

**ФІЗИЧНА ОСОБА – ПІДПРИЄМЕЦЬ**  
**Мамченко Тетяна Сергіївна**

**ЗАТВЕРДЖЕНО**

Фізична особа-підприємець

16.03.2026

Мамченко Т. С.



**ПРОГРАМА**

**підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладів загальної  
середньої освіти**  
**«Використання новітніх цифрових інструментів в освітній  
діяльності для інтерактивного навчання»**

**Розробник:**

Сакович Людмила, тренерка НУШ, заступниця директорки ліцею 'Оріяна', менеджерка освітніх проєктів ІСІ, фіналістка GTRU-2025

Чорна Катерина, вчитель, сертифікована тренерка з подолання освітніх втрат, менеджерка освітніх проєктів ІСІ

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

**Розроблено на основі:** Програму підготовлено з дотриманням вимог Типової програми підвищення кваліфікації вчителів з упровадження нового Державного стандарту базової середньої освіти (наказ МОН України № 904 від 12.10.2022).

**Термін дії програми:** з 16.01.2026 до 31.12.2030 року.

**Рецензенти:**

**Грушко Наталія Анатоліївна**, учителька математики та інформатики Заліщицької державної гімназії Тернопільської області.

**Підлісна Наталія Іванівна**, вчитель-методист, тренерка, менеджерка освітніх проєктів МГО "Інститут освітніх ініціатив".

## 1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

**Актуальність освітньої програми.** Освітня галузь на сучасному етапі розвивається під впливом цифровізації, яка визначає нові вимоги до організації навчального процесу. Традиційні підходи поступово доповнюються інтерактивними формами роботи та цифровими інструментами, що допомагають ознайомитися з сутністю електронного освітнього середовища та ґрунтовно вивчити можливості, переваги і труднощі, які супроводжують процес його створення та використання. Вони сприяють підвищенню активності учнів, розвитку їхнього критичного мислення, комунікаційних умінь і здатності працювати з інформацією.

У зв'язку з цим зростає потреба у педагогічних працівниках, які володіють сучасними цифровими практиками та здатні інтегрувати їх у власну діяльність. Особливої уваги потребують аспекти безпечного використання цифрових інструментів, захисту персональних даних, відповідальної поведінки в Інтернеті та вміння протидіяти маніпулятивному контенту.

Програма «Використання новітніх цифрових інструментів в освітній діяльності для інтерактивного навчання» спрямована на фахівців освітньої сфери незалежно від предметної спеціалізації. Вона поєднує теоретичне усвідомлення сучасних освітніх тенденцій із практичним освоєнням національних та регіональних цифрових інструментів. Програма сприяє умінню створювати різні види навчального контенту, зокрема інтерактивні вправи, мультимедійні матеріали, візуалізації та навчальні сценарії, а також їх доцільного добору та аналізу ефективності з урахуванням цілей навчання та вікових характеристик здобувачів освіти.

Значна увага приділяється забезпеченню захисту цифрових пристроїв, персональних даних та електронних освітніх ресурсів, а також опануванню способів уникнення небажаного контенту, пропаганди й маніпуляційних технологій в інтернет-просторі.

У межах програми передбачено опанування сучасних цифрових сервісів і програмних продуктів, що забезпечують створення інтерактивних матеріалів. Також піднімається питання оцінювання достовірності даних та встановлення надійності таких ресурсів. Їх використання дозволяє враховувати індивідуальні особливості учнів, підвищувати їхню мотивацію та реалізовувати гнучкі підходи до організації навчання. Розглядаються можливості застосування цифрових інструментів для аналізу результатів

навчання та оптимізації педагогічної діяльності.

Важливим компонентом програми є опанування технологій доповненої реальності (AR), які відкривають нові можливості для візуалізації навчального матеріалу та поєднання реального й цифрового середовищ. Це сприяє глибшому засвоєнню знань і формуванню системного бачення навчального змісту.

Також програма передбачає розвиток умінь використовувати цифрові інструменти для оцінювання навчальних результатів, забезпечення зворотного зв'язку та рефлексії навчання, а також для збору даних щодо прогресу здобувачів освіти. Окремо розглядаються питання безпечної роботи в цифровому просторі та дотримання норм онлайн-комунікації з колегами, здобувачами освіти, їхніми батьками та іншими особами. Також аналізуються електронні ресурси для професійної взаємодії, обміну досвідом і підтримки безперервного професійного розвитку педагогічних працівників.

Важливою складовою програми виступає формування вмінь дотримання етичних норм онлайн-комунікації. Практичним результатом навчання є розроблення власних освітніх продуктів і навчальних занять із запровадженням інтерактивних технологій. На фінальному етапі учасники мають змогу застосувати набуті знання на практиці та вдосконалити професійні компетентності в умовах, максимально наближених до реального педагогічного процесу. Окремо розглядаються питання захисту авторських прав у мережі Інтернет, а також організації спільного використання електронних освітніх ресурсів.

Таким чином, програма «Використання новітніх цифрових інструментів в освітній діяльності для інтерактивного навчання» відповідає сучасним викликам розвитку освіти, сприяє оновленню професійних компетентностей педагогів і забезпечує їх готовність до ефективної діяльності в умовах цифровізації освітнього процесу з дотриманням принципів академічної доброчесності.

**Цільова група:** педагогічні працівники, які здійснюють упровадження Державного стандарту базової середньої освіти у другому циклі базової середньої освіти (7–9 класи, базове предметне навчання).

**Обсяг:** 30 годин/1,0 кредит ЄКТС

**Особливості реалізації програми:** впровадження програми спрямоване на розвиток професійної компетентності педагогів,

оновлення та розширення знань і вмінь у галузі використання цифрових технологій у педагогічній діяльності. Також розвиваються навички створення, зберігання, впорядкування та підготовки спільної діяльності з електронними освітніми ресурсами у межах освітнього процесу. Навчання організовується з урахуванням принципів андрагогіки, компетентнісного підходу та орієнтації на практичну діяльність, а також із врахуванням досвіду педагогів і актуальних професійних потреб.

Зміст програми структуровано у вигляді окремих навчальних модулів, кожен із яких є завершеним елементом освітнього курсу та спрямований на опанування визначеного кола знань, умінь і навичок. Передбачено чітку послідовність вивчення модулів, що забезпечує системність і логічність освітнього процесу.

Організація навчання здійснюється відповідно до затвердженого графіка проведення занять і включає різні форми роботи, зокрема аудиторні заняття, практику і самостійну діяльність слухачів.

**Форма підвищення кваліфікації:** дистанційна (онлайн) / очна

**Мета підвищення кваліфікації:** вдосконалення професійної діяльності педагогів шляхом розвитку їхньої педагогічної майстерності, актуалізацію підготовки відповідно до компетентнісної парадигми освіти та розширення спектра професійних умінь у сфері використання сучасних технічних і програмних рішень. Ознайомлення з національним і міжнародним нормативно-правовим регулюванням цифровізації суспільства та освітньої сфери. Розвиток умінь добирати безпечні та педагогічно доцільні електронні освітні ресурси, систематизувати їх та застосовувати з урахуванням цілей навчання, освітніх умов, вікових характеристик здобувачів освіти та їхніх потреб.

Реалізація зазначеної мети створює передумови для системного впровадження цифрових технологій у навчальний процес і підвищення результативності вирішення практичних освітніх завдань з урахуванням вимог інформаційної безпеки, академічної етики та прав інтелектуальної власності.

**Завдання підвищення кваліфікації:**

- актуалізувати та трансформувати професійні знання педагогічних працівників відповідно до сучасних вимог теорії та практики навчання з орієнтацією на якість освітнього процесу;
- спонукати до безперервного навчання впродовж життя у професійній діяльності із застосуванням цифрових технологій та

електронних освітніх ресурсів;

– забезпечити опанування підходів до використання інтерактивних технічних засобів як складової сучасного освітнього середовища;

– розвинути вміння безпечної діяльності в цифровому просторі та дотримання етичних норм онлайн-взаємодії між учасниками освітнього процесу для підтримання активного та інтерактивного навчання, а також для здійснення корекції й адаптації освітнього процесу з урахуванням індивідуальної освітньої траєкторії здобувача освіти;

– сформувати здатність ефективно інтегрувати інформаційно-цифрові технології, у тому числі онлайн-інструменти, у процес створення навчальних матеріалів;

– спонукати до проєктування, розроблення та поширення нових електронних освітніх ресурсів з метою їх подальшого використання у педагогічній діяльності;

– опанувати навичку до аналізу інформаційних джерел і виявлення маніпуляцій;

– розвинути практичні вміння застосування технологій доповненої реальності (AR) для розширення можливостей візуалізації навчального змісту;

– удосконалити здатність до організації та реалізації освітньої діяльності з використанням інтерактивних форм і методів навчання.

**Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться:** удосконалення раніше набутих та/або набуття нових компетентностей відповідно до професійного стандарту за професією «Вчитель закладу загальної середньої освіти», затвердженого наказом Міністерства освіти і науки України від 29.08.2024 № 1225, зокрема:

**A2. Предметно-методичної**, через здатності: проєктувати та моделювати зміст освіти відповідно до обов'язкових результатів навчання, визначених державними стандартами; формувати й розвивати ключові компетентності та наскрізні вміння здобувачів освіти; реалізовувати інтегроване навчання; добирати та застосовувати сучасні й ефективні методики і технології навчання, виховання та розвитку; формувати ціннісні орієнтації здобувачів освіти.

**A3. Інформаційно-цифрової**, через здатності: орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею в професійній діяльності; ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) ресурси; використовувати цифрові технології в освітньому процесі.

**Г.2. Організаційної**, через здатності організовувати процес навчання, виховання і розвитку здобувачів освіти; організовувати різні види і форми навчальної та пізнавальної діяльності здобувачів освіти; організовувати осередки навчання, виховання й розвитку здобувачів освіти.

**Д.1. Здатність до навчання впродовж життя**, через здатності: здійснювати власний професійний розвиток, отримувати підтримку від колег; надавати підтримку колегам у їхньому професійному розвитку; до інноваційної діяльності.

**Очікувані результати підвищення кваліфікації:** після завершення навчання слухачі здобудуть теоретичні *знання* та розвинуть практичні *вміння та навички*, необхідні для:

- оцінювання доцільності та ефективності використання інтерактивних технічних засобів навчання в різних освітніх ситуаціях, усвідомлення специфіки та відмінностей організації освітнього процесу в умовах відкритої освіти за допомогою дистанційних платформ і сучасних цифрових інструментів;
- застосування інтерактивних технологій, у тому числі цифрових онлайн-ресурсів, для активної та результативної взаємодії з учнями;
- впровадження інтерактивних підходів у навчальний процес для підвищення його якості та забезпечення більш глибокого засвоєння інформації;
- здійснення самостійного пошуку, критичного опрацювання освітніх електронних ресурсів і використання сучасних педагогічних підходів у контексті реалізації концепції навчання впродовж життя;
- виконання добору, детального аналізу та об'єктивного оцінювання якості електронних освітніх ресурсів, критичного оцінювання достовірності та надійності інформаційних джерел, а також усвідомлення правових і етичних аспектів використання цифрових технологій;
- уміння організовувати безпечне використання цифрових технологій і забезпечувати захист персональних даних учасників освітнього процесу, ідентифікувати довірені інформаційні джерела та відрізнити їх від шахрайських, а також розпізнавати маніпулятивні впливи і характерні ознаки онлайн-злочинів;
- використання цифрових інструментів з метою оцінювання навчальних досягнень, професійного спілкування, надання змістовного зворотного зв'язку та аналізу освітньої інформації;
- готовності дотримуватися норм академічної доброчесності та вимог авторського права при створенні і застосуванні цифрових матеріалів;

- здатності забезпечувати онлайн-комунікацію та взаємодію учасників освітнього процесу за допомогою цифрових платформ і сервісів;
- вміння адаптувати та модифікувати існуючі електронні освітні ресурси відповідно до умов ліцензування та дозволів, створювати нові ресурси, забезпечувати їх захист і організовувати доступ до них для здобувачів освіти.

**Система та критерії оцінювання результатів підвищення кваліфікації:** оцінювання результатів навчання спрямоване на визначення ступеня сформованості професійних і цифрових компетентностей слухачів відповідно до цілей програми.

Процедура оцінювання реалізується на принципах послідовності, об'єктивності, відкритості, орієнтації на компетентнісний підхід і практичної значущості набутих умінь.

Контроль досягнутого рівня здійснюється шляхом поєднання поточного і підсумкового оцінювання із застосуванням бальної шкали.

Максимально можливий результат за весь період навчання становить 100 балів.

**Поточне оцінювання** проводиться протягом усього курсу та дозволяє визначити рівень засвоєння змісту навчання і сформованість практичних навичок використання цифрових інструментів.

Основні способи поточного контролю:

- виконання практичних робіт;
- самостійне створення інтерактивних освітніх матеріалів;
- виконання тестових і прикладних завдань;
- активна участь у практичній роботі під час занять.

У межах програми передбачено виконання 5 практичних робіт, за кожен з яких можна отримати максимум 10 балів.

Сумарний бал за поточну діяльність – до 50 балів.

Критерії оцінювання:

- відповідність виконання завдання визначеним вимогам – до 2 балів;
- правильність застосування цифрових інструментів – до 2 балів;
- доцільність використання матеріалу в освітній практиці – до 2 балів;

- технічна якість виконання – до 2 балів;
- рівень творчого підходу – до 2 балів.

Максимум за одне завдання – 10 балів.

Підсумкове оцінювання виконується після завершення курсу та передбачає захист індивідуального творчого проєкту.

Проєкт відображає рівень сформованості практичних компетентностей у сфері використання цифрових ресурсів в освітньому середовищі.

Слухач розробляє навчальний продукт (фрагмент уроку, мініпроєкт або цифровий ресурс), який може бути застосований у педагогічній практиці.

Структура проєкту включає:

- окреслення теми та мети;
- опис методики використання;
- огляд створених матеріалів;
- приклад їх практичного застосування;
- презентацію результатів.

Загальні критерії оцінювання творчого проєкту:

- відповідність програмі – до 10 балів;
- обґрунтованість – до 10 балів;
- якість матеріалів – до 10 балів;
- практична значущість – до 10 балів;
- презентація – до 10 балів.

Максимальний бал за цю роботу – 50.

#### **Загальна система оцінювання**

Поточна робота – до 50 балів.

Підсумковий проєкт – до 50 балів.

Загалом за програму – 100 балів.

#### **Умови отримання сертифіката**

Документ про підвищення кваліфікації видається за таких умов:

- участь не менше ніж у 70 % занять;
- виконання усіх перелічених завдань;
- отримання не менше 70 балів зі 100;
- успішний захист проєкту.

У разі невиконання цих вимог сертифікат слухачеві не видається.

**Документ про підсумки підвищення кваліфікації:**  
сертифікат про підвищення кваліфікації (30 годин).

**Вартість:** 520 грн.

## **2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

У межах програми передбачено проведення навчальних занять у форматі інтерактивних лекцій, практичної роботи та самостійного опрацювання матеріалу. Під час навчального процесу особлива увага зосереджується на формуванні навичок безпечної поведінки в цифровому середовищі, здатності до критичного оцінювання інформації та відповідального використання цифрових ресурсів у навчальній діяльності.

Практичні заняття спрямовані на виконання різних типів завдань – індивідуальних і колективних, аналіз професійних ситуацій та відпрацювання навичок через моделювання освітніх кейсів. Також розглядаються питання проєктування, розроблення та поширення нових електронних освітніх ресурсів, призначених для використання у педагогічній діяльності.

Для цього використовуються сучасні цифрові сервіси, спеціалізовані програмні продукти та технічні засоби навчання, зокрема інтерактивні панелі, дошки й мобільні пристрої. Значна увага зосереджується на дотриманні вимог захисту персональних даних, організації безпечного використання цифрових пристроїв і попередженні ризиків, пов'язаних із кіберзагрозами.

Самостійна робота слухачів включає опрацювання теоретичного матеріалу, виконання індивідуальних проєктів, підготовку навчально-методичних розробок і створення інтерактивних завдань відповідно до змісту програми, а також відбору, аналізування та оцінювання якості електронних освітніх ресурсів з урахуванням їх педагогічної доцільності та результативності, умов навчання, вікових особливостей, рівня підготовки та потреб здобувачів освіти.

Підсумкове оцінювання реалізується у формі презентації створених інтерактивних вправ із подальшим об'єднанням їх у єдиний демонстраційний проєкт. Такий підхід дає можливість всебічно оцінити рівень засвоєння навчального матеріалу, сформованість практичних умінь та здатність слухачів до узагальнення й структурування отриманих знань. Окремо підлягає

оцінюванню здатність застосовувати цифрові інструменти з метою надання зворотного зв'язку, аналізу результатів навчання та прийняття педагогічно виважених рішень.

Навчальний матеріал програми розподілено у 2 модулі, що охоплюють 4 взаємопов'язані теми. У процесі навчання передбачено виконання практичних завдань зі створення власних інтерактивних вправ. Кожне виконане завдання оцінюється до 10 балів. Загальна максимальна кількість балів становить 50, а мінімальний рівень для успішного завершення програми — 35 балів (70%).

Загальний обсяг програми становить 30 годин, з яких: 6 годин — лекційні заняття, 16 годин — практична робота, 2 години — контрольні заходи, 6 годин — самостійна робота.

### Навчально-тематичний план

Назва навчальних тем	Кількість годин				
	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	Контрольні заходи	Усього
<b>МОДУЛЬ 1. Теоретико-методичні засади впровадження цифрових технологій в освітній процес закладів загальної середньої освіти.</b>					
Тема 1.1. Інноваційні підходи до організації навчання в концепції Нової української школи.	1	1	2	0	4

Тема 1.2. Електронні освітні ресурси: типологія, функції та можливості застосування в навчанні. Огляд національних і регіональних інформаційних платформ. Принципи добору й адаптації цифрових ресурсів відповідно до навчальних цілей, освітніх умов і потреб учнів. Оцінювання результативності використання цифрових ресурсів у навчальному процесі.	1	3	2	0	6
Разом за модулем	2	4	4	0	10
<b>МОДУЛЬ 2. Практична реалізація цифрових технологій у навчальному процесі для створення інтерактивного освітнього середовища.</b>					
Тема 2.1. Використання цифрових технологій у професійній діяльності вчителя.	2	6	2	0	10
Тема 2.2. Застосування інтерактивних технологій у процесі організації навчання.	2	6	0	0	8
Разом за модулем	4	12	2	0	18

<b>Підсумкові заходи</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>Усього</b>	<b>6</b>	<b>16</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>30</b>

### 3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

#### **МОДУЛЬ 1. Теоретико-методичні засади впровадження цифрових технологій в освітній процес закладів загальної середньої освіти.**

##### ***Тема 1.1. Інноваційні підходи до організації навчання в концепції Нової української школи.***

*Головні питання теми:*

- побудова освітньої діяльності відповідно до актуальних підходів, що визначають зміст і організацію навчання в Новій українській школі;
- впровадження діяльнісної парадигми навчання через використання методів і інструментів, спрямованих на активну участь учнів у навчальному процесі;
- вивчення вітчизняного та міжнародного нормативно-правового забезпечення процесів цифровізації суспільства та освітньої сфери для усвідомлення їх правових засад.

##### ***Тема 1.2. Електронні освітні ресурси: типологія, функції та можливості застосування в навчанні. Огляд національних і регіональних інформаційних платформ. Принципи добору й адаптації цифрових ресурсів відповідно до навчальних цілей, освітніх умов і потреб учнів. Оцінювання результативності використання цифрових ресурсів у навчальному процесі.***

*Головні питання теми:*

- добір і обґрунтування використання компетентісно спрямованих навчальних завдань відповідно до педагогічних цілей;
- застосування сучасних технічних засобів для розроблення інтерактивних освітніх матеріалів;
- організація навчальної взаємодії на принципах співпраці, що включає проєктну діяльність, групову роботу, спільне редагування матеріалів, створення інтерактивних вправ і використання засобів колективної візуалізації інформації;
- здійснення перевірки достовірності інформації, виявлення маніпулятивного контенту та критичне оцінювання цифрових джерел;
- дотримання норм авторського права та принципів академічної доброчесності при використанні електронних освітніх ресурсів;
- визначення доцільних критеріїв відбору національних та регіональних цифрових інструментів залежно від цілей і завдань навчання з урахуванням потреб здобувачів освіти;

- здійснення класифікації та аналізу особливостей використання різних типів електронних ресурсів, включаючи національні та регіональні освітні цифрові ресурси, зокрема для підтримки навчання учнів з особливими освітніми потребами;
- створення навчальних матеріалів у цифровому середовищі;
- використання спеціалізованого програмного забезпечення (зокрема Intech) для розроблення інтерактивного контенту, а також застосування технологій скрайбінгу, створення GIF-зображень і організація навчання із використанням методу мозкового штурму;
- використання віртуальних дошок як інструменту організації навчальної діяльності та визначення способів їх інтеграції в освітній процес.

## **МОДУЛЬ 2. Практична реалізація цифрових технологій у навчальному процесі для створення інтерактивного освітнього середовища.**

### ***Тема 2.1. Використання цифрових технологій у професійній діяльності вчителя.***

#### *Головні питання теми:*

- визначення ідеї навчального проєкту, розроблення його концептуальної основи, планування структури та етапів реалізації;
- підбір цифрових засобів, необхідних для створення та реалізації освітнього проєкту;
- застосування цифрових інструментів для оцінювання навчальних досягнень та забезпечення зворотного зв'язку;
- застосування онлайн-спільнот з метою професійного розвитку, реалізації професійних ініціатив і проєктів, а також використання цифрових інструментів для здійснення професійної комунікації;
- аналіз інформації, отриманої за допомогою цифрових сервісів, для покращення організації освітнього процесу;
- організація представлення результатів проєктної діяльності та їх презентація;
- аналіз досягнутих результатів, оцінювання ефективності виконаної роботи та пошук можливостей для її вдосконалення;
- обґрунтування необхідності та доцільності використання інтерактивних технологій у навчанні;
- створення інтерактивних вправ різних типів, зокрема:
  - завдання на уважність, спрямовані на формування безпечної поведінки у цифровому середовищі;
  - вправи для розвитку графічних навичок («Крок за кроком малюємо»);
  - вправи на групування та класифікацію («Сортування»);

- вправи для встановлення логічних зв'язків («Логічний ряд»);
  - тестові завдання;
  - завдання відкритого типу;
  - інтерактивні ігрові вправи («Вірно – невірно», «Знайди слово», «Впізнай мелодію», «Лічба», «Грай та збирай», «Пазли»);
- удосконалення вже створених навчальних матеріалів шляхом їх редагування та доопрацювання.

## ***Тема 2.2. Застосування інтерактивних технологій у процесі організації навчання.***

### *Головні питання теми:*

- забезпечення дотримання норм авторського права при використанні та внесенні змін до електронних освітніх ресурсів;
- застосування мобільних пристроїв у процесі організації навчальної діяльності;
- організація та проведення мобільного опитування учнів;
- використання сервісу LearningApps для роботи з класом або навчальною групою;
- використання цифрових інструментів для організації мозкового штурму;
- забезпечення безпечної онлайн-взаємодії між учасниками освітнього процесу;
- застосування цифрових інструментів для організації комунікації та співпраці з учнями, батьками й колегами;
- створення навчальних вікторин із предметного змісту;
- організація дистанційного керування комп'ютерами під час проведення занять;
- опанування основних правил безпечної поведінки в мережі Інтернет для запобігання ризикам та загрозам у цифровому середовищі;
- удосконалення та редагування вже створених проєктів;
- планування та реалізація інтерактивного уроку;
- залучення інтерактивної дошки в навчальному середовищі.

## **3.1. ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ПРАКТИЧНИХ ЗАВДАНЬ**

### ***Тема 1. Інноваційні підходи до організації навчання в концепції Нової української школи.***

Проаналізуйте можливості цифрових освітніх інструментів, які можуть бути використані в педагогічній діяльності, та охарактеризуйте напрями й особливості їх застосування в процесі

навчання.

Рекомендовані завдання:

- розробити інтерактивний освітній продукт у вигляді презентації з використанням тригерних елементів для забезпечення активної взаємодії з навчальним матеріалом;
- здійснити аналіз достовірності використаних джерел інформації та обґрунтування доцільності їх використання в освітньому процесі;
- дослідити аспекти авторського права в цифровому середовищі для забезпечення безпечного розвитку цифровізації суспільства та освітньої сфери.

Додаткові завдання:

- створити мультимедійну презентацію з організацією навігації між слайдами за допомогою елементів керування і структурованої системи меню;
- підготувати презентаційний матеріал із інтегрованим відеоконтентом, передбачивши виконання базових операцій редагування відео (обрізання фрагментів, додавання закладок тощо);
- розробити інтерактивні вправи із використанням функціоналу Intech;
- створити навчальні матеріали на основі технології скрайбінгу як засобу візуалізації інформації;
- згенерувати GIF-зображення навчального призначення;
- обґрунтувати доцільність використання віртуальної дошки та розробити варіанти її застосування в освітньому процесі.

### ***Тема 2.1. Використання цифрових технологій у професійній діяльності вчителя.***

У межах ознайомлення з темою необхідно опанувати послідовність дій щодо створення інтерактивних навчальних вправ і на цій основі розробити власний дидактичний продукт відповідно до змісту навчального предмета.

Рекомендовані завдання:

- створення інтерактивної вправи для впорядкування та класифікації навчального матеріалу (формат «Сортування»);
- складання правил безпечної поведінки в цифровому середовищі для учасників освітнього процесу;
- розроблення завдань, спрямованих на дотримання вимог авторського права, захист персональних даних і забезпечення безпечної поведінки в Інтернеті;

- підготовка тестових завдань як засобу перевірки рівня знань, умінь та навичок.

Додаткові завдання:

- створення вправ для розвитку навичок малювання («Крок за кроком малюємо»);
- конструювання завдань типу «Логічний ряд»;
- розроблення відкритих навчальних завдань;
- створення ігрових інтерактивних вправ («Вірно – невірно», «Знайди слово», «Впізнай мелодію», «Лічба», «Грай та збирай», «Пазли», «Лінія часу»).

### ***Тема 2.2. Застосування інтерактивних технологій у процесі організації навчання.***

Рекомендовані завдання:

- створення опитування для учнів із використанням мобільних пристроїв як інструменту збору зворотного зв'язку;
- організація освітнього процесу із застосуванням методу мозкового штурму з використанням цифрових сервісів.

Додаткові завдання:

- розроблення навчальної вікторини за допомогою мобільного пристрою;
- організація взаємодії з класом із використанням ресурсу LearningApps;
- огляд можливостей управління комп'ютером з залученням інтерактивної дошки.

**Підсумкові заходи:**

- розроблення та проведення інтерактивного уроку з описом послідовності його реалізації та визначенням необхідних умов проведення.

## 4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

### *Нормативно-правові документи*

1. Концепція Нової української школи від 27.10.2016. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 25.01.2026).
2. Про затвердження типової освітньої програми для 5–9 класів закладів загальної середньої освіти : наказ МОН України від 19.02.2021 № 235 (зі змінами). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v0235729-21#Text> (дата звернення: 25.01.2026).
3. Про затвердження Професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти» : наказ МОН України від 29.08.2024 № 1225. URL: [https://testportal.gov.ua/wp-content/uploads/2024/09/Nakaz\\_MON\\_1225.pdf](https://testportal.gov.ua/wp-content/uploads/2024/09/Nakaz_MON_1225.pdf) (дата звернення: 25.01.2026).
4. Інструктивно-методичні рекомендації щодо запровадження та використання технологій штучного інтелекту в закладах середньої освіти (проект). 2024. URL: <https://storage.thedigital.gov.ua/files/f/9f/960585ee1e964dc6f50ed3492f66a9fb.pdf> (дата звернення: 25.01.2026).
5. Рекомендації щодо відповідального впровадження та використання технологій штучного інтелекту в закладах вищої освіти. 2025. URL: <https://www.kmu.gov.ua/news/mintsyfyry-ta-mon-razom-z-ekspertamy-rozroblyly-rekomendatsii-shchodo-vidpovidalnoho-vykorystannia-shi-u-vu-zakh> (дата звернення: 25.01.2026).
6. Штучний інтелект в освіті: статистика використання, рекомендації щодо застосування та як обрати безпечний інструмент / Освітній омбудсмен України. 2025. URL: <https://eo.gov.ua/shtuchnyy-intelekt-v-osviti-statystyka-vykorystannia-rekomendatsii-shchodo-zastosuvannia-ta-iaak-obraty-bezpechnyy-instrument/2025/10/16/> (дата звернення: 25.01.2026).

## *Основна література*

1. Вдовичин Т. Я., Білий Р. Т. Цифрові інструменти для організації ефективної комунікації освітнього процесу // Таврійський науковий вісник. Серія: Технічні науки. 2024. № 5. С. 15–22.
2. Інтеграція медіаграмотності в навчальні предмети основної та старшої школи. Частина 1 : матеріали творчої групи медіапедагогів Миколаївської області / упоряд. Запорожченко М. В. Миколаїв : ОШПО, 2023. 154 с.
3. Концептуально-референтна Рамка цифрової компетентності педагогічних й науково-педагогічних працівників / Дія. Освіта. 2021. URL: [https://osvita.diia.gov.ua/uploads/0/2900-2629\\_frame\\_pedagogical.pdf](https://osvita.diia.gov.ua/uploads/0/2900-2629_frame_pedagogical.pdf) (дата звернення: 25.01.2026).
4. Погромська Г. С., Махровська Н. А. Можливості інфографіки для застосування у навчальному процесі // Herald pedagogiki. Nauka i Praktyka. 2021.
5. Хорошевська І., Хорошевський О. Цифрові навчальні ігри як складники мультимедійних навчальних ресурсів // Інформаційні технології і засоби навчання. 2025. № 1 (105). С. 52–72.