

УМІТИ

ФОП Іванов Іван Юрійович

ЗАТВЕРДЖЕНО
ФОП Іванов І.Ю.



24.03.2026 р.

ПРОГРАМА

підвищення кваліфікації педагогічних працівників

**«ГЕНЕРУВАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ НАВЧАЛЬНИХ
МАТЕРІАЛІВ ТА ІГОР ЗА ДОПОМОГОЮ НЕЙРОМЕРЕЖ»**

Київ – 2026

Розробник:

Іван Іванов, тренер з цифрових технологій в освіті; веброзробник платформ "Цифромова", "Уміти", "Мій квест"; учасник робочої групи МОН та Мінцифри з розробки методичних рекомендацій щодо використання ШІ в освіті; автор Youtube-каналу "Цифромова"; методолог навчання дорослих, педагогічний дизайнер.

Напрямок підвищення кваліфікації:

цифрові технології педагогічної діяльності на рівні базової середньої освіти.

Розроблено на основі типової програми:

Типова програма підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти, які впроваджують новий Державний стандарт базової середньої освіти (наказ МОН від 12.10.2022 № 904).

Термін дії програми: постійно діюча.

Рецензенти:

- *Лариса Шевчук*, експертка з цифрових технологій у міжнародних освітніх проєктах, начальниця управління освіти і науки Житомирської обласної державної адміністрації (2017-2020).
- *Людмила Козубай*, тренерка НУШ (5-9 класи), медіатренерка Академії української преси, тренерка Академії цифрового розвитку, учителька-методистка вищої категорії, учителька технологій та основ медіаграмотності ліцею №10 Хмельницької міської ради.
- *Вікторія Канайло*, вчителька української мови та літератури Хащованського ЗЗСО І-ІІ ст. Славської селищної ради Стрийського району Львівської області, учасниця проєкту «Смарт-учитель» з розробки електронних уроків.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми:

Сучасний освітній процес вимагає високого рівня залученості учнів, що найкраще досягається через інтерактивні та гейміфіковані формати навчання. Проте створення якісного інтерактиву (ігор, симуляцій, інтерактивних аркушів) традиційно забирає у педагога непропорційно багато часу. Розвиток генеративного штучного інтелекту докорінно змінює цю ситуацію. Програма пропонує практикоорієнтований підхід до використання таких інструментів як Gemini Canvas, Padlet TA, ChatGPT та ін. для миттєвої генерації структури, наповнення та готових інтерактивних рішень, що дозволяє педагогу зосередитись на методиці, а не на рутинній технічній підготовці.

Цільова група:

учителі закладів загальної середньої освіти, які забезпечують реалізацію Державного стандарту базової середньої освіти в другому циклі базової середньої освіти (базове предметне навчання).

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

Особливості реалізації програми:

Програма має яскраво виражене практичне спрямування. Навчання базується на проєктному підході, де кожен учасник створює власний освітній продукт. Робота відбувається в самостійному режимі на онлайн-платформі «УМІТИ». Передбачено постійний зворотний зв'язок тренера за запитом учасника навчання.

Форма підвищення кваліфікації: онлайн-навчання.

Мета підвищення кваліфікації:

вдосконалення цифрової та предметно-методичної компетентностей педпрацівників щодо ефективного використовувати нейромереж для конструювання якісних інтерактивних навчальних матеріалів та ігор (онлайн і офлайн).

Завдання підвищення кваліфікації:

- сформувати розуміння критеріїв якості електронних (цифрових) освітніх ресурсів інтерактивного характеру, визначити можливості, переваги та виклики застосування технологій штучного інтелекту в їх створенні;
- опанувати функціонал сучасних цифрових сервісів та ШІ-інструментів для створення, модифікації та впровадження інтерактивних робочих аркушів, симуляцій та гейміфікованих вправ;
- розвинути навички формулювання ефективних запитів (промптів) у великих мовних моделях (ChatGPT, Gemini) для генерації структури навчальних завдань із подальшим їхнім імпортом у сторонні цифрові освітні середовища;
- ознайомитися з алгоритмами генерування сценаріїв для офлайн-інтерактиву (рухливих ігор, квестів, вправ-криголамів) з урахуванням вікових особливостей та потреб здобувачів освіти;
- опанувати методичні прийоми добору, адаптації та застосування згенерованих цифрових ресурсів для ефективного навчання, зворотного зв'язку та залучення здобувачів освіти на різних навчальних предметах.

Перелік компетентностей, які вдосконалюватимуться:

- інформаційно-цифрова;
- предметно-методична;
- здатність до навчання впродовж життя.

Очікувані результати підвищення кваліфікації:

Знання й розуміння:

- особливостей та відмінностей дієвого навчального інтерактиву в

цифровому освітньому середовищі від формального підходу до цифровізації;

- можливостей, переваг та викликів застосування штучного інтелекту (зокрема генеративного) для створення електронних (цифрових) освітніх ресурсів.

Уміння:

- добирати та використовувати ШІ-інструменти для розробки безпечних та доцільних навчальних вправ, ігор і симуляцій;
- генерувати масиви даних (структуру, питання, завдання) за допомогою великих мовних моделей (ChatGPT, Gemini) та здійснювати їх імпорт у сторонні цифрові сервіси для створення навчального контенту;
- застосовувати техніку ефективного промптингу для генерації сценаріїв, правил ігрових та інтерактивних офлайн-активностей;
- модифікувати та адаптувати згенеровані матеріали з урахуванням мети, умов навчання, вікових особливостей та індивідуальних потреб здобувачів освіти, а також специфіки навчального предмета.

Диспозиції (цінності, ставлення):

- здатність критично оцінювати достовірність згенерованих даних (відрізнити факти від "галюцинацій" ШІ), дотримуватися академічної доброчесності та авторського права під час використання модифікованих матеріалів;
- мотивація до навчання впродовж життя в професійній сфері за допомогою цифрових технологій;
- мотивація до проєктування, створення, поширення та спільного використання нових інтерактивних електронних (цифрових) освітніх ресурсів для підвищення якості власної професійної діяльності.

Система та критерії оцінювання результатів підвищення кваліфікації:

Оцінювання здійснюється за дворівневою системою, яка містить підсумкове тестування та перевірку практичної роботи («випускного» проєкту).

Підсумкове тестування: автоматизований онлайн-тест від 5 до 10 запитань. Критерії успішності: 100% правильних відповідей. Кількість спроб необмежена.

Практична робота («випускний» проєкт): самостійна розробка 3 різних інтерактивних вправ та/або ігор на свій розсуд у будь-яких 3 розглянутих сервісах. Критерії оцінювання проєктної роботи: відповідність темі, методична доцільність, коректне використання можливостей обраних ШІ-інструментів.

Документ про підвищення кваліфікації: сертифікат.

Вартість надання освітніх послуг: 400 грн.

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Особливістю Програми є акцент на практичній діяльності, орієнтованій на професійні потреби учасника. Навчання складається з 3 модулів. Самостійна робота передбачає опрацювання додаткових матеріалів та виконання «випускного» проєкту. Підсумкові заходи містять тестування (5-10 запитань) та презентацію створених матеріалів. Максимальна кількість балів, яку можуть отримати учасники, дорівнює кількості запитань. Прохідний бал - 100%. Кількість спроб у тесті необмежена.

Учасники, які успішно пройшли навчання, отримують сертифікат. Доступ до матеріалів залишається назавжди (поки існує відповідний курс на платформі «УМІТИ»). Кількість годин, що відводиться на засвоєння змісту Програми, складає 15 год., з них: 2 год. - лекційні заняття, 9 год. - практична робота, 3 год. - самостійна робота, 1 год. - контрольні заходи.

Назва навчальних модулів і тем	Лекції	Практ. робота	Сам. робота	Контр. заходи	Усього
МОДУЛЬ 1. Особливості створення цифрового інтерактивного освітнього середовища та проєктування офлайн-активностей за допомогою ШІ					
1.1. Сучасне інтерактивне освітнє середовище: критерії якості, можливості та межі використання ШІ	1	0	0	0	1
1.2. Промпт-інжиніринг для проєктування сценаріїв та правил офлайн-взаємодії	0	1	0	0	1
Разом за модулем 1	1	1	0	0	2
МОДУЛЬ 2. Цифрові інструменти та ШІ-сервіси для розробки інтерактивних електронних (цифрових) освітніх ресурсів					
2.1. Експрес-генерація навчальних матеріалів за допомогою Padlet TA та інших спеціалізованих цифрових ресурсів	0	3	0	0	2
2.2. Проєктування та використання електронних (цифрових) робочих аркушів, симуляцій та ігор у просторі Gemini Canvas	0	3	0	0	3
2.3. Генерація масивів освітніх даних у великих мовних моделях (ChatGPT / Gemini) для інтеграції у сторонні сервіси	0	2	0	0	2
Разом за модулем 2	0	8	0	0	8
МОДУЛЬ 3. Методика застосування електронних					

(цифрових) освітніх ресурсів та проєктна діяльність					
3.1. Методичні засади інтеграції згенерованих цифрових ресурсів в освітній процес	1	0	0	0	1
3.2. Самостійне опрацювання фахових джерел та цифрових баз даних	0	0	1	0	1
3.3. Підсумкова проєктна робота	0	0	2	0	2
3.4. Підсумкові контрольні заходи	0	0	0	1	1
Разом за модулем 3	1	0	3	1	5
УСЬОГО	2	9	3	1	15

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

МОДУЛЬ 1. Особливості створення цифрового інтерактивного освітнього середовища та проєктування офлайн-активностей за допомогою ІІІ

1.1. Сучасне інтерактивне освітнє середовище: критерії якості, можливості та межі використання ІІІ

Поняття дієвого електронного (цифрового) освітнього середовища. Оцінювання ефективності інтерактиву (когнітивне залучення, зворотний зв'язок, навчальний виклик). Аналіз можливостей генеративного ІІІ під час створення освітніх ресурсів: переваги (генерація текстів, ідей, структур) та виклики (галюцинації у фактажі, межі складної візуально-просторової логіки, оцінювання достовірності даних).

1.2. Промпт-інжиніринг для проєктування сценаріїв та правил офлайн-взаємодії

Специфіка створення запитів (промптів) для розробки інтерактивних навчальних активностей. Генерація сценаріїв рухливих ігор, вправ-криголамів (icebreakers), рольових симуляцій, дискусійних форматів та міні-квестів для офлайн-середовища. Аналіз та модифікація готових шаблонів промптів з урахуванням віку здобувачів освіти, ресурсних обмежень та навчальної мети.

МОДУЛЬ 2. Цифрові інструменти та ШІ-сервіси для розробки інтерактивних електронних (цифрових) освітніх ресурсів

2.1. Експрес-генерація навчальних матеріалів за допомогою Padlet TA та інших спеціалізованих цифрових сервісів

Огляд ШІ-інструментарію Padlet TA (Teachers Assistant) та актуальних аналогів. Алгоритм автоматизованого створення інтерактивних вправ, дидактичних карток, ігрових завдань на основі текстового запиту або навчальної теми. Організація спільної роботи, надання доступу та взаємодія здобувачів освіти у згенерованому цифровому середовищі.

2.2. Проєктування та використання електронних (цифрових) робочих аркушів, симуляцій та ігор у просторі Gemini Canvas

Специфіка використання робочого простору Gemini Canvas для створення освітнього контенту. Генерація комплексних інтерактивних робочих аркушів з адаптивними рівнями складності. Розробка текстових ігрових симуляцій із розгалуженим сюжетом (здійснення вибору та оцінка наслідків) та повноцінних інтерактивних онлайн-ігор.

2.3. Генерація масивів освітніх даних у великих мовних моделях (ChatGPT / Gemini) для інтеграції у сторонні сервіси

Методика «двокрокової розробки» електронних ресурсів. Застосування великих мовних моделей для створення структур, контенту, тестових питань та відповідей у табличному або спеціальному текстовому форматах. Перенесення (імпорт) згенерованих наборів даних у сторонні цифрові інструменти для оцінювання та залучення (Quizlet, Genially та ін.).

МОДУЛЬ 3. Методика застосування електронних (цифрових) освітніх ресурсів та проєктна діяльність

3.1. Методичні засади інтеграції згенерованих цифрових ресурсів в освітній процес

Дидактичний потенціал ігор та інтерактивних вправ під час вивчення різних предметів. Добір та модифікація згенерованих механік (вікторин, симуляцій) з урахуванням потреб здобувачів освіти. Використання інтерактивних інструментів на різних етапах навчання: актуалізація знань, формувальне оцінювання прогресу, рефлексія.

3.2. Самостійне опрацювання фахових джерел та цифрових баз даних

Пошук та аналіз рекомендованих електронних ресурсів та літератури для поглиблення професійних компетентностей. Дослідження індивідуальних професійних запитів учасників навчання у сфері цифровізації освітнього процесу.

3.3. Підсумкова проєктна робота

Створення, систематизація та підготовка до поширення авторських електронних (цифрових) освітніх ресурсів. Завдання: розробити три різнопланові інтерактивні вправи або гри, застосувавши різні цифрові сервіси чи методики промптингу, засвоєні під час навчання, з дотриманням принципів академічної доброчесності.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Нормативно-правові документи

1. Закон України «Про освіту». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>
2. Державний стандарт базової середньої освіти : Постанова Кабінету Міністрів України від 30.09.2020 № 898. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF>

3. Деякі питання підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників : Постанова Кабінету Міністрів України від 21.08.2019 № 800. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/800-2019-%D0%BF>
4. Про схвалення Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року : розпорядження Кабінету Міністрів України від 14.12.2016 № 988-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-%D1%80#Text>
5. Про затвердження професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти» : наказ Міністерства освіти і науки України від 29.08.2024 № 1225. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/93546/
6. Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти, які впроваджують новий Державний стандарт базової середньої освіти : наказ Міністерства освіти і науки України від 12.10.2022 № 904. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/87557/

Основні та додаткові ресурси

1. Цифрова: освітній Ютуб-канал з відеоінструкціями до ШІ сервісів. URL: https://www.youtube.com/@digitalk_ua
2. Штучний інтелект в освітніх практиках. URL: <http://library.ippro.com.ua/attachments/article/778/%D0%A8%D0%86.%20%D0%9A%D0%B0%D1%87%D0%BA%D0%B0%D1%80.%20%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B0.pdf>
3. Рекомендації Міністерства освіти і науки України щодо використання штучного інтелекту в загальній середній освіті (проект). URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/news/2024/05/21/Instruktyvno.metodychni.rekomendatsiyi.shchodo.SHI.v.ZZSO-22.05.2024.pdf>
4. Подружіться вже з тим ШІ: 16 простих і практичних інструментів. URL: <https://osvitoria.media/experience/yak-uchytelyu-podruzhytys-iz-shi-16-prostyh-i-praktychnyh-instrumentiv-2/>
5. Добір сервісів на основі штучного інтелекту для створення візуального

навчального контенту. URL: <file:///C:/Users/Igiva/Desktop/j.isjel.20240302.13.pdf>

6. Рекомендації щодо відповідального використання ШІ: питання права інтелектуальної власності. URL: https://nipo.gov.ua/wp-content/uploads/2025/01/Rekomendatsii%CC%88_shchodo_ShI_ta_IV.pdf

7. Методика використання ШІ для викладачів комунікативного циклу. URL: https://www.aup.com.ua/wp-content/uploads/2025/08/EDU_AI_publishing.pdf

8. Словник термінів у сфері штучного інтелекту. URL: <https://storage.thedigital.gov.ua/files/2/72/389a01ab0cc82040dfe172f94d1af720.pdf>

9. Технології добросовісного використання штучного інтелекту у сфері освіти та науки. URL: https://cuesc.org.ua/images/informlist/Maket_advanced_training_PSAU.pdf

10. Інтеграція штучного інтелекту в освіту – виклики та можливості. URL: <https://files.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi82/0061842.pdf>

11. Штучний інтелект в освітніх практиках. URL: <http://library.ippro.com.ua/attachments/article/778/%D0%A8%D0%86.%20%D0%9A%D0%B0%D1%87%D0%BA%D0%B0%D1%80.%20%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%BA%D0%B0.pdf>