

**Бердянський державний педагогічний університет**  
Кафедра теорії і методики навчання мистецьких дисциплін

**“ЗАТВЕРДЖУЮ”**

Завідувач кафедри ТМНМД

\_\_\_\_\_ Олена МАРТИНЕНКО

17 серпня 2021 року

## **РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

підготовки здобувачів I рівня вищої освіти

### **КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ В МИСТЕЦЬКІЙ ОСВІТІ**

Спеціальність 014 Середня освіта  
Предметна спеціальність 014.13 Середня освіта (Музичне мистецтво)  
Освітньо-професійна програма Середня освіта (музичне мистецтво та англійська мова)  
Факультет психолого-педагогічної освіти та мистецтв

Робоча програма з дисципліни «Квест-технології в мистецькій освіті» для здобувачів освітнього ступеня бакалавр спеціальності 014 Середня освіта, предметної спеціальності 014.13 Середня освіта (Музичне мистецтво) .

Освітньо-професійна програма Середня освіта (музичне мистецтво та англійська мова)

Розробники: доцент Бурназова В.В.

Робочу програму погоджено робочою групою освітньо-професійної програми «Середня освіта (музичне мистецтво та англійська мова)» та схвалено на засіданні кафедри теорії і методики навчання мистецьких дисциплін від “17” серпня 2021 року протокол № 1

Завідувач кафедри теорії і методики  
навчання мистецьких дисциплін

\_\_\_\_\_ Олена МАРТИНЕНКО

Гарант освітньо-професійної програми

\_\_\_\_\_ Віра БУРНАЗОВА

### Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Галузь знань 01Освіта/Педагогіка	вибіркова	
	Спеціальність 014 Середня освіта Предметна спеціальність 014.13 Середня освіта (Музичне мистецтво)		
Загальна кількість годин – 90	Освітньо-професійна програма: Середня освіта (музичне мистецтво та англійська мова)	Рік підготовки	
Мова навчання: українська		1-й	
		Семестр	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2 самостійної роботи студента – 4	Освітній ступінь: бакалавр	1-й	
		Лекції	
		16 год.	8 год.
		Практичні, семінарські	
		14 год.	8 год.
		Лабораторні	
		0 год.	0 год.
		Самостійна робота	
		60 год.	74 год.
		Індивідуальні завдання:	
год.			
Вид контролю:			
залік			

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить (%):

для денної форми навчання – 30 год. (30%):60 год. (70%)

для заочної форми навчання – 16 год. (18%):74 год. (82%)

## **2. Мета та завдання навчальної дисципліни**

**Метою** викладання навчальної дисципліни «Квест-технології в мистецькій освіті»: є формування інформаційної культури у здобувачів вищої освіти та формування готовності до застосування в освітньому процесі, безпосередньо на уроках музичного мистецтва в ЗЗСО квестів для активізації пізнавальної діяльності школярів.

**Основними завданнями** вивчення дисципліни «Квест-технології в мистецькій освіті»: ознайомити здобувачів вищої освіти з поняттям квест-технології, розглянути різні види квестів, навчатись конструювати власні освітні квести та використовувати різні платформи для їх реалізації.

**Основні результати навчання і компетентності** згідно з вимогами освітньо-професійної програми:

**ЗК-3.** Здатність до навчання, самонавчання й опанування сучасних знань, необхідних для організації ефективної діяльності у професійній сфері; пошуку, оброблення й аналізу інформації з різних джерел.

**ЗК-4.** Здатність спілкуватися державною та іноземною мовами (усною та писемною формами), демонструвати навички нормативного літературного мовлення у професійній сфері.

**ЗК-5.** Здатність до застосування сучасних засобів інформаційних і цифрових технологій, пошуку та критичного аналізу відкритих інформаційних джерел державною і англійською мовами, відповідального їх використання для вирішення професійних завдань та саморозвитку.

**ЗК-6.** Здатність до особистісного і професійного самовизначення, самоствердження й самореалізації; толерантного ставлення до всіх суб'єктів педагогічної взаємодії.

**ЗК-7.** Здатність до організації партнерсько-лідерських стосунків, створення команди односторонців, ухвалення ефективних рішень у стандартних та невизначених умовах та готовність брати відповідальність за результати спільної діяльності.

**ФК 3.** Здатність розробляти конкретні критерії для об'єктивного контролю й оцінювання рівня навчальних досягнень учнів з інтегрованого курсу «Мистецтво» та музичного мистецтва, у тому числі й з особливими освітніми потребами.

**ФК 4.** Здатність розуміти та уміло використовувати традиційні та інноваційні форми, методи, засоби, технології викладання інтегрованого курсу «Мистецтво», музичного мистецтва в освітньому процесі, застосовуючи знання спеціальної музичної термінології англійською мовою.

**ФК 6.** Здатність до моделювання освітнього процесу в ЗЗСО на основі засвоєних теоретико-методичних знань і практичних умінь з музичного мистецтва, інших видів мистецтв та англійської мови.

**ПРН 2.** Генерувати базові знання та розуміння основ музичного мистецтва, інших видів мистецтв, англійської мови у професійній діяльності.

**ПРН 3.** Демонструвати знання та розуміння традиційних та інноваційних форм, методів, засобів, технологій викладання інтегрованого курсу «Мистецтво», музичного мистецтва і застосовувати шляхом використання державної та англійської мови в умовах професійної і наукової діяльності.

**ПРН 6.** Використовувати для вирішення професійних завдань та в процесі саморозвитку сучасні інформаційні та цифрові технології, організовуючи академічне спілкування державною й англійською мовами на основі розуміння чужих і створення власних комунікативних програм.

**ПРН 9.** Класифікувати, співвідносити, критично аналізувати й оцінювати відкриті джерела інформації державною і англійською мовами для проведення освітнього діяльності та наукового пошуку.

**ПРН 10.** Проводити об'єктивне діагностування, корекцію особистісного розвитку та музичних здібностей учнів, в тому числі з особливими освітніми потребами та музично-

обдарованими.

**ПРН 11.** Здійснювати об'єктивний контроль, аналіз і оцінювання рівня навчальних досягнень учнів з інтегрованого курсу «Мистецтво» та музичного мистецтва, враховуючи важливість збереження фізичного та психічного здоров'я (власного й оточуючих), у тому числі й учнів з особливими освітніми потребами.

**ПРН 13.** Створювати в освітньому середовищі партнерсько-лідерські стосунки в командах однодумців, дискутувати, експериментувати, аргументувати, підсумовувати, ухвалювати ефективні рішення у стандартних і невизначених умовах, брати відповідальність за результати спільної діяльності.

**ПРН 14.** Планувати, організовувати, здійснювати, підводити підсумки самостійної роботи, уміти отримувати результат у визначений deadline з наголосом на професійну сумлінність та унеможливлення плагіату.

### **Програма навчальної дисципліни**

#### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. Знайомство з технологією квестів**

Тема 1. Історія поняття, визначення квестів, сутність квестів

Тема 2. Види квестів. Плюси та мінуси квестів. Знайомство з різними прикладами квестів

#### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. Платформи для реалізації квестів**

Тема 3. Огляд різних платформ для реалізації квестів

Тема 4. Аналіз платформ для реалізації квестів. Підготовка платформи для квесту

#### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3 Сучасні Інтернет-сервіси**

Тема 5. Сервіси для роботи з різними типами документів

Тема 6. Інтернет-сервіси для реалізації квестів

#### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4. Створюємо освітній веб-квест**

Тема 7. Структура квестів. Сценарій квестів. Створюємо завдання для квесту.

Тема 8. Підготовка необхідних документів для реалізації квестів. Заповнення платформи для впровадження квесту

#### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 5. Аналіз квестів. Критерії оцінювання**

Тема 9. Критерії оцінювання

Тема 10. Аналіз створених квестів. Виправлення помилок

#### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 6. Створення «живих» квестів. Безпечне використання ІКТ.**

##### **Авторське право**

Тема 11. Приклад «живих» квестів. Створення сценарію «живого квесту». Аналіз створених сценаріїв

Тема 12. Безпечне використання ІКТ. Авторське право

#### 4. Структура навчальної дисципліни

	Кількість годин							
	денна форма				заочна форма			
	усього	у тому числі			усього	у тому числі		
		л	пр.	с.р.		л	пр.	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. Знайомство з технологією квестів</b>								
Тема 1. Історія поняття, визначення квестів, сутність квестів	8	2	2	4	8	-	-	8
Тема 2. Види квестів. Плюси та мінуси квестів. Знайомство з різними прикладами квестів	8	2	2	4	8	-	-	8
<b>Разом за Модулем 1</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>16</b>	-	-	<b>16</b>
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. Платформи для реалізації квестів</b>								
Тема 3. Огляд різних платформ для реалізації квестів	8	2	2	4	8	-	-	8
Тема 4. Аналіз платформ для реалізації квестів. Підготовка платформи для квесту	6	2	-	4	6	2	-	4
<b>Разом за Модулем 2</b>	<b>14</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	-	<b>12</b>
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3. Сучасні Інтернет-сервіси</b>								
Тема 5. Сервіси для роботи з різними типами документів	8	2	2	4	8	-	-	8
Тема 6. Інтернет-сервіси для реалізації квестів	8	-	-	8	8	2	-	6
<b>Разом за Модулем 3</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	-	<b>14</b>
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4. Створюємо освітній веб-квест</b>								
Тема 7. Структура квестів. Сценарій квестів. Створюємо завдання для квесту.	8	2	2	4	8	2	2	4
Тема 8. Підготовка необхідних документів для реалізації квестів. Заповнення платформи для впровадження квесту	6	-	-	6	6	-	2	4
<b>Разом за Модулем 4</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8</b>
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 5. Аналіз квестів. Критерії оцінювання</b>								
Тема 9. Критерії оцінювання	8	2	2	4	8	2	-	6
Тема 10. Аналіз створених квестів. Виправлення помилок	8	-	-	8	8	-	2	6
<b>Разом за Модулем 5</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>12</b>
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 6. Створення «живих» квестів. Безпечне використання ІКТ. Авторське право</b>								
Тема 11. Приклад «живих» квестів. Створення сценарію «живого квесту». Аналіз створених сценаріїв	8	2	2	4	8	-	2	6
Тема 12. Безпечне використання ІКТ. Авторське право	6	-	-	6	6	-	-	6
<b>Разом за Модулем 6</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	-	<b>2</b>	<b>12</b>
<b>Усього годин:</b>	<b>90</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	<b>60</b>	<b>90</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>74</b>

#### 5. Теми лекцій

№	Назва теми	Кількість
---	------------	-----------

з/ п		годин	
		денна	Заочна
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. Знайомство з технологією квестів</b>		<b>4</b>	<b>-</b>
1	Тема 1. Історія поняття, визначення квестів, сутність квестів	2	-
2	Тема 2. Види квестів. Плюси та мінуси квестів. Знайомство з різними прикладами квестів	2	-
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. Платформи для реалізації квестів</b>		<b>4</b>	<b>2</b>
3	Тема 3. Огляд різних платформ для реалізації квестів	2	-
4	Тема 4. Аналіз платформ для реалізації квестів. Підготовка платформи для квесту	2	2
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3. Сучасні Інтернет-сервіси</b>		<b>2</b>	<b>2</b>
5	Тема 5. Сервіси для роботи з різними типами документів	2	-
6	Тема 6. Інтернет-сервіси для реалізації квестів	-	2
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4. Створюємо освітній веб-квест</b>		<b>2</b>	<b>2</b>
7	Тема 7. Структура квестів. Сценарій квестів. Створюємо завдання для квесту.	2	2
8	Тема 8. Підготовка необхідних документів для реалізації квестів. Заповнення платформи для впровадження квесту	-	-
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 5. Аналіз квестів. Критерії оцінювання</b>		<b>2</b>	<b>2</b>
9	Тема 9. Критерії оцінювання	2	2
10	Тема 10. Аналіз створених квестів. Виправлення помилок	-	-
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 6. Створення «живих» квестів. Безпечне використання ІКТ. Авторське право</b>		<b>2</b>	<b>-</b>
11	Тема 11. Приклад «живих» квестів. Створення сценарію «живого квесту». Аналіз створених сценаріїв	2	-
12	Тема 12. Безпечне використання ІКТ. Авторське право	-	-
<b>Разом:</b>		<b>16</b>	<b>8</b>

#### 6. Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	Заочна
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. Знайомство з технологією квестів</b>		<b>4</b>	<b>-</b>
1	Тема 1. Історія поняття, визначення квестів, сутність квестів	2	-
2	Тема 2. Види квестів. Плюси та мінуси квестів. Знайомство з різними прикладами квестів	2	-
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. Платформи для реалізації квестів</b>		<b>2</b>	<b>-</b>
3	Тема 3. Огляд різних платформ для реалізації квестів	2	-
4	Тема 4. Аналіз платформ для реалізації квестів. Підготовка платформи для квесту	-	-
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3. Сучасні Інтернет-сервіси</b>		<b>2</b>	<b>-</b>
5	Тема 5. Сервіси для роботи з різними типами документів	2	-
6	Тема 6. Інтернет-сервіси для реалізації квестів	-	-
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4. Створюємо освітній веб-квест</b>		<b>2</b>	<b>4</b>
7	Тема 7. Структура квестів. Сценарій квестів. Створюємо завдання для квесту.	2	2
8	Тема 8. Підготовка необхідних документів для реалізації квестів. Заповнення платформи для впровадження квесту	-	2
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 5. Аналіз квестів. Критерії оцінювання</b>		<b>2</b>	<b>2</b>
9	Тема 9. Критерії оцінювання	2	-

10	Тема 10. Аналіз створених квестів. виправлення помилок	-	2
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 6. Створення «живих» квестів. Безпечне використання ІКТ. Авторське право</b>		<b>2</b>	<b>2</b>
11	Тема 11. Приклад «живих» квестів. Створення сценарію «живого квесту». Аналіз створених сценаріїв	2	2
12	Тема 12. Безпечне використання ІКТ. Авторське право	-	-
<b>Разом:</b>		<b>14</b>	<b>8</b>

### 7. Лабораторні заняття

Навчальним планом не передбачено

### 8. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	Заочна
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. Знайомство з технологією квестів</b>		<b>8</b>	<b>16</b>
1	Тема 1. Історія поняття, визначення квестів, сутність квестів	4	8
2	Тема 2. Види квестів. Плюси та мінуси квестів. Знайомство з різними прикладами квестів	4	8
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. Платформи для реалізації квестів</b>		<b>8</b>	<b>12</b>
3	Тема 3. Огляд різних платформ для реалізації квестів	4	8
4	Тема 4. Аналіз платформ для реалізації квестів. Підготовка платформи для квесту	4	4
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3. Сучасні Інтернет-сервіси</b>		<b>12</b>	<b>14</b>
5	Тема 5. Сервіси для роботи з різними типами документів	4	8
6	Тема 6. Інтернет-сервіси для реалізації квестів	8	6
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4. Створюємо освітній веб-квест</b>		<b>10</b>	<b>8</b>
7	Тема 7. Структура квестів. Сценарій квестів. Створюємо завдання для квесту.	4	4
8	Тема 8. Підготовка необхідних документів для реалізації квестів. Заповнення платформи для впровадження квесту	6	4
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 5. Аналіз квестів. Критерії оцінювання</b>		<b>12</b>	<b>12</b>
9	Тема 9. Критерії оцінювання	4	6
10	Тема 10. Аналіз створених квестів. виправлення помилок	8	6
<b>ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 6. Створення «живих» квестів. Безпечне використання ІКТ. Авторське право</b>		<b>10</b>	<b>12</b>
11	Тема 11. Приклад «живих» квестів. Створення сценарію «живого квесту». Аналіз створених сценаріїв	4	6
12	Тема 12. Безпечне використання ІКТ. Авторське право	6	6
<b>Разом:</b>		<b>60</b>	<b>74</b>

### 9. Індивідуальні завдання

Навчальним планом не передбачено

### 10. Методи навчання

Словесні – розповідь, пояснення, бесіда, обговорення, вербалізація змісту художніх творів, робота з підручниками та посібниками;

наочні – ілюстрування, демонстрування (презентація (виконання) музичних творів, музично-педагогічних ігор, квестів тощо), художнє ілюстрування словесних пояснень, наочно-слуховий метод, наочно-зоровий метод, метод рухової наочності;

практичні – виконання практичних завдань, показ фрагментів уроків з використанням технологій; інтерактивні методи (фасилітована дискусія, проблемне навчання, коопероване навчання, метод проектів, робота в групах, ситуативне



модельовання, опрацювання дискусійних питань тощо);

дослідницькі – самостійне виокремлення та визначення здобувачем проблеми, формулювання гіпотези і знаходження методів її розв'язання, уміння аналізувати, порівнювати та оцінювати отримані результати, робити висновки й узагальнення, усвідомлювати провідні поняття й ідеї, а не отримувати їх готовими (ділова гра, рольова гра тощо);

інноваційні – забезпечують комплексне оновлення традиційного педагогічного процесу, а саме, комп'ютерна підтримка освітнього процесу (впровадження хмарних технологій), fan-опитування, метод лінгвізації.

Курс передбачає надання майбутнім учителям теоретичних знань, практичних умінь та навичок. Крім того, студенти повинні набути практичні навички застосування квест-технологій на уроках музичного мистецтва.

## 11. Засоби оцінювання

**Засобами діагностики та методами демонстрування результатів навчання є:** завдання до практичних занять, завдання для самостійної та індивідуальної роботи (зокрема есе, реферати), презентації результатів досліджень, тестові завдання, контрольні роботи.

## 12. Розподіл балів, які отримують студенти

**Форми поточного та підсумкового контролю.** Комплексна діагностика знань, умінь і навичок студентів із дисципліни здійснюється на основі результатів проведення поточного й підсумкового контролю знань (КР). Поточне оцінювання (індивідуальне, групове і фронтальне опитування, самостійна робота, самоконтроль). Завданням поточного контролю є систематична перевірка розуміння та засвоєння програмового матеріалу, виконання практичних. Педагогічний контроль здійснюється з дотриманням вимог об'єктивності, індивідуального підходу, систематичності і системності, всебічності та професійної спрямованості контролю.

Використовуються методи усного і письмового контролю, які мають сприяти підвищенню мотивації студентів-майбутніх фахівців до навчально-пізнавальної діяльності. Контроль знань та умінь студентів з ОК «Квест-технології в мистецькій освіті» здійснюють шляхом виконання тестових завдань, контрольних робіт, контрольних завдань, підготовки та виступу на практичних заняттях, участі у диспутах, практичній роботі.

Завданням підсумкового контролю (КР) є перевірка глибини засвоєння студентом програмового матеріалу модуля.

### Розподіл балів, що присвоюються студентіві упродовж вивчення освітньої компоненти «Квест-технології в мистецькій освіті» (поточний контроль)

Поточне оцінювання практичних занять												К Р	Накопичувальні бали/сума
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T	T1	T1	T1	60	95
5	5	5	-	5	-	5	-	9	0	1	2		
5	5	5	-	5	-	5	-	5	-	5	-		

Оцінювання самостійної роботи												Накопичувальні бали/сума
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	T11	T12	60

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

№ з/п	Вид діяльності	Максимальна кількість балів за одиницю	Кількість одиниць	Сума балів
1	Робота на практичному занятті (в тому числі доповідь, виступ, повідомлення, участь у дискусії та ін.)	5	7	35
2	Виконання контрольної роботи	60	1	60
3	Самостійна робота (виконання домашнього завдання)	5	12	60
4	Всього			155
	<b>Усього без урахування коефіцієнта 155 балів ( 155:100=1,55). Коефіцієнт (1,55)</b>			
5	Підсумковий контроль – залік	100	1	100

Кількість балів у кінці семестру повинна складати від 35 до 100 балів (за 6 модулів), тобто сума балів з урахуванням коефіцієнта (1,55) за виконання усіх завдань.

Максимальна кількість підсумкових балів становить:

– **155 балів** за період роботи до заліку, що прирівнюється до **100 балів** з урахуванням коефіцієнта (1,55);

**Максимальний рейтинговий показник – 100 балів.**

#### **Критерії оцінювання відповідей на практичних заняттях (поточний контроль)**

Студенту виставляється **A «Відмінно» (4,75...5,0)** коли студент в повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно самостійно та аргументовано його викладає під час усних виступів та письмових відповідей, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань, використовуючи при цьому обов'язкову та додаткову літературу. Правильно дав відповідь на усі тестові завдання.

Студенту виставляється **B «Дуже добре» (4,25...4,74)** якщо студент достатньо повно володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його викладає під час усних виступів та письмових відповідей, в основному розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань, використовуючи при цьому обов'язкову літературу. Але при викладанні деяких питань не вистачає достатньої глибини та аргументації, допускаються при цьому окремі несуттєві неточності та незначні помилки. Правильно дав відповідь на більшість тестових завдань.

Студенту виставляється **C «Добре» (3,75...4,24)** якщо студент в цілому володіє навчальним матеріалом викладає його основний зміст під час усних виступів та письмових відповідей, але без глибокого всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, без використання необхідної літератури допускаючи при цьому окремі суттєві неточності та помилки. Правильно дав відповідь на половину тестових завдань.

Студенту виставляється **D «Достатньо» (3,25...3,74)** коли студент не в повному обсязі володіє навчальним матеріалом. Фрагментарно, поверхово (без аргументації та обґрунтування) викладає його під час усних виступів та письмових відповідей, недостатньо розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань, допускаючи при цьому суттєві неточності, правильно вирішив меншість тестових завдань.

Студенту виставляється мінімальний **E «Задовільно» (3,0...3,24)** коли студент частково володіє навчальним матеріалом не в змозі викласти зміст більшості питань теми під час усних виступів та письмових відповідей, допускаючи при цьому суттєві помилки.

Правильно вирішив окремі тестові завдання.

Результати навчання, отримані здобувачами вищої освіти у неформальній чи інформальній освіті, визнаються згідно з Положенням про організацію освітнього процесу в БДПУ <https://cutt.ly/rkflhPH> та Положенням про критерії та порядок оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти у БДПУ <https://cutt.ly/Gkfltmw>

### Підсумковий контроль

Підсумковий контроль (залік) здійснюється за умови накопичення здобувачем вищої освіти прохідного балу – від 50 до 100 балів. Підсумковий контроль здійснюється за результатами накопичення балів під час поточного контролю.

За підсумками навчання за один семестр здобувач вищої освіти може отримати максимум 100 балів.

Підсумкова кількість балів визначається за формулою:

$$m = \frac{3K_1 + 3K_2 + 3K_3 + 3K_4}{n} = 100$$

де  $3K_1, 3K_2, 3K_3, 3K_4, \dots$  – залікові кредити або теми;

$m$  – кількість набраних балів за вивчений курс;

$n$  – коефіцієнт;

Загальна кількість балів за вивчений курс обчислюється таким чином: підраховується кількість балів, набраних під час поточного контролю за всіма темами, та ділиться на коефіцієнт (визначається середній арифметичний бал).

Рейтинговий контроль знань студентів здійснюється за 100-бальною шкалою:

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності		Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90-100	A	відмінно	Зараховано
78-89	B	добре	
65-77	C		
58-64	D	задовільно	
50-57	E		
35-49	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

### 13. Методичне забезпечення

Робоча навчальна програма ОК «Квест-технології в мистецькій освіті»; силабус ОК «Квест-технології в мистецькій освіті»; тексти лекцій; навчально-методичні посібники й підручники; комп'ютер, модем, сканер, навушники або колонки та програмні засоби: пакет Microsoft Office або інші альтернативні пакети; підключення до глобальної мережі Internet; програма-браузер; програвачі, що дозволяють відтворювати різноманітні мультимедійні файли; програми для перегляду графічних зображень.

### 14. Рекомендована література

#### Базова література

1. Сокол І.М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навчальний посібник. Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд, 2014. 108 с.
2. Щербань П.М. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах: Навч. посіб. – К.: Вища школа, 2004. – 207 с.: іл..

#### Допоміжна

1. Аверин Н. А., Львов Е. С. Как научить учиться. К.: О-во «Знание» УССР, 1988. 48 с. (Сер. 7 «Педагогическая»; № 7).
2. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций. Сайт «Информационные технологии в образовании». [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>
3. Гапеева О.Л. WebQuest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу / О.Л. Гапеева // Науковий вісник НЛТУ України: зб. наук.-техн. праць. 2011. Вип.21.1. С. 335–340.
4. Гончарова Н.Ю. Новые информационные технологии на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://smrgaki.ru/8/4/15/4.htm>
5. Грабчак Д.В. Освітній веб-квест як нова Інтернет-технологія початку елективних курсів з фізики // Інформаційні технології навчання в освіті. [Електронний ресурс]. Режим доступу: [http://ite.kspu.edu/webfm\\_send/299](http://ite.kspu.edu/webfm_send/299)
6. Гриневич М.С. Медіаосвітні квести... // Вища освіта України. 2009. № 3. Дод. 1. Тем. Вип. Педагогіка вищої школи: методологія, теорія, технології. К.: Гнозис, 2009. С. 153 – 155.
7. Желізняк Л.Д. Технологія „Веб-квест” на уроках інформатики. [Електронний ресурс]. Режим доступу: [http://osvita.ua/school/lessons\\_summary/edu\\_technology/30734/](http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/)
8. Иванова Л.А., Песоцкая П.С. Web-квест как средство повышения эффективности обучения иностранному языку // Международный журнал экспериментального обучения. – 2011. – № 10. – С.81
9. Квест. Вікіпедія – вільна Інтернет-енциклопедія. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%CA%E2%E5%F1%F2>
10. Кононец Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів // Витоки педагогічної майстерності. 2012. Вип.10. С.138
11. Кузнецова Т.А. Технологія веб-квест как интерактивная образовательная среда // ИТО-Иваново-2011/Секция 2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2011/Ivanovo/II/II-0-12.html>
12. Никитин Б.П. Ступеньки творчества, или развивающие игры. – М.: Просвещение, 1990. – 160 с.
13. Сокол І.М. Квест як сучасна інноваційна технологія навчання. Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти: Збірник наукових праць. Наукові записки Рівенського державного гуманітарного університету. Випуск 7 (50). – Рівне: РДГУ, 2013. – 168 с.

14. Сокол И.Н. Использование квест-технологии для повышения ИТ компетентности педагогов. Научная дискуссия: вопросы педагогики и психологии. № 7(16) : сборник статей по материалам XVI международной заочной научно-практической конференции. - М., Изд. "Международный центр науки и образования", 2013. - 230 с.
15. Статкевич А.Г., Фенчук О.О. Веб-квест як інноваційна проектна методика навчання іноземної мови. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://nniif.org.ua/File/12sagyky.pdf>
16. Федоров А.В., Новикова А.А., Колесниченко В.Л., Каруна И.А. Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании. Таганрог: Изд-во Кучма, 2007. 256 с.
17. Шаматонова Г.Л. Веб-квест как интерактивная методика обучения будущих специалистов по социальной работе// "SOCIOпростір: Междисциплинарный сборник научных работ по социологии и социальной работе". - 2010. - №1. - С. 234-236.
18. Шевцова О.Г. Веб-квест – один из наиболее эффективных способов применения Интернета для внедрения ролевых игр в обучение [Электронный ресурс] / ИТО-2008 / Секция III / Подсекция 2 Владивостокский государственный университет экономики и сервиса (ВГУЭС), г. Владивосток. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2008/Moscow/III/2/III-2-7656.html>
19. Шмідт В.В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови студентів немовних спеціальностей [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://winner.se-ua.net/page26/1/10/>
20. Яковенко А.В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://www.rusnauka.com/5\\_SWMN\\_2012/Pedagogica/1\\_100769.doc.htm](http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.htm)
21. Bernie Dodge. Some Thoughts About WebQuests. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html)
22. Pradeep R. Vanguri, Cynthia Szymanski Sunal, Elizabeth K. Wilson and Vivian H. Wright. WebQuests in Social Studies Education. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.ncolr.org/jiol/issues/pdf/3.2.5.pdf>

### Інформаційні ресурси

1. Державний стандарт повної загальної середньої освіти <http://old.mon.gov.ua/ua/often-requested/state-standards/>
2. Державний стандарт початкової загальної освіти <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/derzhavni-standarti>
3. Закон України "Про авторське право і суміжні права" ([http://www.medialaw.kiev.ua/laws/laws\\_local/12/](http://www.medialaw.kiev.ua/laws/laws_local/12/))
4. Закон України "Про доступ до публічної інформації" ([http://www.medialaw.kiev.ua/laws/laws\\_local/109/](http://www.medialaw.kiev.ua/laws/laws_local/109/))
5. Закон України "Про охорону дитинства" Від 06.11.09 № 1/9 - 768 ([https://docs.google.com/View?id=dgbjwc9d\\_80dj4cpcbb](https://docs.google.com/View?id=dgbjwc9d_80dj4cpcbb)), <http://www.edu-law.org.ua/2009/09/zakon-ukrainy-pro-oxoronu-dytynstva.html>)
6. Закон України „Про інформацію” (<http://www.ucrf.gov.ua/uk/doc/laws/1149672211/>)
7. Конвенція про права дитини (<http://www.edu-law.org.ua/2009/09/konvencija-pro-prava-dytyny.html>)
8. Конвенція Ради Європи про захист дітей від сексуальної експлуатації та сексуальногорозбещення ([http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=994\\_927](http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=994_927))
9. Конвенція про кіберзлочинність ([http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=994\\_575](http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=994_575))
10. Наказ МОН "Про захист дітей та молоді від негативних інформаційних впливів" [http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=995\\_b09](http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=995_b09))

11. Нова українська школа: poradnyk dlya vchytelya / Під заг. ред. Н. М. Бібік. К.: ТОВ «Видавничий дім «Плеяди», 2017. 206 с.  
<http://nus.org.ua/wpcontent/uploads/2017/11/NUSH-poradnyk-dlya-vchytelya.pdf>
12. Постанова Кабінету Міністрів України «Про затвердження Правил забезпечення захисту інформації в інформаційних, телекомунікаційних та інформаційно-телекомунікаційних системах» (<http://zakon1.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi?nreg=373-2006-%d0%bf>)
13. Про захист інформації в інформаційно-телекомунікаційних системах ([http://pozakony.org.ua/view\\_doc.php?id=374](http://pozakony.org.ua/view_doc.php?id=374))
14. Факультативний протокол до Конвенції про права дитини щодо торгівлі дітьми, дитячої проституції і дитячої порнографії  
[https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995\\_b09#Text](https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_b09#Text)