

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
Західноукраїнський національний університет



**Затверджую**

Декан факультету комп'ютерних  
інформаційних технологій

Ігор ЯКИМЕНКО

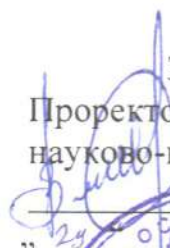
2025 р.

**Затверджую**

Директор навчально-наукового інституту  
новітніх освітніх технологій

Святослав ПИТЕЛЬ

2025 р.



**Затверджую**

Проректор з  
науково-педагогічної роботи

Віктор ОСТРОВЕРХОВ

2025 р.

**РОБОЧА ПРОГРАМА**

з дисципліни

„Основи цифрових технологій у сфері освіти”

Ступінь вищої освіти – бакалавр

Галузь знань – А Освіта

Спеціальність – А5 Професійна освіта (за спеціалізаціями)

Спеціалізація - А5.39 Цифрові технології

Освітньо-професійна програма – Професійна освіта (Цифрові технології)

**Кафедра економічної кібернетики та інформатики**

| Форма<br>навчання/<br>факультет | Курс | Семестр | Лекції<br>(год) | Практичні<br>заняття<br>(год) | ІРС<br>(год) | Тренінг<br>(год) | СРС | Разом | Іспит<br>(сем) |
|---------------------------------|------|---------|-----------------|-------------------------------|--------------|------------------|-----|-------|----------------|
| Денна                           | 1    | 1       | 30              | 30                            | 4            | 8                | 48  | 120   | 1              |
| Заочна                          | 1    | 1,2     | 8               | 4                             |              |                  | 108 | 120   | 2              |

19.08.2025  
*[Signature]*

Тернопіль – ЗУНУ, 2025

Робоча програма складена на основі освітньо-професійної програми підготовки бакалавра галузі знань А Освіта спеціальності А5 Професійна освіта (за спеціалізаціями), затвердженої Вченою радою ЗУНУ, протокол № 8 від 26.06.2025 р.

Робочу програму склала к.е.н, доцент Оксана БАШУЦЬКА

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри економічної кібернетики та інформатики, протокол № 1 від 28.08.2025 р.

Завідувач кафедри



Леся БУЯК

Гарант освітньо-професійної програми



Оксана БАШУЦЬКА

**СТРУКТУРА РОБОЧОЇ ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**  
**"Основи цифрових технологій у сфері освіти"**

**1. Опис дисципліни "Основи цифрових технологій у сфері освіти"**

| <b>Дисципліна «Основи цифрових технологій у сфері освіти»</b>                               | <b>Галузь знань, спеціальність, ступінь вищої освіти</b>                                                         | <b>Характеристика навчальної дисципліни</b>                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Кількість кредитів ECTS – 4                                                                 | Галузь знань –<br>01 Освіта/Педагогіка                                                                           | <b>Статус дисципліни:</b><br>Цикл загальної підготовки<br><b>Мова навчання:</b> українська                                                                  |
| Кількість залікових модулів – 5                                                             | Спеціальність –<br>015 Професійна освіта<br>(за спеціалізаціями)<br>Спеціалізація –<br>015.39 Цифрові технології | Рік підготовки:<br><i>Денна – 1</i><br><i>Заочна – 1</i><br>Семестр:<br><i>Денна – 1</i><br><i>Заочна – 1, 2</i>                                            |
| Кількість змістових модулів – 2                                                             | Освітньо-професійна програма:<br>Професійна освіта<br>(Цифрові технології)                                       | Лекції:<br><i>Денна – 30 год</i><br><i>Заочна – 8 год</i><br>Практичні заняття:<br><i>Денна – 30 год</i><br><i>Заочна – 4 год</i>                           |
| Загальна кількість годин – 120                                                              | Ступінь вищої освіти –<br>бакалавр                                                                               | Самостійна робота:<br><i>Денна – 48 год</i><br><i>Заочна – 108 год</i><br>Тренінг:<br><i>Денна – 8 год</i><br>Індивідуальна робота:<br><i>Денна – 4 год</i> |
| Тижневих годин<br>Денна форма навчання:<br>1 семестр – 8 год.,<br>з них аудиторних – 4 год. |                                                                                                                  | Вид підсумкового контролю –<br>іспит                                                                                                                        |

## **2. Мета й завдання вивчення дисципліни "Основи цифрових технологій у сфері освіти"**

### **2.1. Мета вивчення дисципліни**

Мета викладання дисципліни полягає в отриманні студентами теоретичних знань і практичних навичок з основ застосування цифрових технологій у сфері освіти.

### **2.2. Завдання вивчення дисципліни**

Досягнення зазначеної мети передбачає розв'язання наступних завдань:

- формування культури сприймання сучасного цифрового медіаконтенту, його аналізу й усвідомленої орієнтації в інформаційних потоках, критичного оцінювання достовірності та надійності джерел даних, інформації та цифрового контенту;
- формування системи понять, що відображає сутність, завдання, основні характеристики, стан розвитку та напрями використання цифрових технологій в освіті, особливості використання в освітній галузі цифрових технологій колективної комунікації;
- формування у слухачів позитивного ставлення до використання цифрових технологій у професійній діяльності; ознайомлення слухачів із засобами створення та редагування цифрового контенту у різних форматах, самовираження цифровими засобами;
- створення спільного цифрового середовища; а також отримання навичок та уявлень, необхідних для використання цифрових технологій та колективної комунікації у мережі Інтернет;
- ознайомлення слухачів із засобами створення та використання систем електронного тестування та аналітики в освітньому процесі;
- ознайомлення з основами педагогічного дизайну та можливостями доповненої та віртуальної реальностей, гейміфікації в освіті.

### **2.3. Найменування та опис компетентностей, формування котрих забезпечує вивчення дисципліни "Основи цифрових технологій у сфері освіти":**

K06. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

K07. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

K16. Здатність використовувати сучасні інформаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення та інтегрувати їх в освітнє середовище.

K19. Здатність використовувати відповідне програмне забезпечення для вирішення професійних завдань, відповідно до спеціалізації.

K27. Здатність проектувати, розробляти та впроваджувати сучасні цифрові середовища й ІТ-інструменти для організації освітнього процесу та виконання фахових завдань за спеціалізацією.

### **2.4. Найменування та опис компетентностей професійного стандарту:**

#### **загальні компетентності:**

- здатність застосовувати цифрові технології.

### **2.5. Програмні результати навчання:**

ПР16. Знати основи і розуміти принципи функціонування технологічного обладнання та устаткування галузі (відповідно до спеціалізації).

ПР22. Застосовувати програмне забезпечення для e-learning і дистанційного навчання і здійснювати їх навчально-методичний супровід.

### **2.6. Передумови для вивчення дисципліни**

Для успішного освоєння дисципліни потрібно використовувати знання та вміння з раніше вивченої дисципліни «Інформатика».

### **3. Програма навчальної дисципліни "Основи цифрових технологій у сфері освіти"**

#### **Змістовий модуль 1. Цифрові технології в освітній діяльності**

##### **Тема 1. Сучасні освітні тренди**

Сучасні освітні тренди: неформальна освіта, неперервне, дистанційне, онлайн, змішане, адаптивне, перевернуте навчання, мікронавчання, гейміфікація навчання, хмарні і мобільні технології в освіті, технології на основі масових відкритих онлайн курсів, STEAM-освіта та ін. Цифрові тренди в освіті. Цифрова трансформація університету як сучасний цифровий освітній тренд.

##### **Тема 2. Хмарні технології та їх використання в освітній діяльності**

Поняття про хмарні технології. Хмарні сервіси і хмарні сховища даних. Переваги та недоліки використання хмарних технологій.

Платформи хмарних сервісів для освіти, їх характеристики. G Suite for Education. Корпоративний обліковий запис, корпоративна пошта, хмарні сервіси Google Workspace як складові персонального освітнього середовища викладача. Віртуальне робоче місце. Характеристика хмарних сервісів Google (Google Диск, Google документи, Google таблиці, Google презентації, Google анкети та ін.). Використання інтернет-ресурсів для спільної роботи. Рівні та способи доступу до ресурсів. Зберігання даних та колективна робота з документами в інтернеті; керування спільним доступом до них. Організація електронних навчальних курсів на основі платформи Google Classroom. Корпоративні облікові записи Google.

Хмарні сервіси Microsoft. Їх характеристики. Хмарне сховище OneDrive. Microsoft Office 365. Корпоративні облікові записи Microsoft.

##### **Тема 3. Системи для організації відеоконференцій та їх використання в освітній діяльності**

Відеоконференції. Онлайн платформи для організації відеоконференцій (Google Meet, Microsoft Teams, Zoom, Skype, Webex Cisco та ін.) та їх характеристики. Порівняння систем для організації відеоконференцій. Комерційні типи ліцензій і їх особливості. Автентифікація та верифікація доступу користувачів до відеоконференції. Організація онлайн лекцій за використанням відеоконференцій.

##### **Тема 4. Засоби для розробки цифрових дидактичних матеріалів.**

Платформи для розробки цифрових дидактичних матеріалів (LearningApps, WorldWall та ін.). Їх види і характеристики.

Віртуальні дошки (Padlet). Платформи для онлайн тестування і опитування (Kahoot!). Візуалізація даних та інфографіка. Сервіси для створення інфографіки та онлайн презентацій (Canva, Prezi). Створення дидактичних матеріалів з анімацією (Powtoon). Сервіси для управління проектами (Trello).

##### **Тема 5. Основи захисту особистого цифрового простору**

Медіаосвіта. Медіаграмотність. Аналіз цифрових освітніх ресурсів. Неправдиві (фейкові) новини, формування критичного мислення.

"Цифровий слід". Створення, зберігання і використання надійних паролів.

Потенційні проблеми зі здоров'ям, пов'язані з тривалим використанням ІТ обладнання. Психологічна залежність від ІТ, інтернет-залежність. Поняття про цифрове благополуччя. Додаток "Дія", електронний цифровий підпис.

##### **Тема 6. Цифрові освітні технології в предметних галузях (за спеціальностями)**

Комп'ютерно-орієнтовані засоби навчання предмета. Особливості створення та впровадження комп'ютерно-орієнтованих засобів для підтримки освітньої діяльності.

Використання електронних навчально-методичних комплексів (ЕНМК): вимоги до проектування, структури, змісту, технічного забезпечення. Огляд і характеристика сучасних електронних освітніх ресурсів, що використовуються у закладах освіти (за предметними галузями).

Спеціальне програмне забезпечення для підтримки навчання дисциплін. Онлайн платформи та сервіси для підтримки навчання шкільних предметів.

## **Змістовий модуль 2. Технології дистанційного та змішаного навчання**

### **Тема 7. Системи дистанційного навчання та їх характеристики**

Поняття про систему дистанційного навчання. Їх види і характеристики. (CMS, LMS, LCMS). Порівняння систем дистанційного навчання.

Середовище системи дистанційного навчання Moodle. Основні налаштування, реєстрація користувачів, створення шаблонів дистанційних курсів. Організація роботи з Moodle в університеті.

Canvas LMS - платформа для електронного навчання та інтегроване сумісне програмне забезпечення.

Платформа Google Classroom. Організація взаємозв'язку Google Docs, Google Drive і Gmail, для створення і впорядкування завдань, виставлення оцінок, коментування і організації ефективного спілкування з учнями в режимі реального часу.

### **Тема 8. Цифрові технології для створення опитувань і тестувань в онлайн середовищі**

Тестування. Загальні принципи створення тестів. Створення різних типів запитань (один з багатьох, багато з багатьох, на відповідність, пропущене слово та ін.). Банк запитань, категорії. Створення тесту на основі банку питань. Оцінювання тестових завдань. Експорт та імпорт запитань.

Використання онлайн-сервісу Kahoot! для створення інтерактивних навчальних ігор: вікторин, обговорень, опитувань.

Створення форм опитувань за допомогою Ms Forms і Google Forms.

Сервіси для проведення опитувань SurveyMonkey, Testograf, Simpoll, SurveyGizmo. Порівняння платних і безкоштовних версій.

### **Тема 9. Онлайн середовища для створення відео та анімаційних навчальних матеріалів**

Влогінг. Інструменти для ведення відеоблогу навчального призначення. Поняття про влогінг. Інструменти для ведення відеоблогу навчального призначення.

Youtube-канал. Його створення. Налаштування параметрів власного Youtube-каналу. Запис відео. Ведення трансляцій онлайн.

### **Тема 10. Цифрові ресурси для самоосвіти. Технології масових відкритих онлайн курсів (МВОК)**

Концепція навчання впродовж всього життя (Lifelong learning). Поняття про технології МВОК. Приклади. Найпоширеніші платформи МВОК. Реєстрація на платформах МВОК. Структура МВОК. Вимоги до розробки МВОК.

Огляд українських освітніх платформ Prometheus, EdEra, ГО "Відкритий Університет Майдану". Найпопулярніші світові МВОК: Coursera, edX, FutureLearn та ін.

Огляд електронних ресурсів для самоосвіти викладача. Платформа Coursera.

**4. Структура залікового кредиту дисципліни**  
**"Основи цифрових технологій у сфері освіти"**  
*денна форма навчання*

|                                                                                            | Кількість годин |                       |     |      |         |                                                  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------|-----|------|---------|--------------------------------------------------|
|                                                                                            | Лекції          | Практичн<br>і заняття | СРС | ІРС  | Тренінг | Контрольні<br>заходи                             |
| Змістовий модуль 1. Цифрові технології в освітній діяльності                               |                 |                       |     |      |         |                                                  |
| Тема 1. Сучасні освітні тренди                                                             | 2               | 2                     | 4   | 0,25 | 4       | Поточне<br>опитування<br>, практичні<br>завдання |
| Тема 2. Хмарні технології та їх використання в освітній діяльності                         | 2               | 4                     | 4   | 0,25 |         |                                                  |
| Тема 3. Системи для організації відеоконференцій та їх використання в освітній діяльності  | 4               | 2                     | 4   | 0,5  |         |                                                  |
| Тема 4. Засоби для розробки цифрових дидактичних матеріалів                                | 4               | 4                     | 6   | 0,5  |         |                                                  |
| Тема 5. Основи захисту особистого цифрового простору                                       | 2               | 2                     | 4   | 0,5  |         |                                                  |
| Тема 6. Цифрові освітні технології в предметних галузях (за спеціальностями)               | 2               | 2                     | 6   | 0,5  |         |                                                  |
| Змістовий модуль 2. Технології дистанційного та змішаного навчання                         |                 |                       |     |      |         |                                                  |
| Тема 7. Системи дистанційного навчання та їх характеристики                                | 4               | 4                     | 6   | 0,5  | 4       | Поточне<br>опитування<br>, практичні<br>завдання |
| Тема 8. Цифрові технології для створення опитувань і тестувань в онлайн середовищі         | 4               | 4                     | 4   | 0,5  |         |                                                  |
| Тема 9. Онлайн середовища для створення відео та анімаційних навчальних матеріалів         | 4               | 4                     | 6   | 0,25 |         |                                                  |
| Тема 10. Цифрові ресурси для самоосвіти. Технології масових відкритих онлайн курсів (МВОК) | 2               | 2                     | 4   | 0,25 |         |                                                  |
| Разом                                                                                      | 30              | 30                    | 48  | 4    | 8       |                                                  |

**заочна форма навчання**

|                                                                                            | Кількість годин |                   |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------------|-----|
|                                                                                            | Лекції          | Практичні заняття | СРС |
| <b>Змістовий модуль 1. Цифрові технології в освітній діяльності</b>                        |                 |                   |     |
| Тема 1. Сучасні освітні тренди                                                             | 0,5             |                   | 10  |
| Тема 2. Хмарні технології та їх використання в освітній діяльності                         | 0,5             | 0,5               | 10  |
| Тема 3. Системи для організації відеоконференцій та їх використання в освітній діяльності  | 1               | 0,5               | 12  |
| Тема 4. Засоби для розробки цифрових дидактичних матеріалів                                | 1               | 0,5               | 10  |
| Тема 5. Основи захисту особистого цифрового простору                                       | 1               | 0,5               | 10  |
| Тема 6. Цифрові освітні технології в предметних галузях (за спеціальностями)               | 1               | 0,5               | 12  |
| <b>Змістовий модуль 2. Технології дистанційного та змішаного навчання</b>                  |                 |                   |     |
| Тема 7. Системи дистанційного навчання та їх характеристики                                | 1               | 0,5               | 10  |
| Тема 8. Цифрові технології для створення опитувань і тестувань в онлайн середовищі         | 1               | 0,5               | 10  |
| Тема 9. Онлайн середовища для створення відео та анімаційних навчальних матеріалів         | 0,5             | 0,5               | 12  |
| Тема 10. Цифрові ресурси для самоосвіти. Технології масових відкритих онлайн курсів (МВОК) | 0,5             |                   | 12  |
| Разом                                                                                      | 8               | 4                 | 108 |



## **5. Тематика практичних занять.**

### **Практичне заняття №1.**

**Тема: Сучасні освітні тренди.**

#### **Питання для обговорення:**

1. Сучасні освітні тренди: неформальна освіта, неперервне, дистанційне, онлайн, змішане, адаптивне, перевернуте навчання, мікронавчання, гейміфікація навчання.
2. Хмарні і мобільні технології в освіті, технології на основі масових відкритих онлайн курсів, STEAM-освіта та ін.
3. Цифрові тренди в освіті. Цифрова трансформація університету як сучасний цифровий освітній тренд.

### **Практичне заняття №2-3.**

**Тема: Хмарні технології та їх використання в освітній діяльності**

#### **Питання для обговорення:**

1. Поняття про хмарні технології. Хмарні сервіси і хмарні сховища даних.
2. Переваги та недоліки використання хмарних технологій.
3. Платформи хмарних сервісів для освіти, їх характеристики. G Suite for Education.
4. Корпоративний обліковий запис, корпоративна пошта, хмарні сервіси Google Workspace як складові персонального освітнього середовища викладача.
5. Характеристика хмарних сервісів Google (Google Диск, Google документи, Google таблиці, Google презентації, Google анкети та ін.).
6. Використання інтернет-ресурсів для спільної роботи. Рівні та способи доступу до ресурсів.
7. Зберігання даних та колективна робота з документами в інтернеті; керування спільним доступом до них.
8. Організація електронних навчальних курсів на основі платформи Google Classroom.
9. Корпоративні облікові записи Google.
10. Хмарні сервіси Microsoft. Їх характеристики. Хмарне сховище OneDrive. Microsoft Office.
11. Корпоративні облікові записи Microsoft.

### **Практичне заняття №4.**

**Тема: Системи для організації відеоконференцій та їх використання в освітній діяльності**

#### **Питання для обговорення:**

1. Онлайн платформи для організації відеоконференцій (Google Meet, Microsoft Teams, Zoom, Skype, Webex Cisco та ін.) та їх характеристики.
2. Порівняння систем для організації відеоконференцій.
3. Комерційні типи ліцензій і їх особливості.
4. Автентифікація та верифікація доступу користувачів до відеоконференції.
5. Організація онлайн лекцій за використанням відеоконференцій.

### **Практичне заняття №5 - 6 .**

**Тема: Засоби для розробки цифрових дидактичних матеріалів.**

#### **Питання для обговорення:**

1. Платформи для розробки цифрових дидактичних матеріалів (LearningApps, WorldWall та ін.). Їх види і характеристики.
2. Віртуальні дошки (Padlet).
3. Платформи для онлайн тестування і опитування (Kahoot!).
4. Візуалізація даних та інфографіка. Сервіси для створення інфографіки та онлайн презентацій (Canva, Prezi).
5. Створення дидактичних матеріалів з анімацією (Powtoon).
6. Сервіси для управління проектами (Trello)

### **Практичне заняття №7.**

**Тема: Цифрові освітні технології в предметних галузях (за спеціальностями)**

#### **Питання для обговорення:**

1. Комп'ютерно-орієнтовані засоби навчання предмета.
2. Особливості створення та впровадження комп'ютерно-орієнтованих засобів для підтримки освітньої діяльності.
3. Використання електронних навчально-методичних комплексів (ЕНМК): вимоги до проєктування, структури, змісту, технічного забезпечення.
4. Огляд і характеристика сучасних електронних освітніх ресурсів, що використовуються у закладах освіти (за предметними галузями).
5. Спеціальне програмне забезпечення для підтримки навчання дисциплін.
6. Онлайн платформи та сервіси для підтримки навчання шкільних предметів.

### **Практичне заняття №8 - 9.**

**Тема: Системи дистанційного навчання та їх характеристики**

#### **Питання для обговорення:**

1. Поняття про систему дистанційного навчання. Їх види і характеристики. (CMS, LMS, LCMS).
2. Порівняння систем дистанційного навчання.
3. Середовище системи дистанційного навчання Moodle.
4. Основні налаштування, реєстрація користувачів, створення шаблонів дистанційних курсів. Організація роботи з Moodle в університеті.
5. Canva LMS - платформа для електронного навчання та інтегроване сумісне програмне забезпечення.
6. Платформа Google Classroom. Організація взаємозв'язку Google Docs, Google Drive і Gmail, для створення і впорядкування завдань, виставлення оцінок, коментування і організації ефективного спілкування з учнями в режимі реального часу.

### **Практичне заняття №10 – 11.**

**Тема: Цифрові технології для створення опитувань і тестувань в онлайн середовищі**

#### **Питання для обговорення:**

1. Тестування. Загальні принципи створення тестів.
2. Створення різних типів запитань (один з багатьох, багато з багатьох, на відповідність, пропущене слово та ін.).
3. Банк запитань, категорії. Створення тесту на основі банку питань.
4. Оцінювання тестових завдань.
5. Експорт та імпорт запитань.
6. Використання онлайн-сервісу Kahoot! для створення інтерактивних навчальних ігор: вікторин, обговорень, опитувань.
7. Створення форм опитувань за допомогою Ms Forms і Google Forms.
8. Сервіси для проведення опитувань SurveyMonkey, Testograf, Simpoll, SurveyGizmo.

### **Практичне заняття №12 - 13.**

**Тема: Онлайн середовища для створення відео та анімаційних навчальних матеріалів**

#### **Питання для обговорення:**

1. Влогінг. Інструменти для ведення відеоблогу навчального призначення.
2. Поняття про влогінг. Інструменти для ведення відеоблогу навчального призначення.
3. Youtube-канал. Його створення. Налаштування параметрів власного Youtube-каналу.
4. Запис відео. Ведення трансляцій онлайн.

### **Практичне заняття №14.**

**Тема: Цифрові ресурси для самоосвіти. Технології масових відкритих онлайн курсів (МВОК)**

#### **Питання для обговорення:**

1. Концепція навчання впродовж всього життя (Lifelong learning).

2. Поняття про технології МВОК. Приклади. Найпоширеніші платформи МВОК.
3. Реєстрація на платформах МВОК. Структура МВОК.
4. Вимоги до розробки МВОК.
5. Огляд українських освітніх платформ Prometheus, EdEra, ГО "Відкритий Університет Майдану".
6. Найпопулярніші світові МВОК: Coursera, edX, FutureLearn та ін.
7. Огляд електронних ресурсів для самоосвіти викладача. Платформа Coursera.

### **Практичне заняття №15. Модульна контрольна робота.**

#### **6. Самостійна робота студентів.**

Створити презентацію з використанням платформи Canva за обраною тематикою:

| <b>№ п/п</b> | <b>Тематика</b>                                                                                                |
|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.           | Освітні ресурси в інформаційному суспільстві                                                                   |
| 2.           | Освітні інформаційні ресурси у галузі освіти                                                                   |
| 3.           | Мультимедійні освітні ресурси (ОР) з мережевим доступом                                                        |
| 4.           | Вітчизняні та закордонні колекції ОР                                                                           |
| 5.           | Системний підхід до створення та використання ОР                                                               |
| 6.           | Використання технологій доповненої (AR) та віртуальної (VR) реальностей в освіті.                              |
| 7.           | Технології Web 2.0 і Web 3.0                                                                                   |
| 8.           | Використання технологій Web 2.0 і Web 3.0                                                                      |
| 9.           | Мультимедійна інформація та людина.                                                                            |
| 10.          | Оптимізація освітніх мультимедійних ресурсів для мережевого середовища                                         |
| 11.          | Онлайн платформи для організації відеоконференцій                                                              |
| 12.          | Інформатизація освіти і науки                                                                                  |
| 13.          | Розвиток електронної освіти в Україні і в світі. Історія, тенденції, перспективи                               |
| 14.          | Youtube-канал. Його створення. Налаштування параметрів власного Youtube-каналу.                                |
| 15.          | Інформаційно-освітні середовища, як системи управління освітнім процесом і засоби доставки освітнього контенту |
| 16.          | Етика дотримання авторських прав в Інтернеті.                                                                  |
| 17.          | Застосування інтерактивних технологій в електронних освітніх ресурсах                                          |
| 18.          | Соціальні мережеві сервіси. Блоги.                                                                             |
| 19.          | Хмарні технології для інформатизації освіти                                                                    |
| 20.          | Використання Web-технологій в навчальному процесі                                                              |
| 21.          | Розробка електронних освітніх ресурсів                                                                         |
| 22.          | Розробка сценаріїв навчальних занять, з використанням засобів інформатизації освіти                            |
| 23.          | Електронні навчальні видання: види, особливості, вимоги                                                        |
| 24.          | Галузі застосування та ресурсне забезпечення методу "Відкритої платформи"                                      |
| 25.          | Створення електронних навчальних ресурсів                                                                      |

#### **7. Організація і проведення тренінгу з дисципліни**

Тренінг з дисципліни «Основи цифрових технологій у сфері освіти» проводиться у навчальному процесі підготовки бакалаврів з метою вироблення практичних навичок роботи у команді, розвитку здатності прогнозувати поведінку інших учасників та освоєння методів групової

комунікації у вирішенні окремих завдань.

**Тематика тренінгу:** *Проектування фрагмента заняття/модуля для закладу професійної освіти із застосуванням цифрових технологій (мікрОВикладання та формувальне оцінювання)*

**Мета:** сформувати у здобувачів навички педагогічного проектування навчального заняття з використанням цифрових інструментів, розроблення дидактичних матеріалів, організації онлайн/змішаного навчання та здійснення формувального оцінювання результатів навчання; розвинути командну взаємодію, професійну комунікацію й рефлексію як майбутніх педагогів професійного навчання.

**Порядок проведення:** здобувачі працюють у командах по 3–4 особи з розподілом ролей (методист/дизайнер заняття, контент-розробник, оцінювач/аналітик, модератор/спікер). Команда обирає тему з фахового/цифрового напрямку та розробляє сценарій міні-заняття (10–12 хв) для ЗПО із застосуванням цифрових технологій. Готується цифровий дидактичний пакет (не менше 3 елементів: презентація/інфографіка, онлайн-опитування/тест, коротке відео/скрінкаст або інтерактивний ресурс) та інструмент оцінювання (рубрика/чек-лист). Проводиться мікрОВикладання: команда демонструє фрагмент заняття, після чого отримує структурований зворотний зв'язок від групи та викладача за визначеними критеріями. Завершення — коротка командна рефлексія та доопрацювання матеріалів.

**Результати виконання (вихідні продукти):**

1. сценарій (план) міні-заняття/фрагмента модуля із зазначенням мети та очікуваних результатів;
2. цифровий дидактичний пакет (мінімум 3 матеріали/ресурси);
3. інструмент формувального оцінювання (тест/квіз + рубрика або чек-лист);
4. коротка рефлексія (висновки щодо ефективності рішення, труднощів і шляхів удосконалення).

## **8. Методи оцінювання**

У навчальному процесі застосовуються: лекції; практичні заняття; індивідуальні заняття; консультації; самостійна робота; поточне опитування; тестування; тренінг.

В процесі вивчення дисципліни «Статистичні методи обробки інформації» використовуються наступні методи оцінювання навчальної роботи студента:

- поточне опитування;
- модульна робота з кожного змістового модуля;
- оцінювання виконання самостійної роботи студента;
- оцінювання тренінгу
- іспит.

## **9. Політика щодо оцінювання**

**Політика щодо дедлайнів і перескладання.** Для виконання усіх видів завдань студентами і проведення контрольних заходів встановлюються конкретні терміни. Перескладання модулів відбувається з дозволу дирекції факультету за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).

**Політика щодо академічної доброчесності.** Списування під час проведення контрольних заходів заборонені. Під час контрольного заходу студент може користуватися лише дозволеними допоміжними матеріалами або засобами, йому забороняється в будь-якій формі обмінюватися інформацією з іншими студентами, використовувати, розповсюджувати, збирати варіанти контрольних завдань.

**Політика щодо відвідування.** За об'єктивних причин (наприклад, карантин, воєнний стан, хвороба, закордонне стажування тощо) навчання може відбуватись в дистанційній формі за погодженням із керівником курсу з дозволу дирекції факультету.

## **10. Політика щодо визнання результатів навчання**

Відповідно до «Положення про визнання в Західноукраїнському національному університеті результатів попереднього навчання»

здобувачам вищої освіти може бути зараховано результати навчання (неформальної/інформальної освіти, академічної мобільності тощо) на підставі підтвердних документів (сертифікати, довідки, документи про підвищення кваліфікації тощо). Рішення про зарахування здобувачу результатів (певного освітнього компонента в цілому, або ж окремого виду навчальної роботи за таким освітнім компонентом) приймається уповноваженою Комісією з визнання результатів навчання за процедурою, визначеною вищезазначеним положенням.

### 11. Критерії, форми поточного та підсумкового контролю

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Основи цифрових технологій у сфері освіти» визначається як середньозважена величина, в залежності від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

| Модуль 1                                                                                                                                                      |                    | Модуль 2                                                                                                                                                        |                    | Модуль 3                          | Модуль 4                                                            | Модуль 5                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 10%                                                                                                                                                           | 10%                | 10%                                                                                                                                                             | 10%                | 5%                                | 15%                                                                 | 40%                                                                                    |
| Поточне оцінювання                                                                                                                                            | Модульний контроль | Поточне оцінювання                                                                                                                                              | Модульний контроль | Тренінги                          | Самостійна робота                                                   | Екзамен                                                                                |
| Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять (теми 1- 6).<br>Модульний контроль за змістовим модулем 1 |                    | Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять (теми 7 - 10).<br>Модульний контроль за змістовим модулем 2 |                    | Оцінка, отримана під час тренінгу | Оцінюється як виконання завдання що виносяться на самостійну роботу | 1. Теоретичне питання у формі есе – 40 балів<br>2. Два практичних завдання по 30 балів |

#### **Модуль 1 (20 %): поточне оцінювання (10 %) і модульний контроль (10 %)**

Поточне оцінювання (теми 1–6: освітні тренди, хмарні технології, відеоконференції, цифрові дидактичні матеріали, захист цифрового простору, цифрові технології у предметних галузях).

Оцінка визначається як середнє арифметичне з оцінок за виконання та захист практичних робіт.

90–100 – повне володіння матеріалом, аргументоване розкриття, правильне застосування цифрових інструментів, творчий підхід.

75–89 – достатнє володіння матеріалом, окремі несуттєві неточності, правильне застосування більшості інструментів.

65–74 – загальне володіння матеріалом із суттєвими помилками, знання фрагментарні.

60–64 – часткове засвоєння матеріалу, значні помилки.

1–59 – матеріалом не володіє, завдання не виконані або з грубими помилками.

Модульний контроль (за змістовим модулем 1). Складається з 4 задач по 25 балів (максимум 100). Завдання охоплюють теоретичні питання та практичні вправи (есе, аналітичні завдання з цифрових технологій).

#### **Модуль 2 (20 %): поточне оцінювання (10 %) і модульний контроль (10 %)**

Поточне оцінювання (теми 7–10: дистанційне навчання, тестування, створення відео та анімаційних матеріалів, масові відкриті онлайн-курси).

90–100 – досконале володіння інструментами Moodle, Classroom, Kahoot!, Forms, створення якісних відео/анімацій, аргументовані рішення.

75–89 – добре володіння платформами, окремі несуттєві помилки.

65–74 – середній рівень засвоєння, значні помилки.

60–64 – поверхневі знання, часткове виконання.

1–59 – матеріалом не володіє, завдання не виконані.

Модульний контроль (за змістовим модулем 2). Включає 4 задачі по 25 балів (максимум 100).

#### **Модуль 3 (5 %): тренінги**

Тематика: Проєктування фрагмента заняття/модуля для закладу професійної освіти із застосуванням цифрових технологій (мікровикладання та формувальне оцінювання).

Оцінювання (100-бальна шкала):

- Педагогічний дизайн заняття (ціль, логіка, методика, інструкції, відповідність результатам) – 40 балів;
- Якість цифрових матеріалів (доречність, наочність, структурованість, академічна доброчесність/посилання) – 30 балів;
- Формувальне оцінювання (відповідність критеріям, валідність завдань, зворотний зв'язок) – 20 балів;
- Командна взаємодія та презентація (мікрОВикладання) – 10 балів.

#### **Модуль 4 (15 %): самостійна робота**

Тематика: створення презентацій у Canva (цифрові ресурси, AR/VR в освіті, Web 2.0/3.0, електронні видання, авторське право). Оцінюється якість оформлення, відповідність завданню, обґрунтування результатів.

90–100 – завдання відповідають вимогам, містять елементи дослідження, творчий підхід.

75–89 – відповідають вимогам, є незначні недоліки.

60–74 – виконано на недостатньому рівні, значні помилки.

1–59 – завдання не виконані або виконані формально.

#### **Модуль 5 (40 %): екзамен**

Екзаменаційний білет містить: 1 теоретичне питання у формі есе (40 балів) та 2 практичні завдання по 30 балів (разом 60 балів).

Критерії оцінювання есе (0–40):

25–40 – повне й аргументоване розкриття теми, приклади, логічна структура.

15–24 – достатньо повне висвітлення, але є недоліки аргументації.

1–14 – поверхневе, фрагментарне, суттєві помилки.

Критерії оцінювання практичних завдань (0–30 кожне):

25–30 – правильне і повне розв'язання, аналіз результатів, самостійність.

10–24 – загалом правильне, але є неточності, аналіз неповний.

1–9 – суттєві помилки, поверхневий опис.

#### **Шкала оцінювання:**

| За шкалою Університету | За національною шкалою | За шкалою ECTS                                      |
|------------------------|------------------------|-----------------------------------------------------|
| 90-100                 | Відмінно               | A (відмінно)                                        |
| 85-89                  | Добре                  | B (дуже добре)                                      |
| 75-84                  |                        | C (добре)                                           |
| 65-74                  | Задовільно             | D (задовільно)                                      |
| 60-64                  |                        | E (достатньо)                                       |
| 35-59                  | Незадовільно           | FX (незадовільно з можливістю повторного складання) |
| 1-34                   |                        | F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)    |

#### **12. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна**

| №  | Найменування                                                                                         |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Мультимедійний проектор                                                                              |
| 2. | Проекційний екран                                                                                    |
| 3. | Наявність доступу до мережі Інтернет                                                                 |
| 4. | Персональні комп'ютери                                                                               |
| 5. | Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності) |
| 6. | Комунікаційна навчальна платформа Moodle                                                             |
| 7. | Програмні продукти.                                                                                  |

## РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Волошко В.Г. Сучасні виклики інформаційного суспільства в аспекті формування медіаграмотності майбутніх педагогів. Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології, 2015, № 9 (53). С. 3-12.  
URL: <http://repository.sspu.sumy.ua/bitstream/123456789/1889/1/Suchasni%20vyklyky%20informatsiino%20susilstva.pdf>
2. Жалдак М.І. Деякі особливості україномовної інформатичної термінології. Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія № 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання. Київ. НПУ імені М.П. Драгоманова. 2019. 21 (28). С. 3-9.
3. Інформаційно-освітнє середовище професійно-технічних навчальних закладів: посібник / Карташова Л.А., Юрженко, В.В., Гуралюк А.Г., Липська Л.В., Гуменна Л.С., Зуєва А.Б., Шупік І.М., Ростока М.Л., Шевченко В.Л. За наук. ред. Лузана П.Г. Київ: ІПТО НАПН, 2017. 124 с.
4. Карташова Л.А., Пліш І.В. "Хмарні" технології в дистанційному навчанні – вимога сьогодення. Освіта та розвиток обдарованої особистості. 2014. №12. С. 61-65. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Otros\\_2014\\_12\\_15](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Otros_2014_12_15).
5. Морзе Н.В., Базелюк О.В., Воротнікова І.П., Дементієвська Н.П., Захар О.Г., Нанаєва Т.В., Пасічник О.В., Чернікова Л.А. Опис цифрової компетентності педагогічного працівника. Електронне наукове фахове видання "Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету", спецвипуск "Нові педагогічні підходи в STEAM освіті". 2019. С. 1-53. URL: <http://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/263>
6. Рамський, Ю.С., Твердохліб, І.А., Ящик, О.Б., Рамський, А.Ю. Використання відкритих онлайн курсів в умовах змішаного навчання майбутніх фахівців з інформаційних технологій. Інформаційні технології і засоби навчання, 2021. 84(4). 138-157. <https://doi.org/10.33407/itlt.v84i4.4431>
7. Струтинська О.В., Умрик М.А. Сучасні освітні тренди в умовах розвитку цифрового суспільства. Інноваційна Педагогіка. Випуск 26. 2020. С. 201-205.
8. Глазунова О.Г., Волошина Т.В., Корольчук В.І. Розвиток "soft skills" у майбутніх фахівців з інформаційних технологій: методи, засоби, індикатори оцінювання. Електронне наукове фахове видання "Відкрите освітнє Е-середовище сучасного університету". 2019. 93-106. URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/256/pdf>
9. Башуцька О., Семененко Ю., Данилюк І., Іваніцький Н. Сучасні цифрові та інформаційні технології в освітньому середовищі. Національні інтереси України, № 8(13). 2025. С. 685-696. <https://perspectives.pp.ua/index.php/niu/issue/view/383>
10. Морзе Н.В., Кучеровська В.О., Смирнова-Трибульська Є.М. Самооцінювання рівня цифровізації освітнього закладу за умов трансформації середньої освіти. Електронне наукове фахове видання "Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету". 2020. (8). С. 72-87. URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/305/313>
11. Морзе Н.В., Нанаєва Т.В., Омельченко Н.О. STEM в освіті. Навчальний посібник. К.: ACCORD GROUP, 2018. 114 с.
12. Башуцька О.С., Політов І.А., Фенцик О.М. Впровадження штучного інтелекту в освітні платформи: переваги та ризики. Академічні візії. Випуск 44. 2025. <https://academy-vision.org/index.php/av/issue/view/40>
13. Башуцька О. С., Шакуров Є. О., Шуста В. С. Практичні аспекти впровадження Python у навчанні цифрових дисциплін. Академічні візії, № 48. 2025. <https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/2321>
14. Башуцька О.С., Семенишина І.В., Шуста В.С. Методика інтеграції цифрових інструментів та онлайн-ресурсів у викладанні математики у вищій школі. Педагогічна академія: наукові записки, №23. 2025. <https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/issue/view/25>
15. Башуцька О.С., Нелєпова А.В., Пиж Н.М. Діджиталізація освіти як ключовий чинник ефективності сучасного освітнього процесу. Педагогічна Академія: наукові записки, № 20 (2025). <https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/issue/view/22>

16. Башуцька О., Пугачов М., Кічка М. Професійна підготовка фахівців економічної галузі з використанням дистанційних технологій. *Перспективи та інновації науки*, № 7(53). 2025. С. 802-814.  
<https://perspectives.pp.ua/index.php/pis/issue/view/377>
17. Predictions 2021: Cloud Computing Powers Pandemic Recovery. URL:  
<https://go.forrester.com/blogs/predictions-2021-cloud-computing-powerspandemic-recovery/>
18. Цифрові технології – це майбутнє людства. [Електронний ресурс].- Режим доступу:  
[https://lb.ua/blog/mim\\_school/530281\\_maybutnie\\_ukraini\\_tsifrovih.html](https://lb.ua/blog/mim_school/530281_maybutnie_ukraini_tsifrovih.html)
19. Andreas, N. B. (2024). Generative AI in higher education composition assessment. In M. A. Peters & R. Heraud (Eds.), *Encyclopedia of educational innovation* (pp. 1–6). Springer.  
[https://doi.org/10.1007/978-981-13-2262-4\\_303-1](https://doi.org/10.1007/978-981-13-2262-4_303-1)

### ***Інформаційні ресурси:***

1. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні (нова редакція). (2016, квітень 27). MediaSapiens.  
<https://ms.detector.media/mediaosvita/post/16501/2016-04-27-kontsepsiya-vprovadzhennya-mediaosviti-v-ukraini-nova-redaktsiya>
2. Цифрові тренди. Виклики та можливості для України.  
<https://strategy.uifuture.org/kraina-z-rozvinutoyu-cifrovoyu-ekonomikoyu.html#6-2-2>
3. Цифрова грамотність населення України (2019). Дослідження Міністерства цифрової трансформації України. URL: [https://osvita.diia.gov.ua/uploads/0/585-cifrova\\_gramotnist\\_naselenna\\_ukraini\\_2019\\_compressed.pdf](https://osvita.diia.gov.ua/uploads/0/585-cifrova_gramotnist_naselenna_ukraini_2019_compressed.pdf)
4. <https://canva.com>
5. <https://kahoot.it>
6. <https://learningapps.org>
7. <https://moodle.wunu.edu.ua>
8. <https://padlet.com>
9. <https://www.powtoon.com>
10. <https://prezi.com>
11. <https://wordwall.net>
12. Сервіс для створення інтерактивних вікторин Quizlet. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://quizlet.com/>
13. <https://spending.gov.ua/>