

Пояснювальна записка

Освітня програма розроблена на підставі Типової програми підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти, які впроваджують новий Державний стандарт базової середньої освіти, затвердженої наказом Міністерства освіти і науки України від 12.10.2022 року, Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних працівників «Нова українська школа: відповідаємо на виклики», затвердженої наказом Міністерства освіти і науки України від 28.04.2020 № 567 (для вчителів початкових класів), професійного стандарту за професією «Вчитель закладу загальної середньої освіти», затвердженого наказом Міністерства розвитку економіки, торгівлі та сільського господарства України від 23.12.2020 № 2736 «Про затвердження професійного стандарту за професіями «Вчитель початкових класів закладу загальної середньої освіти», «Вчитель закладу загальної середньої освіти», «Вчитель з початкової освіти (з дипломом молодшого спеціаліста)», Державного стандарту базової середньої освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 року № 898, та в контексті вимог законодавства, зокрема Конституції України, законів України «Про освіту», «Про повну загальну середню освіту», постанов Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 року № 988-р «Про затвердження Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року», від 21 серпня 2019 року № 800 «Деякі питання підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників», інших нормативно-правових актів, що регулюють діяльність вчителя та з урахуванням європейського вектора розвитку освіти України, стратегії реформування галузі освіти в Україні, новітніх зарубіжних і вітчизняних наукових розробок, кращих практик у галузі освіти та професійного розвитку педагогів, відповідно до сучасних викликів суспільства й освіти.

Відповідно ст.54 п.2 Закону України «Про освіту» педагогічні працівники зобов'язані постійно підвищувати професійний і загальнокультурний рівні та педагогічну майстерність; виконувати освітню програму для досягнення здобувачами освіти передбачених нею результатів навчання, у тому числі виконання заходів щодо реалізації євроінтеграційних процесів у галузі освіти, інклюзивного підходу, посилення ролі цифрових технологій в організації освітнього процесу та активного використання технологій дистанційного навчання.

Мета освітньої програми: професійний розвиток педагогічних працівників у сфері використання цифрових технологій для забезпечення якісного та ефективного освітнього процесу відповідно до державної політики в галузі освіти, удосконалення раніше набутих та/або набуття нових компетентностей учителів закладів загальної середньої освіти, необхідних для організації освітнього процесу з учнями, відповідно до Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа», схваленої розпорядженням Кабінету Міністрів України від

14 грудня 2016 року № 988-р, та на основі Державного стандарту базової середньої освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 року № 898.

Основні завдання програми:

- оновлення та розширення теоретичних знань та практики застосування цифрових технологій та електронних засобів навчання в освітньому процесі;
- засвоєння практичних та методичних аспектів з організації та змісту освітнього процесу із застосуванням цифрових технологій та електронних засобів навчання;
- формування практичних навичок створення цифрових освітніх продуктів із використанням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій;
- поглиблення практики застосування новітніх цифрових технологій в освітньому процесі закладів освіти.

Загальні очікувані результати охоплюють:

Знання й розуміння:

- сучасних тенденцій розвитку освіти загалом;
- нормативно-правових основ, законодавчих актів у сфері базової середньої освіти;
- сутності Концепції Нової української школи;
- сутності основних ідей, принципів побудови Державного стандарту базової середньої освіти;
- структури та змісту типової освітньої програми та освітньої програми закладу освіти, типового навчального плану та робочого навчального плану, модельної навчальної програми та навчальної програми;
- планування освітньої діяльності в закладі загальної середньої освіти;
- академічної свободи вчителя (викладача) в організації освітнього процесу.

Уміння:

- організовувати освітній процес відповідно до вимог законодавства;
- визначати предметний зміст і послідовність його опрацювання з урахуванням вимог державного стандарту базової середньої освіти, типової освітньої програми для 5-9 класів закладів загальної середньої освіти (освітніх програм, укладених науковими установами, іншими суб'єктами освітньої діяльності, що затверджені у відповідному порядку), модельних навчальних програм, попередніх результатів навчання учнів, їх освітніх потреб;
- формувати в учнів ключові компетентності та наскрізні вміння, спільні для всіх компетентностей;
- ефективно взаємодіяти й співпрацювати в команді.

Диспозиції (цінності, ставлення):

- гуманістична спрямованість освітнього процесу;
- дитиноцентризм, цінність особистості;
- готовність до реалізації сучасних цілей освіти;
- професійна мобільність та гнучкість;

- усвідомлення необхідності постійного професійного розвитку;
- відданість ідеї щодо значущої участі в освітньому процесі усіх учнів; утвердження національно-патріотичних та демократичних цінностей, патріотизм, українська національна ідентичність, повага до багатоманітності, право вибору, полікультурність).

Розробники програми	Чебан А.Д. методист відділу загальної середньої освіти Комунального навчального закладу Київської обласної ради «Київський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних кадрів»
Найменування програми	Освітня програма підвищення кваліфікації «Цифрові технології в сучасній мистецькій освіті» для вчителів інтегрованого курсу «Мистецтво», музичних керівників закладів дошкільної освіти, керівників гуртків художньо-естетичного циклу
Мета програми	Професійний розвиток педагогічних працівників у сфері використання цифрових технологій для забезпечення якісного та ефективного освітнього процесу відповідно до державної політики в галузі освіти, удосконалення раніше набутих та/або набуття нових компетентностей учителів закладів загальної середньої освіти, необхідних для організації освітнього процесу з учнями, відповідно до Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа», схваленої розпорядженням Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 року № 988-р, та на основі Державного стандарту базової середньої освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 року № 898.
Цільова аудиторія за спеціальністю або за посадою педагогічного працівника	Вчителі інтегрованого курсу «Мистецтво», музичні керівники закладів дошкільної освіти, керівники гуртків художньо-естетичного циклу
Обсяг (тривалість), що встановлюється в годинах та/або кредитах ЄКТС	30 год / 1 ЄКТС (26 аудиторних годин, 4 години – самостійна робота)
Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться	Професійні компетентності: А1 Мовно-комунікативна (А1.1, А1.4.К1); А2 Предметно-методична (А2.1, А2.1.32, А2.1.У1, А2.1.К1, А2.1В1, А2.1В2, А2.2, А.2.3, А2.3.В1, А2.4У1, А2.5, А2.4.34, А2.4.У5); А3 Інформаційно-цифрова (А3.1); Б1 Психологічна (Б1.1, Б.1.3); Б2 Емоційно-етична (Б2.1); Б3 Компетентність педагогічного партнерства (Б3.1); В1 Інклюзивна (В1.1); В2 Здоров'язбережувальна (В2.1); Г1 Прогностична (Г1.1); Г2 Організаційна (Г2.1); Г3 Оцінювально-аналітична (Г3.1) Д1 Здатність до навчання впродовж життя (Д1.1)

Строки виконання програми	Календарний рік
Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації	Свідоцтво про підвищення кваліфікації
Забезпечення розміщення освітньої програми на сайті	сайт: https://www.kristti.com.ua/

Зміст програми

№ з/п	Назва та зміст навчального модуля	Вс ь о г о д и н	Аудиторні			Сам ості йна рабо та
			Ле кц ії	Сем іна ри	Пр акт ич ні	
Модуль І.		4	2	—	—	—
1.1.	Вступ до теми «Цифрова трансформація мистецької освіти»	2		—	2	—
1.2.	Діджиталізація освіти: основи цифрової грамотності	2	2	—	—	—
Модуль ІІ.		20	4	—	16	4
2.1.	Штучний інтелект в мистецькій освіті	2		—	2	—
2.2.	Інструменти цифрового мистецтва в освітньому процесі	2	—	—	2	—
2.3.	Віртуальна та доповнена реальність у мистецькій освіті	4		—	4	1
2.4.	Роль цифрових платформ у співпраці та поширенні мистецтва	2	—	—	2	—
2.5.	Цифрові технології та розвиток критичного мислення в мистецтві	4	—	—	4	1
2.6.	Штучний інтелект як інструмент творчості	4	—	—	2	2
2.7.	Штучний інтелект як помічник у навчальному процесі	2	—	—	2	
Модуль ІІІ.		2	—	—	2	
3.1.	Тематична дискусія «Виклики та перспективи цифрової трансформації мистецької освіти»	2	—	—	2	

Модуль I.

1.1. Вступ до теми «Цифрова трансформація мистецької освіти».

Вплив цифрових технологій на розвиток творчих здібностей здобувачів освіти. Порівняння ефективності традиційних та цифрових методів навчання мистецтву. Роль штучного інтелекту в процесі створення та оцінювання мистецьких творів. Етичні аспекти використання цифрових технологій в мистецькій освіті.

1.2. Діджиталізація освіти: основи цифрової грамотності.

Цифрова грамотність є фундаментом для успішної діджиталізації освіти. Вона передбачає набір знань, умінь та компетентностей, необхідних для ефективного використання цифрових технологій у повсякденному житті та навчанні. Ключові аспекти діджиталізації освіти та цифрової грамотності: інформаційно-комунікаційні технології в освіті, використання комп'ютерів, інтернету, програмного забезпечення, мобільних пристроїв та інших цифрових інструментів у навчальному процесі. Використання електронних підручників, відеоуроків, інтерактивних симуляцій та інших цифрових матеріалів для навчання. Формування в учнів навичок пошуку, оцінки, використання та створення інформації в цифровому середовищі. Цифрова трансформація навчальних закладів.

Модуль II

2.1. Штучний інтелект в мистецькій освіті

Інтеграція ШІ в мистецьку освіту відкриває нові горизонти для творчості, дослідження та навчання. Штучний інтелект на допомогу педагогу. Виявлення штучного інтелекту при виконанні домашніх завдань. Онлайн-сервіси штучного інтелекту Gamma.App. та WErik.

2.2. Інструменти цифрового мистецтва в освітньому процесі.

Інструменти для онлайн-співпраці. Платформи для спільного створення проєктів: Google Workspace, Miro. Онлайн-сервіси для створення графіки: Canva, Crello. Онлайн-сервіси для створення відео: Animoto, WeVideo. Платформи для створення ігор: Unity, Unreal Engine. Платформи для створення веб-сайтів: WordPress, Wix.

2.3. Віртуальна та доповнена реальність у мистецькій освіті.

Застосування технологій VR та AR в мистецтві. Створення віртуальних галерей та музеїв. Інтерактивні експонати та виставки. Створення інтерактивних

середовищ для взаємодії з мистецтвом. Розширення меж традиційних форм мистецтва. Обмін ідеями та досвідом у віртуальному середовищі.

2.4. Роль цифрових платформ у співпраці та поширенні мистецтва.

Типи цифрових платформ для митців. Соціальні мережі для митців: Instagram, Facebook, TikTok, Behance, ArtStation. Як використовувати ці платформи для просування своєї творчості? Які алгоритми та хештеги найефективніші? Як взаємодіяти з аудиторією? Онлайн-маркетплейси: Etsy, Artfinder, Saatchi Art.

2.5. Цифрові технології та розвиток критичного мислення в мистецтві.

Формування критичного ставлення до інформації. Оцінка достовірності візуальних даних. Розуміння маніпуляційних технік у візуальній комунікації. Виявлення стереотипів та упереджень у візуальних образах. Цифрові інструменти як інструменти критичного мислення.

2.6. Штучний інтелект як інструмент творчості.

Соціальний вплив штучного інтелекту на мистецтво і культуру. Як штучний інтелект змінює наше сприйняття мистецтва? Які культурні наслідки має використання штучного інтелекту в мистецтві? Штучний інтелект і персоналізація мистецтва: створення індивідуальних мистецьких творів.

2.7. Штучний інтелект як помічник у навчальному процесі.

Як штучний інтелект може створювати індивідуальні навчальні траєкторії для кожного учня? Персоналізовані рекомендації навчальних матеріалів: як штучний інтелект може підбирати матеріали, які найбільш відповідають інтересам та рівню знань учня? Як штучний інтелект може звільнити вчителів від рутинної роботи: перевірка домашніх завдань, створення тестів тощо. Як ШІ може допомогти вчителям у створенні інтерактивних навчальних матеріалів?

Модуль III

3.1. Тематична дискусія «Виклики та перспективи цифрової трансформації мистецької освіти».

Цифрова трансформація мистецької освіти є невідворотнім процесом, який вимагає адаптації як від педагогів, так і від учнів. Цифрові технології надають нові можливості для індивідуалізації навчання, розвитку критичного мислення та творчих здібностей. Разом з тим, цифрова трансформація породжує ряд викликів, пов'язаних з питаннями доступності, якості освіти, кібербезпеки та авторського права. Для успішної цифрової трансформації мистецької освіти

необхідна спільна робота педагогів, технологів та представників мистецької спільноти.

Питання для самостійного опрацювання

1. Що таке цифрова грамотність і чому вона так важлива в сучасному світі?
2. Які основні переваги та виклики діджиталізації освіти?
3. Як змінюється роль вчителя в епоху цифрових технологій?
4. Яку роль ІІІ у сучасній мистецькій освіті?
5. Як ІІІ може допомогти учням розвивати творчі здібності та оригінальність мислення?
6. Як ІІІ може змінити традиційні підходи до викладання мистецтва?
7. Як збалансувати використання цифрових технологій та традиційних методів навчання мистецтву?
8. Яку роль відіграють VR та AR у сучасній мистецькій освіті?
9. Які переваги та виклики пов'язані з використанням VR та AR в навчанні мистецтву?
10. Як VR та AR можуть змінити традиційні підходи до викладання мистецтва?

Список використаних та рекомендованих джерел

1. Совгира Т. І. (2020). Цифрові технології в сучасному візуальному мистецтві. Вісник КНУКіМ. Серія «Мистецтвознавство», 42, 65–71. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.42.2020.207634>
2. Використання Kahoot у навчально-виховному процесі: веб-сайт. URL: <https://bit.ly/3Vmanig>
3. Волошенюк О.В., Чорний О. В. Методика формування умінь з медіаграмотності на заняттях з інтегрованого курсу «Мистецтво» в НУШ. Навчально-методичний посібник. Київ: Академія української преси, Центр Вільної Преси, 2020. 54. с.
4. Державний стандарт базової загальної освіти : постанова КМУ від 30.09.2020 № 898. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF#Text>
5. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: підручник, 3-тє вид., випр. Київ : Академвидав, 2015. 304 с.
6. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / Автор-укладач Н. П. Наволокова. Харків : Вид. група «Основа». Серія «Золота педагогічна скарбничка». 2009. 176 с.
7. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: підручник, 3-тє вид., випр. Київ : Академвидав, 2015. 304 с.
8. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій / Автор-укладач Н. П. Наволокова. Харків : Вид. група «Основа». Серія «Золота педагогічна скарбничка». 2009. 176 с.
9. Бистрякова В., Осадча А., Пільгук О. Інновації та технології в сучасному мистецтві.

10. Народознавчі зошити. 2017. № 2 (134). С. 441–447. Осадча К. П., Балута В. С. Вплив сучасних тенденцій цифрового мистецтва на зміст підготовки з комп'ютерної графіки та цифрового дизайну. *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology*. 2021. № 9 (1). С. 1–12. DOI: 10.32919/uesit.2021.01.01
11. Храмова-Баранова О. Л., Галенко А. В. Розвиток цифрових комп'ютерних технологій, їх вплив на мистецтво і дизайн України. *Гуманітарний вісник ЧДТУ. Історичні науки*. 2017. Ч. 27. Вип. 11. С. 82–87.