



ЗАТВЕРДЖУЮ

Директор
Науково-методичного центру
професійно-технічної освіти у
Харківській області

 Тетяна РУСЛАНОВА
02 березня 2026 року

ПРОГРАМА
короткотермінового навчального курсу
цільового призначення за напрямом
«Розробка освітнього контенту з використанням
сучасних цифрових рішень»

Розробники програми: Давидова Юлія Володимирівна, заступник директора НМЦ ПТО у Харківській області, Дробна Владлена Анатоліївна, методист НМЦ ПТО у Харківській області.

Термін дії програми: з 2026 до 2031 року.

Розглянуто та схвалено на засіданні
науково-методичної ради
НМЦ ПТО у Харківській області
(протокол від 02.03.2026 № 2)

Харків – 2026

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми короткотермінового навчального курсу цільового призначення за напрямом «Розробка освітнього контенту з використанням сучасних цифрових рішень» зумовлена сучасними викликами розвитку освіти, зокрема цифровізацією освітнього процесу, зростанням ролі дистанційного та змішаного навчання, а також необхідністю підвищення якості освітнього контенту в закладах професійної освіти.

Сучасний здобувач освіти функціонує в умовах інформаційного перевантаження та кліпового мислення, що потребує від педагога нових підходів до подання навчального матеріалу. Традиційні методи навчання поступово втрачають ефективність, поступаючись інтерактивним, візуалізованим та персоналізованим формам освітньої діяльності.

Особливої значущості набуває використання технологій штучного інтелекту, які дозволяють автоматизувати процес створення навчальних матеріалів, оптимізувати підготовку до занять, підвищити рівень індивідуалізації навчання та забезпечити оперативний зворотний зв'язок.

Програма відповідає сучасним тенденціям розвитку професійної освіти, сприяє формуванню цифрової компетентності педагогів, розвитку їх творчого потенціалу та готовності до впровадження інноваційних освітніх практик.

Цільова група: педагогічні працівники закладів професійної освіти.

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

Особливості реалізації програми. Програма є короткотерміновим навчальним курсом цільового призначення, що реалізується у формі поєднання теоретичних, практичних занять та самостійної роботи слухачів.

Зміст програми орієнтований на формування у слухачів практичних навичок проєктування сучасного освітнього контенту із застосуванням інструментів штучного інтелекту, цифрового дизайну, інтерактивних технологій та мультимедійних засобів навчання. Програма поєднує теоретичні засади педагогічного дизайну з практичною діяльністю, що забезпечує формування здатності до створення ефективного, візуально привабливого та педагогічно доцільного навчального контенту.

Курс має прикладний характер, передбачає активну участь слухачів у практичних заняттях, виконання індивідуальних і групових завдань, а також розробку власних освітніх продуктів.

Реалізація програми передбачає інтерактивні форми роботи. Значна увага приділяється практичній складовій, що забезпечує безпосереднє застосування отриманих знань у професійній діяльності.

Форма підвищення кваліфікації: дистанційна.

Мета підвищення кваліфікації: формування та розвиток у педагогічних працівників здатності до розробки сучасного освітнього контенту з використанням цифрових інструментів і технологій штучного інтелекту, впровадження ефективних підходів до організації освітнього процесу.

Завдання підвищення кваліфікації:

- ознайомлення з принципами педагогічного дизайну в цифровому освітньому середовищі;
- формування навичок використання інструментів штучного інтелекту для створення навчальних матеріалів;
- розвиток умінь візуалізації навчальної інформації та створення графічного контенту;
- опанування технологій розробки інтерактивних завдань і застосування гейміфікації;
- формування практичних навичок роботи з відеоконтентом;
- використання цифрових платформ для організації навчання;
- застосування інструментів формувального та підсумкового оцінювання.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться:

A1. Мовно-комунікативна компетентність

A2. Предметно-методична компетентність

A2.4. Здатність добирати і використовувати сучасні й ефективні методики і технології навчання, виховання й розвитку здобувачів освіти

A3. Інформаційно-цифрова компетентність

A3.1. Здатність орієнтуватися в Інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею в професійній діяльності

A3.2. Здатність ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) ресурси

A3.3. Здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі

G2. Організаційна компетентність

G2.2. Здатність організовувати різні види й форми навчальної та пізнавальної діяльності здобувачів освіти

D1. Здатність до навчання впродовж життя

D1.1. Здатність здійснювати власний професійний розвиток, отримувати підтримку від колег

Очікувані результати підвищення кваліфікації. Після завершення курсу педагог підвищить рівень цифрової компетентності, що охоплює:

знання:

- основних принципів педагогічного дизайну та їх застосування під час проєктування цифрового освітнього контенту;
- особливостей створення та використання мультимедійного й інтерактивного навчального контенту;
- принципів візуалізації навчальної інформації, основ цифрового та графічного дизайну;
- можливостей сучасних цифрових інструментів для створення освітнього контенту;
- основних можливостей технологій штучного інтелекту для підготовки навчальних матеріалів;
- принципів формулювання ефективних запитів (промптів) для інструментів штучного інтелекту;
- можливостей використання AI для генерації текстів, тестових завдань, навчальних матеріалів та інших освітніх ресурсів;
- принципів створення інтерактивних завдань і застосування елементів гейміфікації в освітньому процесі;
- основ підготовки, створення та редагування освітнього відеоконтенту;
- можливостей віртуальних дошок та цифрових платформ для організації спільної навчальної діяльності;
- видів цифрового оцінювання та особливостей використання інструментів формувального й підсумкового оцінювання;
- принципів критичного оцінювання якості, достовірності та педагогічної доцільності цифрового контенту;
- основних вимог до безпечного та відповідального використання цифрових технологій і результатів роботи штучного інтелекту.

уміння:

- аналізувати освітні потреби та визначати доцільний формат цифрового навчального контенту;
- структурувати навчальний матеріал відповідно до мети, очікуваних результатів та особливостей цільової аудиторії;
- застосовувати принципи педагогічного дизайну під час розроблення цифрових освітніх матеріалів;
- формулювати ефективні промпти для отримання необхідних результатів від інструментів штучного інтелекту;
- використовувати інструменти штучного інтелекту для створення та адаптації навчальних матеріалів;

- створювати тести, завдання, дидактичні матеріали та інші освітні ресурси із застосуванням цифрових та AI-інструментів;
- трансформувати текстову та числову інформацію у зрозумілі візуальні матеріали: інфографіки, чек-листи, плакати, ментальні карти тощо;
- створювати інтерактивні робочі аркуші, цифрові вправи та навчальні ігри;
- добирати й застосовувати елементи гейміфікації відповідно до мети та змісту заняття;
- створювати та редагувати навчальні відеоматеріали, додавати до них освітні елементи;
- організовувати спільну роботу здобувачів освіти за допомогою віртуальних дошок;
- добирати цифрові інструменти відповідно до навчального завдання та формату освітньої діяльності;
- створювати цифрові завдання для формувального та підсумкового оцінювання;
- надавати та організовувати цифровий зворотний зв'язок;
- критично оцінювати результати, створені цифровими інструментами та штучним інтелектом;
- адаптувати готові цифрові ресурси до конкретних освітніх цілей, предмета та потреб здобувачів освіти.

навички:

- проектування та розроблення сучасного цифрового освітнього контенту;
- практичного використання інструментів Google Gemini, NotebookLM, Canva, Napkin, Gamma, Revisely, AI Quiz Maker, Liveworksheets та інших цифрових сервісів відповідно до навчальних завдань;
- створення візуально структурованих і педагогічно доцільних навчальних матеріалів;
- використання AI для оптимізації підготовки до занять і створення дидактичних матеріалів;
- створення інтерактивних вправ, цифрових робочих аркушів та навчальних ігор;
- підготовки сценарію, запису та базового монтажу навчального відео;
- роботи з віртуальними дошками Padlet, Miro, Whiteboard.fi, Canva Whiteboard;
- створення цифрових тестів і завдань за допомогою Kahoot!, Quizizz, Google Forms, Classtime, Blooket;
- інтеграції створених цифрових ресурсів у дистанційне та змішане навчання;
- організації онлайн-взаємодії та спільної діяльності здобувачів освіти;
- перевірки, редагування та вдосконалення контенту, створеного за допомогою цифрових інструментів і AI;
- самостійного пошуку та опанування нових цифрових інструментів для професійної діяльності.

Оцінювання результатів підвищення кваліфікації: здійснюється комплексно та передбачає виконання практичних завдань, участі у групових і колаборативних активностях, якість розробленого власного освітнього продукту, а також результативність виконання самостійної роботи (не менше 75%).

Документ про підсумки підвищення кваліфікації. за результатами виконання програми курсу педагог отримує сертифікат про підвищення кваліфікації, який буде занесено до Національної платформи «Вектор».

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№ з/п	Тема	Кількість годин				
		Теорія	Практика	Самостійна робота	Контрольні заходи	Усього
1.	Основи педагогічного дизайну в цифрову епоху	2	-	-	-	2
2.	Використання штучного інтелекту (AI) для генерації навчального контенту	2	2	1	-	5
3.	Візуалізація даних та графічний дизайн для педагога	2	2	1	-	5
4.	Створення інтерактивних завдань та гейміфікація освітнього процесу	2	2	1	-	5
5.	Робота з відеоконтентом: від зйомки до монтажу	2	2	1	-	5
6.	Віртуальні дошки як інструмент для колаборації	1	1	1	-	3
7.	Цифрові інструменти для перевірки знань та формувального оцінювання	2	2	-	1	5
	Всього:	13	11	5	1	30

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

- 1. «Основи педагогічного дизайну в цифрову епоху»:**
 - чим цифровий контент відрізняється від аналогового;
 - принципи мультимедійного навчання;
 - аналіз «поганих» та «хороших» прикладів слайдів та завдань.
- 2. «Використання штучного інтелекту (AI) для генерації навчального контенту»:**
 - промпт-інжиніринг (мистецтво запиту);
 - робота з інструментами AI Gemini;
 - автоматизація розробки уроків за допомогою AI Gemini;
 - створення тестів за допомогою інструментів з AI.
- 3. «Візуалізація даних та графічний дизайн для педагога»:**
 - трансформація складних текстів та цифр у візуальні дидактичні матеріали (інфографіка, чек-листи, освітні плакати, ментальні карти);
 - інструменти: Canva, Napkin, Gamma.
- 4. «Створення інтерактивних завдань та гейміфікація освітнього процесу»:**
 - механіка гейміфікації та створення власних цифрових навчальних ігор за допомогою інструментів Gemini, NotebookLM, Canva;
 - створення цифрових робочих та інтерактивних листків за допомогою інструменту Liveworksheets.
- 5. «Робота з відеоконтентом: від зйомки до монтажу»:**
 - підготовка сценарію та як зняти якісний відеоматеріал;

- робота з відеоредакторами Movavi Video Editor і V/N, додавання освітніх елементів у відео.
- 6. «Віртуальні дошки як інструмент для колаборації»:**
- мультифункціональний простір для реалізації різних технік навчання;
 - порівняння Padlet і Miro та вибір інструмента під завдання уроку.
- 7. «Цифрові інструменти для перевірки знань та формувального оцінювання»:**
- типи цифрового контролю, огляд інструментів для формувального та підсумкового оцінювання;
 - відмінності тестового матеріалу для різної форми оцінювання;
 - інструменти: Kahoot!, Quizizz, Google Forms, Classtime, Blooket.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Європейська рамка цифрової компетентності для педагогів DigCompEdu, 2017.
2. UNESCO ICT Competency Framework for Teachers, 2018.
3. UNESCO Guidance on AI in Education, 2024.
4. Національна рамка цифрової компетентності педагогічних і науково-педагогічних працівників. Мінцифра України, 2021.
5. Лісовий О. Цифровізація освіти: виклики та перспективи. Збірник статей, 2025.
6. Спірін О. Інформаційно-цифрова компетентність педагога: теорія і практика. Монографія, 2024.
7. Пасічник О. Інтерактивні цифрові інструменти у роботі вчителя. Методичний посібник, 2025.
8. Практичні посібники з використання Google Workspace, Canva, Padlet, Kahoot!, Classtime, Blooket у навчанні.
9. Наукові статті з журналів «Інформаційні технології і засоби навчання» та «Професійна освіта: інновації та сучасність» (2023–2026).