

Сумський державний педагогічний університет імені А.С.Макаренка

Фізико-математичний факультет

Кафедра інформатики

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декан фізико-математичного
факультету

М.В. Каленик

серпень 2024 р.



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ

галузь знань **02** Культура і мистецтво

спеціальність **026** Сценічне мистецтво

освітньо-професійна програма **Сценічне мистецтво**

Мова навчання **українська**

Погоджено науково-методичною
комісією фізико-математичного
факультету

« *30* » *серпень* 2024 р.

Голова: *Одінцова О.О.*, к. ф-м. н, доц.

Суми - 2024

Розробники:

Марія ОСТРОГА – доктор філософії,
старший викладач кафедри інформатики

Робоча програма розглянута і схвалена на засіданні кафедри інформатики
Протокол № 1 від «27» серпня 2024 р.

Завідувачка кафедри

Дегтярьова Н.В., кандидат педагогічних наук, доцент



Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни	
		Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Бакалавр	Обов'язкова	
		Рік підготовки:	
1-й		1-й	
Семестр			
1-й		1-й	
Лекції			
10 год.		2 год.	
Практичні, семінарські			
год		год.	
Лабораторні			
26 год.		8 год	
Самостійна робота			
52 год.		80 год	
Консультації			
2 год	2 год		
Загальна кількість годин - 90		Вид контролю: <i>залік</i>	

1. Мета вивчення навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни є формування у здобувачів освіти знань, умінь і практичних навичок використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для навчальної та професійної діяльності в галузі культури і мистецтва; розвиток критичного та медіаграмотного ставлення до цифрового середовища, підготовка до безпечного й ефективного використання інтернет-ресурсів у професійній діяльності.

Передбачено формування таких компетентностей:

ЗК03. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК05. Здатність спілкуватися іноземною мовою.

ЗК06. Здатність використовувати інформаційні і комунікаційні технології.

ФК08. Здатність оперувати новітніми інформаційними й цифровими технологіями в процесі реалізації художньої ідеї, осмислення та популяризації творчого продукту.

ФК08. Здатність оперувати новітніми інформаційними й цифровими технологіями в процесі реалізації художньої ідеї, осмислення та популяризації творчого продукту.

ФК11. Здатність до спілкування з широкою професійною та науковою спільнотою та громадськістю з питань сценічного мистецтва та виробництва, до взаємодії із представниками інших творчих професій.

ФК12. Здатність передавати знання про сценічне мистецтво та практичний досвід фахівцям і нефахівцям.

ФК13. Здатність розробляти і реалізовувати просвітницькі проекти з метою популяризації сценічного мистецтва в широких верствах суспільства, в тому числі і з використанням можливостей театральної преси, телебачення, Інтернету.

2. Передумови для вивчення дисципліни

Здобувачі мають володіти базовими навичками користування комп'ютером та інтернетом, мати початковий досвід застосування цифрових технологій у навчанні.

Вивчення дисципліни передбачає дотримання академічної доброчесності здобувачами вищої освіти передбачає: дотримання норм законодавства про авторське право і суміжні права; посилення на джерела інформації у разі використання ідей, розробок, тверджень, відомостей; надання достовірної інформації про результати власної навчальної, наукової, творчої діяльності, використані методики досліджень і джерела інформації; самостійне виконання завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання (для осіб з особливими освітніми потребами ця вимога застосовується з урахуванням їхніх індивідуальних потреб і можливостей)

(«Положення про систему забезпечення академічної доброчесності у освітньо-науковій діяльності Сумського державного педагогічного університету імені А. С. Макаренка», що ухвалене рішенням вченої ради університету протокол № 12 від 18 червня 2020 року https://sspu.edu.ua/images/2020/doc/polozhennya_pro_sistemu_zabezpechennya_ad_2866f.pdf).

3. Програмні результати навчання

Програмні результати навчання	
ПРН 04.	Здійснювати пошук необхідної інформації у професійній літературі, в мережі Інтернет та інших джерелах.
ПРН 05.	Застосовувати сучасні цифрові технології та спеціалізоване програмне забезпечення до розв'язання відповідних задач професійної діяльності у сфері сценічного мистецтва.
ПРН 21.	Презентувати результати професійної діяльності та проєктів у сфері сценічного мистецтва, доносити до фахівців і нефахівців інформацію, ідеї, проблеми, рішення, аргументацію та власний досвід.

4. Критерії оцінювання результатів навчання

Шкала ЄКТС	Критерії оцінювання навчальних досягнень студента
90-100	Студент у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних питань, вільно самостійно та аргументовано користується теоретичними знаннями; застосовує знання при розв'язуванні завдань, може пояснити підхід розв'язання, аргументувати ефективність шляху їх виконання. Демонструє результати виконання всіх видів навчальної роботи
82 – 89	Студент володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його використовує у процесі відповідей, розкриває зміст теоретичних питань, вирішує завдання, послуговуючись різними джерелами. Може допускати несуттєві неточності та незначні помилки. Демонструє результати виконання всіх видів навчальної роботи
74 - 81	Студент в цілому володіє навчальним матеріалом, відтворює його основний зміст у процесі відповідей, але без глибокого всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, часто допускає помилки, які спроможний виправити. Демонструє результати виконання переважної більшості видів навчальної роботи
64 - 73	Володіє матеріалом лекцій, але не може навести власних прикладів. Фрагментарно і поверхово, без аргументації та обґрунтувань відповідає на запитання, завдання виконує з суттєвими недоліками, які самостійно на в змозі виправити. Демонструє результати виконання більшості видів навчальної роботи

60 – 63	Володіє матеріалом лекцій, але не може навести власних прикладів. Фрагментарно і поверхово, без аргументації та обґрунтувань відповідає на запитання, завдання виконує з суттєвими недоліками, які самостійно на в змозі виправити. Демонструє результати виконання половини видів навчальної роботи, які в сумі оцінюються на 60 і більше балів
35 – 59	Студент не володіє теоретичним матеріалом, допускає суттєві помилки, не може пояснити підходи до вирішення типових задач. У студента відсутні результати виконання більшості видів навчальної роботи
1 – 34	Студент не володіє теоретичним матеріалом. Виконання практичних завдань викликають значні труднощі. Демонструє результати виконання різних видів навчальної роботи, які в сумі оцінюються від 1 до 34 балів

Розподіл балів за темами

Розділ I	Звіти за практичними роботами всіх тем (8 звітів × 5 балів)	40
	Індивідуальне завдання (презентація)	20
	Тестування	25
	Есе/реферат	15
Усього:		100

* Згідно з Положенням «Про порядок визнання результатів навчання у неформальній та/або інформальній освіті у Сумському державному педагогічному університеті імені А.С.Макаренка. Новою редакцією» від 28.11.2022 року можливе зарахування результатів навчання. Перезарахуванню можуть підлягати результати навчання, отримані шляхом неформальної та/або інформальної освіти, що за тематикою, обсягом вивчення та змістом відповідають як навчальній дисципліні в цілому, так і її окремому розділу, темі (темам), індивідуальному завданню (контрольній роботі тощо), які передбачені робочою програмою даної навчальної дисципліни. Обсяг зарахування в годинах/кредитах ECTS визначається згідно з переліком компетентностей і результатів навчання, передбачених даною робочою програмою. Зарахування результатів навчання, здобутих у неформальній та/або інформальній освіті, здійснюється у відповідності до пунктів 3.6-3.9 названого Положення.

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
		для екзамену, заліку, курсового проекту (роботи), практики
90 – 100	A	відмінно
82 - 89	B	добре
74 - 81	C	
64 - 73	D	
60 - 63	E	задовільно
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання
1 - 34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

5. Засоби діагностики результатів навчання

Система оцінювання є адитивною і передбачає накопичення балів за різними видами робіт: звіти за практичними роботами; індивідуальне завдання; есе/реферат; тести (100 балів).

6. Програма навчальної дисципліни

6.1 Інформаційний зміст навчальної дисципліни

Тема 1. ІКТ у сучасній освіті та культурі і мистецтві. Розглядаються напрями використання цифрових технологій у культурі й мистецтві. Аналізуються сучасні платформи для організації освітнього процесу. Показано роль ІКТ у підготовці фахівців сценічного мистецтва та організаторів культурних заходів.

Тема 2. Цифрові платформи та сервіси для освітньої діяльності. Огляд систем дистанційного та змішаного навчання (Moodle, Google Classroom). Хмарні сервіси для зберігання і спільної роботи з файлами. Використання мультимедійних інструментів для створення навчальних матеріалів.

Тема 3. Інтернет-ресурси та мережеві сервіси для сценічного художника. Аналіз графічних пакетів для створення ескізів декорацій, костюмів, світлових партитур (SketchUp для 3D-моделювання сцени, Procreate для концепт-арту). Використання спеціалізованих платформ для створення дизайнерських рішень у виробництві. Хмарні сервіси для дизайну. Методи ефективного пошуку інформації в мережі: від історичних костюмів та архітектурних стилів до сучасних художніх практик.

Тема 4. Хмарна колаборація у постановчому процесі. Хмарні сервіси як основа взаємодії режисер-сценограф-художник-постановник. Централізація роботи над проектом: доступ до єдиних ресурсів з будь-якої точки. Міго як інструмент для колаборативної розробки планування. Організація спільної роботи: відстеження версій сценаріїв, управління активами. Доступ до конфіденційних матеріалів вистави, контроль версій, авторські права на цифрові матеріали в хмарі.

Тема 5. Основи кібербезпеки та захисту персональних даних. Розглядаються загрози у цифровому середовищі: фішинг, віруси, витік інформації. Методи захисту особистих даних, правила створення паролів. Поняття кібергігієни для освітнього та професійного простору.

Тема 6. Медіаграмотність і критичне мислення. Поняття медіаграмотності. Вплив маніпуляцій у медіапросторі на освітню та професійну діяльність. Інструменти перевірки фактів, виявлення фейків і пропаганди. Формування відповідального споживача інформації.

6.2. Структура та обсяг навчальної дисципліни

Назви розділів і тем	Кількість годин								
	Денна форма					Заочна форма			
	Усього	Лекції	Лабораторні заняття	Самостійна робота	Консультації	Усього	Лекції	Лабораторні заняття, конс.	самостійна робота
1. ІКТ у сучасній освіті та професійній діяльності дизайнера	12	2	2	8		17	2		5
2. Цифрові платформи та сервіси для освітньої діяльності	16	2	4	10		15			15
Тема 3. Інтернет-ресурси та мережеві сервіси для сценічного художника.	14	2	4	8		17		2	15

Тема 4. Хмарна колаборація у постановчому процесі.	18	2	6	10		17		2	15
5. Основи кібербезпеки та захисту персональних даних	17	1	6	8	2	17		2	15
6. Медіаграмотність і критичне мислення	13	1	4	8		17		2	15
Разом	90	10	26	52	2	90	2	8	80

Теми лабораторних занять

№	Тема заняття	Години
1	Використання LMS (Google Classroom/Moodle) в освітньому процесі	2
2	Хмарні сервіси (Google Drive, OneDrive) для організації групової роботи	2
3	Мультимедійні інструменти (Canva, PowerPoint)	4
4	Робота з цифровими освітніми ресурсами	2
5	Застосування хмарних сервісів у сценічному мистецтві (Miro)	4
6	Використання чат-ботів у навчанні та професійній комунікації	2
7	Кіберзагрози та методи захисту (практичні кейси)	4
8	Медіаграмотність: аналіз і перевірка інформації у ЗМІ та соцмережах	4
9	Презентація індивідуальних завдань	2

Методи навчання

Методи навчання: проблемно-пошукові та евристичні методи (проблемне викладення, частково-пошуковий метод, евристична бесіда); активні та інтерактивні методи (кейс-метод, метод проєктів, дискусія, мозковий штурм, робота в малих групах); наочні методи (демонстрація цифрових інструментів і ресурсів, мультимедійна візуалізація); практичні методи (виконання практичних завдань, моделювання професійних ситуацій).

7. Рекомендовані джерела інформації

- Potter, W. J. (2019). *Media Literacy*. SAGE Publications.
- Selwyn, N. (2021). *Education and Technology: Key Issues and Debates* (3rd ed.). Bloomsbury.
- Iudova-Romanova, K. (2020). Цифрові 3D меппінг технології у творах сценічного мистецтва в Україні. Танцювальні студії, 3(2), 163–178. <https://doi.org/10.31866/2616-7646.3.2.2020.220538>
- Доколова, А. С. (2019). 3D-mapping як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу. Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство, 40, 197-203. <https://doi.org/10.31866/2410-1176.40.2019.172704>.
- Iudova-Romanova, K., Strelchuk, V., & Chubukova, Y. (2019). Режисерські інновації у використанні технічних засобів і технологій у сценічному мистецтві. Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво, 2(1), 52–72. <https://doi.org/10.31866/2616-759x.2.1.2019.170749>
- Технології інтернету речей. Навчальний посібник: навч. посіб. / Б. Ю. Жураковський, І.О. Зенів; КПІ ім. Ігоря Сікорського. Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2021. – 271 с.
- Інформаційна безпека: навч. посібник / Ю. Я. Бобало, І. В. Горбатий, М. Д. Кіселичник, А. П. Бондарев та ін. Львів: Львівська політехніка, 2019. 580 с.
- Вальорска М. Агнешка. Діпфейк та дезінформація : практ. посіб. пер. з нім. В. Олійника. Київ. Академія української преси, Центр Вільної Преси. 2020. 36 с. URL: https://www.aup.com.ua/uploads/DEEPPAKES_FNF_AUP_2020.pdf

Інформаційні ресурси:

1. Дистанційний курс на Moodle СумДПУ
2. Про освіту: Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. Відомості Верховної Ради (ВВР). 2017. № 38-39. С. 380. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-19/page>
3. Про вищу освіту: Закон України від 01.07.2014 р. № 1556-VII. Відомості Верховної Ради (ВВР). 2014. № 37-38. С. 2004. (у ред. наказу від 05.09.2017 р. №2145-VIII). URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>
4. Курси кібербезпеки Дія.Освіта – Протидія кіберзагрозам. URL: https://osvita.diiia.gov.ua/signup?gclid=CjwKCAiA8YyuBhBSEiwA5R3-E-xlny5redljYcm4dnhtypTcfkuoMpWHCX0eGT_uA9WFCTOuWYU3BoCyCYQAvD_BwE
5. MIT OpenCourseWare. URL: <https://ocw.mit.edu>
6. Edx. Free Online Courses from The World's Best Universities. URL: www.edx.org
9. Coursera: онлайн курси. URL: <https://www.coursera.org>
10. Prometheus: платформа масових відкритих онлайн-курсів. URL: <https://prometheus.org.ua/>
11. UdeMy: онлайн курси. URL: <https://www.udemy.com/> Романюк О.Н., Кательніков Д.І., Косо́вець О. П. Веб-дизайн і комп'ютерна графіка. Навчальний посібник. – Вінниця: ВНТУ, 2017. - 147 с.
12. Лесняк В. Відтворення шрифтової спадщини. 40 оригінальних шрифтів. – ArtHuss. – 2020. – 160 с.
7. Zoom: відеоконференції, зв'язок, хмарні виклики, вебінари. URL: <https://zoom.us/>

8. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

1. Персональні комп'ютери, вихід у глобальну мережу.
2. Браузери Google Chrome, Microsoft Edge, інші.
3. Офісні пакети Microsoft Office, Libre Office, інші.