

ГРОМАДСЬКА СПІЛКА «ОСВІТОРІЯ»

ЗАТВЕРДЖЕНО

Головою

громадської спілки «Освіторія»

23.01.2026 № 119


(підпис)

Литвин З. В.
(прізвище та ініціали)

ПРОГРАМА

**підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти
усіх предметів, які мають початковий та середній рівень роботи з
сервісами штучного інтелекту
«ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ ЯК ПОМІЧНИК ВЧИТЕЛЯ»**

Київ – 2026

Розробники:

Тетяна ТКАЧЕНКО, вчителька інформатики, керівниця ІТ-напрямку Новопечерської школи м. Києва;

Ірина СОКОЛ, кандидат педагогічних наук, доцент, вчителька інформатики Комунального закладу «Запорізька спеціалізована школа-інтернат II-III ступенів «Січковий колегіум» Запорізької обласної ради.

Напрямок підвищення кваліфікації: Цифрові технології педагогічної діяльності на рівні базової середньої освіти.

Розроблено на основі типової програми:

Типової програми підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти, які впроваджують новий Державний стандарт базової середньої освіти (Наказ МОН України № 904 від 12.10.2022, Тема 2.4. Цифрові технології педагогічної діяльності) та Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладів загальної середньої освіти з академічної доброчесності (Наказ МОН України № 1759 від 18.12.2024).

Термін дії програми: з 2026 до 2031 року.

Рецензенти:

Алла ВОРОЖБИТ, кандидат педагогічних наук, вчитель інформатики Технічного ліцею Дніпровського району м. Києва, методист державної установи «Український інститут розвитку освіти»;

Оксана ПАСІЧНИК, вчитель інформатики ліцею «Сихівський» Львівської міської ради.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми. Стрімкий розвиток штучного інтелекту докорінно змінює підходи до навчання, оцінювання та організації освітнього процесу. Відповідно до Цифрової адженди освіти України та рекомендацій МОН щодо використання генеративного ШІ, учні та учениці вже активно користуються генеративними інструментами для пошуку інформації, виконання завдань і створення контенту. Це ставить перед вчительством нові виклики, визначені у Професійному стандарті вчителя (цифрова компетентність) - як зберегти якість навчання, сформувати академічну доброчесність, адаптувати завдання, забезпечити безпечне використання технологій і водночас використовувати потенціал ШІ на користь учню та учениці.

Для педагогів усіх предметів важливо не лише розуміти можливості сучасних AI-інструментів, а й оволодіти практичними навичками промптінгу, створення навчального контенту, побудови ефективних уроків, гейміфікації та формування оцінювання. Багато вчителів мають лише базовий досвід роботи з ШІ, тому потребують простих, доступних і водночас професійних інструкцій, які можна одразу застосовувати у своїй практиці.

Програма покликана допомогти вчительству безпечно та ефективно інтегрувати штучний інтелект у власну діяльність - від генерування дидактичних матеріалів і мультимедіа до оцінювання та створення учнівських проєктів. Програма орієнтована на реальні потреби закладу освіти, економію часу вчительства та підвищення якості освітнього процесу.

Цільова група: Вчителі всіх предметів закладів загальної середньої освіти, які мають початковий та середній рівень роботи з сервісами штучного інтелекту.

Обсяг (тривалість): 30 годин (1 кредит ЄКТС).

Форма (форми) підвищення кваліфікації: дистанційна.

Мета підвищення кваліфікації: розвиток та вдосконалення раніше набутих професійних компетентностей учасників необхідних для організації навчання, що орієнтовані на сучасні підходи до навчання та оцінювання, а саме використання інструментів ШІ з дотриманням академічної доброчесності.

Завдання підвищення кваліфікації:

- Сформувати розуміння базових принципів роботи технологій штучного інтелекту, включно з етичними нормами, питаннями безпеки, академічної доброчесності та відповідального використання ШІ в освітньому процесі.
- Опанувати навички ефективного промптінгу для створення навчальних матеріалів, комунікації з цифровими моделями та оптимізації

роботи вчителя.

- Навчити педагогів використовувати мультимедійні можливості ІІІ (генерація зображень, відео, анімації) для підготовки дидактичних матеріалів, візуалізацій, презентацій і творчих проєктів.

- Розвинути вміння застосовувати інструменти ІІІ для гейміфікації навчання, зокрема для створення інтерактивних завдань, квестів, сценаріїв та елементів ігрової мотивації.

- Сформувати компетентності щодо використання ІІІ в оцінюванні, включно зі створенням критеріїв та рубрик, аналізом учнівських робіт, формувальним оцінюванням та розробкою завдань, стійких до некоректного використання ІІІ учнями та ученицями.

- Навчити педагогів інтегрувати ІІІ в освітній процес через практичні кейси, моделювання уроків та створення індивідуальних або групових учнівських завдань із використанням технологій штучного інтелекту.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться:

1. А1. Мовно-комунікативна компетентність.
2. А2. Предметно-методична компетентність.
3. А3. Інформаційно-цифрова компетентність.
4. Г3. Оцінювально-аналітична компетентність.

Очікувані результати підвищення кваліфікації:

Знати та розуміти:

- Загальні принципи роботи ІІІ, включно з машинним навчанням та нейронними мережами.

- Етичні аспекти, упередженість та ризики, пов'язані з використанням ІІІ (дипфейки, авторське право).

- Правові та етичні норми використання цифрових технологій та сервісів, відповідальне використання ІІІ та стратегії формування академічної доброчесності.

- Принципи формулювання ефективних запитів (промптів) із використанням ролей, контексту та обмежень.

- Можливості різних AI-інструментів для оптимізації рутинних завдань (планування, створення чернеток, написання відгуків).

- Функціонал інструментів для генерації зображень, відео та синтезу аудіо (озвучування, створення подкастів).

- Поняття гейміфікації та ключові гейміфіковані механіки, які підвищують мотивацію та залученість учнів.

- Можливості сучасних AI-інструментів у процесі оцінювання навчальних досягнень учнів, генерація технік ФО, створення шаблонів, робочих аркушів, адаптацію під умови уроку.

- Сутність формувального оцінювання, а також його стратегії здійснення.

- Переваги та обмеження використання ІІІ під час уроків та його роль у забезпеченні прозорості критеріїв та індивідуального зворотного

зв'язку.

- Способи використання ІІІ інструментів для підтримки пізнавальної діяльності учнів.
- Способи інтеграції ІІІ у різні предмети без втрати навчальної цінності.

Вміти:

- Використовувати електронні (цифрові) освітні ресурси та сервіси для забезпечення ефективного управління освітнім процесом, взаємодії між учасниками освітнього процесу, підтримки активного та інтерактивного навчання, корекції та адаптації освітнього процесу відповідно до індивідуальної освітньої траєкторії здобувача освіти;
- Дотримуватися вимог авторського права на використання та модифікацію електронних (цифрових) освітніх ресурсів;
- Застосовувати формувальне оцінювання з метою підтримки учнів в освітньому процесі, забезпечувати компетентнісний та особистісно орієнтований підходи в навчанні;
- Планувати урок, який підтримує освітній процес з використанням інструментів формуального оцінювання;
- Дотримуватися вимог авторського права на використання та модифікацію електронних (цифрових) освітніх ресурсів.
- Ефективно формулювати запити (промпти) для створення навчальних матеріалів, комунікації з цифровими моделями та оптимізації роботи вчителя.
- Використовувати різні AI-інструменти (чат-ботів та спеціалізованих помічників) для оптимізації рутинних завдань, генерації зображень, відео та синтезу аудіо, створювати інфографіку та навчальні презентації.
- Застосовувати інструменти ІІІ для гейміфікації навчання, зокрема для створення інтерактивних завдань, квестів, сценаріїв та елементів ігрової мотивації.
- Створювати критерії та рубрики для оцінювання з використанням ІІІ, аналізувати учнівські роботи, проводити формувальне оцінювання та розробляти завдання, стійкі до некоректного використання ІІІ учнями та ученицями.
- Інтегрувати ІІІ в освітній процес через практичні кейси, моделювання уроків та створення індивідуальних або групових учнівських завдань із використанням технологій штучного інтелекту.
- Створювати власний освітній продукт, що демонструє вміння добирати відповідні ІІІ-інструменти, відповідально їх використовувати та інтегрувати в навчальну діяльність.

Диспозиції (цінності, ставлення):

- Здатність критично оцінювати достовірність, надійність інформаційних джерел, розуміння правових та етичних аспектів, пов'язаних з використанням цифрових технологій;

- Мотивація до навчання впродовж життя в професійній сфері за допомогою цифрових технологій та електронних (цифрових) освітніх ресурсів;
- Готовність застосувати нові підходи до оцінювання результатів навчання учнів у сучасній школі, мотивація до розроблення нових інструментів оцінювання (паперових, цифрових) власної педагогічної діяльності;
- Мотивація до проєктування, створення, поширення нових електронних (цифрових) освітніх ресурсів для власної педагогічної діяльності.
- Розуміння правових та етичних аспектів, пов'язаних з використанням цифрових технологій.

Система та критерії оцінювання результатів підвищення кваліфікації: Оцінювання результатів підвищення кваліфікації здійснюється через виконання фінального проєктного завдання. Цей контрольний захід проводиться в асинхронному режимі та передбачає створення учасниками власного освітнього продукту, що демонструє вміння добирати відповідні ШІ-інструменти, відповідально їх використовувати та інтегрувати в навчальну діяльність. Загальна оцінка за фінальне завдання складає 100 балів. Для успішного зарахування курсу, отримання Сертифіката про підвищення кваліфікації та присвоєння 1 кредиту ЄКТС слухачам необхідно виконати проєкт із результатом 75 і більше балів.

Критерії та дескриптори:

Критерій оцінювання	Дескриптори (показники успіху)	Макс. бали
Методична доцільність та інтеграція	Вміння інтегрувати ШІ в освітній процес через практичні кейси або моделювання уроку. Продукт відповідає цілям предмета та потребам учнів.	30
Якість промптінгу та технічне виконання	Ефективне формулювання запитів (ролі, контекст, обмеження). Використання відповідних ШІ інструментів.	25
Оцінювання та зворотний зв'язок	Створення критеріїв, рубрик або інструментів формувального оцінювання за допомогою ШІ. Розробка завдань, стійких до некоректного використання ШІ.	25
Етика та академічна доброчесність	Дотримання вимог авторського права та правових норм. Врахування етичних аспектів та стратегій формування академічної доброчесності.	20

Всього балів:	100
----------------------	------------

Особливості реалізації програми:

Навчальні заняття в синхронному режимі при дистанційній формі навчання проводяться з використанням спеціального програмного забезпечення для проведення вебконференцій з обов'язковою участю слухачів.

Зміст програми складається з 3 модулів та 6 взаємопов'язаних тем. Теоретична та практична складові освітньої програми будуть реалізовані безпосередньо під час онлайн заняття.

Контрольний захід у вигляді фінального завдання проводиться в асинхронному режимі.

Самостійна робота слухачів передбачає пошук, опрацювання навчальних матеріалів відповідно до запропонованих завдань, створення фінального проєкту тощо. Здійснюється самостійна робота в позанавчальний час.

Документ про підвищення кваліфікації: Сертифікат про підвищення кваліфікації встановленого зразка з присвоєнням 0,5 кредиту ЄКТС.

Вартість: 1500 грн.

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Назва навчальних тем	Кількість годин				
	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	Контрольні заходи	Усього
МОДУЛЬ 1. Основи штучного інтелекту та ефективний промптінг					
Тема 1.1. Загальні принципи роботи ШІ, етика та академічна доброчесність	1	1	0,5	-	2,5
Тема 1.2. Промптінг та LLM-інструменти	1	3	0,5	-	4,5
Разом за модулем 1	2	4	1	-	7
МОДУЛЬ 2. Мультимедійні та гейміфіковані інструменти ШІ для освіти					
Тема 2.1. Мультимедіа засобами генеративного ШІ	1	3	0,5	-	4,5

Тема 2.2. Гейміфікація з ІІІ	1	3	0,5	-	4,5
Разом за модулем 2	2	6	1	-	9
МОДУЛЬ 3. Оцінювання та практичні кейси з використанням ІІІ					
Тема 3.1 Оцінювання з використанням ІІІ	1	3	0,5	-	4,5
Тема 3.2 Практичні кейси для уроків	1	3	0,5	-	4,5
Разом за модулем 3	2	6	1	-	9
Підсумковий проект		3		2	5
УСЬОГО:	6	19	3	2	30

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

МОДУЛЬ 1. Основи штучного інтелекту та ефективний промптінг

Тема 1.1. Загальні принципи роботи ІІІ, етика та академічна доброчесність

Вивчення загальних принципів роботи ІІІ (машинне навчання, нейронні мережі) та його прикладів застосування в освіті та побуті (перекладачі, пошукові системи, голосові помічники, рекомендаційні системи). Передумови появи штучного інтелекту у просторі академічної доброчесності. Впровадження технологій на основі штучного інтелекту в освітній процес: переваги та ризики. Етичні та правові аспекти використання штучного інтелекту в освіті. Оновлення змісту кодексу корпоративної етики закладу освіти з урахуванням сучасної динаміки розвитку технологій штучного інтелекту і невідворотності його використання в освіті.

Практична діяльність: виконання онлайн-аналізу прикладів використання ІІІ у закладі освіти та визначення можливих ризиків й порушення доброчесності на інтерактивній дошці; розробка міні-рекомендацій щодо етичного використання ІІІ у своїх предметних галузях.

Тема 1.2. Промптінг та LLM-інструменти

Знайомство та практикум з принципами формулювання ефективних запитів (промптів) з використанням ролей, контексту та обмежень. Огляд та використання різних AI-інструментів (чат-ботів та спеціалізованих помічників) для оптимізації рутинних завдань (планування, створення чернеток, написання відгуків).

Практична діяльність: створення різних навчальних промптів та тестування їх

у чат-боті; аналіз результатів.

МОДУЛЬ 2. Мультимедійні та гейміфіковані інструменти ШІ для освіти

Тема 2.1. Мультимедіа засобами генеративного ШІ

Знайомство та практична робота з інструментами для генерації зображень, відео та синтезу аудіо (озвучування, створення подкастів). Створення інфографіки та навчальних презентацій. Огляд функціоналу NanoBanana та AI Google Studio з елементами мультимедіа. Засвоєння принципів JSON-запитів для розуміння структури даних, що обробляється ШІ.

Практична діяльність: генерація власного зображення та/або короткого відео через доступні онлайн-платформи; створення інфографіки та/або презентацій для уроків.

Тема 2.2. Гейміфікація з ШІ

Знайомство з поняттям гейміфікації та ключовими гейміфікованими механіками, які підвищують мотивацію та залученість учнів. Огляд практичних прикладів використання ШІ для створення навчальних квестів, інтерактивних місій, бейджів, сюжетних персонажів, систем балів та інших елементів. У межах практичної частини педагоги працюватимуть з різними ШІ-інструментами, навчатися генерувати ігрові елементи та створювати власного Gem-бота як гейміфікованого персонажа для уроків, що допоможе трансформувати навчальний процес у більш динамічний, мотивувальний та сучасний формат.

Практична діяльність: генерація гейміфікованих елементів (бейджі, персонажі, сюжетні завдання тощо); розробка інтерактивного квесту; створення власного Gem-бота або іншого ШІ-персонажа.

МОДУЛЬ 3. Оцінювання та практичні кейси з використанням ШІ

Тема 3.1. Оцінювання з використанням ШІ

Вивчення можливостей сучасних AI-інструментів (Gemini, Gemini Canvas, Gemini Live, NotebookLM) у процесі оцінювання навчальних досягнень учнів. Аналіз того, як ШІ підтримує формувальне оцінювання: генерація технік ФО, створення шаблонів, робочих аркушів, адаптація під умови уроку. Розгляд переваг та обмежень використання ШІ під час уроків, його ролі у забезпеченні прозорості критеріїв та індивідуального зворотного зв'язку. Цифрові інструменти для оцінювання, зворотного зв'язку та рефлексії навчання.

Практична діяльність: створення рубрик та критеріїв оцінювання за допомогою ШІ; тестування їх на прикладах учнівських робіт (умовних або наданих тренером).

Тема 3.2. Практичні кейси для уроків

Ознайомлення з добіркою реальних завдань, які можна впроваджувати на

уроках із використанням інструментів штучного інтелекту. Демонстрація прикладів формувального оцінювання, групових і проєктних робіт, завдання, стійкі до ШІ, а також способи використання Gemini, Canvas і Gemini Live та інших інструментів для підтримки пізнавальної діяльності учнів. Обговорення як ШІ допомагає організувати ефективні освітні ситуації, сприяє розвитку критичного мислення та творчості й може бути інтегрований у різні предмети без втрати навчальної цінності.

Практична діяльність: учасники моделюють фрагмент уроку з використанням певного ШІ-інструмента та презентують кейс іншим у форматі міні-демонстрації.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Нормативно-правові документи

1. Модельні навчальні програми для 5-9 класів (впроваджуються поетапно з 2022 року) : веб-сайт ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти». URL: <https://imzo.gov.ua/model-ni-navchal-ni-prohramy/informatychna-osvitnia-halu/> (дата звернення: 20.11.2025).

Основна література

1. Інструктивно-методичні рекомендації щодо запровадження та використання технологій штучного інтелекту в закладах загальної середньої освіти : [метод. рек.] / Міністерство освіти і науки України. 2024. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/news/2024/05/21/Instruktyvno-metodychni-rekomendatsiyi-shchodo-SHL-v-ZZSO-22.05.2024.pdf> (дата звернення: 14.12.2025).
2. Біла книга з регулювання ШІ в Україні : [інформ. вид.] / Міністерство цифрової трансформації України. 2024. URL: <https://storage.thedigital.gov.ua/files/a/ba/d5da75c2613e331bb89258f950adcbae.pdf> (дата звернення: 14.12.2025).
3. Словник термінів у сфері ШІ : [довідк. вид.] / Міністерство цифрової трансформації України. 2024. URL: <https://storage.thedigital.gov.ua/files/2/72/389a01ab0cc82040dfe172f94d1af720.pdf> (дата звернення: 14.12.2025).
4. Рекомендації з відповідального використання ШІ у сфері медіа / Міністерство цифрової трансформації України. 2024. URL: <https://storage.thedigital.gov.ua/files/3/f3/1ecd916b1f1b12c29c6e2984ecb0bf33.pdf> (дата звернення: 14.12.2025).
5. Рекомендації щодо відповідального впровадження та використання технологій ШІ в закладах вищої освіти : [метод. рек.] / Міністерство освіти і науки України. 2025. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/news/2025/04/24/shi-v-zakladakh-vyshchoi-osvity-24-04-2025.pdf> (дата звернення: 14.12.2025).

Додаткова література

1. Guide to Essential Competencies for AI / The Alliance for AI in Healthcare. 2024. URL: <https://thealliance.ai/docs/guide-to-essential-competencies-for-ai.pdf> (дата звернення: 14.12.2025).
2. Reimagining Education, Realising Potential / OECD. 2024. URL: https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2024/04/reimagining-education-realising-potential_fa0b99ab/b44e2c39-en.pdf (дата звернення: 14.12.2025).
3. OECD AI Principles overview / OECD.ai. URL: <https://oecd.ai/en/ai-principles> (дата звернення: 14.12.2025).
4. An AI Literacy Framework for Primary and Secondary Education : [review draft]. 2025. URL: https://ailiteracyframework.org/wp-content/uploads/2025/05/AILitFramework_ReviewDraft.pdf (дата звернення: 14.12.2025).