

ГРОМАДСЬКА СПІЛКА «УКРАЇНСЬКА АСОЦІАЦІЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ»



ЗАТВЕРДЖЕНО
Голова ГС «УАІТ» В. О. Галушко
«06» жовтня 2026 р.

ПРОГРАМА
підвищення кваліфікації вчителів, асистентів учителів,
педагогів-організаторів закладів загальної середньої
освіти
«УРОК, ЯКИЙ ДИВЛЯТЬСЯ: КОРОТКЕ НАВЧАЛЬНЕ ВІДЕО,
ІНТЕРАКТИВНЕ ВІДЕО ТА ІГРОВІ ВІКТОРИНИ ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ
НУШ»

Запоріжжя – Дрогобич, 2026

Розробник: Громадська спілка «Українська асоціація інноваційних технологій» (ЄДРПОУ 43569578), м. Запоріжжя / Дрогобич, <https://uait.org.ua>, admin@uait.org.ua.
Автори-укладачі: Александров М. О., PhD, доцент ДонНТУ; Уваров Д. Ю., магістр програмування, магістр психології. Виконавець програми: Галушко В. О., доктор технічних наук, голова ГС «УАІТ».

Напрямок підвищення кваліфікації: цифрові технології педагогічної діяльності на рівні базової середньої освіти (напрямок експериментального проєкту «Гроші ходять за вчителем»); цифрова компетентність.

Розроблено на основі типової програми: Типова програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності (наказ МОН від 10.12.2021 № 1340). Модулі 1 і 3 та тема 2.2 відповідають її змісту (створення цифрових освітніх ресурсів, організація навчання з цифровими засобами, оцінювання); авторська адаптація, тема 2.1 (інтерактивне відео з питаннями в паузах): 3 год із 15 (20 % обсягу).

Термін дії програми: з 06.10.2026 до 31.08.2029.

Рецензенти: рецензія додається окремим документом.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми зумовлена тим, що учні 5–9 класів звикли вчитися з коротких відео, а вчитель найчастіше має або годинні записи уроків дистанційного періоду, або нічого. Коротке відео на 3–7 хвилин, зняте телефоном чи записом екрана, дає змогу перенести пояснення поза урок, а час у класі віддати практиці; інтерактивні питання в паузах і вікторини наживо перетворюють пасивний перегляд на навчання з перевіркою розуміння.

Програма розрахована на 15 годин і закінчується готовим відеокomплектом до однієї теми власного календарно-тематичного планування: коротке відео з субтитрами, інтерактивна версія з питаннями, вікторина для уроку й план перевернутого уроку. Усе створюється в безкоштовних версіях інструментів на власних матеріалах учасника; доступність для учнів з особливими освітніми потребами закладається з першого кроку.

Програму розроблено з урахуванням: законів України «Про освіту» від 05.09.2017 № 2145-VIII (зі змінами), «Про повну загальну середню освіту» від 16.01.2020 № 463-IX (зі змінами), «Про захист персональних даних» від 01.06.2010 № 2297-VI; Порядку підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників (постанова Кабінету Міністрів України від 21.08.2019 № 800, зі змінами); постанови Кабінету Міністрів України від 05.11.2025 № 1439 «Про реалізацію експериментального проєкту щодо закупівлі послуг з підвищення кваліфікації та супервізії педагогічних працівників закладів загальної середньої освіти» та наказу МОН від 09.12.2025 № 1608; Державного стандарту базової середньої освіти (постанова Кабінету Міністрів України від 30.09.2020 № 898); Концепції «Нова українська школа» (розпорядження Кабінету Міністрів України від 14.12.2016 № 988-р, зі змінами); професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти» (наказ МОН від 29.08.2024 № 1225); Типової програми підвищення кваліфікації з розвитку цифрової компетентності (наказ МОН від 10.12.2021 № 1340); Положення про дистанційну форму здобуття повної загальної середньої освіти (наказ МОН від 08.09.2020 № 1115, зі змінами); Інструктивно-методичних рекомендацій МОН щодо використання технологій ШІ в ЗЗСО (2024).

Цільова група: вчителі будь-яких предметів, які викладають у 5–9 класах закладів загальної середньої освіти; асистенти вчителів; педагоги-організатори

Обсяг (тривалість): 15 годин (0,5 кредиту ЕКТС).

Особливості реалізації програми: дистанційна форма (онлайн-заняття наживо, синхронно) або очна за погодженням з групою; 3 тижні, 2 заняття на тиждень по 2,5 академічні години; група до 12 осіб; практичні завдання виконуються на власних матеріалах учасників; відеозаписи занять доступні учасникам 30 днів; пропущені заняття відпрацьовуються на додаткових консультаціях.

Мета підвищення кваліфікації: формування в учителів компетентності створювати коротке навчальне відео власними засобами (телефон, запис екрана), робити його доступним та інтерактивним і вбудовувати в урок за моделлю перевернутого класу з перевіркою розуміння.

Завдання підвищення кваліфікації:

- навчити планувати коротке навчальне відео: одна мета, сценарій на 3-7 хвилин, структура «питання, пояснення, перевірка»
- сформувати навички запису екрана й зйомки телефоном з прийнятними звуком і кадром, простого монтажу та субтитрів
- навчити додавати до відео питання в паузах і використовувати відповіді учнів для формувального оцінювання
- опанувати ігрові вікторини й опитування наживо як короткий інтерактив у структурі уроку
- навчити проєктувати перевернутий урок і забезпечувати доступ до відео в умовах відключень

Засади Нової української школи та інклюзія: компетентнісний підхід і наскрізне вміння за Державним стандартом базової середньої освіти; формувальне оцінювання через питання в паузах відео та вікторини; інклюзивний компонент, субтитри, темп, альтернативний текст і аудіоопис для учнів з ООП (2 год у темах 1.2 і 2.1); педагогіка партнерства, відео як спільний ресурс для учнів і батьків; навчання в умовах відключень (офлайн-копії відео на телефонах). правило «нуль персональних даних»: у публічні ШІ-сервіси не вводяться ПІБ, оцінки, діагнози, ІПР, фото й роботи учнів з ідентифікаторами; дані анонімізуються перед запитом; вікові обмеження сервісів (ChatGPT, Gemini, Copilot, від 13 років зі згодою батьків, самостійно, від 18); ШІ є асистентом учителя, а не сервісом для учнів.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться: А3. Інформаційно-цифрова компетентність (А3.2, А3.3); А2. Предметно-методична компетентність; В1. Інклюзивна компетентність; Г3. Оцінювально-аналітична компетентність.

Очікувані результати підвищення кваліфікації:

- уміння планувати і писати сценарій короткого навчального відео під одну мету уроку
- уміння записувати екран і знімати телефоном, монтувати та додавати субтитри в безкоштовних інструментах
- уміння створювати інтерактивне відео з питаннями в паузах і читати результати учнів
- уміння проводити ігрові вікторини й опитування наживо як короткий інтерактив у структурі уроку
- уміння проєктувати перевернутий урок і забезпечувати доступ до відео офлайн та для учнів з ООП

Система та критерії оцінювання результатів. Оцінювання здійснюється за 100-бальною шкалою: три (з п'яти запропонованих) практичні завдання, до 30 балів (по 10 балів), підсумкова робота, до 70 балів. Практичні завдання оцінюються за повнотою, відповідністю вимогам, обґрунтованістю та практичною спрямованістю: 8-10 балів, високий рівень; 5-7, достатній; 0-4, недостатній. Успішним є результат не менше 75 балів зі 100, з них не менше 18 балів за практичні завдання, та здійснення рефлексії результатів навчання. Підсумкова робота приймається з декларацією про використання ШІ (якщо ШІ застосовувався для сценарію, субтитрів чи озвучення).

Документ про підвищення кваліфікації: сертифікат, технічний опис, дизайн, спосіб виготовлення, порядок видачі якого відповідає вимогам постанови Кабінету Міністрів України від 21.08.2019 № 800 (зі змінами); відомості про сертифікат вносяться до платформи «Вектор»; сертифікат містить QR-код для перевірки в реєстрі сертифікатів UAIT (uait.org.ua/cert).

Вартість: 400 грн, однакова для всіх учасників (у межах експериментального проєкту «Гроші ходять за вчителем», за кошт закладу або приватної особи).

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Програмою передбачено інтерактивні лекційні та практичні заняття, а також самостійну роботу слухачів. Особливістю практичних занять є виконання завдань на власних матеріалах учасників із негайним застосуванням результату в роботі. Самостійна робота передбачає доопрацювання завдань і підготовку підсумкової роботи. Заходами підсумкового контролю є захист підсумкової роботи та рефлексія результатів навчання. Зміст програми складається з 3 модулів та 6 взаємопов'язаних тем.

Кількість годин, що відводиться на засвоєння змісту Програми, складає: 15 год, з них: 4 год, лекційні заняття, 8 год, практична робота, 1 год, самостійна робота, 2 год, контрольні заходи.

Назва навчальних тем	Лекц.	Практ.	Сам. роб.	Контр.	Усього
МОДУЛЬ 1. КОРОТКЕ НАВЧАЛЬНЕ ВІДЕО ВЛАСНИМИ ЗАСОБАМИ					
Тема 1.1. Сценарій на 3-7 хвилин і запис екрана	1	1			2
Тема 1.2. Відео з телефона: кадр, звук, світло, субтитри	1	2			3
Разом за модулем 1	2	3			5
МОДУЛЬ 2. ІНТЕРАКТИВ ПОВЕРХ ВІДЕО					
Тема 2.1. Інтерактивне відео: питання в паузах	1	2			3
Тема 2.2. Ігрові вікторини й опитування наживо		2			2
Разом за модулем 2	1	4			5
МОДУЛЬ 3. ПЕРЕВЕРНУТИЙ УРОК І ЗАХИСТ					
Тема 3.1. Перевернутий клас: відео вдома, практика в класі; доступ без інтернету	1	1			2
Тема 3.2. Захист відеоконспекту та рефлексія			1	2	3
Разом за модулем 3	1	1	1	2	5
Усього	4	8	1	2	15

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

МОДУЛЬ 1. КОРОТКЕ НАВЧАЛЬНЕ ВІДЕО ВЛАСНИМИ ЗАСОБАМИ

Тема 1.1. Сценарій на 3-7 хвилин і запис екрана

Чому коротке відео працює, а запис уроку ні; принципи мультимедійного навчання (сегментування, сигналізація, без зайвого); сценарій «питання, пояснення, перевірка»; запис екрана з голосом, простий монтаж, обрізання. Результат: сценарій і перший скрінкаст до своєї теми.

Тема 1.2. Відео з телефона: кадр, звук, світло, субтитри

Зйомка телефоном: стабільний кадр, звук ближче до мовця, світло з вікна; автоматичні субтитри та їх перевірка; альтернативний текст і аудіоопис для учнів з порушеннями зору й слуху; де зберігати відео й як поділитися. Результат: доступне відео з субтитрами.

Інклюзивний компонент: 1 год: субтитри, темп і аудіоопис для учнів з ООП.

МОДУЛЬ 2. ІНТЕРАКТИВ ПОВЕРХ ВІДЕО

Тема 2.1. Інтерактивне відео: питання в паузах

Питання на розуміння в ключових точках відео, пояснення до неправильних відповідей, перегляд результатів класу перед уроком; диференціація: підказки й додаткові питання для різних рівнів; доступність інтерактивних елементів. Результат: інтерактивна версія свого відео.

Інклюзивний компонент: 1 год: доступність інтерактивних елементів, темп без таймера.

Тема 2.2. Ігрові вікторини й опитування наживо

Вікторина на 5–7 хвилин як актуалізація або перевірка; опитування без правильної відповіді для рефлексії; змагання чи співпраця: коли що доречно; правило «нуль персональних даних»: у публічні ШІ-сервіси не вводяться ПІБ, оцінки, діагнози, ІПР, фото й роботи учнів з ідентифікаторами; дані анонімізуються перед запитом; вікові обмеження сервісів (ChatGPT, Gemini, Copilot, від 13 років зі згодою батьків, самостійно, від 18); ШІ є асистентом учителя, а не сервісом для учнів. Результат: вікторина до своєї теми.

МОДУЛЬ 3. ПЕРЕВЕРНУТИЙ УРОК І ЗАХИСТ

Тема 3.1. Перевернутий клас: відео вдома, практика в класі; доступ без інтернету

Структура перевернутого уроку, що робити з тими, хто не подивився; QR-код на відео, офлайн-копії на телефони учнів, роздача без інтернету; лист батькам про відеоресурси класу. Результат: план перевернутого уроку.

Тема 3.2. Захист відеокомплекту та рефлексія

Презентація відеокомплекту до однієї теми: відео, інтерактивна версія, вікторина, план уроку; взаємооцінювання за рубрикою «коротко, зрозуміло, доступно, перевірено»; рефлексія «3-2-1».

3.1. Орієнтовний перелік практичних завдань

1. Сценарій і скрінкаст. Написати сценарій на 3–7 хвилин до теми свого КТП і записати перший скрінкаст.
2. Відео з телефона. Зняти й змонтувати коротке відео з перевіреними субтитрами та альтернативним описом.
3. Інтерактивне відео. Додати до відео 4–6 питань у паузах з поясненнями до помилок.
4. Вікторина. Створити ігрову вікторину або опитування на 5–7 хвилин до своєї теми.
5. Перевернутий урок. Скласти план уроку з відео вдома, практикою в класі та офлайн-доступом до відео.

3.2. Підсумкова робота

Відеокомплект до однієї теми власного календарно-тематичного планування: коротке відео з субтитрами, інтерактивна версія з питаннями, вікторина, план перевернутого уроку з офлайн-доступом; декларація про використання ШІ. До 70 балів за рубрикою.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ТА ДЖЕРЕЛ

Нормативно-правові документи

1. Про освіту : Закон України від 05.09.2017 № 2145-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 06.10.2026).
2. Про повну загальну середню освіту : Закон України від 16.01.2020 № 463-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20> (дата звернення: 06.10.2026).
3. Про захист персональних даних : Закон України від 01.06.2010 № 2297-VI. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2297-17> (дата звернення: 06.10.2026).
4. 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-п> (дата звернення: 06.10.2026).
5. Про затвердження Порядку організації інклюзивного навчання у закладах загальної середньої освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 15.09.2021 № 957. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/957-2021-п> (дата звернення: 06.10.2026).
6. Про затвердження Державного стандарту базової середньої освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 30.09.2020 № 898. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-п> (дата звернення: 06.10.2026).
7. Про реалізацію експериментального проекту щодо закупівлі послуг з підвищення кваліфікації та супервізії педагогічних працівників закладів загальної середньої освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 05.11.2025 № 1439. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1439-2025-п> (дата звернення: 06.10.2026).

8. Про затвердження професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти» : наказ МОН від 29.08.2024 № 1225. URL: <https://mon.gov.ua> (дата звернення: 06.10.2026).
9. Типова програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності : наказ МОН від 10.12.2021 № 1340. URL: <https://mon.gov.ua> (дата звернення: 06.10.2026).
10. Деякі питання організації дистанційного навчання : наказ МОН від 08.09.2020 № 1115. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0941-20> (дата звернення: 06.10.2026).

Основна література

11. Інструктивно-методичні рекомендації щодо запровадження та використання технологій штучного інтелекту в закладах загальної середньої освіти. МОН, 2024. URL: <https://mon.gov.ua> (дата звернення: 06.10.2026).
12. Рамка цифрової компетентності педагогічних і науково-педагогічних працівників (проект). МОН, 2021. URL: <https://mon.gov.ua> (дата звернення: 06.10.2026).
13. UNESCO. Guidance for generative AI in education and research. Paris: UNESCO, 2023 (укр. переклад: МОН, 2024). URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693> (дата звернення: 06.10.2026).
14. WCAG 2.2, Настанови з доступності вебконтенту. W3C, 2023. URL: <https://www.w3.org/TR/WCAG22/> (дата звернення: 06.10.2026).
15. DigCompEdu: Європейська рамка цифрової компетентності освітян. Європейська комісія, 2017/2023. URL: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en (дата звернення: 06.10.2026).
16. Mayer R. E. Multimedia Learning. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.
17. Bergmann J., Sams A. Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day. Washington: ISTE, 2012.
18. Brame C. J. Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content. CBE Life Sciences Education, 2016, 15(4). URL: <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125> (дата звернення: 06.10.2026).

Додаткові ресурси

19. Реєстр сертифікатів ГС «УАІТ». URL: <https://uait.org.ua/cert/> (дата звернення: 06.10.2026).
20. Всеукраїнська школа онлайн: відеоуроки 5–11 класів. URL: <https://lms.e-school.net.ua> (дата звернення: 06.10.2026).