

**КОМУНАЛЬНА УСТАНОВА
“ЦЕНТР ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ ПЕДАГОГІЧНИХ
ПРАЦІВНИКІВ КОЛОМИЙСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ
ІВАНО-ФРАНКІВСЬКОЇ ОБЛАСТІ”**

ПОГОДЖЕНО

консультативною радою
комунальної установи
«Центр професійного розвитку
педагогічних працівників
Коломийської міської ради
Івано-Франківської області»
Протокол від 10.08.2026 р. № 3

ЗАТВЕРДЖЕНО

директором комунальної установи
«Центр професійного розвитку
педагогічних працівників
Коломийської міської ради
Івано-Франківської області»
від 10.08.2026 р. № 15-од



(підпис)

(прізвище та ініціали)

Григорук У.В.



ПРОГРАМА

підвищення кваліфікації педагогічних працівників

«МАЙСТЕРНЯ ШІ.

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ПЕДАГОГА»

Розробник: комунальна установа «Центр професійного розвитку педагогічних працівників Коломийської міської ради Івано-Франківської області» (Грицюк І.В., директор комунальної установи «Центр професійного розвитку педагогічних працівників Коломийської міської ради Івано-Франківської області»; Дем'янчук В.М., Ковальська М.В., Саламіна І.І., Боledзюк А.Р., консультанти комунальної установи «Центр професійного розвитку педагогічних працівників Коломийської міської ради Івано-Франківської області»).

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

Розроблено на основі типової програми: Типова програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності (наказ МОН від 03.06.2026 р. № 871).

Термін дії програми: з 10.08.2026 до 10.08.2031 року.

Рецензенти:

Лукашенко Марія, кандидат фізико-математичних наук, викладач вищої категорії, завідувач навчально-виробничої практики Коломийського педагогічного фахового коледжу Івано-Франківської обласної ради.

Пастушак Роман, учитель інформатики Коломийського ліцею «Коломийська гімназія імені М. Грушевського».

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми підвищення кваліфікації зумовлена стрімким розвитком технологій штучного інтелекту та потребою педагогічних працівників у сучасних інструментах організації освітнього процесу. Використання ІІІ відкриває можливості для створення навчальних матеріалів, візуального та відеоконтенту, тестових завдань, адаптації освітніх ресурсів до навчальних потреб учнів.

Програма спрямована на розвиток практичних умінь педагогів застосовувати інструменти штучного інтелекту для розроблення інтерактивних навчальних ресурсів, персоналізованих ІІІ-помічників та освітніх вебзастосунків без навичок програмування. Особлива увага приділяється творчому й відповідальному використанню ІІІ, перевірці достовірності згенерованого контенту та інтеграції створених цифрових продуктів у професійну діяльність педагога.

Цільова група: учителі закладів загальної середньої освіти, які забезпечують реалізацію Державного стандарту базової середньої освіти, педагогічні працівники закладів дошкільної освіти.

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

Особливості реалізації програми: передбачає гнучкий графік навчання.

Форма (форми) підвищення кваліфікації: інституційна (очна, змішана, дистанційна).

Мета підвищення кваліфікації: удосконалення професійних компетентностей педагогічних працівників щодо використання інструментів штучного інтелекту для генерації навчальних матеріалів, створення інтерактивного освітнього контенту та розроблення навчальних вебзастосунків без програмування, а також формування вмінь інтегрувати ІІІ-інструменти в освітній процес з урахуванням принципів академічної доброчесності, достовірності інформації та безпечного використання цифрових технологій.

Завдання підвищення кваліфікації:

- Поглиблення знань про можливості, принципи роботи та особливості застосування інструментів штучного інтелекту в професійній діяльності педагога.

- Удосконалення вмінь використовувати ІІІ-сервіси для створення навчальних матеріалів, візуального й відеоконтенту, тестових завдань та інструментів перевірки знань.

- Формування практичних умінь розробляти навчальні вебзастосунки, інтерактивні ігри, вебквести та персоналізованих ІІІ-помічників без навичок програмування.

- Розвиток здатності адаптувати створені за допомогою ІІІ цифрові ресурси до навчальних цілей, вікових особливостей і потреб учнів та інтегрувати їх в освітній процес.

- Формування навичок відповідального використання штучного інтелекту, критичного оцінювання згенерованої інформації, дотримання академічної доброчесності та захисту персональних даних.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться:

A2. Предметно-методична компетентність.

A3. Інформаційно-цифрова компетентність.

Очікувані результати підвищення кваліфікації:

- поглиблено знання про можливості застосування інструментів штучного інтелекту в професійній діяльності педагога;

- удосконалено вміння створювати навчальні матеріали, інтерактивний контент і цифрові освітні ресурси за допомогою ІІІ;

- сформовано практичні вміння розробляти навчальні вебзастосунки, інтерактивні ігри, вебквести та персоналізованих ІІІ-помічників без програмування.

Система та критерії оцінювання результатів підвищення кваліфікації

Оцінювання результатів підвищення кваліфікації здійснюється комплексно і передбачає два компоненти: поточне оцінювання та підсумкове тестування.

Поточне оцінювання здійснюється впродовж усього навчання та охоплює:

- виконання практичних завдань (розроблення промптів, створення навчальних матеріалів і ІІІ-помічника, розроблення вебквесту, створення освітнього вебсайту або курсу, тестування цифрового освітнього продукту);

- рефлексія та самооцінювання власної педагогічної практики.

Поточне оцінювання має накопичувальний характер і є умовою допуску до підсумкового тестування. Учасник, який не виконав практичні завдання, до підсумкового тестування не допускається.

Підсумкове тестування проводиться після завершення обох модулів програми. Тест містить 30 питань закритого та відкритого типу, що охоплюють зміст усіх семи тем. Максимальна кількість балів — 30. Кожна правильна відповідь — 1 бал.

Учасник, який набрав менше 18 балів, має право на одне повторне проходження тестування.

Умови отримання документа про підвищення кваліфікації:

- виконані всі практичні завдання програми;

- підсумковий тест складено з результатом не нижче 18 балів (60%).

Документ про підвищення кваліфікації: сертифікат про підвищення кваліфікації.

Вартість: 250 грн.

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Програмою передбачено інтерактивні лекційні заняття, спрямовані на ознайомлення з можливостями використання інструментів штучного інтелекту в професійній діяльності педагога.

Особливістю практичних занять є виконання вправ зі створення навчальних матеріалів, візуального та відеоконтенту, тестових завдань, інтерактивних ігор, вебквестів, персоналізованих ІІІ-помічників і навчальних вебзастосунків.

Самостійна робота передбачає опрацювання можливостей ІІІ-сервісів, удосконалення створених навчальних матеріалів, розроблення власних цифрових освітніх продуктів та підготовку їх до використання в освітньому процесі.

Зміст програми структуровано у 2 змістові модулі та 6 взаємопов'язаних тем, що послідовно охоплюють питання використання інструментів штучного інтелекту для створення навчальних матеріалів, візуального та відеоконтенту, тестових завдань, інтерактивних ресурсів і розроблення навчальних вебзастосунків без програмування. Навчання завершується підсумковим оцінюванням у формі презентації та захисту створеного цифрового продукту, спрямованим на визначення рівня засвоєння змісту програми та готовності застосовувати набуті знання й уміння у професійній діяльності.

Загальний обсяг програми становить 15 годин, з них: 4,5 години - лекційні заняття, 7,5 години - практичні заняття, 2 години - самостійна робота, 1 година - контрольні заходи. За результатами успішного завершення навчання та проходження підсумкового оцінювання учасники отримують сертифікат.

Навчально-тематичний план

Назва навчальних тем	Кількість годин				
	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	Контрольні заходи	Усього
МОДУЛЬ 1. Цифрова трансформація професійної діяльності педагога засобами штучного інтелекту					
Тема 1.1. Цифрове суспільство та цифрова трансформація освіти.	0,5	1	0,5		2
Тема 1.2. Доброчесне використання інструментів ІІІ в професійній	0,5	0,5	0,5		1,5

діяльності педагога					
Тема 1.3. Створення навчальних матеріалів за допомогою інструментів ІІІ	1	1,5	1		3,5
Разом за модулем	2	3	2		7
МОДУЛЬ 2. Розроблення цифрових освітніх рішень із використанням штучного інтелекту					
Тема 2.1. Налаштування інтелектуальних помічників для персоналізації навчання та підтримки індивідуального прогресу учнів.	0,5	1,5			2
Тема 2.2. Гейміфікація навчального процесу через створення сюжетних інтерактивних вебквестів.	1	1,5			2,5
Тема 2.3. Конструювання освітніх вебсайтів на основі безкодових платформ і технологій штучного інтелекту.	1	1,5			2,5
Разом за модулем	2,5	4,5			7
Підсумкові заходи				1	

Усього	4,5	7,5	2	1	15
--------	-----	-----	---	---	----

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

МОДУЛЬ 1. Цифрова трансформація професійної діяльності педагога засобами штучного інтелекту

Тема 1.1. Цифрове суспільство та цифрова трансформація освіти.

Цифрове суспільство. Цифрова трансформація освіти в Україні. Цифрові тренди. Роль цифрових технологій та систем штучного інтелекту у трансформації освіти. Нормативно-правове забезпечення цифровізації суспільства та освіти в Україні та за кордоном, зокрема в ЄС. Поняття промптингу та його роль у взаємодії зі штучним інтелектом. Структура ефективного запиту. Техніки формулювання та вдосконалення промптів для розв'язання професійних завдань педагога. Практичне застосування ChatGPT, Google Gemini та Claude для пошуку інформації, планування освітньої діяльності й підготовки навчальних матеріалів.

Тема 1.2. Добросовісне використання інструментів ШІ в професійній діяльності педагога.

Дотримання академічної доброчесності та вимог законодавства під час створення та модифікації електронних (цифрових) освітніх ресурсів, зокрема в умовах доступності генеративних систем штучного інтелекту. Захист електронних (цифрових) освітніх ресурсів. Цифрова гігієна вчителя, захист персональних даних учнів, безпечне створення і поширення цифрового контенту. Принципи відповідального та етичного використання штучного інтелекту в освіті. Критичне оцінювання результатів роботи ШІ, визначення меж його застосування та збереження провідної ролі педагога в ухваленні професійних рішень. Аналіз практичних ситуацій щодо безпечного використання ШІ-сервісів в освітньому процесі.

Тема 1.3. Створення навчальних матеріалів за допомогою інструментів ШІ.

Модифікація електронних (цифрових) освітніх ресурсів для досягнення навчальних цілей. Створення власних електронних (цифрових) освітніх ресурсів, у тому числі з використанням цифрових інструментів і систем штучного інтелекту. Адаптація ресурсів за допомогою ШІ, верифікація та редагування ШІ-згенерованого контенту. ШІ-інструменти для підготовки до уроку: генерування ідей, планів занять, навчальних матеріалів, презентацій і завдань за допомогою ШІ. Використання ШІ для диференціації навчального контенту відповідно до рівня та потреб здобувачів освіти. Практичне використання ChatGPT, Google Gemini, Gemini Notebook, Canva, Gamma та інших ресурсів для створення, опрацювання й візуалізації навчальних матеріалів.

МОДУЛЬ 2. Розроблення цифрових освітніх рішень із використанням штучного інтелекту

Тема 2.1. Налаштування інтелектуальних помічників для персоналізації навчання та підтримки індивідуального прогресу учнів.

Інтерактивні та активні методи навчання. Цифрові сервіси та інструменти для підтримки активного навчання здобувачів освіти та реалізації спільних освітніх заходів. Цифрові технології для активного залучення здобувачів освіти до вивчення предмета. Цифрові стратегії активного навчання здобувачів. Використання генеративного ШІ для створення сценаріїв, кейсів і симуляцій. ШІ-інструменти для підтримки персоналізованого та адаптивного навчання. Практичне використання ШІ-асистентів у навчальному процесі. Можливості використання персоналізованих ШІ-помічників в організації навчальної діяльності. Створення цифрових помічників для пояснення навчальних тем, тренування навичок, надання підказок і організації самостійної роботи учнів. Використання Google Gemini Gems, персоналізованих GPT-помічників у ChatGPT та NotebookLM.

Тема 2.2. Гейміфікація навчального процесу через створення сюжетних інтерактивних вебквестів.

Поняття гейміфікації та можливості її використання для підвищення мотивації й активності учнів. Розроблення концепції, сюжету, навчальних місій, завдань і системи підказок для інтерактивного вебквесту. Використання ШІ для генерування сюжетних ліній, персонажів, навчальних випробувань і завдань різної складності. Створення інтерактивних елементів, переходів між етапами, системи балів і зворотного зв'язку. Практичне використання Genially, Canva та інших цифрових платформ для створення вебквестів, тестування їхньої функціональності й адаптації до навчальних цілей.

Тема 2.3. Конструювання освітніх вебсайтів на основі безкодових платформ і технологій штучного інтелекту.

Можливості безкодових платформ і генеративного ШІ для створення цифрових освітніх ресурсів. Визначення мети й структури вебсайту, проєктування навігації та організація навчального контенту. Створення вебсторінок, розміщення текстових, візуальних та інтерактивних матеріалів, інтеграція навчальних завдань і зовнішніх ресурсів. Використання Google Sites, Canva Websites, Lovable та Google AI Studio для розроблення освітніх вебсайтів і цифрових прототипів, Canvas LMS - для структурування навчальних курсів, розміщення навчальних матеріалів, завдань і тестів та організації навчальної взаємодії. Перевірка коректності роботи, зручності використання й доступності ресурсу, налаштування параметрів публікації та поширення готового продукту. Визначення можливостей використання створених вебсайтів і цифрових освітніх середовищ в очному, дистанційному та змішаному навчанні.

3.1. Орієнтовний перелік практичних завдань:

1. Розроблення ефективних промптів для розв'язання професійних завдань педагога та перевірка достовірності згенерованої інформації.
2. Створення навчальних матеріалів, презентацій, візуального й відеоконтенту, тестових завдань за допомогою інструментів ШІ.
3. Створення персоналізованого ШІ-помічника для підтримки навчальної діяльності учнів.
4. Розроблення сюжетного інтерактивного вебквесту з навчальними завданнями та підказками.
5. Створення освітнього вебсайту або навчального курсу в Canvas LMS із розміщенням матеріалів та інтерактивних завдань.
6. Тестування створеного цифрового освітнього продукту та підготовка до використання в освітньому процесі.

3.2. Орієнтовний перелік питань для самостійного опрацювання

1. Можливості та принципи відповідального використання інструментів штучного інтелекту в професійній діяльності педагога.
2. Особливості застосування ШІ для створення навчальних матеріалів і персоналізованих помічників.
3. Можливості використання ШІ та безкодових платформ для розроблення інтерактивних вебквестів і освітніх вебсайтів.
4. Способи перевірки достовірності та якості навчальних матеріалів, згенерованих за допомогою ШІ.

5. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Нормативно-правові документи

1. Про освіту : Закон України від 05 верес. 2017 р. № 2145-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>
2. Про повну загальну середню освіту : Закон України від 16 січ. 2020 р. № 2628-III. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text>
3. Концепція реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 р. : розпорядження Кабінету Міністрів України від 14 груд. 2016 р. № 988-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/988-2016-%D1%80#Text>
4. Державний стандарт базової середньої освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 30 верес. 2020 р. № 898. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF#Text>
5. Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладів загальної середньої освіти з академічної доброчесності : наказ Міністерства освіти і науки України від 18 груд. 2024 р. № 1759. URL: <https://mon.gov.ua/npa/pro-zatverdzhennya-tipovoyi-programi-pidvishhennya-kvalifikatsiyi-pedagogichnix-pracivnikiv-zakladiv-zagalnoyi-serednoyi-osviti-z-akademichnoyi-dobrochesnosti>
6. Про захист персональних даних : Закон України від 01 черв. 2010 р. № 2297-VI. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2297-17#Text>

7. Про авторське право і суміжні права : Закон України від 01 груд. 2022 р. № 2811-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#Text>

8. Про схвалення Концепції розвитку штучного інтелекту в Україні : розпорядження Кабінету Міністрів України від 02 груд. 2020 р. № 1556-р. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-2020-%D1%80#Text>

Основна література

1. Концепція 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-p>

2. Воротникова І. П. Умови формування цифрової компетентності вчителя у післядипломній освіті. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2019. № 6. С. 101–118. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/27327/1/Vorotnykova_dg%20komp_2019.pdf

3. Коваленко В., Шишкіна М. Модель відкритого освітнього середовища з елементами штучного інтелекту для професійного розвитку педагогічних працівників. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. 2025. № 219. С. 43–49. URL: <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2025-1-219-43-49>

4. Морзе Н. В., Бойко М. А., Струтинська О. В., Смирнова-Трибульська Є. М. Якою має бути цифрова компетентність вчителів у галузі використання штучного інтелекту? Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2024. № 16. С. 76–91. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2024.166>

5. Шакотько Є. В., Шакотько В. В. Використання штучного інтелекту учасниками освітнього процесу. Імідж сучасного педагога. 2024. № 3(216). С. 5–13. URL: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2024-3\(216\)-5-13](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2024-3(216)-5-13)