



ФОП Руснак Станіслав Маріянович



ЗАТВЕРДЖЕНО

ФОП Руснак С. М.

11.05.2026 р.

ПРОГРАМА

підвищення кваліфікації педагогічних працівників

**«ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ: ПРОЄКТУВАННЯ
ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАЛЬНОГО СЕРЕДОВИЩА»**

Чернівці – 2026

Розробник: Руснак Станіслав Маріянович, вчитель хімії та інформатики Тисовецького ЗЗСО I–II ступенів, Software-розробник, засновник освітньої платформи Mentorium, фахівець з машинного навчання та автоматизації.

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), професійний стандарт «Вчитель закладу загальної середньої освіти» (наказ МОН від 29.08.2024 № 1225).

Термін дії програми: з 11.05.2026 до 11.05.2029 року.

Рецензенти:

— Пантя Ірина Назарівна – Директор Тисовецького ЗЗСО, учитель математики вищої кваліфікаційної категорії.

— Назмеєв Богдан Олександрович – вчитель інформатики та математики Тисовецького ЗЗСО.

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми. Організація освітнього процесу в умовах цифровізації вимагає від вчителя вміння створювати безпечне та ефективне цифрове освітнє середовище. Зростає потреба у володінні інструментами дистанційного навчання, знаннях з кібербезпеки та академічної доброчесності. Водночас інтеграція авторських методик гейміфікації дозволяє вирішити ключову проблему дистанційного формату – падіння мотивації та залученості учнів підліткового віку. Програму розроблено з урахуванням вимог наказу МОН №1608 для розвитку здатності педагогів до безперервного професійного вдосконалення.

Цільова група: педагогічні працівники закладів загальної середньої освіти, учителі базової школи.

Обсяг (тривалість): 30 годин (1 кредит ЄКТС).

Особливості реалізації програми: поєднання інтерактивних лекцій та практичних тренінгів в умовах онлайн-навчання.

Форма підвищення кваліфікації: онлайн-навчання.

Мета підвищення кваліфікації: вдосконалення інформаційно-цифрової компетентності та здатності до навчання впродовж життя з метою ефективної організації дистанційного навчання, формування безпечного цифрового середовища та використання інструментів гейміфікації для підвищення пізнавальної мотивації учнів.

Завдання підвищення кваліфікації:

— Опанувати засади організації освітнього процесу з використанням технологій дистанційного та змішаного навчання.

— Ознайомитися з правилами кібербезпеки, захисту персональних даних та етики у цифровому просторі.

— Зробити огляд та навчитися застосовувати електронні освітні ресурси та цифрові інструменти для оцінювання і рефлексії навчання.

— Сформувати практичні навички використання ігрових механік (бали, бейджі, лідерборди) для конструювання інтерактивного цифрового контенту.

— Забезпечити неухильне дотримання принципів авторського права та академічної доброчесності під час використання гейміфікованих платформ.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться:

A3. Інформаційно-цифрова компетентність.

Д1. Здатність до навчання впродовж життя.

Очікувані результати підвищення кваліфікації:

Знання: специфіки цифрового освітнього середовища; правил кібербезпеки та авторського права; видів електронних ресурсів та базових ігрових механік (Self-Determination Theory).

Уміння: організовувати дистанційне навчання; використовувати цифрові сервіси для формування оцінювання; безпечно інтегрувати елементи гейміфікації в урок.

Установки: відповідальне, етичне та безпечне використання цифрових технологій; неухильне дотримання академічної доброчесності; постійне прагнення до саморозвитку.

Система та критерії оцінювання результатів підвищення кваліфікації:

Оцінювання здійснюється за 100-бальною шкалою (60 балів – практичний блок, 40 балів – теоретичний блок).

- **Високий (90–100 балів):** Вільно проєктує безпечне цифрове середовище, успішно створює та гейміфікує електронні ресурси, дотримується академічної доброчесності.
- **Достатній (75–89 балів):** Володіє цифровими інструментами для дистанційного навчання та оцінювання, застосовує ігрові механіки переважно за готовими шаблонами.
- **Задовільний (60–74 бали):** Має фрагментарні уявлення про кібербезпеку, застосовує окремі цифрові інструменти, відчуває труднощі в розробці інтерактивних завдань.

Документ про підвищення кваліфікації: Сертифікат про підвищення кваліфікації з фіксацією обсягу навчання (30 год. / 1 кредит ЄКТС), відповідно до Закону України «Про освіту» (ст. 59) та постанови КМУ від 21.08.2019 № 800.

Вартість: 800 грн.

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Програмою передбачено інтерактивні лекційні заняття та практичні заняття (тренінги). Особливістю практичних занять є виконання вправ, аналіз і моделювання навчальних ситуацій. Самостійна робота передбачає індивідуальну роботу з інструкціями. Підсумкові заходи – тестування.

Зміст програми складається з 3 модулів та 6 взаємопов'язаних тем. На етапі завершення навчання за Програмою слухачі складають підсумковий тест із 13 питань. Максимальна кількість балів – 100 балів. Прохідний бал – 60.

Кількість годин: 30 год (6 лекції, 18 практика, 4 самостійна, 2 контроль).

Назва навчальних тем	Лекції	Практ.	Сам.	Контр.	Усього
МОДУЛЬ 1. ЦИФРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ ТА БЕЗПЕКА В НУШ	2	6	2	–	10
1.1. Організація дистанційного та змішаного навчання	1	3	1	–	5
1.2. Кібербезпека, етика та академічна доброчесність	1	3	1	–	5
МОДУЛЬ 2. ЕЛЕКТРОННІ РЕСУРСИ ТА ГЕЙМІФІКАЦІЯ	2	7	1	–	10
2.1. Електронні освітні ресурси (ЕОР) для базової школи	1	3	0.5	–	4.5
2.2. Інструменти гейміфікованого середовища (авторська)	1	4	0.5	–	5.5
МОДУЛЬ 3. ІНСТРУМЕНТИ ОЦІНЮВАННЯ ТА РЕФЛЕКСІЇ	2	5	1	2	10
3.1. Цифрові інструменти оцінювання та рефлексії	1	3	0.5	–	4.5
3.2. Підсумковий проєкт: Цифровий сценарій уроку	1	2	0.5	2	5.5
УСЬОГО	6	18	4	2	30

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

МОДУЛЬ 1. ЦИФРОВЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ ТА БЕЗПЕКА В НУШ

Тема 1.1. Організація дистанційного та змішаного навчання в базовій школі.

Поняття електронного (цифрового) освітнього середовища: можливості, переваги та виклики його створення. Побудова єдиного цифрового простору ЗЗСО та організація власного цифрового робочого місця вчителя. Синхронний та асинхронний режими взаємодії з учнями підліткового віку. Цифрові інструменти та ресурси для професійного спілкування, комунікації з колегами, здобувачами освіти та батьками; правила й етика спілкування онлайн. Тайм-менеджмент та раціональний розподіл навчального часу в умовах онлайн-навчання.

Тема 1.2. Кібербезпека, етика та академічна доброчесність. Відповідальна й безпечна поведінка в цифровому просторі. Ознаки кібератак, онлайн-злочинів та методи захисту від них. Захист цифрових пристроїв, персональних даних та електронних освітніх ресурсів. Захист здобувачів освіти від небажаного контенту. Маніпуляційні технології та пропаганда в інтернет-середовищі; оцінювання достовірності даних і

надійності цифрових джерел. Дотримання авторського права у цифрову епоху та вимог академічної доброчесності під час створення, модифікації та поширення ЕОР.

МОДУЛЬ 2. ЕЛЕКТРОННІ РЕСУРСИ ТА ГЕЙМІФІКАЦІЯ НАВЧАННЯ

Тема 2.1. Електронні освітні ресурси (ЕОР) для базової школи. Класифікація та призначення ЕОР. Огляд національних та регіональних освітніх цифрових ресурсів. Добір та модифікація електронних ресурсів з урахуванням мети, віку та потреб здобувачів освіти (зокрема для підтримки інклюзивного навчання та учнів з ООП). Оцінювання ефективності обраних ЕОР для досягнення конкретних навчальних цілей. Створення, зберігання, систематизація та організація спільної роботи з цифровими освітніми ресурсами; надання доступу до них.

Тема 2.2. Інструменти створення інтерактивного та гейміфікованого середовища. Психологія мотивації (Self-Determination Theory) підлітків через призму цифровізації. Модифікація наявних ЕОР з урахуванням дозволів та ліцензій для ігрових форматів. Конструювання гейміфікованих вебквестів, вікторин та віртуальних кімнат на платформах Kahoot!, Quizizz, Blooket, Classcraft, Genially. Створення нових ігрових ресурсів, що враховують індивідуальні освітні траєкторії. Захист авторських прав на власні цифрові розробки.

МОДУЛЬ 3. ІНСТРУМЕНТИ ОЦІНЮВАННЯ ТА ЦИФРОВОЇ РЕФЛЕКСІЇ

Тема 3.1. Цифрові інструменти формувального та підсумкового оцінювання. Використання онлайн-сервісів для оперативного зворотного зв'язку та рефлексії навчання. Цифрові сервіси для отримання даних про прогрес здобувачів освіти та автоматизований моніторинг навчальних досягнень. Використання даних, згенерованих цифровими сервісами, для корекції освітнього процесу та прийняття рішень. Організація взаємооцінювання та самооцінювання за допомогою інтерактивних дошок (Padlet, Jamboard). Використання професійних онлайн-спільнот для обміну досвідом та реалізації ідей.

Тема 3.2. Підсумковий проєкт: Створення цифрового сценарію уроку. Розробка повноцінного гейміфікованого дистанційного уроку, що інтегрує доцільні електронні ресурси та інструменти оцінювання. Спільне використання та поширення створених ресурсів у цифровому середовищі. Експертна оцінка розроблених проєктів на відповідність Державному стандарту базової середньої освіти та вимогам законодавства України.

3.1. Орієнтовний перелік практичних завдань

1. Вправа «Мапа цифрового простору»: Моделювання структури єдиного цифрового середовища ЗЗСО для взаємодії.
2. Вправа «Кібер-гігієна»: Створення чек-листа для учнів щодо захисту персональних даних та цифрових пристроїв.
3. Вправа «Авторське право»: Коректне оформлення покликань на цифрові об'єкти за вимогами академічної доброчесності.
4. Вправа «Репозиторій ЕОР»: Пошук та класифікація якісних ЕОР за вашим предметом у національних репозиторіях.
5. Вправа «Модифікація ресурсу»: Адаптація цифрового завдання для потреб інклюзивної освіти.
6. Вправа «Мотиваційний дизайн» (Авторське): Розробка ігрового сюжету (нарративу) для конкретної теми уроку.
7. Вправа «Практикум квесту» (Авторське): Конструювання вебквесту на базі ігрової платформи (Genially/Quizizz).
8. Вправа «Автоматизація оцінювання»: Налаштування системи моніторингу прогресу учнів через цифрові сервіси.
9. Вправа «Цифрова рефлексія»: Організація дошки самооцінювання та взаємооцінювання в Padlet.
10. Фінальний проєкт: Створення та захист повного сценарію гейміфікованого дистанційного уроку.

3.2. Орієнтовний перелік питань для самостійного опрацювання

1. Специфіка тайм-менеджменту вчителя підліткової школи в умовах онлайн-навчання.
2. Алгоритми перевірки достовірності інформації (фактчекінгу) в освітньому процесі.
3. Роль теорії самодетермінації (SDT) у проєктуванні цифрового ігрового середовища.
4. Порівняльний аналіз національних репозиторіїв електронних освітніх ресурсів.
5. Методи запобігання кібербулінгу та доступу учнів до небажаного контенту.
6. Етичні межі гейміфікації: баланс між ігровими механіками та навчальними цілями.
7. Використання аналітичних даних цифрових платформ для моніторингу успішності.
8. Самоаналіз відповідності розроблених ЕОР Державному стандарту базової освіти.

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

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: 01.05.2026).
2. Про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 30.09.2020 № 898. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-п> (дата звернення: 01.05.2026).
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: 01.05.2026).
4. Про затвердження Методичних рекомендацій щодо розроблення типових програм підвищення кваліфікації педагогічних працівників : наказ МОН України від 13.10.2025 № 1349. URL: <https://mon.gov.ua> (дата звернення: 01.05.2026).
5. Про затвердження Порядку установлення відповідності програм підвищення кваліфікації та/або супервізії педагогічних працівників умовам Порядку реалізації експериментального проєкту : наказ МОН України від 09.12.2025 № 1608. URL: <https://mon.gov.ua> (дата звернення: 01.05.2026).

Основна література

1. DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens [Електронний ресурс] / European Commission. 2022. URL: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/digcomp-framework_en (дата звернення: 01.05.2026).
2. Максименко С. Д. (ред.). Освітній простір в контексті гуманістичної парадигми: психологічні пріоритети сучасності: зб. наук. пр. Київ: Інститут психології імені Г. С. Костюка НАПН України. 2020. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/720332/>
3. Посібник із гейміфікації для освітян: від теорії до практики [Електронний ресурс] / EdEra. URL: <https://www.ed-era.com> (дата звернення: 01.05.2026).
4. Genially : платформа для створення інтерактивного освітнього контенту [Електронний ресурс]. URL: <https://genial.ly> (дата звернення: 01.05.2026).

Додаткова література

1. Kahoot! : сервіс для створення навчальних вікторин [Електронний ресурс]. URL: <https://kahoot.com> (дата звернення: 01.05.2026).
2. Quizizz : платформа для гейміфікованого оцінювання [Електронний ресурс]. URL: <https://quizizz.com> (дата звернення: 01.05.2026).
3. Blooket : інноваційна платформа для інтерактивного навчання [Електронний ресурс]. URL: <https://www.blooket.com> (дата звернення: 01.05.2026).
4. Classcraft : система управління класом з елементами рольової гри [Електронний ресурс]. URL: <https://www.classcraft.com> (дата звернення: 01.05.2026).

5. Padlet : віртуальна дошка для організації рефлексії [Електронний ресурс]. URL: <https://padlet.com> (дата звернення: 01.05.2026).