

**ФІЗИЧНА ОСОБА – ПІДПРИЄМЕЦЬ**  
**Гончар Костянтин Володимирович**

**ЗАТВЕРДЖЕНО**

Фізична особа-підприємець

10.03.2026

Гончар К. В.



**ПРОГРАМА**

**підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладів загальної  
середньої освіти**  
**«Інтеграція сучасних цифрових технологій у педагогічну  
практику для інтерактивного навчального процесу»**

**Київ – 2026**

**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 складено на основі 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.** Динамічний розвиток цифрових технологій суттєво впливає на освітню сферу, змінюючи підходи до навчання та викладання. У цих умовах зростає важливість інтерактивних форм організації освітнього процесу та використання цифрових інструментів, що стимулюють пізнавальну активність учнів, сприяють розвитку їхніх інтелектуальних і комунікативних здібностей, а також формують уміння самостійно працювати з інформацією. Це визначає потребу в педагогах, які володіють сучасними цифровими засобами та ефективно застосовують їх у професійній діяльності.

Особливого значення набуває ознайомлення з визначенням електронного освітнього середовища та аналіз його можливостей, переваг і викликів, що виникають під час розроблення та впровадження такого середовища. Поряд із цим важливими є питання інформаційної безпеки, захисту даних, критичного оцінювання цифрового контенту та відповідальної поведінки в електронному просторі.

Освітня програма «Інтеграція сучасних цифрових технологій у педагогічну практику для інтерактивного навчального процесу» призначена для педагогічних працівників і спрямована на поєднання теоретичних знань із практичними навичками роботи з цифровими технологіями і національними та регіональними ресурсами. Вона передбачає розвиток умінь створювати навчальні матеріали різних типів – від інтерактивних завдань до мультимедійних ресурсів і навчальних сценаріїв, а також визначення їх ефективності та відповідності навчальним цілям і потребам учнів.

У межах програми розглядаються сучасні цифрові сервіси та платформи, що використовуються для створення інтерактивного освітнього контенту, а також аналіз достовірності даних і визначення ступеня надійності використовуваних ресурсів. Їх застосування дає можливість підвищити ефективність навчання, зробити його більш гнучким і орієнтованим на потреби учнів. Особливо висвітлюється використання цифрових ресурсів для обробки даних про результати навчання. Значна увага приділяється питанням безпеки цифрових пристроїв, захисту персональних даних та електронних освітніх ресурсів, а також визначенню ефективних способів уникнення небажаного контенту, пропаганди і маніпуляційних технологій у цифровому середовищі.

Особливе місце в програмі відведено технологіям доповненої



реальності (AR), які дозволяють поєднувати реальні об'єкти з віртуальними елементами. Прогресивні технології відкривають нові можливості для візуалізації навчального матеріалу, що сприяє кращому розумінню складних понять і явищ.

Важливою складовою програми є формування компетентностей щодо використання цифрових інструментів для оцінювання результатів навчання, надання зворотного зв'язку та здійснення рефлексії освітнього процесу, а також для отримання інформації про прогрес здобувачів освіти. Окремий акцент зроблено на розвитку навичок безпечної цифрової поведінки та етичної взаємодії в онлайн-середовищі зі здобувачами освіти, батьками, колегами та іншими особами. Розглядаються сучасні електронні ресурси для професійної комунікації, обміну досвідом і забезпечення безперервного професійного розвитку педагогів.

Підсумковий етап передбачає виконання практичних завдань, пов'язаних із розробленням уроків і створенням моделей навчання з використанням сучасних цифрових матеріалів. Це дає змогу закріпити отримані знання та вдосконалити практичні навички в умовах, наближених до реальної педагогічної практики. Особлива увага приділяється питанням дотримання авторських прав у мережі Інтернет, а також ефективного спільного використання електронних освітніх ресурсів.

Отже, програма «Інтеграція сучасних цифрових технологій у педагогічну практику для інтерактивного навчального процесу» відповідає сучасним потребам освіти, підтримує професійне зростання педагогів та забезпечує їх готовність до використання новітніх цифрових технологій на уроках, дотримуючись вимог академічної доброчесності.

**Цільова група:** педагогічні працівники, залучені до реалізації 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:** програма реалізується з метою забезпечення професійного вдосконалення педагогів, поглиблення наявних і формування нових компетентностей у сфері застосування цифрових інструментів у навчальному процесі, а також для розвитку вміння створювати, зберігати, упорядковувати та організовувати спільну роботу з електронними освітніми ресурсами в освітньому середовищі. Підготовка ґрунтується на поєднанні



компетентнісного, андрагогічного та діяльнісного підходів, що передбачає врахування професійного досвіду слухачів і орієнтацію на їхні практичні потреби.

Зміст підвищення кваліфікації організовано за модульною структурою. Кожен модуль є окремою завершеною складовою програми та передбачає відповідний тематичний блок, який включає систему знань, умінь і практичних навичок. Вивчення модулів здійснюється у визначеній послідовності, що забезпечує цілісність і системність навчання.

Навчальний процес організовується відповідно до затвердженого плану-графіка та передбачає поєднання аудиторних занять, виконання практичних робіт і самостійної діяльності слухачів.

**Форма підвищення кваліфікації:** дистанційна.

**Мета підвищення кваліфікації:** підвищення готовності педагогічних працівників до професійної діяльності в умовах цифровізації освіти через розвиток цифрової компетентності, удосконалення педагогічної майстерності та використання сучасних програмних і технічних засобів навчання; ознайомлення з нормативно-правовою базою цифровізації освіти; формування здатності добирати, систематизувати й безпечно використовувати електронні освітні ресурси з урахуванням мети навчання, умов його реалізації, вікових особливостей і освітніх потреб здобувачів освіти; інтеграцію цифрових технологій в освітній процес, підвищення ефективності вирішення завдань педагогічної практики та дотримання норм академічної доброчесності.

Реалізація мети забезпечує умови для інтеграції цифрових технологій у освітній процес і підвищення ефективності вирішення прикладних завдань педагогічної практики з орієнтацією на безпечне використання технологій і дотримання норм академічної доброчесності.

**Завдання підвищення кваліфікації:**

- забезпечити розвиток професійної компетентності педагогів через оновлення знань у сфері сучасної педагогіки та вдосконалення практик організації навчання;
- сформулювати уявлення про можливості та доцільність використання інтерактивних технічних засобів у різних освітніх



ситуаціях;

- заохотити до постійного професійного розвитку та навчання впродовж життя із використанням цифрових технологій та електронних освітніх ресурсів;
- сприяти розвитку вмінь захисту персональних даних і безпечної роботи з цифровими ресурсами;
- привчити дотримуватися етичних норм онлайн-комунікації між учасниками освітнього процесу для підтримки активного й інтерактивного навчання, а також для адаптації та корекції освітнього процесу відповідно до індивідуальної освітньої траєкторії кожного здобувача освіти;
- забезпечити здатність розпізнавати недостовірну інформацію та маніпуляції;
- розвинути здатність до створення інтерактивного освітнього контенту із застосуванням інформаційно-цифрових технологій та онлайн-ресурсів;
- покращити вміння використовувати технології доповненої реальності (AR) для інтеграції цифрових елементів у навчальне середовище;
- заохотити до розроблення, створення та поширення нових електронних освітніх ресурсів, призначених для використання у власній педагогічній практиці;
- сформувати готовність до проєктування та впровадження освітніх рішень на основі 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.

**А3. 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:** за підсумками проходження програми слухачі сформують цілісне розуміння та практичну готовність до використання інтерактивних технологій, що передбачає:

- здатність визначати освітній потенціал інтерактивних технічних засобів і доцільно використовувати їх у навчальному процесі, розуміння особливостей організації освітнього процесу в умовах відкритої освіти та визначення відмінностей його реалізації за допомогою дистанційних платформ;
- володіння інструментами інтерактивної взаємодії, включно з онлайн-ресурсами, для організації ефективної комунікації з учнями;
- уміння інтегрувати інтерактивні технології в освітню діяльність з орієнтацією на підвищення якості навчання та глибини засвоєння знань здобувачами освіти;
- сформованість навичок безперервного професійного розвитку, що включає пошук, аналіз і впровадження ресурсів, а також використання сучасних підходів до організації освітнього процесу;
- здатність здійснювати цілеспрямований добір, комплексний аналіз і якісне оцінювання електронних освітніх ресурсів;
- уміння критично оцінювати інформаційні джерела з точки зору їх достовірності та надійності, а також розуміння правових і етичних аспектів застосування цифрових технологій;



- здатність забезпечувати безпечні умови використання цифрових технологій та захист персональних даних учасників освітнього процесу, відрізнити перевірені інформаційні джерела від шахрайських ресурсів, розпізнавати маніпуляції та визначати ознаки злочинної діяльності в онлайн-середовищі;
- ефективне використання цифрових інструментів для оцінювання результатів навчання, надання зворотного зв'язку, аналізу освітніх показників і професійного спілкування з колегами;
- дотримання вимог академічної доброчесності та авторського права під час створення і використання цифрових матеріалів;
- вміння змінювати та вдосконалювати наявні електронні освітні ресурси з урахуванням дозволів і ліцензій, створювати нові, забезпечувати їх належний захист та організовувати доступ до них для здобувачів освіти;
- здатність організовувати результативну онлайн-комунікацію та співпрацю за допомогою цифрових сервісів.

**Система та критерії оцінювання результатів підвищення кваліфікації:** оцінювання в межах програми спрямоване на встановлення рівня сформованості професійних і цифрових компетентностей слухачів відповідно до визначених результатів навчання.

Система оцінювання побудована з урахуванням принципів прозорості, послідовності, об'єктивності, практичної спрямованості та орієнтації на досягнення компетентнісних результатів.

Контроль здійснюється у двох формах – поточній і підсумковій – із використанням накопичувальної бальної системи.

Загальний максимальний результат становить 100 балів.

**Поточне оцінювання** забезпечує відстеження динаміки навчальних досягнень слухачів і передбачає перевірку засвоєння матеріалу та сформованості практичних навичок. Воно здійснюється постійно впродовж навчання.

Форми оцінювання включають:

- практичні роботи;
- розроблення інтерактивних матеріалів для уроків;
- тестові та прикладні завдання;
- участь у практичній діяльності.



Загалом передбачено виконання 5 завдань по 10 балів кожне.

Максимум за поточну діяльність – 50 балів.

Критерії, за якими оцінюється виконання завдань:

- відповідність меті та змісту – до 2 балів;
- правильність використання інструментів – до 2 балів;
- методична доцільність – до 2 балів;
- технічна якість виконання практичного завдання – до 2 балів;
- творчий рівень створеного матеріалу – до 2 балів.

Одне практичне завдання оцінюється максимум у 10 балів.

Після завершення навчання проводиться **підсумкове оцінювання**, яке реалізується у формі підготовки та захисту індивідуального проєкту.

Підсумковий проєкт виступає інструментом перевірки сформованості практичних умінь слухачів щодо використання цифрових освітніх ресурсів у професійній діяльності.

У межах виконання цього завдання слухач створює власний освітній продукт – інтерактивний фрагмент уроку, цифровий ресурс або мініпроєкт, який може бути використаний у реальному освітньому процесі.

Проєкт має включати такі складові:

- визначення тематики та формулювання навчальної мети;
- опис підходів до використання цифрового інструментарію;
- розроблені інтерактивні матеріали або вправи;
- демонстрацію можливостей використання створеного продукту;
- представлення результатів у формі презентації.

Максимальна кількість балів за підсумкову роботу становить 50 балів.

Оцінювання здійснюється за визначеними критеріями:

- відповідність змісту проєкту темі програми – до 10 балів;
- обґрунтованість вибору та застосування цифрових технологій – до 10 балів;
- якість і завершеність навчальних матеріалів – до 10 балів;
- практична цінність результату та можливість його використання – до 10 балів;
- рівень презентації та аргументованість захисту – до 10 балів.

Максимальний сумарний бал – 50.

**Загальна система оцінювання передбачає:**



- поточне оцінювання (практичні завдання) – до 50 балів;
- підсумкове оцінювання (проєкт) – до 50 балів.

Сумарний результат – 100 балів.

### **Умови отримання документа про підвищення кваліфікації**

Сертифікат видається, якщо:

- участь у навчанні складає не менше ніж 70 %;
- виконані всі передбачені програмою завдання;
- отримано мінімум 70 балів зі 100;
- успішно захищений підсумковий проєкт.

У разі невиконання зазначених умов слухач не отримує документа про підвищення кваліфікації.

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

**Вартість:** 520 грн.

## **2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

Реалізація програми передбачає поєднання інтерактивних лекційних занять, практичної діяльності та самостійної роботи слухачів. У процесі освітньої діяльності значна увага приділяється формуванню навичок безпечної поведінки у цифровому середовищі, умінню критично оцінювати інформацію та відповідально використовувати цифрові ресурси під час навчання.

Практична підготовка зорієнтована на виконання індивідуальних і групових завдань, аналіз типових професійних ситуацій та відтворення освітніх кейсів у змодельованих умовах. Також висвітлюються питання проєктування, створення та поширення нових електронних освітніх ресурсів, які використовуються у власній педагогічній діяльності.

Для цього застосовуються цифрові сервіси, спеціалізоване програмне забезпечення, а також сучасні технічні засоби навчання, серед яких інтерактивні дошки, мультимедійні панелі та мобільні пристрої. Вагома увага приділяється забезпеченню захисту персональних даних, безпечному застосуванню цифрових пристроїв і запобіганню можливим ризикам, пов'язаним із кіберзагрозами.



Самостійна робота передбачає глибоке опрацювання навчального матеріалу, виконання індивідуальних проєктних завдань, підготовку навчально-методичних матеріалів і розроблення інтерактивних вправ відповідно до змісту програми, а також здійснення відбору, комплексного аналізу та оцінювання якості електронних освітніх ресурсів з урахуванням їх педагогічної доцільності, ефективності та відповідності умовам навчання, віковим особливостям, рівню підготовки і потребам здобувачів освіти.

Підсумковий контроль організовується у формі представлення результатів виконаної роботи — створених інтерактивних вправ, які об'єднуються в цілісний демонстраційний проєкт. Це забезпечує можливість комплексної оцінки рівня засвоєння змісту навчання, сформованості практичних умінь і здатності слухачів до систематизації отриманих знань. Окремо оцінюється сформованість здатності застосовувати цифрові інструменти для організації зворотного зв'язку, проведення аналізу результатів навчання та прийняття обґрунтованих педагогічних рішень.

Зміст програми структуровано за двома модулями, які включають чотири тематично пов'язані розділи. У ході навчання слухачі виконують практичні завдання, спрямовані на створення власних інтерактивних продуктів. Кожне завдання оцінюється максимально у 10 балів. Загальна кількість балів за програму становить 50, при цьому мінімальний прохідний результат для її завершення складає 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. Теоретичні підходи до використання цифрових технологій</b>					



<b>в організації освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти.</b>					
Тема 1.1. Організація навчальної діяльності в умовах Нової української школи: сучасні підходи.	1	1	2	0	4
Тема 1.2. Цифрові освітні ресурси як інструмент навчання: класифікація, функції та практика застосування. Огляд національних і регіональних платформ. Підходи до відбору й адаптації ресурсів з урахуванням цілей навчання, умов освітнього середовища та індивідуальних особливостей здобувачів освіти. Визначення ефективності використання цифрових ресурсів у навчальній діяльності.	1	3	2	0	6
Разом за модулем	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>10</b>
<b>МОДУЛЬ 2. Використання цифрових технологій у практиці</b>					

<b>організації навчання та у створенні інтерактивного змісту уроку.</b>					
Тема 2.1. Цифрові інструменти в професійній педагогічній діяльності.	2	6	2	0	10
Тема 2.2. Організація навчання з використанням інтерактивних технологій і методів.	2	6	0	0	8
<b>Разом за модулем</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>18</b>
<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. Теоретичні підходи до використання цифрових технологій в організації освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти.**

##### ***Тема 1.1. Організація навчальної діяльності в умовах Нової української школи: сучасні підходи.***

###### *Ключові питання теми:*

- здійснення організації навчального процесу на основі сучасних освітніх підходів, характерних для концепції Нової української школи;
- застосування діяльнісного підходу в освітній практиці, зокрема використання методів і засобів, що забезпечують залучення учнів до активної навчальної діяльності;
- аналіз вітчизняного та міжнародного нормативно-правового забезпечення цифровізації суспільства та освіти з метою формування цілісного уявлення про правові механізми її реалізації.

##### ***Тема 1.2. Цифрові освітні ресурси як інструмент навчання: класифікація, функції та практика застосування. Огляд національних і регіональних платформ. Підходи до відбору й адаптації ресурсів з урахуванням цілей навчання, умов освітнього середовища та індивідуальних особливостей здобувачів освіти. Визначення ефективності використання цифрових ресурсів у навчальній діяльності.***

###### *Ключові питання теми:*

- відбір навчальних завдань, спрямованих на формування ключових компетентностей, і забезпечення їх обґрунтованого застосування в освітньому процесі;
- використання сучасних технічних рішень для створення інтерактивного навчального контенту враховуючи потреби здобувачів освіти;
- забезпечення організації освітньої взаємодії на основі співпраці, що передбачає реалізацію навчальних проєктів, групову комунікацію, спільну роботу з документами, розроблення інтерактивних вправ і використання інструментів спільної візуалізації;



- перевірка достовірності інформації, розпізнавання маніпулятивного контенту та здійснення критичного аналізу цифрових джерел;
- дотримання вимог авторського права і принципів академічної доброчесності при використанні електронних освітніх ресурсів;
- формування критеріїв добору національних та регіональних освітніх цифрових ресурсів, включаючи інструменти, що забезпечують підтримку навчання здобувачів освіти з особливими освітніми потребами;
- класифікація та характеристика особливостей використання різних видів електронних ресурсів з урахуванням їх відповідності дидактичним цілям;
- розроблення та структурування навчальних матеріалів у цифровому форматі;
- створення інтерактивного контенту із застосуванням спеціалізованих програмних засобів (зокрема Intech), використання технологій скрайбінгу, створення GIF-анімацій і впровадження елементів мозкового штурму в освітній процес;
- використання віртуальних дошок як засобу організації навчальної діяльності та визначення шляхів їх інтеграції в освітнє середовище.

## **МОДУЛЬ 2. Використання цифрових технологій у практиці організації навчання та у створенні інтерактивного змісту уроку.**

### ***Тема 2.1. Цифрові інструменти в професійній педагогічній діяльності.***

#### *Ключові питання теми:*

- розроблення концепції навчального проєкту: визначення ідеї, структури, логіки побудови та основних етапів його реалізації;
- добір цифрових інструментів і сервісів, необхідних для створення та впровадження освітнього проєкту;
- організація представлення результатів проєктної діяльності та підготовка їх до публічної презентації;
- здійснення аналізу отриманих результатів, оцінювання



ефективності реалізованого проєкту та визначення напрямів його вдосконалення;

- застосування цифрових інструментів для оцінювання результатів навчання та організації зворотного зв'язку;

- залучення онлайн-спільнот для професійного розвитку, реалізації професійних задумів і проєктів, а також використання цифрових інструментів для організації професійного спілкування;

- проведення аналізу даних, отриманих із використанням цифрових сервісів, з метою вдосконалення освітньої діяльності;

- обґрунтування доцільності інтеграції інтерактивних технологій у навчальний процес;

- розроблення інтерактивних вправ різних типів, зокрема:

- вправи для формування графічних умінь («Малюємо разом»);

- вправи на класифікацію та систематизацію об'єктів («Сортування»);

- завдання на уважність, орієнтовані на розвиток умінь безпечної поведінки у цифровому середовищі;

- вправи для встановлення логічних взаємозв'язків («Логічні ланцюжки»);

- тестові завдання;

- вправи відкритого типу;

- ігрові інтерактивні вправи («Їстівне – не їстівне», «Гра в слова», «Мелодія», «П'ять олівців», «Збери конструктор», «Веселі пазли»);

- удосконалення раніше розроблених навчальних матеріалів шляхом їх редагування та оновлення.

## ***Тема 2.2. Організація навчання з використанням інтерактивних технологій і методів.***

### *Ключові питання теми:*

- інтеграція мобільних пристроїв у навчальний процес як засобу організації освітньої діяльності;

- проведення опитувань здобувачів освіти з використанням мобільних технологій;

- організація взаємодії з класом (групою) за допомогою онлайн-ресурсу LearningApps;



- використання цифрових сервісів для проведення колективного мозкового штурму;
- розроблення тематичних вікторин;
- застосування технологій дистанційного керування комп'ютерною технікою під час навчання;
- забезпечення виконання вимог авторського права під час роботи з електронними освітніми ресурсами, включаючи їх використання та модифікацію;
- доопрацювання та вдосконалення раніше створених проєктів;
- підготовка та реалізація інтерактивних занять;
- використання інтерактивної дошки як засобу підтримки інклюзивного освітнього середовища;
- засвоєння основних правил безпечної поведінки в Інтернеті для забезпечення захисту персональних даних та безпечного використання цифрових ресурсів;
- забезпечення організації безпечної онлайн-взаємодії всіх учасників освітнього процесу;
- використання цифрових інструментів для ефективної комунікації та співпраці з учнями, батьками та колегами.

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

#### ***Тема 1. Організація навчальної діяльності в умовах Нової української школи: сучасні підходи.***

Необхідно провести аналіз цифрових інструментів освітнього призначення, які застосовуються або можуть бути впроваджені в професійну діяльність педагога, з метою визначення їхніх можливостей і напрямів ефективного використання в освітньому процесі.

Рекомендовані завдання:

- розробити інтерактивний навчальний продукт у форматі презентації, у якому реалізовано використання тригерів як засобу керування відображенням і взаємодією з навчальним матеріалом;
- проаналізувати рівень достовірності використаних джерел



інформації та обґрунтувати їх доцільність для ефективного застосування у навчанні;

- дослідити правові аспекти авторського права в цифровому середовищі з метою підтримки безпечної цифровізації суспільства та освіти.

Додаткові завдання:

- підготувати мультимедійну презентацію з реалізацією зручної навігації між слайдами, що забезпечується за допомогою структурованого меню та інтерактивних кнопок;
- створити презентаційний матеріал із інтегрованим відео та виконати базові операції його редагування (обрізання, додавання закладок тощо);
- використати програмне середовище Intech для розробки інтерактивних вправ;
- створити навчальні матеріали із застосуванням скрайбінгу як способу подання інформації
- підготувати GIF-анімації для використання в освітньому процесі;
- спроектувати використання віртуальної дошки в навчальній діяльності та обґрунтувати її педагогічну доцільність.

### ***Тема 2.1. Цифрові інструменти в професійній педагогічній діяльності.***

Тематичний блок передбачає ознайомлення з процедурою створення інтерактивних навчальних вправ і подальшу розробку власного дидактичного матеріалу з урахуванням змісту конкретної навчальної дисципліни.

Рекомендовані напрями роботи:

- створення вправи, що передбачає розподілення навчального матеріалу на групи (тип «Сортування»);
- розроблення тестів для здійснення контролю та оцінювання результатів навчання;
- підготовка навчальних завдань, спрямованих на забезпечення дотримання авторських прав, захист персональних даних та



підтримку безпеки в цифровому середовищі.

Додаткові напрями роботи:

- розроблення вправ для розвитку графічних навичок («Малюємо разом»);
- створення вправ для встановлення логічних зв'язків («Логічні ланцюжки»);
- підготовка завдань відкритого типу;
- складання ігрових інтерактивних вправ («Їстівне – не їстівне», «Гра в слова», «Мелодія», «П'ять олівців», «Збери конструктор», «Веселі пазли», «Шкала часу»).

### ***Тема 2.2. Організація навчання з використанням інтерактивних технологій і методів.***

Рекомендовані напрями діяльності:

- розроблення інструменту мобільного опитування для здобувачів освіти з використанням можливостей смартфона;
- організація навчальної взаємодії із застосуванням методу мозкового штурму на основі цифрових методик;
- підготовка правил безпечної поведінки у цифровому середовищі, призначених для учасників освітнього процесу.

Додаткові напрями діяльності:

- розроблення та впровадження навчальних вікторин із використанням функціональних можливостей мобільних пристроїв як інструменту активізації навчальної діяльності;
- забезпечення організації взаємодії учнів у межах навчальної групи із застосуванням цифрового сервісу LearningApps;
- використання інтерактивної дошки як засобу керування комп'ютерною технікою з демонстрацією її можливостей.

**Підсумкові заходи:**

- створення та практична реалізація моделі інтерактивного уроку з подальшим описом логіки його побудови, ключових етапів і умов, що забезпечують результативність навчальної діяльності.



## 4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

### *Нормативно-правові документи*

1. Про освіту : Закон України від 03.12.2025 № 4695-IX (зі змінами). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 10.02.2026).
2. Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності : наказ МОН України від 10.12.2021 № 1340. URL: <https://mon.gov.ua/npa/prozatverdzhennya-tipovoyi-programi-pidvishennya-kvalifikaciyi-pedagogichnihpracivnikiv-z-rozvitku-cifrovoyi-kompetentnosti> (дата звернення: 10.02.2026).
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: 10.02.2026).
4. Про затвердження концептуальних засад освітніх галузей та дорожньої карти їх реалізації на 2025–2030 роки : наказ МОН України від 20.08.2025 № 1163. URL: <https://mon.gov.ua/npa/pro-zatverdzhennia-kontseptualnykh-zasad-osvitnikh-haluzei-ta-dorozhnoi-karty-realizatsii-kontseptualnykh-zasad-osvitnikh-haluzei-na-2025-2030-roky> (дата звернення: 10.02.2026).
5. 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: 10.02.2026).
6. Нова українська школа. Внутрішня система забезпечення якості освіти / Державна служба якості освіти України. 2019. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/Serpneva%20conferentcia/2019/posibniki/abetka%20dlya%20directora.pdf> (дата звернення: 10.02.2026).



## *Основна література*

1. Запорожченко М., Шевченко Г. Цифрова безпека як складник професійної компетентності педагогічних працівників // Вересень. 2025. № 2 (105). С. 24–36.
2. Захар О. Науково-методичні засади використання цифрових інструментів в освітньому процесі // Дистанційне та змішане навчання як засіб реалізації індивідуальної траєкторії професійного зростання педагога : монографія / за наук. ред. Воротникової І. П. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2022. С. 39–46.
3. Інформаційно-цифрові технології у педагогічних дослідженнях : метод. посіб. / Спірін О. М. та ін. ; за наук. ред. Спіріна О. М. Київ : ЩО НАПН України, 2023. 190 с.
4. 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: 10.02.2026).
5. Кільченко А. В. Роль технологій штучного інтелекту у науково-педагогічній діяльності освітніх закладів // Електронний збірник наукових праць Запорізького обласного інституту післядипломної педагогічної освіти. 2023. № 3 (55). URL: [https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/737700/1/%D0%9A%D1%96%D0%BB%D1%8C%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%90.%D0%92.%D1%82%D0%B5%D0%B7%D0%B8\\_%D0%97%D0%B0%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%96%D0%B6%D0%B6%D1%8F.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/737700/1/%D0%9A%D1%96%D0%BB%D1%8C%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20%D0%90.%D0%92.%D1%82%D0%B5%D0%B7%D0%B8_%D0%97%D0%B0%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%96%D0%B6%D0%B6%D1%8F.pdf) (дата звернення: 10.02.2026).
6. Tolochko S., Kanishevsk L., Vasiuk O. та ін. Digital pedagogy of open education: essence, content, and effectiveness. Kharkiv : Technology Center PC, 2025.