

ФІЗИЧНА ОСОБА – ПІДПРИЄМЕЦЬ
Лапіна Людмила Вікторівна

ЗАТВЕРДЖЕНО

Фізична особа-підприємець

10.03.2026

ЛАПІНА Л. В.



ПРОГРАМА

**підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладів загальної
середньої освіти**
**«Застосування сучасних цифрових ресурсів у педагогічній
практиці для організації 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 розроблено відповідно до 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. Сучасна система освіти формується в умовах швидкого розвитку цифрових технологій, що істотно змінює підходи до організації навчального процесу. У таких умовах особливого значення набуває використання інтерактивних методів і цифрових інструментів, які допомагають активізувати пізнавальну діяльність учнів, розвивати їхнє аналітичне мислення, комунікативні здібності та здатність самостійно працювати з інформаційними ресурсами. Відтак актуальним завданням стає підготовка педагогічних працівників, які вміють ефективно застосовувати цифрові технології у власній професійній практиці.

Освітня програма «Застосування сучасних цифрових ресурсів у педагогічній практиці для організації інтерактивного навчання» адресована педагогам різних галузей і передбачає поєднання теоретичного осмислення сучасних підходів із практичним опануванням інструментів інтерактивного навчання. Зміст програми спрямований на розвиток професійних умінь, необхідних для створення сучасних навчальних матеріалів, зокрема інтерактивних завдань, мультимедійних презентацій, візуальних моделей, навчальних сценаріїв та інших цифрових ресурсів.

Важливою складовою програми є ознайомлення з програмними продуктами та онлайн-платформами, що дають змогу створювати інтерактивний освітній контент. Використання таких ресурсів відкриває можливості для адаптації навчальних матеріалів відповідно до особливостей аудиторії, підвищення зацікавленості учнів у навчанні, а також реалізації підходів диференційованого та індивідуалізованого навчання.

Окремий модуль програми присвячений використанню технологій доповненої реальності (AR), які розширюють потенціал наочності та дозволяють поєднувати елементи реального світу з цифровими об'єктами. Застосування таких технологій сприяє більш глибокому осмисленню складних тем, допомагає краще ілюструвати навчальний матеріал та формує цілісне уявлення про досліджувані явища і процеси.

Завершальним етапом навчання є розроблення та моделювання власних навчальних занять із використанням інтерактивних технологій. Це дає можливість учасникам програми перевірити отримані знання на практиці, відпрацювати необхідні навички та вдосконалити власний педагогічний досвід у форматі, максимально наближеному до реальної освітньої діяльності.

Таким чином, програма «Застосування сучасних цифрових ресурсів у педагогічній практиці для організації інтерактивного навчання» відповідає актуальним тенденціям розвитку освіти, сприяє

професійному вдосконаленню педагогів і розширює їхній методичний інструментарій відповідно до вимог цифрової трансформації освітнього середовища.

Цільова група: педагогічні працівники, які забезпечують реалізацію 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: реалізація програми спрямована на професійний розвиток педагогічних працівників, удосконалення раніше сформованих та/або набуття нових компетентностей у сфері використання цифрових технологій в освітній діяльності. Навчання вибудовується на засадах андрагогічного, компетентнісного та діяльнісного підходів із урахуванням практичного досвіду педагогів і їхніх професійних потреб.

Зміст підвищення кваліфікації структуровано за модульним принципом. Кожен навчальний модуль є логічно завершеною складовою освітньої програми та охоплює визначений тематичний блок знань, умінь і практичних навичок. Планом передбачено послідовне та системне опрацювання модулів.

Організація підвищення кваліфікації здійснюється відповідно до затвердженого плану-графіка та включає аудиторну, практичну й самостійну роботу слухачів.

Форма підвищення кваліфікації: дистанційна (онлайн) / очна

Мета підвищення кваліфікації: розвиток професійної майстерності педагогічних працівників, удосконалення якості їхньої підготовки на засадах компетентнісного підходу та підвищення рівня фахових умінь учителів різних спеціальностей у сфері використання сучасних технічних і програмних засобів навчання. Це сприятиме результативному впровадженню цифрових і комп'ютерних технологій у освітній процес та ефективному вирішенню різноманітних практичних завдань навчальної діяльності.

Завдання підвищення кваліфікації:

- удосконалити та розширити професійні знання педагогів у сфері теорії та практики навчання з метою підвищення якості організації освітнього процесу та впровадження інноваційних змін у системі освіти;
- опрацювати теоретичні основи та практичні механізми застосування інтерактивних технічних засобів навчання;

- сформувати компетентності щодо використання інформаційно-цифрових технологій, зокрема онлайн-ресурсів, для розроблення інтерактивних навчальних матеріалів;
- удосконалити вміння застосовувати технології доповненої реальності (AR) для поєднання цифрового контенту з реальними об'єктами;
- розвинути здатність планувати, організовувати та реалізовувати освітню діяльність із використанням інтерактивних технологій.

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.

G.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.

D.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: за результатами навчання слухачі оволодіють *знаннями* та набудуть (удосконалять) *уміння і навички* щодо:

- розуміння можливостей і потенціалу використання інтерактивних технічних засобів навчання в освітньому процесі;
- практичного застосування інтерактивних технологій, зокрема

онлайн-ресурсів, для організації ефективної взаємодії з учнями;

- інтеграції інтерактивних технологій у навчальний процес з метою підвищення якості освіти та глибшого засвоєння навчального матеріалу здобувачами освіти;
- здійснення пошуку й опрацювання нової інформації, опанування сучасних підходів до організації освітнього процесу та реалізації принципу навчання впродовж життя.

Система та критерії оцінювання результатів підвищення кваліфікації: оцінювання результатів підвищення кваліфікації здійснюється з метою визначення рівня сформованості професійних і цифрових компетентностей педагогічних працівників, передбачених програмою курсу.

Система оцінювання ґрунтується на принципах об'єктивності, прозорості, системності, компетентнісного підходу та практичної спрямованості результатів навчання.

Контроль результатів навчання здійснюється шляхом поточного та підсумкового оцінювання за бальною системою.

Максимальна кількість балів, яку може отримати слухач за програму, становить 100 балів.

Поточне оцінювання здійснюється упродовж навчання та передбачає перевірку рівня засвоєння слухачами змісту тем, а також сформованості практичних умінь щодо використання цифрових інструментів у професійній педагогічній діяльності.

Формами поточного контролю є:

- виконання практичних завдань;
- розроблення інтерактивних навчальних матеріалів;
- виконання тестових або практико-орієнтованих вправ;
- участь у практичній роботі під час занять.

У межах програми слухачі виконують 5 практичних завдань, кожне з яких оцінюється до 10 балів.

Максимальна кількість балів за поточну діяльність становить 50 балів.

Критерії оцінювання практичних завдань:

- відповідність виконаного завдання змісту та меті теми – до 2 балів
- коректність використання цифрових сервісів та інструментів – до 2 балів
- методична доцільність використання створеного матеріалу у навчальному процесі – до 2 балів
- функціональність, технічна правильність та повнота виконання – до 2

балів

– креативність, інноваційність та якість оформлення матеріалу – до 2 балів

Максимальна оцінка за одне практичне завдання – 10 балів.

Підсумкове оцінювання проводиться після завершення навчання та передбачає захист підсумкового творчого проєкту.

Підсумковий проєкт спрямований на демонстрацію сформованості практичних навичок використання цифрових освітніх ресурсів у професійній діяльності педагога.

Слухач розробляє інтерактивний фрагмент уроку, освітній мініпроєкт або цифровий навчальний ресурс, який може бути використаний у практиці викладання.

Проєкт має містити:

- визначення теми та навчальної мети;
- опис методики використання цифрового інструменту;
- створені інтерактивні вправи або навчальні матеріали;
- демонстрацію практичного застосування розробленого ресурсу;
- презентацію результатів роботи.

Максимальна кількість балів за підсумковий проєкт становить 50 балів.

Критерії оцінювання підсумкового проєкту:

- відповідність змісту проєкту тематиці програми – до 10 балів
- методична обґрунтованість використання цифрових технологій – до 10 балів
- якість розроблених цифрових навчальних матеріалів – до 10 балів
- практична значущість і можливість використання в освітньому процесі – до 10 балів
- презентація та аргументований захист проєкту – до 10 балів

Максимальна оцінка – 50 балів.

Загальна система оцінювання

Поточна робота (практичні завдання) – до 50 балів.

Підсумковий творчий проєкт – до 50 балів.

Загальна максимальна кількість балів за програму – 100 балів.

Умови отримання документа про підвищення кваліфікації

Сертифікат про підвищення кваліфікації видається слухачеві за умови:

- участі у навчальних заняттях (не менше 70 % навчального часу);
- виконання всіх практичних завдань, передбачених програмою;
- набрання не менше 70 балів із 100 можливих;
- успішного захисту підсумкового творчого проєкту.

У разі невиконання зазначених вимог слухач вважається таким, що не завершив програму підвищення кваліфікації, і документ про підвищення кваліфікації не видається.

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

Вартість: 520 грн.

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Програмою передбачено проведення інтерактивних лекційних занять, практичних і самостійних робіт.

Практичні заняття спрямовані на виконання індивідуальних і групових завдань, аналіз професійних ситуацій та моделювання освітніх кейсів. Для їх виконання передбачено використання цифрових сервісів, спеціалізованого програмного забезпечення та технічних засобів навчання, зокрема інтерактивних дошок, панелей і мобільних пристроїв.

Самостійна робота слухачів передбачає опрацювання навчального матеріалу, виконання індивідуальних проєктів, розроблення навчально-методичних матеріалів та створення інтерактивних вправ відповідно до змісту програми.

Підсумковий контроль здійснюється у формі презентації створених інтерактивних вправ та їх об'єднання в демонстраційний проєкт, що дає змогу комплексно оцінити рівень засвоєння навчального матеріалу, сформованість практичних умінь та здатність до систематизації отриманих знань.

Навчальний зміст програми структуровано за 2 модулями та 4 взаємопов'язаними темами. Під час навчання слухачі виконують практичні завдання зі створення власних інтерактивних вправ. За кожне виконане завдання передбачено нарахування до 10 балів. Максимальна кількість балів за програму становить 50, а прохідний бал для успішного завершення навчання — 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
МОДУЛЬ 1. Теоретичні засади організації освітнього процесу в загальній закладах середньої освіти із застосуванням цифрових технологій.					
Тема 1.1. Сучасні підходи до організації навчання в Новій українській школі.	1	1	2	0	4
Тема 1.2. Електронні (цифрові) освітні ресурси: класифікація, призначення та використання в освітньому процесі. Огляд національних і регіональних освітніх платформ. Добір та адаптація цифрових освітніх ресурсів з урахуванням мети навчання, умов освітнього процесу, вікових особливостей і потреб здобувачів освіти. Оцінювання ефективності використання електронних (цифрових) ресурсів для досягнення	1	3	2	0	6

навчальних цілей.					
Разом за модулем	2	4	4	0	10
МОДУЛЬ 2. Практичне застосування цифрових технологій в організації освітнього процесу для створення інтерактивних елементів уроку.					
Тема 2.1. Цифрові технології в професійній діяльності педагога.	2	6	2	0	10
Тема 2.2. Організація освітнього процесу із застосуванням інтерактивних технологій	2	6	0	0	8
Разом за модулем	4	12	2	0	18
Підсумкові заходи	0	0	0	2	2
Усього	6	16	6	2	30

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

МОДУЛЬ 1. Теоретичні засади організації освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти із застосуванням цифрових технологій.

Тема 1.1. Сучасні підходи до організації навчання в Новій українській школі.

Ключові питання теми:

- організація освітньої діяльності відповідно до сучасних підходів Нової української школи;
- упровадження принципів діяльнісного навчання, використання діяльнісно орієнтованих методів і інструментів у педагогічній практиці.

Тема 1.2. Електронні (цифрові) освітні ресурси: класифікація, призначення та використання в освітньому процесі. Огляд національних і регіональних освітніх платформ. Добір та адаптація цифрових освітніх ресурсів з урахуванням мети навчання, умов освітнього процесу, вікових особливостей і потреб здобувачів освіти. Оцінювання ефективності використання електронних (цифрових) ресурсів для досягнення навчальних цілей.

Ключові питання теми:

- здійснення добору та педагогічно обґрунтованого використання компетентісно орієнтованих навчальних завдань;
- застосування сучасних технічних засобів для розроблення інтерактивного освітнього контенту;
- організація освітньої взаємодії на засадах технології співпраці (планування й реалізація навчальних проєктів, групова комунікація, спільне редагування документів і файлів, створення інтерактивних навчальних вправ, використання інструментів колективної візуалізації інформації);
- визначення педагогічно доцільних критеріїв вибору цифрових інструментів відповідно до цілей навчання;
- конструювання навчальних матеріалів у цифровому форматі;
- створення інтерактивного освітнього контенту із застосуванням спеціалізованого програмного забезпечення (зокрема Intech), використання технологій скрайбінгу, генерації GIF-зображень, а також організація навчальної діяльності з елементами мозкового штурму;
- використання можливостей віртуальних дошок та визначення напрямів їх інтеграції в освітній процес.

МОДУЛЬ 2. Практичне застосування цифрових технологій в організації освітнього процесу для створення інтерактивних елементів уроку

Тема 2.1. Цифрові технології в професійній діяльності педагога.

Ключові питання теми:

- визначення ідеї навчального проєкту, особливості його планування та етапи реалізації;
- добір цифрових інструментів для створення освітнього проєкту;
- представлення та презентація результатів проєктної діяльності;
- аналіз результативності виконаної роботи та можливості її вдосконалення;
- обґрунтування доцільності використання інтерактивних технологій у навчанні;
- розроблення інтерактивних навчальних вправ, зокрема:
 - вправи для формування графічних умінь «Вчимося малювати»
 - вправи на класифікацію об'єктів «Сортування»
 - вправи для встановлення логічних зв'язків «Логічний ланцюг»
 - вправа «Тестові завдання»
 - вправи відкритого типу
 - ігрові вправи («Їстівне – не їстівне», «Кросворд», «Мелодія», «П'ять яблук», «Конструктор — «Збери потяг»», «Розрізані зображення (пазли)»)
- редагування та вдосконалення раніше створених навчальних матеріалів.

Тема 2.2. Організація освітнього процесу із застосуванням інтерактивних технологій

Ключові питання теми:

- використання мобільних пристроїв в освітній діяльності;
- проведення мобільного опитування здобувачів освіти;
- організація роботи з класом (групою) за допомогою ресурсу LearningApps;
- застосування цифрових сервісів для організації мозкового штурму;

- створення предметної вікторини;
- дистанційне керування комп'ютерною технікою під час навчання;
- редагування та вдосконалення раніше створених проєктів;
- підготовка та проведення інтерактивного уроку;
- використання інтерактивної дошки в інклюзивному освітньому середовищі.

3.1. ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ПРАКТИЧНИХ ЗАВДАНЬ

Тема 1. Сучасні підходи до організації навчання в Новій українській школі.

Проаналізуйте цифрові освітні інструменти, які використовуються або можуть бути використані в професійній діяльності педагога, та охарактеризуйте їх можливості застосування в освітньому процесі. Рекомендоване завдання:

- розроблення інтерактивного навчального продукту у форматі презентації з використанням тригерних елементів.

Додаткові завдання:

- створення мультимедійної презентації з організацією навігації між слайдами за допомогою керуючих кнопок та структурованого меню;
- розроблення презентаційного матеріалу з інтеграцією відеоконтенту та виконанням базового редагування відеофрагментів (обрізання, встановлення закладок тощо);
- конструювання інтерактивних вправ із застосуванням програмного середовища Intech;
- створення навчальних матеріалів із використанням скрайбінг-технології;
- генерування GIF-ілюстрацій навчального призначення;
- розроблення та педагогічне обґрунтування використання віртуальної дошки в освітній діяльності.

Тема 2.1. Цифрові технології в професійній діяльності педагога.

1. Ознайомтеся з алгоритмом створення інтерактивного навчального завдання та розробіть власну вправу відповідно до змісту навчальної дисципліни.

Рекомендоване завдання:

- створення завдання для групування навчального матеріалу («Сортування»);
- розроблення тестових інструментів для перевірки навчальних досягнень.

Додаткові завдання:

- створення вправ «Вчимося малювати»
- побудова «Логічного ланцюга»
- створення вправ відкритого типу
- розроблення ігрових вправ («Їстівне – не їстівне», «Кросворд», «Мелодія», «П'ять яблук», «Конструктор — «Збери потяг»», «Розрізані зображення (пазли)», «Шкала часу»).

Тема 2.2. Організація освітнього процесу із застосуванням інтерактивних технологій

Рекомендоване завдання:

- створення мобільного опитування для здобувачів освіти за допомогою мобільного телефону;
- організація навчальної діяльності з елементами мозкового штурму з використанням цифрових технологій;

Додаткові завдання:

- створення предметної вікторини з використанням мобільного пристрою;
- організація роботи з класною групою за допомогою ресурсу LearningApps;

демонстрація можливостей керування комп'ютером за допомогою інтерактивної дошки.

Підсумкові заходи:

- підготовка та проведення інтерактивного уроку з описом алгоритму його організації та визначенням необхідних умов реалізації.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Нормативно-правові документи

1. МОН України від 10.12.2021 № 1340 «Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності». URL: <https://mon.gov.ua/npa/prozatverdzhennya-tipovoyi-programi-pidvishennya-kvalifikaciyi-pedagogichnihpracivnikiv-z-rozvitku-cifrovoyi-kompetentnosti> (дата звернення: 08.01.2026)
2. Концепція 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://ips.ligazakon.net/document/KR160988?an=2> (дата звернення: 08.01.2026)
3. Рекомендації щодо організації освітнього процесу в умовах воєнного стану : листи Міністерства освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua> (дата звернення: 08.01.2026)
4. Наказ МОН України від 12.10.2022 № 904 «Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти, які впроваджують новий Державний стандарт базової середньої освіти». URL: https://rada.info/upload/users_files/44950214/201728af13d92460d8ed85c99c33c4c2.pdf (дата звернення: 08.01.2026)
5. Інструктивно-методичні рекомендації щодо викладання навчальних предметів / інтегрованих курсів у закладах загальної середньої освіти у 2025/2026 навчальному році. URL: <https://mon.gov.ua/npa/pro-instruktyvno-metodychni-rekomendatsii-shchodo-vykkladannia-navchalnykh-predmetiv-intehrovanykh-kursiv-u-zakladakh-zahalnoi-serednoi-osvity-u-20252026-navchalnomu-rotsi>. (дата звернення: 08.01.2026)
6. Наказ МОН України від від 20 серпня 2025 № 1163 «Про затвердження концептуальних засад освітніх галузей та дорожньої карти реалізації концептуальних засад освітніх галузей на 2025-2030 роки». URL: <https://mon.gov.ua/npa/pro-zatverdzhennia-kontseptualnykh-zasad-osvitnikhh-aluzei-ta-dorozhnoi-karty-realizatsii-kontseptualnykh-zasad-osvitnikh-haluzei-na-2025-2030-roky> (дата звернення: 08.01.2026)

Основна література

1. Робота з онлайн-дошками Padlet та Jamboard для організації спільної діяльності : методичний посібник. Київ : Цифрова освіта, 2023. 45 с.
2. Наумова В., Бульвінська О. Відкриті освітні платформи для професійного розвитку вчителів природничо-математичної освіти і технологій. Неперервна професійна освіта: теорія і практика. 2023. № 3 (76). С. 75-83. DOI: <https://doi.org/10.28925/1609-8595.2023.3.7> (дата звернення: 1.01.2026).
3. Морзе Н. В. Опис цифрової компетентності педагогічного працівника (Проект) / Морзе Н. В. та інші. Київ, 2019. URL: <http://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/27905/1/digital%20comp%20teacher%20Morze.pdf> (дата звернення: 04.01.2026).
4. Морзе Н. В., Глазунова О. Г. Моделі електронного навчання : навчальний посібник. Київ : ВУЗ, 2019. 312 с.
5. Цифрові навички для вчителів : онлайн-курс. EdEra. URL: <https://www.ed-era.com>. (дата звернення: 1.01.2026).