Школа ІКТ
ФОП Кодола Валентина Іванівна



ЗАТВЕРДЖЕНО
ФОП Кодола В.І.

_____

29.09.2026 р.

ПРОГРАМА

підвищення кваліфікації педагогічних працівників

«ІНТЕРАКТИВНИЙ ТА ГЕЙМІФІКОВАНИЙ ЦИФРОВИЙ КОНТЕНТ: СТВОРЕННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ ЗАСОБАМИ GENIALLY»

2026 рік

Розробник

Валентина Кодола - учителька вищої категорії, учителька-методистка, історикиня, випускниця Київського національного університету імені Тараса Шевченка за спеціальністю «Історія». Педагогічний стаж - понад 35 років. Засновниця та керівниця авторського освітнього проєкту «Школа ІКТ», авторка програм підвищення кваліфікації, навчальних курсів, вебінарів і методичних матеріалів із цифрової трансформації освіти, використання цифрових технологій, сервісів штучного інтелекту та сучасних освітніх інструментів у професійній діяльності педагога.

Членкиня Президентської ради Української асоціації викладачів зарубіжної літератури, переможниця ІІ етапу всеукраїнського конкурсу «Вчитель року» (2007, 2020), фіналістка Global Teacher Prize Ukraine 2019 (ТОП-50), фіналістка Teacher Innovation Cup 2020 (ТОП-50), учасниця та експертка EdCamp Ukraine, лауреатка відзнаки «Освітянка року» у номінації «Засвіти вогонь» (2019, 2020), сертифікована тренерка Microsoft, учителька-інноваторка та адміністраторка Microsoft 365.

Авторка та адміністраторка освітніх вебресурсів «З думкою про учня», «Учительська світлиця», «Записник сучасного учня», «Сімейна педагогіка», авторка YouTube-каналу «Валентина Кодола: Школа ІКТ». Проводить навчання педагогічних працівників із питань використання цифрових технологій, інтерактивних методик і штучного інтелекту в освітньому процесі.

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

Програму розроблено на основі: Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності, затвердженої наказом Міністерства освіти і науки України від 03.06.2026 № 871.

Для розроблення програми використано окремі структурні компоненти Типової програми: модуль 2 «Електронні (цифрові) освітні ресурси, сервіси та платформи» (теми 2.1, 2.2, 2.4, 2.5), модуль 3 «Навчання здобувачів освіти з використанням цифрових технологій» (теми 3.2, 3.5), модуль 5 «Розвиток інформаційно-комунікаційної (цифрової) компетентності здобувачів освіти» (теми 5.3, 5.4, 5.5).

Термін дії програми: з 23.09.2026 до 23.09.2031 року.

Рецензенти

- Віктор Олександрович Мисан - учитель вищої кваліфікаційної категорії, учитель-методист. Заслужений вчитель України. Відмінник освіти України. Кандидат педагогічних наук. Нагороджений Почесною грамотою Міністерства освіти і науки України.
- Ганна Володимирівна Онкович - доктор педагогічних наук, професор, завідувачка відділу теорії та методології гуманітарної освіти Інституту вищої освіти Національної академії педагогічних наук України (Київ), українська лінгводидактка, медіапедагогиня, дослідниця у галузі медіаосвіти. Дійсний член НТШ в Україні, Національної Спілки журналістів України.
- Вікторія Косик - старша викладачка кафедри природничо-математичної освіти і технологій Інституту післядипломної освіти Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.
- Сутула Ольга - директорка "Центру професійного розвитку педагогічних працівників" Карлівської міської ради Полтавської області.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми: зумовлена потребою педагогічних працівників створювати, модифікувати та педагогічно доцільно використовувати інтерактивні електронні освітні ресурси, організовувати активне й гейміфіковане навчання, розвивати наскрізні вміння та інформаційно-комунікаційну (цифрову) компетентність здобувачів освіти. Програма конкретизує окремі теми Типової програми № 871 через практичне опанування Genially як середовища створення інтерактивного, мультимедійного та гейміфікованого навчального контенту.

Genially у програмі використовується як практичне середовище для створення й модифікації електронних освітніх ресурсів: інтерактивних презентацій, тестів, флеш-карток, вебквестів, інтерактивних уроків, навчального відео, дидактичних ігор, квестів та інших матеріалів. Окремі теми передбачають роботу з розширеннями й віджетами, використання AI-інструментів Genially та AI Builder, а також інтеграцію Genially з генеративними чатами для підготовки, адаптації й удосконалення навчального контенту.

Цільова група: педагогічні працівники закладів загальної середньої освіти.

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

Особливості реалізації програми: програма реалізується в дистанційній асинхронній формі. Освітній процес передбачає опрацювання 24 структурованих відеоуроків з Genially, виконання практичних завдань у цифровому середовищі курсу на SharePoint, роботу з готовими шаблонами, інтерактивними вправами й зразками, створення авторського цифрового освітнього продукту та індивідуальний супровід тренера.

Форма підвищення кваліфікації: дистанційна.

Мета підвищення кваліфікації: удосконалити інформаційно-цифрову та предметно-методичну компетентності педагогічних працівників через опанування технологій проєктування, створення, модифікації та педагогічно доцільного використання інтерактивних і гейміфікованих електронних освітніх ресурсів у Genially, а також використання інструментів штучного інтелекту для створення та адаптації цифрового навчального контенту.

Завдання підвищення кваліфікації

● розкрити класифікацію та призначення електронних (цифрових) освітніх ресурсів, критерії їх добору відповідно до навчальної мети, умов навчання, віку, освітніх потреб і рівня підготовки здобувачів освіти;

● сформувати вміння добирати, створювати й модифікувати електронні освітні ресурси відповідно до навчальної мети та особливостей здобувачів освіти;

● сформувати вміння проєктувати якісний цифровий освітній контент із дотриманням вимог доступності, візуальної ієрархії, зрозумілої навігації та педагогічної доцільності;

● сформувати навички зберігання, систематизації, організації доступу, публікації, поширення та спільного використання електронних освітніх ресурсів;

● поглибити розуміння вимог безпечного та відповідального використання цифрових технологій, захисту персональних даних, авторського права й академічної доброчесності під час створення та поширення електронних освітніх ресурсів;

● розвинути вміння застосовувати інтерактивне та активне навчання, гейміфікацію й цифрові навчальні сценарії для активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти;

● сформувати вміння організовувати взаємодію та співпрацю здобувачів освіти засобами цифрових технологій, сприяти розвитку критичного й творчого мислення, комунікації, співпраці та інших наскрізних умінь;

● поглибити вміння підтримувати технічну самостійність здобувачів освіти, формувати здатність визначати типові технічні проблеми та знаходити способи їх розв’язання;

● сформувати вміння педагогічно доцільно використовувати системи штучного інтелекту для створення й адаптації навчального контенту, критично оцінювати та перевіряти отримані результати;

● відпрацювати практичне застосування зазначених умінь на прикладі Genially: створення інтерактивних презентацій, тестів, флеш-карток, вебквестів, інтерактивних уроків, навчального відео, ігор, квестів та інших електронних освітніх ресурсів, зокрема з використанням розширень, віджетів, AI-інструментів Genially, AI Builder і генеративних чатів.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться:

— А2. Предметно-методична компетентність;

— А2.4. Здатність добирати і використовувати сучасні й ефективні методики і технології навчання, виховання й розвитку здобувачів освіти;

— А3. Інформаційно-цифрова компетентність;

— А3.2. Здатність ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) ресурси;

— А3.3. Здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі;
— Д1. Здатність до навчання впродовж життя.

Очікувані результати підвищення кваліфікації

Знання й розуміння:

- сутності, можливостей, переваг і викликів електронного (цифрового) освітнього середовища;
- призначення різних типів електронних освітніх ресурсів і критеріїв їх добору відповідно до навчальної мети, умов навчання, віку та освітніх потреб здобувачів освіти;
- правил безпечної поведінки в цифровому середовищі, захисту персональних даних, дотримання авторського права та академічної доброчесності, а також відповідального використання систем штучного інтелекту;
- можливостей Genially як прикладного середовища для створення, модифікації, публікації та використання інтерактивних і гейміфікованих електронних освітніх ресурсів, а також можливостей і обмежень AI-інструментів Genially, AI Builder і генеративних чатів.

Уміння:

- добирати, створювати, модифікувати, зберігати, систематизувати, поширювати та спільно використовувати електронні освітні ресурси;
- застосовувати Genially для створення інтерактивних презентацій, тестів, флеш-карток, вебквестів, інтерактивних уроків, навчального відео, ігор, квестів та інших цифрових матеріалів;
- оцінювати достовірність цифрових джерел, безпечність і вікову доречність матеріалів, виявляти ризики небажаного контенту, маніпуляційних технологій і недоброчесного використання матеріалів;
- застосовувати шаблони, переходи, інтерактивні елементи, розширення, віджети та інші механіки Genially відповідно до педагогічної мети, а також використовувати AI-інструменти Genially, AI Builder і генеративні чати для підготовки й адаптації навчального контенту з обов’язковою перевіркою результатів;
- проєктувати авторський цифровий освітній продукт або методичний пакет із визначеною метою, структурою, способом використання, інтерактивною взаємодією, правилами доступу та зазначенням джерел; за потреби реалізовувати його в Genially та пов’язаних цифрових сервісах.

Диспозиції (цінності, ставлення):

- відповідальне й безпечне ставлення до використання цифрових технологій та електронних освітніх ресурсів;
- критичне ставлення до достовірності цифрового та ШІ-згенерованого контенту, його безпечності й вікової доречності;

- дотримання авторського права, академічної доброчесності та правил захисту персональних даних;
- готовність до педагогічно доцільного створення, модифікації, поширення та спільного використання електронних освітніх ресурсів і безперервного професійного розвитку.

Система та критерії оцінювання результатів підвищення кваліфікації

Оцінювання результатів навчання здійснюється за 100-бальною накопичувальною системою та охоплює виконання чотирьох обов'язкових практичних робіт, підсумкове тестування і створення підсумкового авторського цифрового освітнього продукту.

1. Практичні роботи — 60 балів.

Слухачі виконують чотири обов'язкові практичні роботи. Кожна робота оцінюється максимум у 15 балів.

Практична робота 1. Створення та модифікація інтерактивного електронного освітнього ресурсу в Genially.

Слухач / слухачка створює або адаптує навчальний ресурс у Genially: визначає мету й цільову групу, добирає шаблон або створює власну структуру, налаштовує дизайн, навігацію та інтерактивні елементи й готує матеріал до використання в освітньому процесі.

Практична робота 2. Створення інтерактивного або гейміфікованого навчального ресурсу.

Слухач / слухачка розробляє тест, гру, квест, флеш-картки, інтерактивну вправу або інший ресурс із використанням шаблонів, переходів, інтерактивних елементів, розширень, віджетів чи інших механік Genially.

Практична робота 3. Технічна адаптація цифрового ресурсу та розв'язання типових проблем.

Слухач / слухачка перевіряє функціональність інтерактивного ресурсу, коректність переходів, вбудованого мультимедійного контенту, налаштувань доступу й поширення, визначає причину однієї чи кількох типових технічних проблем і пропонує спосіб їх усунення.

Практична робота 4. Проєктування використання Genially та ШІ для розвитку цифрової компетентності здобувачів освіти.

Слухач / слухачка готує короткий сценарій використання створеного ресурсу, у якому передбачає активну діяльність здобувачів освіти, безпечне та відповідальне використання цифрових технологій, а також, за потреби, застосування AI-інструментів Genially, AI Builder або генеративних чатів із критичною перевіркою результатів.

Критерії оцінювання кожної практичної роботи:

- повнота виконання та відповідність поставленому завданню — 0–3 бали;

• педагогічна доцільність і відповідність навчальній меті — 0–3 бали;
• змістова якість, логічність структури та якість візуального оформлення — 0–3 бали;
• технічна коректність, функціональність і правильність налаштувань — 0–3 бали;
• дотримання вимог цифрової безпеки, авторського права й академічної доброчесності — 0–3 бали.

2. Підсумкове тестування — 20 балів.

Підсумковий тест у Microsoft Forms містить 20 питань. Кожна правильна відповідь оцінюється в 1 бал. Максимальна кількість балів — 20. Допускається 1 спроба. Тест вважається складеним за умови отримання не менше 14 балів.

3. Підсумковий авторський цифровий освітній продукт — 20 балів.

Слухач / слухачка створює завершений авторський електронний освітній ресурс або методичний пакет у Genially із визначеною навчальною метою, цільовою групою, логічною структурою та інтерактивною взаємодією. Підсумковим продуктом може бути інтерактивний урок, вебквест, навчальна гра, тест, комплекс інтерактивних вправ або інший завершений ЕОР, придатний для практичного використання в освітньому процесі.

Критерії оцінювання підсумкового продукту:

• відповідність навчальній меті, цільовій групі та очікуваним результатам — 0–4 бали;
• змістова цілісність, педагогічна доцільність і логічність структури — 0–4 бали;
• якість візуального оформлення, читабельність і доступність — 0–4 бали;
• технічна справність, функціональність та можливість практичного використання в освітньому процесі — 0–4 бали;
• дотримання вимог цифрової безпеки, авторського права й академічної доброчесності — 0–4 бали.

Загальна максимальна кількість балів — 100.

Умови успішного завершення навчання та отримання сертифіката: виконання і подання всіх чотирьох практичних робіт, створення підсумкового авторського цифрового освітнього продукту, отримання за підсумковий тест не менше 14 балів із 20 та набрання не менше 70 балів зі 100 можливих.

Документ про підсумки: сертифікат про підвищення кваліфікації (30 годин / 1 кредит ЄКТС).

Вартість: 1200 грн.

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Програмою передбачено дистанційне асинхронне навчання з опрацюванням 24 навчальних відеоуроків, виконанням практичних завдань, самостійною роботою та підсумковими контрольними заходами.

Лекційна складова реалізується через опрацювання відеоматеріалів із поясненням принципів створення, модифікації та педагогічного використання інтерактивних електронних освітніх ресурсів у Genially. Практичні заняття передбачають створення тестів, флеш-карток, вебквестів, інтерактивних уроків, ігор і квестів, роботу з розширеннями, віджетами та AI-інструментами Genially.

Самостійна робота передбачає аналіз і адаптацію цифрових ресурсів, опрацювання додаткових матеріалів, перевірку функціональності, безпечності та педагогічної доцільності створених матеріалів, а також критичне оцінювання контенту, створеного за допомогою ШІ.

Підсумкові заходи передбачають проходження тесту та подання авторського цифрового освітнього продукту в Genially відповідно до визначених критеріїв оцінювання.

Зміст програми складається з 3 модулів та 12 взаємопов'язаних тем. Модулі й теми синхронізовано з окремими структурними компонентами Типової програми, затвердженої наказом МОН України від 03.06.2026 № 871, та конкретизовано відповідно до практичного змісту навчального курсу Genially.

Кількість годин, що відводиться на засвоєння змісту Програми, становить 30 годин, з них: 8 годин — лекції, 17 годин — практичні заняття, 4 години — самостійна робота, 1 година — контрольні заходи.

Назва модулів та тем	**Лекції, год**	**Практичні заняття, год**	**Самостійна робота, год**	**Контрольні заходи, год**	**Усього годин**
МОДУЛЬ 1. Проєктування та створення інтерактивних електронних освітніх ресурсів у Genially					
Тема 1.1. Добір, створення та модифікація електронних освітніх ресурсів: Genially як практичне середовище.	1	1	0	-	2
Тема 1.2.	1	2	0	-	3

Створення та модифікація електронних освітніх ресурсів: тести, флеш-картки та інтерактивні шаблони Genially.					
Тема 1.3. Створення інтерактивних електронних освітніх ресурсів: вебквести, інтерактивні уроки та нелінійні навчальні сценарії.	1	1	0	-	2
Тема 1.4. Управління та спільне використання електронних освітніх ресурсів: мультимедійний контент, шаблони, публікація та поширення матеріалів Genially.	0	1	1	-	2
Разом за модулем	3	5	1	0	9
МОДУЛЬ 2. Гейміфікація, активне навчання та розвиток наскрізних умінь засобами Genially					
Тема 2.1. Інтерактивне та активне навчання здобувачів освіти. Організація співпраці та розвиток soft skills засобами Genially.	1	2	0	-	3

Тема 2.2. Інтерактивне та активне навчання: гейміфікація та розвиток емоційного інтелекту засобами Genially.	1	2	0	-	3
Тема 2.3. Проєктування інтерактивних завдань, навчальних ігор, тестів і квестів засобами Genially.	1	1	0	-	2
Тема 2.4. Цифрові інструменти інтерактивної взаємодії: розширення, віджети та складні механіки Genially.	0	1	1	-	2
Разом за модулем	3	6	1	0	10
МОДУЛЬ 3. Штучний інтелект і розширені можливості Genially для створення сучасного освітнього контенту					
Тема 3.1. Педагогічне проєктування за допомогою штучного інтелекту: AI-інструменти Genially, можливості та обмеження.	1	1	0	-	2
Тема 3.2. ШІ-грамотність і педагогічне	1	1	1	-	3

використання генеративних систем: інтеграція Genially з генеративними чатами та AI Builder.					
Тема 3.3. Створення та адаптація цифрового освітнього контенту за допомогою ШІ: тести, квести та інтерактиви в Genially.	0	2	0	-	2
Тема 3.4. Безпечне та відповідальне створення цифрового контенту. Технічна самостійність і розв’язання проблем.	0	1	1	-	2
Разом за модулем	2	5	2	0	9
Підсумковий проєкт та контроль	0	1	0	1	2
УСЬОГО ГОДИН	**8**	**17**	**4**	**1**	**30**

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

МОДУЛЬ 1. ПРОЄКТУВАННЯ ТА СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ У GENIALLY

Зміст модуля конкретизує теми 2.1, 2.2, 2.4 і 2.5 Типової програми № 871, пов'язані з добором, використанням, створенням, модифікацією, управлінням і спільним використанням електронних освітніх ресурсів, та реалізується через практичну роботу в Genially.

Тема 1.1. Добір, створення та модифікація електронних освітніх ресурсів: Genially як практичне середовище.

Класифікація та призначення електронних (цифрових) освітніх ресурсів. Добір цифрових ресурсів з урахуванням навчальної мети, умов навчання, віку, освітніх потреб і рівня підготовки здобувачів освіти. Створення та модифікація електронних освітніх ресурсів для досягнення навчальних цілей. Практична реалізація зазначених умінь у Genially: призначення й педагогічні можливості сервісу, інтерфейс, структура проєкту, робота з об'єктами й сторінками, створення власних дидактичних одиниць і модифікація готових матеріалів.

У межах теми опрацьовуються відеоуроки: «Genially — загальний огляд ресурсу»; «Genially — створення різноманітних дидактичних одиниць».

Тема 1.2. Створення та модифікація електронних освітніх ресурсів: тести, флеш-картки та інтерактивні шаблони Genially.

Створення та модифікація електронних освітніх ресурсів відповідно до навчальних цілей і потреб здобувачів освіти. Проєктування цифрового контенту з урахуванням його структури, зрозумілості, доступності, візуальної ієрархії та педагогічної доцільності. На прикладі Genially: створення тестових завдань, флеш-карток і матеріалів для самоперевірки, добір та адаптація інтерактивних шаблонів відповідно до змісту навчального предмета.

У межах теми опрацьовуються відеоуроки: «Genially — шаблони для створення тестових завдань»; «Genially — створення флеш-карток»; «Інтерактивні шаблони Genially».

Тема 1.3. Створення інтерактивних електронних освітніх ресурсів: вебквести, інтерактивні уроки та нелінійні навчальні сценарії.

Створення та модифікація електронних освітніх ресурсів для організації активної пізнавальної діяльності здобувачів освіти. Проєктування структури, навігації, послідовності й нелінійної взаємодії в цифровому освітньому ресурсі. На прикладі Genially: створення вебквестів та інтерактивних уроків, побудова логіки переходів, завдань, підказок і результатів, використання нелінійних сценаріїв і моделі перевернутого навчання.

У межах теми опрацьовуються відеоуроки: «Genially: створюємо веб-квести»; «Genially: створюємо інтерактивний урок для "перевернутого" навчання».

Тема 1.4. Управління та спільне використання електронних освітніх ресурсів: мультимедійний контент, шаблони, публікація та поширення матеріалів Genially.

Управління електронними освітніми ресурсами, організація доступу, публікації, поширення та спільного використання цифрових матеріалів. На прикладі Genially: поєднання тексту, зображень, аудіо та відео, створення навчального відео, адаптація й повторне використання шаблонів, налаштування доступу, поширення та вбудовування створених матеріалів.

У межах теми опрацьовуються відеоуроки: «Genial.ly — як створити навчальне відео»; «Як працювати із шаблонами в Genially — 2025».

МОДУЛЬ 2. ГЕЙМІФІКАЦІЯ, АКТИВНЕ НАВЧАННЯ ТА РОЗВИТОК НАСКРІЗНИХ УМІНЬ ЗАСОБАМИ GENIALLY

Зміст модуля конкретизує тему 3.2 «Інтерактивне та активне навчання здобувачів освіти. Організація співпраці здобувачів освіти» Типової програми № 871 та реалізується через проєктування інтерактивної, гейміфікованої й діяльнісної взаємодії в Genially.

Тема 2.1. Інтерактивне та активне навчання здобувачів освіти. Організація співпраці та розвиток soft skills засобами Genially.

Інтерактивне та активне навчання здобувачів освіти з використанням цифрових технологій. Організація взаємодії та співпраці, добір цифрових інструментів відповідно до навчальної мети, умов навчання, віку й освітніх потреб здобувачів освіти. На прикладі Genially: створення цифрових вправ для розвитку критичного мислення, комунікації, співпраці, творчості, ініціативності та інших м’яких навичок; проєктування діяльності, у якій здобувач освіти здійснює вибір, виконує дію, аналізує результат і взаємодіє з навчальним матеріалом.

У межах теми опрацьовуються відеоуроки: «Формування Soft Skills (м’яких навичок) і ресурс Genially»; «Вправи в Genially для формування м’яких навичок».

Тема 2.2. Інтерактивне та активне навчання: гейміфікація та розвиток емоційного інтелекту засобами Genially.

Використання цифрових технологій для організації інтерактивного й активного навчання, підтримки мотивації та залучення здобувачів освіти до пізнавальної діяльності. Добір форм і засобів взаємодії відповідно до педагогічної мети та вікових особливостей. На прикладі Genially: використання гейміфікації, сюжету, правил, виклику, вибору й зворотного зв’язку; створення та адаптація цифрових ігор для розвитку емоційної грамотності, саморефлексії, розпізнавання й осмислення емоцій.

У межах теми опрацьовуються відеоуроки: «Ігри для формування емоційного інтелекту у Genially»; «Genially — як працювати з готовими ігровими шаблонами».

Тема 2.3. Проєктування інтерактивних завдань, навчальних ігор, тестів і квестів засобами Genially.

Проєктування інтерактивного цифрового навчального контенту відповідно до навчальної мети, віку, потреб і рівня підготовки здобувачів освіти. Визначення структури взаємодії, правил, послідовності дій, зворотного зв'язку та результатів. На прикладі Genially: створення власних навчальних ігор, тестів і квестів, проєктування рівнів, переходів і підказок, адаптація популярних ігрових механік до змісту навчального предмета.

У межах теми опрацьовуються відеоуроки: «Genially — секрети створення власних ігор та тестів»; «Genially — створюємо ігри "Маріо", "Сонік", "Гаррі Потер" та інші».

Тема 2.4. Цифрові інструменти інтерактивної взаємодії: розширення, віджети та складні механіки Genially.

Добір і використання цифрових інструментів для розширення можливостей інтерактивного та активного навчання. Оцінювання функціональності, доступності, безпечності й педагогічної доцільності додаткових цифрових компонентів. На прикладі Genially: використання розширень, інтерактивних компонентів і віджетів, вбудовування додаткових елементів, налаштування складніших механік взаємодії, створення інтерактивних вправ, ігор і квестів.

У межах теми опрацьовуються відеоуроки: «Як використовувати розширення для створення інтерактивних вправ у Genially»; «Genially — інтерактивні розширення»; «Genially — нові розширення для створення ігор та квестів»; «Віджети Genially, які роблять уроки "живими"».

МОДУЛЬ 3. ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ І РОЗШИРЕНІ МОЖЛИВОСТІ GENIALLY ДЛЯ СТВОРЕННЯ СУЧАСНОГО ОСВІТНЬОГО КОНТЕНТУ

Зміст модуля конкретизує тему 3.5 та теми 5.3, 5.4 і 5.5 Типової програми № 871, пов'язані з педагогічним проєктуванням за допомогою штучного інтелекту, безпечним і відповідальним створенням цифрового контенту, технічною самостійністю та ШІ-грамотністю здобувачів освіти.

Тема 3.1. Педагогічне проєктування за допомогою штучного інтелекту: AI-інструменти Genially, можливості та обмеження.

Використання систем штучного інтелекту для педагогічного проєктування, підготовки та адаптації цифрового навчального контенту. Визначення педагогічно доцільних способів застосування ШІ з урахуванням його можливостей, обмежень і ризиків. На прикладі Genially: використання вбудованих AI-функцій для генерування тексту, запитань, інтерактивних

елементів та інших складників навчального ресурсу; перевірка результатів, виявлення неточностей і педагогічна адаптація згенерованого контенту.

У межах теми опрацьовуються відеоуроки: «Робота з AI-інструментами Genially»; «Genially — інтерактивні новинки та ШІ в ресурсі (2026 р.)».

Тема 3.2. ШІ-грамотність і педагогічне використання генеративних систем: інтеграція Genially з генеративними чатами та AI Builder.

Формування ШІ-грамотності під час створення цифрового освітнього контенту: розуміння принципів взаємодії з генеративними системами, формулювання запитів, критичне оцінювання, уточнення й перевірка отриманих результатів. На прикладі Genially: використання генеративних чатів для підготовки змісту, структури, сценаріїв, завдань та ігрових механік; педагогічна адаптація ШІ-згенерованого контенту та використання AI Builder для створення нових типів інтерактивних компонентів.

У межах теми опрацьовуються відеоуроки: «Використання Genially для інтеграції з чатами з ШІ»; «AI Builder в Genially — створюємо нові типи інтерактиву до уроків».

Тема 3.3. Створення та адаптація цифрового освітнього контенту за допомогою ШІ: тести, квести та інтерактиви в Genially.

Проєктування цифрових навчальних матеріалів із застосуванням генеративного ШІ. Створення тестів, квестів, ігрових сценаріїв та інших інтерактивів у Genially. Використання доступних можливостей безкоштовного акаунта. Перевірка, редагування й адаптація ШІ-згенерованого контенту до навчальної мети, віку й потреб здобувачів освіти.

У межах теми опрацьовуються відеоуроки: «Створюємо тести, квести та інший інтерактив у Genially в безкоштовному акаунті з AI».

Тема 3.4. Безпечне та відповідальне створення цифрового контенту. Технічна самостійність і розв’язання проблем.

Безпечне й відповідальне використання цифрових технологій і систем штучного інтелекту під час створення та поширення цифрового контенту. Критичне оцінювання результатів ШІ, перевірка достовірності, виявлення можливих помилок і упереджень, захист персональних даних та усвідомлення відповідальності за використання згенерованих матеріалів. Формування технічної самостійності, уміння визначати причини технічних проблем, знаходити, перевіряти й застосовувати способи їх розв’язання. На прикладі Genially: усунення типових проблем із шаблонами, інтерактивними елементами, розширеннями, віджетами, вбудованим контентом, доступом і поширенням ресурсів.

ПЕРЕЛІК НАВЧАЛЬНИХ ВІДЕО КУРСУ

1. Genially — загальний огляд ресурсу (50 хв).
2. Genially — створення різноманітних дидактичних одиниць (19 хв).
3. Genially — шаблони для створення тестових завдань (25 хв).

4. Genially — створення флеш-карток (10 хв).

5. Genially: створюємо веб-квести (22 хв).

6. Genially: створюємо інтерактивний урок для «перевернутого» навчання (21 хв).

7. Genial.ly — як створити навчальне відео (12 хв).

8. Формування Soft Skills (м'яких навичок) і ресурс Genially.

9. Вправи в Genially для формування м'яких навичок (1 год 17 хв).

10. Ігри для формування емоційного інтелекту у Genially (27 хв).

11. Інтерактивні шаблони Genially (1 год 42 хв).

12. Як використовувати розширення для створення інтерактивних вправ у Genially (1 год 10 хв).

13. Genially — інтерактивні розширення (1 год 10 хв).

14. Genially — секрети створення власних ігор та тестів (48 хв).

15. Genially — як працювати з готовими ігровими шаблонами (36 хв).

16. Genially — створюємо ігри «Маріо», «Сонік», «Гаррі Потер» та інші (46 хв).

17. Genially — нові розширення для створення ігор та квестів (42 хв).

18. Віджети Genially, які роблять уроки «живими» (48 хв).

19. Робота з AI-інструментами Genially (31 хв).

20. Використання Genially для інтеграції з чатами з ШІ (28 хв).

21. Як працювати із шаблонами в Genially — 2025 (30 хв).

22. Створюємо тести, квести та інший інтерактив у Genially в безкоштовному акаунті з AI (21 хв).

23. AI Builder в Genially — створюємо нові типи інтерактиву до уроків (22 хв).

24. Genially — інтерактивні новинки та ШІ в ресурсі (2026 р.) (16 хв).

3.1. ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ПРАКТИЧНИХ ЗАВДАНЬ

1. Проаналізувати готовий електронний освітній ресурс у Genially і визначити, наскільки він відповідає навчальній меті, віку та потребам здобувачів освіти.
2. Створити або модифікувати інтерактивний ЕОР у Genially із чіткою структурою, візуальною ієрархією, навігацією та педагогічно доцільною взаємодією.
3. Створити тест, флеш-картки або інший інтерактивний матеріал для перевірки чи самоперевірки знань.
4. Побудувати вебквест, інтерактивний урок або інший нелінійний навчальний сценарій із переходами, підказками й завершенням.
5. Створити цифрову вправу або гру, спрямовану на розвиток soft skills, емоційного інтелекту, творчого мислення, комунікації чи співпраці.
6. Розробити або адаптувати навчальну гру, тест чи квест із використанням готового шаблону або власної ігрової механіки.

7. Використати щонайменше одне розширення або віджет Genially для розширення функціональності навчального ресурсу й перевірити його працездатність.
8. Застосувати AI-інструмент Genially, AI Builder або генеративний чат для створення окремого складника ресурсу; критично перевірити, відредагувати та педагогічно адаптувати результат.
9. Перевірити створений ресурс на коректність доступу, навігації, вбудованого контенту та поширення, виявити й усунути щонайменше одну технічну проблему.
10. Підготувати підсумковий авторський цифровий освітній продукт у Genially і короткий опис його навчальної мети, способу використання, інтерактивних механік, умов доступу та використаних джерел.

3.2. ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ ДЛЯ САМОСТІЙНОГО ОПРАЦЮВАННЯ

1. Критерії добору електронних (цифрових) освітніх ресурсів відповідно до навчальної мети, віку та потреб здобувачів освіти.
2. Педагогічна доцільність інтерактивного та активного навчання, гейміфікації, вебквестів і цифрових навчальних сценаріїв.
3. Вимоги до структури, навігації, читабельності, мультимедійності та доступності інтерактивного освітнього контенту.
4. Авторське право, академічна доброчесність, захист персональних даних та відповідальне поширення матеріалів Genially.
5. Можливості й обмеження AI-інструментів Genially, AI Builder і генеративних чатів під час створення навчального контенту.
6. Типові технічні проблеми під час використання Genially: доступ, вбудований контент, шаблони, розширення, віджети, сумісність, публікація та способи їх розв’язання.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Нормативно-правові документи

1. Закон України «Про освіту». URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19
2. Державний стандарт базової середньої освіти : Постанова Кабінету Міністрів України від 30.09.2020 № 898. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF
3. Деякі питання підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників : Постанова Кабінету Міністрів України від 21.08.2019 № 800. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/800-2019-%D0%BF
4. Про схвалення Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року : розпорядження Кабінету Міністрів України від

14.12.2016 № 988-р. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-%D1%80#Text
5. Про затвердження професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти» : наказ Міністерства освіти і науки України від 29.08.2024 № 1225. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/93546/
6. Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності : наказ Міністерства освіти і науки України від 03.06.2026 № 871. URL: https://mon.gov.ua/npa/pro-zatverdzhennia-typovoi-prohramy-pidvyshchennia-kvalifikatsii-pedahohichnykh-ta-naukovo-pedahohichnykh-pratsivnykiv-z-rozvytku-tsyfrovoi-kompetentnosti
7. Інструктивно-методичні рекомендації МОН України щодо відповідального використання штучного інтелекту в загальній середній освіті.

Основні та додаткові ресурси

1. Genially. Офіційний вебсервіс для створення інтерактивного та анімованого контенту. URL: https://genially.com/
2. Genially for Education. Офіційна інформація про можливості Genially для вчителів і закладів освіти. URL: https://genially.com/plans/education
3. Genially Help Center. Довідкові матеріали щодо створення контенту, інтерактивності, анімації, AI-функцій, публікації та поширення. URL: https://help.genially.com/
4. Genially Academy. Навчальні курси й мікрокурси з використання Genially, гейміфікації, інтерактивності та AI-функцій. URL: https://academy.genially.com/catalog/
5. Genially AI Creation. Офіційні матеріали щодо створення інтерактивного контенту за допомогою штучного інтелекту. URL: https://genially.com/features/generate-with-AI/
6. Інструктивно-методичні рекомендації МОН України щодо відповідального використання штучного інтелекту в загальній середній освіті. URL: https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/news/2024/05/21/Instruktyvno.metodychni.rekomendatsiyi.shchodo.SHI.v.ZZSO-22.05.2024.pdf
7. Школа ІКТ Валентини Кодоли: навчальний курс «Genially – ресурс для реалізації геніальних ідей креативного вчителя». URL: https://shkolaikt.org/load/navchalni_kursi_dlja_vchiteliv/navchalni_kursi_dlja_vchiteliv/navchalnij_kurs_genially_resurs_dlja_realizaciji_genialnikh_idej_kreativnogo_vchitelja/41-1-0-143
8. DigCompEdu: Європейська рамка цифрових компетентностей для освітян. Люксембург: Офіс публікацій ЄС, 2021. URL: https://fit.knu.ua/wp-content/uploads/2020/07/DigComp-framework-UA-for-educators.pdf