних етапів, які передбачають:

- обрання теми,
- складання плану,
- виявлення джерельної бази обраної проблеми,
- конспектування літератури і підбір цитат, які необхідно вписувати точно (а іноді й дослівно), із зазначенням сторінок розташування в тексті,
- власне написання контрольної роботи.

Контрольна робота повинна включати:

титульний аркуш, на якому вказується навчального закладу та кафедри, назва теми контрольної роботи, відомості про студента (факультет, група, прізвище, ініціали), місце й рік написання;

вступ; основна частина, яка передбачає безпосереднє висвітлення питання; висновки; список використаної літератури в алфавітному порядку.

У Вступі обов'язково слід зазначити мету написання роботи, стисло охарактеризувати ступінь розробки проблеми у літературі. Приступаючи до розкриття питання звертати увагу на те, що викладення матеріалу повинно

бути самостійним, у разі цитування текст слід подавати у лапках і супроводжувати посиланнями. Оформлення посилань – у квадратних дужках, наприклад: [4, 217], де перша цифра означає номер у переліку літератури, а друга – номер сторінки. В кінці кожного розкритого питання належить робити узагальнення.

Після розкриття теми треба зробити висновки та навести перелік літератури, що цитувалася та використовувалась при підготовці та написанні контрольної роботи.

При розробці конспектів уроків з музичного мистецтва треба використовувати подану форму конспекту уроку. Конспект уроку повинен бути розширеним з питаннями і завданнями для учнів та умовними відповідями учнів, містити всі види діяльності, з наведенням прикладів фрагментів творів тощо.

Контрольна робота пишеться від руки або за допомогою технічних засобів. Обсяг контрольної роботи – 10-18 сторінок учнівського зошиту або 6-12 аркушів формату А4, не враховуючи титульного аркушу та переліку літератури. Оформлена контрольна робота здається на кафедру для рецензування завчасно.

При виконанні контрольної роботи необхідно дотримуватись таких вимог:

- контрольна робота повинна бути охайно оформленою, розбірливо написана без скорочення слів (крім загальновідомих скорочень) та надіслана у відповідні встановлені строки;
- сторінки роботи повинні бути пронумеровані (нумерація наводиться у правому верхньому кутку листка), а також мати поля для зауважень;
- зміст контрольної роботи повинен повністю розкривати питання;
- у тексті конспекту уроку слід виділяти й озаглавлювати відповідні розділи;
- в кінці контрольної роботи наводиться список використаної студентом літератури згідно встановлених вимог;

- контрольна робота може бути написана від руки або за допомогою технічних засобів і має бути підписана студентом із зазначенням дати її виконання.

При неповному та неправильному виконанні контрольної роботи і порушенні інших вимог контрольна робота не зараховується.

Робота, яка виконана студентом відповідно до необхідних вимог, перевіряється із виставленням відповідної оцінки. Позитивно оцінена контрольна робота є одним із видів обов'язкових навчальних робіт, за результатами виконання яких студент отримує допуск до семестрового контролю. Результати контрольної роботи враховуються при виставленні підсумкової оцінки. Якщо студент не складає екзамен (залік), контрольна робота залишається у нього для участі у повторній здачі.

Контрольні роботи, які визнані викладачем незадовільними, повертаються студенту для повторного виконання. У такому разі викладач обґрунтовує невідповідність роботи критеріям оцінювання та надає термін для її доопрацювання, але не пізніше, ніж за тиждень до початку сесії. При повторному незадовільному виконанні контрольної роботи студент не допускається до складання сесійного контролю.

Тематика контрольних робіт

Кредит 1

1. Розробка фрагментів теми музичного мистецтва із застосуванням технології критичного мислення та їх проведення (показ) на занятті.
2. Розробка музичних квестів та їх проведення (показ) на занятті.
3. Розробка планів проектів, критеріїв, алгоритмів з предметів мистецького напрямку та презентація їх на занятті.

Кредит 2

4. Розробка QR-кодів та його презентація на занятті.
5. Розробка текстового хмарного словника.
6. Розробка фрагментів музичних тем із застосуванням технології розвитку відчуття ритму (body percussion) та їх проведення (показ) на занятті.

Кредит 3

7. Наповнення методичного банку (наведення прикладів запитань та прийомів за технологією КМ).
8. Розробити фрагменти уроків з використанням інноваційних технологій.
9. Розробка власних прийомів ігрової технології.
10. Підібрати у методичній літературі та періодиці види мистецьких проєктів, презентувати їх на практичному завданні, пояснити особливості їх використання.

Кредит 4

11. Розробити фрагменти тем з використанням ігрової художньо-педагогічної технології.
12. Підібрати у методичній літературі та періодиці види ігрових технологій, презентувати їх на практичному завданні, пояснити особливості їх використання.
13. Розробити методичну збірку з музичного мистецтва.

Розробка конспектів уроків з музичного мистецтва / мистецтва (блок «музичне») для 1-4-х класів за орієнтовною формою:

Клас:

Тема :

Завдання уроку:

ХТД:

СІМ:

КЧМ:

Музичний матеріал:

Елементи інтеграції:

Основні поняття для засвоєння:

Художньо-педагогічна драматургія уроку:

Інтродукція:

Зав'язка (проблема):

Розробка:

Кульмінація 1:

Розробка:

Кульмінація 2:

Розробка:

Розв'язка (рефлексія):

Перебіг уроку

I. Організаційний момент

II. Повідомлення теми уроку.

III. Основна частина

Слухання музичного твору

Аналіз-інтерпретація музичного твору

Робота у зошиті:

Фізкультхвилинка.

Слухання музичного твору

Вокально-хорова робота.

Імпровізація (інструментальна).

Робота з підручником.

IV. Підсумок уроку.

Розробка конспектів уроків з музичного мистецтва для 5-7-х класів за орієнтовною формою:

Клас:

Тема :

Завдання уроку:

ХТД:

СІМ:

КЧМ:

Музичний матеріал:

Елементи інтеграції:

Основні поняття для засвоєння:

Художньо-педагогічна драматургія уроку:

Інтродукція:

Зав'язка (проблема):

Розробка:

Кульмінація 1:

Розробка:

Кульмінація 2:

Розробка:

Розв'язка (рефлексія):

Перебіг уроку

I. Організаційний момент

II. Повідомлення теми уроку.

III. Основна частина

Слухання музичного твору

Аналіз-інтерпретація музичного твору

Робота у зошиті:

Фізкультхвилинка.

Слухання музичного твору

Вокально-хорова робота.

Імпровізація (інструментальна).

Робота з підручником.

IV. Підсумок уроку.

Література:

1. Державний стандарт початкової освіти URL:
<https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti>
2. Державний стандарт базової середньої освіти URL:
<https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-deyaki-pitannya-derzhavnih-standartiv-povnoyi-zagalnoyi-serednoyi-osviti-i300920-898>
3. Порошенко М.А. Інклюзивна освіта: навчальний посібник. Київ: ТОВ «Агенство Україна», 2019. 300с.
<http://poroshenko.com/data/group/21/site2-bff4eba3e5.pdf>
4. Квест. Вікіпедія – вільна Інтернет-енциклопедія. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%CA%E2%E5%F1%F2>
5. Dodge, B. (1995). Some thoughts about Web Quests [Online]. - Available: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html; <http://ozline.com/learning/index.htm>.