RTU studiju kurss "Modulis "Mūzikas skolotājs": Digitālo tehnoloģiju izmantošana mūzikas mācību priekšmeta apguvē"

0L000 Liepājas akadēmija

Vispārējā informācija

Kods	LA0759
Nosaukums	Modulis "Mūzikas skolotājs": Digitālo tehnoloģiju izmantošana mūzikas mācību priekšmeta apguvē
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācībspēks	Olga Blauzde - Mākslinieciskā kolektīva speciālists
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 3.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Kurss paredzēts topošajiem sākumskolas mūzikas skolotājiem un sniedz praktisku ieskatu digitālo tehnoloģiju izmantošanā mūzikas izglītībā mācību precesa bagātināšanai. Studenti apgūs mobilās lietotnes (Android un iOS operētājsistēmām), kas atbalsta mūzikas satura apguvi, kā arī dziesmu pavadījumu un vienkāršu aranžiju veidošanu. Tiks iepazītas lietotnes, kas palīdz apgūt dažādus mūzikas instrumentus, veicina skolēnu radošumu un mūzikas uztveres attīstību.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Kursa mērķis: Pilnveidot topošo pirmskolas/sākumskolas mūzikas skolotāju digitālās prasmes, zināšanas un kompetences, veidojot izpratni par tehnoloģiju iespējām un to jēgpilnu integrēšanu mūzikas izglītībā, kā arī sekmēt prasmi izvērtēt, pielietot un radīt digitālu mācību saturu atbilstoši skolēnu vecumposmam un mūsdienīgas izglītības prasībām. Uzdevumi: 1. Sniegt zināšanas un veicināt studentu izpratni par mobilajām lietotnēm (Android un iOS operētājsistēmas), kas atbalsta mūzikas satura apguvi, radošu pašizpausmi, mūzikas instrumentu iepazīšanu, vienkāršu dziesmu aranžiju/pavadījumu veidošanu, kā arī mūzikas notācijas pieraksta veidošanu. 2. Sniegt iespēju apgūt un izstrādāt interaktīvus mācību materiālus, izmantojot tiešsaistes rīkus un platformas, pielāgojot tos pirmskolas/sākumskolas izglītības vajadzībām. 3. Sniegt ieskatu mūsdienīgās izglītības tehnoloģijās, tai skaitā izglītojošās robotikas un virtuālās realitātes (desktopversijās) risinājumos, to pielietojuma iespējās un potenciālā mūzikas pedagoģiskajā praksē. 4. Sekmēt studentu spēju izvērtēt, analizēt un diskutēt par digitālo rīku piemērotību mūzikas stundām, ņemot vērā mācību mērķus, pedagoģiskos principus un skolēnu vecumposmu. 5. Analizēt digitālo tehnoloģiju rīku ieguvumus, priekšrocības, iespējamos trūkumus un riskus mācību procesa īstenošanā. 6. Pilnveidot studentu digitālās un radošās kompetences, apvienojot tehnoloģiju izmantošanu ar pedagoģiski pamatotu pieeju mācību satura veidošanā un īstenošanā. 7. Veicināt studentu kritisko domāšanu, izvērtējot esošo digitālo rīku un tehnoloģiju piedāvājumu, analizējot to lietošanas pieredzi un to ietekmi uz mācību procesu un skolēnu iesaisti. 8. Prezentēt un diskutēt par patstāvīgi izstrādātajiem interaktīvajiem mācību materiāliem un resursiem, demonstrējot to pielietojumu.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Studējošo patstāvīgais darbs tiek organizēts individuāli un/vai mazākās darba grupās. 1. Analizē zinātnisko literatūru un pētījumus par digitālo tehnoloģiju izmantošanu mūzikas izglītībā pirmskolas un sākumskolas posmā, izvērtējot to potenciālu, ieguvumus un iespējamos riskus. 2. Padziļināta literatūras un resursu izpēte, apgūstot digitālo tehnoloģiju – tostarp mobilo lietotņu, satura veidošanas platformu, izglītojošās robotikas un virtuālās realitātes – teorētiskos un praktiskos aspektus, balstoties uz kursā norādīto obligāto literatūru un papildavotiem (t.sk. e-studiju materiāliem). 3. Tematiski strukturētas personīgās krātuves izveide, kurā studenti apkopo noderīgākos mācību materiālus, mobilās lietotnes, satura izstrādes platformas, saites un piemērus, balstoties uz katru kursa tēmu, veidojot savu profesionālās darbības resursu kolekciju. 4. Individuālu vai grupu darbu attīstīšana ārpus kontaktstundām, pilnveidojot lekciju un semināru laikā iesāktos darbus (piemēram, dziesmu aranžijas/pavadījumus ar mobilām lietotnēm, interaktīvus uzdevumus u.c.) līdz gatavai prezentācijai vai veicamā uzdevuma gala versijai. 5. Studiju uzdevumu noformēšana un prezentācija dažādos formātos, t.sk. rakstiski darbi, prezentācijas, interaktīvi uzdevumi, aranžijas/pavadījumi u.c., atbilstoši kursa prasībām un gala pārbaudījuma saturam.

Literatūra	Obligātā/Obligatory: 1.Kohn, J., Greer, M., & Costa, K. (2023). Design for Learning: User Experience in Online Teaching and Learning. Pieejams: https://www.amazon.com/Design-Learning-Experience-Online-Teaching/dp/1959029169 2.Cheng, L., & Lam, C. Y. (2024). Empowering children with a digital musical instrument mobile app: Perspectives of early childhood educators. International Journal of Human–Computer Interaction, 40(18), 5373-5383. 3.Degli Innocenti, E., Geronazzo, M., Vescovi, D., Nordahl, R., Serafin, S., Ludovico, L. A., & Avanzini, F. (2019). Mobile virtual reality for musical genre learning in primary education. Computers & Education, 139, 102-117. 4.Asare, S., Emmanuel, M. K., Dankwah, E. A., & Eric, A. M. (2023). ICT integration in teaching and learning: Perceptions and practices in Ghanaian college of education. International Journal of Educational Technology, 14(2), 7-15. 5.Daniela, L. (Ed) (2019) "Smart Learning with Educational Robotics - Using Robots to Scaffold Learning Outcomes" by Springer ISBN 978-3-030-19912-8 6.Baxter, J., Callaghan, G., McAvoy, J. (2018) Creativity and Critique in Online Learning, Springer Johnston, B., MacNeill, S., Smyth, K. (2018) Conceptualising the Digital University, Palgrave MacMillan 7.Elias, T. (2011). 71. Universal instructional design principles for mobile learning. International Review of Research in Open and Distributed Learning, 12(2), 143-156. 8.Álvarez, M. R. (2023). Technology at the service of music education. Revista Española de Pedagogía, 75(268), 15. 9.Baek, Y., & Taylor, K. (2020). Not just composing, but programming music in group robotics. Music Education Research, 22(3), 315-330. 10.Bai, H. (2019). Preparing teacher education students to integrate mobile learning into elementary education. TechTrends, 63(6), 723-733. Papildu/Additional: 1.Shah, P. (2023). AI and the Future of Education: Teaching in the Age of Artificial Intelligence. John Wiley & Sons. 2.Roy, K., & Swargiary, K. (2023). ICT Revolutionalizing Education. Scholar's Press. 3.Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). Teaching every student in the digital age: Universal design for learning. Association for Supervision and Curriculum Development, 1703 N. Beauregard St., Alexandria, VA 22311-1714 4.Parra Pennefather, P. (2023). Prototyping with Generative AI. In Creative Prototyping with Generative AI: Augmenting Creative Workflows with Generative AI (pp. 109-143). Berkeley, CA: Apress. 5.Bauer, W. I., Reese, S., & McAllister, P. A. (2003). Transforming music teaching via technology: The role of professional development. Journal of Research in Music Education, 51(4), 289–301. https://doi.org/10.2307/3345656 6.Drigas, A. S., & Angelidakis, P. (2017). Mobile applications within education: An overview of application paradigms in specific categories. International Journal of Interactive Mobile Technologies, 11(4). 7.Labhane, S., Keerthika, T., Dahiya, V. T., Ateeq, K., & Bawane, D. (2024). Virtual reality and augmented reality: Future trends in technology and education. ACTA SCIENTIAE, 7(1), 538–550. https://periodicosulbra.org/index.php/acta/article/view/91 8.Arts Education Partnership. (2011). Music matters: How music education helps students learn, achieve, and succeed. Pieejams: https://www.aep-arts.org/wp-content/uploads/Music-Matters-1.pdf Citi informācijas avoti/ Other sources of information: 1. Latvijas Nacionālā digitālā bibliotēka - Periodika http://periodika.lv/ 2. SCOPUS www.scopus.com 3. Web of Science www.webofknowledge.com
Nepieciešamās priekšzināšanas	Nav nepieciešamas priekšzināšanas.

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
1. Digitālo tehnoloģiju loma un nozīme mūsdienīgā mūzikas izglītībā (3L, 1S) * Digitālo tehnoloģiju attīstības tendences izglītībā: iespējas mūzikas mācību procesā. * Pedagoģiski pamatota tehnoloģiju izmantošana pirmskolas/sākumskolas mūzikas stundās. * Ieguvumi un izaicinājumi: ko digitālās tehnoloģijas maina mūzikas mācīšanā (balstīts pētījumos). Seminārs/diskusija: Mūsdienīgu tehnoloģiju izmantošana mūzikas izglītībā: kā tehnoloģijas maina pieeju mācīšanai un kā tās var veicināt skolēnu radošumu un mācīšanās procesus. (1S)	6	10	2	14
2. Mobilās lietotnes mūzikas satura apguvē (Android un iOS) (4L, 6S) * Mobilās lietotnes mūzikas izglītībā: saturiskā daudzveidība un pieejamība. * Mobilās lietotnes mūzikas pamatu, instrumentu apguvei un radošuma attīstībai. * Vienkāršu aranžiju un dziesmu pavadījumu veidošana ar mobilām lietotnēm. * Nošu pieraksta lietotnes. Semināri: * Studenti praktiski izpēta dažādas mūzikas lietotnes, salīdzina to funkcijas un izvērtē tās pēc kritērijiem. * Studentu bērnu dziesmu aranžiju/pavadījumu prezentācija un diskusija.	6	10	2	14
3. Interaktīvo mācību materiālu un uzdevumu veidošana (4L, 6S) * Platformas interaktīva satura veidošanai: iespējas un izvēles kritēriji. * Dizaina un struktūras principi, veidojot mācību materiālus pirmskolai/sākumskolai. * Darbs ar rīkiem: Wordwall, Genially, Canva, LearningApps u.c. Semināri: pašu veidoto uzdevumu, mācību materiālu prezentācija un savstarpēja atgriezeniskā saite.	6	12	4	12

4. Ieskats mūsdienīgās izglītības tehnoloģijās (3L, 3S) * Izglītojošā robotika mūzikas izglītībā – iespējas un perspektīvas (pētījumi un labās prakses piemēri). * Virtuālās realitātes (desktopversija) tehnoloģiju potenciāls mūzikas mācību procesā (pētījumi un labās prakses piemēri). * 360 grādu virtuālās realitātes mācību satura izstrāde. Semināri: studenti grupās izstrādā idejas vai min scenārijus, kā vienu no šīm tehnoloģijām potenciāli var integrēt pirmskolas/sākumskolas mūzikas stundā (kritiski pamato ieguvumus un izaicinājumus). Prezentē un diskutē.	8	10	4	14
5. Eksāmena darbu prezentācija, Digitālās tehnoloģijas mūzikas izglītības praksē un studiju noslēgums (1L, 1S) * Digitālās tehnoloģijas saiknē ar reālo skolu praksi, labās prakses piemēri, ieteikumi tālākai attīstībai.	6	10	4	14
Kopā:	32	52	16	68

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Zināšanas: 1. Atpazīst un raksturo digitālās lietotnes, kas veicina mūzikas instrumentu apguvi. 2. Izskaidro tehnoloģiju iespējas skolēnu radošuma un muzikālās uztveres attīstīšanā. 3. Nosauc un salīdzina dažādas platformas interaktīvu mācību materiālu veidošanai. 4. Apraksta izglītojošās robotikas un virtuālās realitātes izmantošanas iespējas mūzikas izglītībā. 5. Analizē digitālo tehnoloģiju priekšrocības, riskus, ierobežojumus un izaicinājumus mācību procesā. 6. Paskaidro pedagoģiskos principus un vecumposma īpatnības, kas jāņem vērā, izvēloties digitālos rīkus mūzikas stundām.	Formatīvas un summatīvas vērtēšanas metodes: Studējošais analizē zinātnisko literatūru, piedāvā argumentētus secinājumus, skaidri izklāsta potenciālos ieguvumus un riskus, kritiski izvērtējot to ietekmi uz mūzikas mācību procesu.
Prasmes: 7.Izmanto digitālās lietotnes mūzikas instrumentu apguves un radošuma veicināšanas nolūkos. 8. Izstrādā interaktīvus uzdevumus un mācību materiālus, pielietojot atbilstošas digitālās platformas. 9. Pielāgo veidotos materiālus pirmskolas un sākumskolas skolēnu vajadzībām. 10. Demonstrē prasmi lietot izglītojošās robotikas un virtuālās realitātes rīkus desktop vidē. 11. Veic digitālo tehnoloģiju izvērtējumu, ņemot vērā mācību mērķus, skolēnu vajadzības un pedagoģisko kontekstu.	Formatīvas un summatīvas vērtēšanas metodes: Studējošais analizē zinātnisko literatūru, piedāvā argumentētus secinājumus, skaidri izklāsta potenciālos ieguvumus un riskus, kritiski izvērtējot to ietekmi uz mūzikas mācību procesu.
Kompetences: 12. Plāno un īsteno mācību procesu, integrējot digitālās tehnoloģijas atbilstoši mācību saturam un skolēnu vecumposmam. 13. Veido radošu, skolēnu iesaisti veicinošu mācību vidi, izmantojot mūsdienīgus tehnoloģiju risinājumus. 14. Pieņem pedagoģiski pamatotus lēmumus par digitālo rīku izmantošanu, balstoties uz kritisku analīzi un izvērtējumu. 15. Reflektē par izveidoto mācību materiālu atbilstību un efektivitāti, sniedzot pamatojumu savām izvēlēm. 16. Attīsta savu digitālo kompetenci kā topošs mūzikas skolotājs, demonstrējot gatavību izmantot tehnoloģijas izglītības praksē.	Formatīvas un summatīvas vērtēšanas metodes: Studējošais analizē zinātnisko literatūru, piedāvā argumentētus secinājumus, skaidri izklāsta potenciālos ieguvumus un riskus, kritiski izvērtējot to ietekmi uz mūzikas mācību procesu.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
1. Dalība seminarā un diskusijā: Mūsdienīgu tehnoloģiju izmantošana mūzikas izglītībā: kā tehnoloģijas maina pieeju mācīšanai un kā tās var veicināt skolēnu radošumu un mācīšanās procesus.	10
2. Bērnu dziesmu aranžijas/pavadījuma prezentācija, kas tika izstrādāta ar mobilo lietotni.	30
3. Interaktīva mācību satura izstrāde ar vienu no apgūtām digitālā satura veidošanas platformām.	30
4. Gala eksāmens.	30
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	3.0	16.0	16.0	0.0		*	