

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ
«ВІННИЦЬКА АКАДЕМІЯ БЕЗПЕРЕРВНОЇ ОСВІТИ»
21050 м. Вінниця, вул. Грушевського, 13, тел.55-65-73,
E-mail: bil@mail.vinnica.ua**

ЗАТВЕРДЖЕНО

Вченою радою КЗВО «Вінницька
академія безперервної освіти»

від 06.01.2026 № 1

Древозюк С.І.



ПРОГРАМА
підвищення кваліфікації педагогічних працівників
закладів базової середньої освіти

ІНТЕРАКТИВНІ ОНЛАЙН ДОШКИ ТА
ВПРАВИ ДЛЯ СУЧАСНОГО ВЧИТЕЛЯ

Вінниця – 2026

Розробники:

Комунальний заклад вищої освіти «Вінницька академія безперервної освіти».

Пойда Сергій, канд. пед. наук, доцент кафедри публічного управління та адміністрування КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти», доцент,

Поважук Олена, доктор філософії з публічного управління та адміністрування, старший викладач кафедри управління та адміністрування КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти»,

Кухарчук Петро, канд. з держ.управління, доцент кафедри публічного управління та адміністрування КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти», доцент.

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

Розроблено на основі Типових програм:

- Типова програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності (наказ МОН від 03.06.2026 р. № 871);
- Типова програма підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладів загальної середньої освіти з академічної доброчесності «Цифрові технології педагогічної діяльності на рівні базової середньої освіти» (наказ МОН України від 18.12.2024 р. № 1759)

Термін дії програми: з 01.10.2026 до 01.10.2031 року

Рецензенти:

Герасімова Олена, кандидат педагогічних наук, доцент, проректор з науково-педагогічної роботи та міжнародного співробітництва КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти»

Білик Олег, доктор наук з державного управління, професор, проректор з науково-педагогічної роботи та моніторингу якості освіти КЗВО «Вінницька академія безперервної освіти»

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми. Цифрова трансформація освіти, розвиток дистанційної та змішаної форм навчання, а також необхідність забезпечення активної взаємодії учасників освітнього процесу зумовлюють потребу в підвищенні рівня цифрової компетентності педагогічних працівників щодо використання сучасних цифрових інструментів в освітньому процесі. Одним із найбільш ефективних засобів підтримки очного, дистанційного та змішаного навчання є інтерактивні онлайн-дошки, які забезпечують організацію спільної роботи вчителя й учнів, сприяють візуалізації навчального матеріалу, розвитку комунікації, співпраці, творчості та активної пізнавальної діяльності здобувачів освіти.

Використання інтерактивних онлайн-дошок сприяє реалізації положень Концепції Нової української школи, Державного стандарту базової середньої освіти та є дієвим інструментом розвитку інформаційно-цифрових компетентностей педагогічних працівників. Такі цифрові інструменти дають змогу організовувати спільну діяльність учнів незалежно від форми організації освітнього процесу, використовувати інтерактивні вправи, візуалізувати навчальний матеріал, забезпечувати оперативний зворотний зв'язок, здійснювати формувальне оцінювання та підвищувати мотивацію здобувачів освіти до навчання.

Актуальність програми зумовлена потребою розвитку професійної та інформаційно-цифрової компетентностей педагогічних працівників, що передбачає здатність не лише використовувати готові цифрові освітні ресурси, а й педагогічно доцільно добирати, адаптувати, створювати та відповідально використовувати інтерактивний освітній контент для підвищення якості навчання, активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти й організації ефективної взаємодії в очному, змішаному та дистанційному форматах.

Зміст програми поєднує практичне опанування цифрових інструментів із розвитком професійної компетентності сучасного педагога. Поряд із вивченням можливостей інтерактивних онлайн-дошок, цифрових сервісів для створення інтерактивних вправ, презентацій та інших освітніх матеріалів слухачі ознайомляться з цифровими інструментами професійного розвитку, сучасними підходами до використання генеративного штучного інтелекту в освіті, а також можливостями використання відкритих цифрових освітніх ресурсів.

Зміст програми передбачає роботу за двома змістовими модулями: «Інтерактивні онлайн-дошки як інструмент організації освітнього процесу» і

«Професійна діяльність педагога в цифровому освітньому середовищі». Така структура забезпечує практичну спрямованість курсу: від опанування вбудованих інструментів онлайн-інтерактивних дошок до створення та модифікації різного типу контенту, презентаційних, інтерактивних матеріалів, вивчення особливостей використання та адаптації можливостей інтерактивних дошок. Крім того, важливим аспектом цього курсу є розуміння принципів доцільного доброчесного та безпечного використання інтерактивних онлайн дошок в освітньому процесі.

Нормативну базу розробленої програми складають такі документи: Професійний стандарт «Вчитель закладу загальної середньої освіти», який визначає інформаційно-цифрову компетентність як одну з обов'язкових загальних/професійних компетентностей педагога, пов'язану з виконанням професійних обов'язків; Рамку цифрової компетентності педагогічного працівника, розроблену МОН на основі DigCompEdu; Типову програму підвищення кваліфікації педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності (наказ МОН від 03.06.2026 р. № 871).

Інформаційно-цифрова компетентність учителя (Професійний стандарт (наказ МОН України від 29.08.2024 № 1225) передбачає орієнтацію в інформаційному просторі, навички добору, створення та доцільного використання цифрових освітніх ресурсів, застосування цифрових ресурсів для організації навчання, взаємодії з учасниками освітнього процесу, оцінювання та надання зворотного зв'язку.

Підвищення кваліфікації за цією Програмою виходить за межі формування суто технічних навичок роботи з інтерактивними онлайн-дошками. Воно спрямоване на розвиток професійної здатності вчителя педагогічно доцільно використовувати інтерактивні онлайн-дошки для організації очного, дистанційного та змішаного навчання, створювати інтерактивні вправи й навчальні матеріали, організовувати ефективну цифрову взаємодію зі здобувачами освіти, використовувати сучасні цифрові інструменти для підвищення якості освітнього процесу та дотримуватися принципів академічної доброчесності.

Також у програмі приділено увагу дотриманню принципів академічної доброчесності, розвитку інформаційної та медіаграмотності, безпечному й етичному використанню цифрових технологій і штучного інтелекту в освіті. Її зміст спрямовано на формування в педагогів здатності проєктувати сучасний ефективний урок із використанням інтерактивних онлайн-дошок, готових і власноруч створених інтерактивних вправ, цифрового освітнього контенту та інструментів підтримки професійної діяльності.

Цільова група: вчителі закладів загальної середньої освіти.

Обсяг (тривалість) програми: 30 год (1 кредит ЄКТС). Обсяг Програми відображає сумарне навчальне навантаження слухачів, включаючи аудиторну роботу та самостійну (позааудиторну) роботу за дистанційною формою організації занять. Для проведення лекцій передбачено 30% загального обсягу навчального часу. Практична робота слухачів курсу становить 70 % академічного часу.

Особливості реалізації програми та організації освітнього процесу

Пропонована програма є короткостроковим курсом підвищення кваліфікації педагогічних працівників тривалістю 1–2 тижні з інтенсивним графіком навчання. Її реалізація передбачає поєднання інтерактивних лекцій, практичних занять та підсумкового контролю, спрямованих на формування здатності педагогів створювати, адаптувати й відповідально використовувати інтерактивний цифровий освітній контент, а також застосовувати інтерактивні онлайн-дошки для організації освітнього процесу як під час дистанційного й змішаного навчання, так і в навчальних кабінетах із використанням інтерактивних панелей або мультимедійних дошок. Частина завдань пропонується слухачам для самостійного виконання з метою закріплення набутих знань, умінь і навичок. Викладання за програмою здійснюватимуть науково-педагогічні та педагогічні працівники, тренери й практики, які мають достатній рівень цифрової компетентності та практичний досвід використання інтерактивних онлайн-дошок в освітньому процесі

Зміст програми передбачає опанування можливостей інтерактивних онлайн-дошок для організації очного, дистанційного та змішаного навчання, створення інтерактивних вправ і навчальних матеріалів, використання цифрових інструментів та генеративного штучного інтелекту для підготовки освітнього контенту, а також розвиток професійної компетентності педагогів. Окрему увагу приділено питанням академічної доброчесності, безпечного й етичного використання цифрових ресурсів та технологій, відповідального використання цифрового освітнього контенту.

Програмою передбачено розгляд таких цифрових інструментів та понять:

- Інтерактивні онлайн дошки;
- Цифрові сервіси для створення та обробки медіаконтенту;

- Програмне забезпечення та онлайн сервіси для створення та проведення презентацій;
- Онлайн сервіси для організації колективної роботи;
- Генеративний штучний інтелект;
- Академічна доброчесність;
- Інформаційна та медіаграмотність.

Форма підвищення кваліфікації: очна, дистанційна.

Теоретичний матеріал буде представлений у вигляді лекцій, розроблених презентацій, відео та аудіоматеріали, приклади освітніх ресурсів.

Навчальні заняття, передбачені програмою, проводитимуться синхронно онлайн із використанням безкоштовних онлайн сервісів, або програмного забезпечення, або синхронно офлайн в аудиторії за місцем розміщення суб'єкта підвищення кваліфікації. В процесі роботи слухачі будуть виконувати практичні завдання, інструкції до яких розміщені у Google Класі. Результати виконання практичних завдань будуть завантажені слухачами до Google Класа та оцінені викладачами відповідно до розроблених критеріїв оцінювання.

Контрольні заходи (тестування слухачів курсу за змістом програми) відбуватимуться онлайн шляхом використання тестів, створених на основі Google Форм.

Мета підвищення кваліфікації: удосконалення професійної та інформаційно-цифрової компетентностей педагогічних працівників щодо використання в освітньому процесі інтерактивних онлайн дошок, створення, адаптації та відповідального використання мультимедійного освітнього контенту, цифрових технологій і штучного інтелекту для підвищення ефективності освітнього процесу, а також забезпечення академічної доброчесності й етичної цифрової взаємодії.

Завдання підвищення кваліфікації. Реалізація програми курсу підвищення кваліфікації вчителів має функціональний та комбінаторний характер і передбачає вирішення таких завдань:

- ознайомлення слухачів з інтерактивними онлайн дошками та їх можливостями;

- формування знань та умінь використання інтерактивних онлайн дошок в освітньому процесі, прийомів підготовки інтерактивних завдань;
- поглиблення розуміння щодо особливостей організації освітнього процесу з використанням цифрових технологій;
- розвиток здатності критично оцінювати достовірність, надійність інформаційних джерел, розуміння правових і етичних аспектів, пов'язаних із використанням цифрових технологій;
- мотивація до навчання впродовж життя в професійній сфері за допомогою цифрових технологій і електронних (цифрових) освітніх ресурсів;
- розвиток уміння відповідально використовувати інструменти штучного інтелекту для підготовки навчальних матеріалів, організації освітнього процесу та підтримки навчання здобувачів освіти;
- розвиток уміння оцінювати, обирати, використовувати в освітньому процесі наявні електронні (цифрові) освітні ресурси з відповідних предметів/інтегрованих курсів;
- мотивація до проєктування, створення, поширення нових електронних (цифрових) освітніх ресурсів із відповідних предметів/інтегрованих курсів;
- поглиблення знань із питань індивідуалізації та диференціації навчання за допомогою інтерактивних дошок

Компетентності, які вдосконалюватимуть / набуватимуть слухачі курсу наскрізно. Підвищення кваліфікації учителів закладів загальної середньої освіти за Програмою передбачає вдосконалення раніше набутих та / або набуття нових компетентностей відповідно до професійного стандарту за професією «Вчитель закладу загальної середньої освіти», затвердженого наказом МОН України від 29.08.2024 № 1225, у частині дотримання вимог цифровізації та медійної грамотності, визначених законами України «Про освіту», «Про повну загальну середню освіту», правил академічної доброчесності, спрямованих на подальше професійне становлення сучасного педагога в умовах викликів інформаційно-цифрового суспільства й академічної свободи, реалізації завдань Нової української школи.

- Вчитель ЗЗСО. А2. Предметно-методична компетентність.
- Вчитель ЗЗСО. А3. Інформаційно-цифрова компетентність вчителя закладу загальної середньої освіти.
- Вчитель ЗЗСО. Д1. Здатність до навчання впродовж життя

Очікувані результати підвищення кваліфікації. За результатами навчання слухачі курсу підвищення кваліфікації оволодіють знаннями та набудуть (удосконалять) уміння й навички:

знання: можливостей інтерактивних онлайн-дошок та особливостей їх використання в очному, дистанційному й змішаному навчанні; ключових понять цифровізації освіти; засад розвитку цифрової компетентності педагогічного працівника; нормативно-правових та етичних аспектів використання цифрових технологій; можливостей і обмежень інтерактивних онлайн-дошок, цифрових інструментів та генеративного штучного інтелекту; принципів педагогічно доцільного використання цифрових технологій в освітньому процесі;

уміння: добір і застосування інтерактивних онлайн-дошок, цифрових інструментів та ресурсів у професійній діяльності, проектування освітнього процесу із використанням інтерактивних онлайн-дошок та цифрових технологій, створення та модифікація електронних освітніх ресурсів, використання інструментів штучного інтелекту, організація формульовального оцінювання засобами цифрових інструментів;

цінності та ставлення: дотримання принципів академічної доброчесності, відповідального й етичного використання цифрових технологій, готовність до безперервного професійного розвитку, усвідомлення необхідності постійного розвитку цифрової компетентності.

Система та критерії оцінювання результатів підвищення кваліфікації Контрольні заходи за модулями тренер/викладач здійснює через консультування слухачів, надання коментарів, оцінювання та корегування роботи під час виконання завдань, аналіз результатів тестування. Під час кожної практичної роботи слухачам пропонується 3-5 завдань. За кожне виконане завдання слухачам нараховується 1 бал. Після завершення курсу слухачам пропонується виконати тест, який складається з 20 завдань закритого типу. Максимальна кількість балів, набраних за тест – 100. З метою успішного завершення навчання слухачі повинні правильно виконати понад 70% практичних завдань. правильно відповісти на 70% завдань підсумкового тесту.

Учасникам, які не засвоїли програму - набрали недостатню кількість балів під час тестування, або не виконали достатню кількість завдань, надається можливість здати результати виконання практичних завдань та пройти повторне тестування впродовж визначеного терміну (7 днів).

Документ про підвищення кваліфікації. Учасники курсу, які успішно пройшли навчання та склали контрольний тест, отримають сертифікат про підвищення кваліфікації встановленого зразка із технічним описом, дизайном, способом виготовлення, порядком видачі та обліком виданих документів відповідно до вимог постанови Кабінету Міністрів України від 21 серпня 2019 року № 800 (зі змінами) «Деякі питання підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників».

Вартість. Відповідно до умов Порядку реалізації експериментального проєкту щодо закупівлі послуг з підвищення кваліфікації та супервізії педагогічних працівників закладів загальної середньої освіти (наказ МОН від 09.12.2025 № 1608) вартість послуг із підвищення кваліфікації, отриманих одним педагогічним працівником за результатами виконання Програми підвищення кваліфікації, становить 1 500 грн.

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Зміст програми складається з 2 модулів та 9 взаємопов'язаних навчальних тем. Кількість годин, що відводиться на засвоєння змісту Програми, 30, з них: 10 годин – лекційні заняття, 19 годин – практичні заняття, 1 година – контрольні заходи.

Назва навчальних тем	Лекції	Практичні заняття	Контрольні заходи	Усього
Організаційне заняття		2		2
МОДУЛЬ 1. ІНТЕРАКТИВНІ ОНЛАЙН-ДОШКИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ				
Тема 1.1. Особливості використання можливостей інтерактивних онлайн-дошок у освітньому процесі	1	2	–	3
Тема 1.2. Створення цифрового освітнього контенту при підготовці інтерактивних вправ	1	4	-	5
Тема 1.3. Розроблення навчальних завдань із використанням онлайн-сервісів та інтерактивних дошок.	1	4	–	5
Тема 1.4. Використання принципів гейміфікації при створенні інтерактивних навчальних ігр.	1	2	–	3
Тема 1.5. Цифрові інструменти організації колективної роботи	-	2	–	2
Разом за модулем 1	4	16	–	20

МОДУЛЬ 2. ПРОФЕСІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ ПЕДАГОГА В ЦИФРОВОМУ ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ				
Тема 2.1. Цифрові інструменти професійного розвитку сучасного педагога	1	2	–	3
Тема 2.2. Академічна доброчесність в умовах використання цифрового та мультимедійного контенту	2	–	–	2
Тема 2.3. Добір та відповідальне використання мультимедійного освітнього контенту при підготовці завдань для використання на інтерактивних дошках	1	2	–	3
Разом за модулем 2	4	4	–	12
Підсумкові контрольні заходи	–	–	1	1
Усього	9	20	1	30

Програмою передбачено поєднання інтерактивних лекційних занять з практико орієнтованою діяльністю, спрямованою на розвиток здатності слухачів курсу застосовувати цифрові технології, ресурси, сервіси у професійній діяльності.

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

ОРГАНІЗАЦІЙНЕ ЗАНЯТТЯ

Структура та зміст курсу підвищення кваліфікації, його мета, завдання, очікувані результати та особливості організації освітнього процесу. Види навчальної діяльності, форми поточного та підсумкового контролю. Правила комунікації, терміни виконання завдань. Налаштування облікових записів слухачів, під'єднання до Google Classroom.

МОДУЛЬ 1. ІНТЕРАКТИВНІ ОНЛАЙН-ДОШКИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ОРГАНІЗАЦІЇ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ

Тема 1.1. Цифрові інструменти організації колективної роботи

Огляд функціональних можливостей та інструментів сервісів: Classroomscreen, Web Whiteboard, tldraw, Draw.Chat, WBO, Gynzy. Використання інтерактивних онлайн-дошок в очному, дистанційному та змішаному навчанні. Інтерфейс та вбудовані цифрові інструменти інтерактивних онлайн-дошок. Порівняльний аналіз можливостей різних сервісів інтерактивних онлайн-дошок, їх переваги, обмеження та особливості

використання в освітньому процесі. Інтерактивні онлайн-дошки як інструмент візуалізації навчального матеріалу та організації взаємодії здобувачів освіти. Педагогічні можливості інтерактивних дошок для реалізації освітнього процесу. Підготовка завдань з використанням інтерактивних онлайн-дошок.

Тема 1.2. Створення цифрового освітнього контенту при підготовці інтерактивних вправ

Генеративний штучний інтелект як інструмент підготовки освітнього контенту. Можливості використання ШІ для створення й адаптації навчальних текстів, завдань, тестів, інструкцій, сценаріїв уроків, презентаційних матеріалів, зображень, інфографіки. Принципи формулювання якісних запитів до систем ШІ. Перевірка достовірності, редагування та педагогічна адаптація ШІ-згенерованого контенту. Відповідальне, безпечне й етичне використання генеративного ШІ в професійній діяльності вчителя. Створення мультимедійного освітнього контенту засобами ГШІ.

Тема 1.3. Розроблення навчальних завдань із використанням онлайн-сервісів та інтерактивних дошок.

Методичні прийоми проєктування інтерактивних вправ та шаблонів засобами інтерактивних онлайн-дошок. Розроблення вправ на встановлення відповідностей, сортування, групування, класифікацію, заповнення пропусків, роботу із зображеннями, часовими шкалами, схемами, таблицями, картами, діаграмами та іншими інтерактивними об'єктами. Використання гіперпосилань, мультимедійних матеріалів, інтерактивних елементів і цифрового освітнього контенту під час створення вправ. Адаптація інтерактивних вправ до різних предметів, вікових категорій здобувачів освіти та форм організації навчання. Створення заготовок інтерактивних вправ для подальшого багаторазового використання й редагування в освітньому процесі.

Тема 1.4. Використання принципів гейміфікації при створенні інтерактивних навчальних ігор.

Гейміфікація та навчальні ігри як засіб активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти, організації формувального оцінювання та підвищення мотивації до навчання. Огляд цифрових сервісів для створення навчальних ігор, вправ, вікторин та тестів: Wordwall, LearningApps, Quizizz, Kahoot! тощо. Використання генеративного штучного інтелекту для

проєктування інтерактивних завдань, створення сценаріїв навчальних ігор та їх практичної реалізації. Створення навчальної гри з дотриманням принципів гейміфікації.

Тема 1.5. Цифрові інструменти організації колективної роботи

Використання хмарних сервісів для організації спільної діяльності учасників освітнього процесу. Можливості Google Документів, Google Таблиць, Google Презентацій та Google Малюнків для організації колективної співпраці здобувачів освіти в очному, дистанційному та змішаному навчанні. Спільне редагування документів, презентацій, таблиць і графічних матеріалів у режимі реального часу. Розроблення інтерактивних навчальних завдань із використанням хмарних сервісів Google Workspace. Створення шаблонів для колективного виконання вправ, навчальних проєктів, дослідницьких завдань, мозкових штурмів та рефлексії.

МОДУЛЬ 2. ПРОФЕСІЙНИЙ РОЗВИТОК ПЕДАГОГА ТА ВІДПОВІДАЛЬНЕ ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО КОНТЕНТУ

Тема 2.1. Цифрові інструменти професійного розвитку сучасного педагога

Цифрові інструменти як засіб професійного розвитку, самоосвіти та вдосконалення педагогічної діяльності. Використання онлайн-платформ, відкритих освітніх ресурсів, професійних спільнот і сервісів для підвищення кваліфікації, обміну досвідом, планування професійного зростання та формування індивідуальної освітньої траєкторії педагога. Огляд можливостей ресурсів: Дія.Освіта, EdEra, Prometheus, освітні ресурси Google та Microsoft. Використання цифрових інструментів для самооцінювання цифрової компетентності (Цифрограм).

Тема 2.2. Академічна доброчесність в умовах використання цифрового та мультимедійного контенту

Академічна доброчесність у цифровому освітньому середовищі. Правила відповідального використання цифрових джерел, мультимедійних матеріалів, відкритих освітніх ресурсів і контенту, створеного за допомогою штучного інтелекту. Авторське право, цитування, покликання на джерела, використання відкритих ліцензій і дотримання етичних норм під час створення та поширення освітнього контенту. Ризики плагіату, фабрикації, фальсифікації, некоректного запозичення та некритичного використання ШІ-

згенерованих матеріалів. Формування доброчесної цифрової поведінки здобувачів освіти під час роботи з текстовим, візуальним, аудіо- та відеоконтентом.

Тема 2.3. Добір та відповідальне використання мультимедійного освітнього контенту

Види цифрового освітнього контенту, що може використовуватися при роботі з інтерактивними онлайн-дошками. Добір контенту відповідно до теми уроку, вікових особливостей здобувачів освіти, навчальної мети та формату проведення заняття. Пошук та завантаження безкоштовного цифрового контенту з відкритих освітніх ресурсів. Відповідальне та педагогічно доцільне використання мультимедійного освітнього контенту при роботі з інтерактивними дошками.

Контрольний захід– 1 год
(тестування за змістом Програми курсу)

Орієнтовний перелік практичних завдань

Практичні завдання для виконання у процесі освітньої діяльності за Програмою курсу (онлайн, синхронно, у реальному часі):

2. Знайомство з сервісами інтерактивних онлайн-дошок та використання їх вбудованих цифрових інструментів для розроблення інтерактивних вправ.
3. Створення цифрового освітнього контенту для інтерактивних вправ засобами генеративного штучного інтелекту.
4. Методичні прийоми створення шаблонів (заготовок) для інтерактивних вправ.
5. Використанням принципів гейміфікації для створення інтерактивної навчальної гри.
6. Організація колективної роботи із використанням онлайн-сервісів.
7. Добір та використання цифрових сервісів для професійного розвитку педагогічних працівників.
8. Пошук, добір та відповідальне використання безкоштовного цифрового освітнього контенту для створення інтерактивних вправ.
9. Розроблення сценарію сучасного уроку на основі використання інтерактивної онлайн-дошки.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Нормативно-правові документи

1. Деякі питання організації дистанційного навчання: Міністерство освіти і науки України від 09.09.2020 № 1115. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0941-20#Text>
2. Європейська структура цифрової компетентності освітян DigCompEdu, Пуні, Ю. (редактор), Publications Office, 2017. URL: <https://data.europa.eu/doi/10.2760/159770>
3. Костроув, Дж. та Качія, Р., Dig Comp 3.0 - Європейська рамка цифрової компетентності, п'яте видання, Офіс публікацій Європейського Союзу, 2025. URL: <https://data.europa.eu/doi/10.2760/0001149>
4. Про затвердження Методичних рекомендацій щодо способів фільтрації доступу до мережі Інтернет та протидії шкідливому контенту в закладах освіти: наказ Міністерства освіти і науки України від 26.01.2026 №103. URL: <https://clipr.cc/w9Sy4>
5. Про затвердження Положення про електронні освітні ресурси: наказ Міністерства освіти і науки України від 01.10.2012 № 1060. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1695-12#Text>
6. Про повну загальну середню освіту: Закон України від 16.01.2020 № 463-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text>
7. 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>
8. Про схвалення Концепції розвитку цифрових компетентностей та затвердження плану заходів з її реалізації: розпорядження Кабінету Міністрів України від 03.03.2021 № 167-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-%D1%80#Text>
9. Про схвалення Концепції розвитку штучного інтелекту в Україні: розпорядження Кабінету Міністрів України від 02.12.2020 № 1556-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-2020-%D1%80#Text>
10. European Commission. Regulation (EU) 2024/1689 laying down harmonised rules on artificial intelligence (Artificial Intelligence Act). 2024. URL: <https://clipr.cc/kRV8A>

Основна література

1. Василенко Н., Пойда С. Методичні рекомендації з використання сервісів штучного інтелекту в освітній діяльності закладів загальної середньої освіти: наук.-метод. посіб. / Н. Василенко, С. Пойда, Л. Києнко-Романюк, О. Поважук, П. Кухарчук, М. Семко, Г. Мазур, Л. Дабіжа, С. Гузь. КЗВО «ВАБО». – Вінниця: 2025. – 41 с. DOI: <https://doi.org/10.32782/method-education-2025>
2. Воротникова І. Умови формування цифрової компетентності вчителя у післядипломній освіті. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2019. Вип. 6. С. 101-118. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeemu_2019_6_143
3. Добровільний кодекс поведінки з етичного та відповідального використання штучного інтелекту, 2023. URL: <https://clipr.cc/S4rHj>
4. Інструктивно-методичні рекомендації щодо запровадження та використання технологій штучного інтелекту в закладах загальної середньої освіти. Міністерство освіти і науки України. 2024, 62 с. URL: <https://clipr.cc/vZ0xc>
5. Морзе Н., Базелюк О., Воротникова І., Дементієвська Н., Захар О., Нанаєва Т., Чернікова Л. Опис цифрової компетентності педагогічного працівника. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету, 2019. С.1- 53. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s39>

6. Онлайн-безпека учасників освітнього процесу в умовах дистанційного і змішаного навчання: навч.-метод. посіб. / С. О. Доценко, В. В. Ворожбіт-Горбатюк, Т. М. Собченко. Харків: Вид-во «Ранок», 2021. 192 с.
7. Безпечне освітнє середовище у закладах освіти в умовах НУШ і воєнного стану. Нормативно-правові аспекти й рекомендації впровадження: наук.-метод. посіб. / П. Кухарчук, Н. Василенко, М. Семко, С. Пойда, О. Поважук, Л. Києнко-Романюк, Г. Мазур, Л. Дабіжа, КЗВО «ВАБО». – Вінниця: 2025. – 40 с. URL: <https://docs.academia.vn.ua/handle/123456789/2358>
8. Штучний інтелект - асистент сучасного вчителя: навч. посібн. / С.Доценко, В. Ворожбіт-Горбатюк, Т. Собченко, М. Корнієнко. Харків : Вид-во «Ранок», 2025. 176 с.
9. Supplement to the DigCompEdu framework. AI Pioneers. 2024. URL: <https://aipioneers.org/supplement-to-the-digcompedu-framework/>
10. UNESCO. AI competency framework for teachers. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2024. 52 p. URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391104>.
11. UNESCO. Guidance for generative AI in education and research 2023. URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386693>

Електронні ресурси

1. Освітня платформа Прометеус <https://prometheus.org.ua/>
2. Освітня платформа EdEra URL: <https://study.ed-era.com>
3. Освітня платформа «Навчайте, де б Ви не були» <https://www.teachfromanywhere.google/intl/uk/>
4. Інтерактивне навчання: інструменти та технології URL: <https://osvita.diia.gov.ua/courses/interactive-learning>
5. Національна онлайн-платформа цифрової «Дія. Освіта». URL: <https://osvita.diia.gov.ua/>
6. Онлайн курс «Цифровий учитель». URL: <https://study.ed-era.com/courses/course/4033>