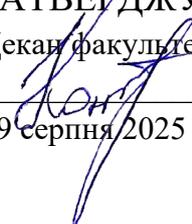


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАВЧАЛЬНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ  
«КАМ'ЯНЕЦЬ-ПОДІЛЬСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ІНСТИТУТ»

Факультет соціо-психологічної діяльності, реабілітації та професійної освіти  
Кафедра інклюзивної освіти, реабілітації та гуманітарних наук

ЗАТВЕРДЖУЮ

Декаан факультету

 Олег КОРКУШКО

29 серпня 2025 р.

**РОБОЧА ПРОГРАМА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА**  
**ІННОВАЦІЙНІ ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ**

Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський) рівень
освітньо-професійна програма	"Професійна освіта (Цифрові технології)"
шифр і назва галузі знань	01 Освіта / Педагогіка
шифр і назва спеціальності	015 Професійна освіта (за спеціалізаціями)
назва спеціалізації	015.39 Цифрові технології
мова викладання	Українська

м. Кам'янець-Подільський  
2025 рік

РОЗРОБЛЕНО ТА ВНЕСЕНО:

Навчально-реабілітаційним закладом вищої освіти  
«Кам'янець-Подільський державний інститут»

РОЗРОБНИК ПРОГРАМИ:

**Шевчук О. В.**, кандидат педагогічних наук, викладач кафедри цифрових, освітніх та соціо-економічних технологій

Робоча програма обговорена та схвалена на засіданні кафедри цифрових, освітніх та соціо-економічних технологій

Протокол № 1 від 29 серпня 2025 року

В.о. завідувача кафедри  Ірина НАСМІНЧУК

(підпис)

(Ім'я та ПРИЗВИЩЕ)

29 серпня 2025 року

## 1. Мета освітнього компонента

**1.1. Мета вивчення ОК:** формування у здобувачів освіти системного розуміння інноваційних освітніх технологій, методів і підходів в освітньому процесі; опанування навичок застосування сучасних цифрових і педагогічних інструментів для підвищення ефективності навчання; розвиток здатності проєктувати, впроваджувати та оцінювати інноваційні освітні рішення в умовах сучасного освітнього середовища.

**1.2. Компетентності, яких набувають здобувачі вищої освіти в процесі вивчення ОК:**

<b>Інтегральна компетентність</b>	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в професійній освіті, що передбачає застосування певних теорій і методів педагогічної науки та інших наук відповідно до спеціалізації і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.
<b>Загальні компетентності</b>	К 06. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.
<b>Спеціальні (фахові) компетентності</b>	К 16. Здатність використовувати сучасні інформаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення та інтегрувати їх в освітнє середовище. К 24. Здатність управляти комплексними діями/проєктами, відповідати за прийняття рішень у непередбачуваних умовах та професійний розвиток здобувачів освіти і підлеглих.

## 1.3. Програмні результати навчання:

<b>Програмні результати навчання</b>	<p>ПР 02. Володіти інформацією чинних нормативно-правових документів, законодавства, галузевих стандартів професійної діяльності в установах, на виробництвах, організаціях галузі/сфери (відповідно до спеціалізації).</p> <p>ПР 13. Застосовувати у професійній діяльності сучасні дидактичні та методичні засади викладання навчальних дисциплін і обирати доцільні технології та методики в освітньому процесі.</p> <p>ПР 19. Уміти обирати і застосовувати необхідне устаткування, інструменти та методи для вирішення типових складних завдань у галузі (відповідно до спеціалізації).</p> <p>ПР 21. Застосовувати міжнародні та національні стандарти і практики в професійній діяльності.</p> <p>ПР 22. Застосовувати програмне забезпечення для e-learning і дистанційного навчання і здійснювати їх навчально-методичний супровід.</p>
--------------------------------------	--

## 2. Опис освітнього компонента

### 2.1. Найменування показників:

2.1.1. Кількість кредитів – 3

2.1.2. Загальна кількість годин – 90

2.1.3. Кількість модулів – 1

2.1.4. Кількість змістових модулів – 2

2.1.5. Індивідуальне науково-дослідне завдання (назва) –

### 2.2. Характеристика освітнього компонента:

2.2.1. Форма навчання – очна (денна), заочна.

2.2.2. Статус ОК (обов'язковий/самостійного вибору) – *обов'язковий ОК професійної та практичної підготовки.*

2.2.3. Передумови для вивчення ОК (перелік ОК, які мають бути вивчені раніше, перелік раніше здобутих результатів навчання) – Інформаційно-комунікаційні технології, Проектування та розробка цифрового освітнього середовища.

ПР 12. Уміти проектувати і реалізувати навчальні/розвивальні проекти.

ПР 17. Виконувати розрахунки, що відносяться до сфери професійної діяльності.

ПР 18. Розв'язувати типові спеціалізовані задачі, пов'язані з вибором матеріалів, виконанням необхідних розрахунків, конструюванням, проектуванням технічних об'єктів у предметній галузі (відповідно до спеціалізації).

ПР 19. Уміти обирати і застосовувати необхідне устаткування, інструменти та методи для вирішення типових складних завдань у галузі (відповідно до спеціалізації).

ПР 22. Застосовувати програмне забезпечення для e-learning і дистанційного навчання і здійснювати їх навчально-методичний супровід.

### **3. Обсяг освітнього компонента**

#### **3.1. Інформаційний обсяг освітнього компонента**

##### **Змістовий модуль 1. Теоретико-методологічні основи інновацій**

**Тема 1. Поняття інновації в освіті. Парадигма навчання впродовж життя**

Поняття інновації в освіті. Парадигма навчання впродовж життя. Поняття інновації в освіті як цілеспрямований процес впровадження нових форм, методів та засобів, які кардинально змінюють результат навчання. Типологія інновацій. Парадигма навчання впродовж життя (Lifelong Learning — LLL). Навчання впродовж життя як всебічна освітня діяльність, що здійснюється на постійній основі з метою покращення знань, навичок та компетентностей. Інновації як інструмент інклюзії та соціалізації.

**Тема 2. Генезис та концептуальна трансформація освітніх технологій.** Розділ присвячений історичній ретроспективі поняття "освітня технологія" та аналізу сучасних підходів до його дефініції. Розглядаються методичні засади проектування педагогічних технологій та специфіка їх адаптації до шкільного навчання. Окрему увагу приділено ролі інноваційного технологічного інструментарію як фундаментального чинника підвищення якості та ефективності освітньої діяльності

**Тема 3. Цифрова трансформація освіти в Україні 2025-2026 рр. Державні стандарти та екосистема «Мрія».**

Концепція цифрової трансформації. Державні стандарти цифрової компетентності. Згідно з оновленими стандартами 2025 року, цифрова компетентність викладача та студента. Європейська рамка DigComp та DigCompEdu. Основні вимоги до учасників освітнього процесу (інформаційна грамотність, створення цифрового контенту, володіння

інструментами дизайну та ШІ, кібербезпека, використання асистивних технологій).

#### **Тема 4. Технології особистісно-орієнтованого навчання.**

Поняття про особистісно-орієнтовані технології як інноваційний напрям освітнього процесу, який забезпечує врахування особливих освітніх потреб особистості, а також інтересів, мотивації, можливостей здобувачів освіти. Вимоги до особистісно-орієнтованих технологій, їх цілі та завдання у формуванні відповідальності, навчальної суб'єктності самостійності. Методологія стимулювання досягнень та коучинговий супровід як інструменти сприяння прогресу студента. Тема фокусується на механізмах визначення цілей, критичного самоаналізу та конструктивної взаємодії. Опанування цього розділу дозволяє студентам зрозуміти логіку побудови навчання, що базується на принципах людиноцентризму та безперервного самовдосконалення.

#### **Тема 5. Інноваційний інструментарій у професійній освіті**

Тема розкриває потенціал сучасних технологій у професійній освіті, що зосереджені на вдосконаленні прикладних навичок та активізації дослідницького підходу в робочих ситуаціях. Окремий акцент зроблено на проблемному навчанні та його здатності імітувати науковий пошук. Паралельно вивчається технологія розвитку критичного мислення, що виступає фундаментом для творчої активності та фахової рефлексії. Результатом опанування матеріалу є здатність викладача (або здобувача) органічно впроваджувати критичний аналіз та проблемні завдання у профільні дисципліни.

#### **Тема 6. Інтерактивні методи навчання.**

Тема присвячена трансформації навчання через живу взаємодію та групову динаміку. Вивчаються технології колективної творчості, ділові ігри та кейс-методи, що дозволяють змоделювати умови майбутньої професійної діяльності. Ігрові технології як "безпечний полігон" для відпрацювання робочих ситуацій, а також методика розбору кейсів (Case-study) для розвитку аналітичних здібностей; використання інтерактиву як засобу залучення студентів до діяльності, що імітує реальні виклики майбутньої професії. Опанування теми забезпечує розуміння того, як перетворити заняття на активний тренінг, де компетентності формуються через досвід, емоційне залучення та вирішення ситуаційних завдань.

#### **Тема 7. Асистивні технології (Assistive Tech): цифрові інструменти для студентів з ООП (Screen readers, Eye-tracking, AI-субтитри).**

Асистивні технології як фундамент інклюзивної освіти, технології доступу до тексту та екрана (Screen Readers). Програми-екранні читці як перетворювачі візуальної інформації (текст, іконки, графіки) на мовлення або шрифт Брайля. Керування поглядом (Eye-tracking). Технологія, що дозволяє керувати комп'ютером за допомогою руху очей. Спеціальні інфрачервоні датчики відстежують зіницю та замінюють мишу чи клавіатуру.

#### **Тема 8. Гейміфікація та ігрове навчання (Game-Based Learning). Платформи Kahoot, Quizziz, ClassCraft.**

Гейміфікація та ігрове навчання (GBL) як потужні інструменти, які перетворюють пасивне споживання інформації на активний досвід. Технології, що допомагають знизити рівень стресу та підвищити дофамінову мотивацію до навчання. Kahoot! — платформа для створення інтерактивних вікторин, що працюють у реальному часі. Навчання як рольова гра (RPG), найглибший інструмент гейміфікації, який перетворює весь навчальний семестр на велику пригоду.

## **Змістовий модуль 2. Формування освітнього інноваційного простору.**

### **Тема 9. Сучасні технології генерації, відбору та апробації педагогічних інновацій**

Тема розглядає педагогічну інноватику як системний цикл: від креативного пошуку до практичного масштабування. У центрі уваги — створення інституційного "банку ідей" як платформи для накопичення та дифузії передового досвіду в освітньому закладі. Аналізуються прикладні методики генерування рішень (педагогічні пітчінги, проблемно-орієнтований пошук) та багатокритеріальний аналіз їхньої життєздатності (оцінка ризиків, ресурсів та потенційного впливу). Особлива увага приділяється стадії "пілотування": створенню прототипів освітніх рішень та їхній перевірці в реальних умовах. У підсумку здобувачі вчать сприймати інновацію як керований проєкт із вимірюваними показниками ефективності

### **Тема 10. Медіаосвітні та дистанційні формати як стратегічний напрям модернізації навчального середовища**

Тема розкриває потенціал медіатехнологій у розбудові гнучкого освітнього простору. Ми розглядаємо логіку побудови дистанційних курсів на базі LMS Moodle: від структурування модулів до налаштування інтерактивного фідбеку. Детально опрацьовуються підходи до дизайну цифрового контенту, використання сервісів для колаборації та мультимедійних ресурсів. Важливим складником є методика планування занять у нестандартних ситуаціях, що передбачає гнучку зміну форматів та використання низькоресурсних інструментів. Результатом опанування є оволодіння інструментарієм цифрового вчителя, здатного ефективно поєднувати технології з конкретними педагогічними цілями

### **Тема 11. Стимулювання дослідницької активності та наукового пошуку студентів через впровадження інноваційних інструментів.**

Тема присвячена методам формування творчого потенціалу майбутнього фахівця. Розглядаються технології, що перетворюють навчання на процес наукового відкриття, розвивають навички самостійного пошуку інформації та критичного аналізу даних. Здобувачі вивчають алгоритми генерування нестандартних рішень та апробації власних наукових ідей». Тема фокусується на технологіях, що формують навички наукового пошуку та інтелектуальної творчості. Роль тренінгової форми навчання у розвитку критичного мислення: від уміння ставити запитання до перевірки гіпотез. Детальний аналіз проєктної діяльності як цілісної системи, що охоплює етапи від ідеї до рефлексії. Особлива увага приділяється типології проєктів,

культури командної взаємодії та менторському супроводу, алгоритмам організації самостійного дослідження як фундаментального засобу формування фахових компетентностей».

### **Тема 12. Проектна технологія як простір наукової творчості.**

Концептуальні засади освітнього проектування. Проектна технологія, що базується на ідеї "Learning by doing" (навчання через дію). Спрямування проекту на розв'язання реальної проблеми. Типологія проектів: від пошуку до інновацій. Типологія проектів: дослідницькі проекти, творчі проекти, прикладні (практико-орієнтовані), інформаційні.

### **Тема 13. Дослідницька діяльність в інклюзивному середовищі**

Дослідницька діяльність в інклюзивному середовищі як залучення студентів із особливими освітніми потребами (ООП) до наукового пошуку, що сприяє їхній самореалізації та як наукове дослідження самого інклюзивного простору з метою його вдосконалення. Дослідження як інструмент соціалізації та реабілітації. Науковий пошук для здобувача з ООП як академічне завдання та спосіб подолання бар'єрів. Розвиток суб'єктності, когнітивна стимуляція, професійна впевненість, дослідження та конкурентоспроможність фахівця на ринку праці.

### **Тема 14. Адаптація наукових методів: універсальний дизайн дослідження**

Поняття про принципи **Універсального дизайну для навчання (UDL)** до наукового процесу. Ключові стратегії: множинність способів збору даних (надання можливості проводити інтерв'ю замість письмових опитувань, використання відеофіксації та ін.); адаптивні формати джерел (робота з аудіокнигами, цифровими бібліотеками, сумісними зі скрінрідерами (NVDA/JAWS), та відеоматеріалами з субтитрами); гнучкість у презентації результатів (захист дослідження може відбуватися у формі постерної доповіді, мультимедійної презентації або демонстрації власноруч розробленого прототипу); гнучкість у виборі тем - надання студентам можливості обирати аспекти дослідження, що корелюють з їхнім особистим досвідом (наприклад, дослідження доступності міської інфраструктури для студента з порушенням мобільності); колаборативні моделі - використання змішаних дослідницьких груп, де ролі розподіляються за сильнішими сторонами учасників (аналітик, комунікатор, технічний редактор).

### **Тема 15. Асистивні технології в науковій роботі**

Тема передбачає навчання роботи з науковою літературою та текстами. Зокрема з використанням наступних інноваційних технологій: Screen Readers (Екранні читці), програми як NVDA або JAWS; OCR-технології (Optical Character Recognition) - інструменти (наприклад, Adobe Scan або АBBYY FineReader), що перетворюють відскановані старі архівні документи у текстові формати, доступні для редагування та синтезу мовлення; AI-сумаризатори - сервіси на базі ШІ (на кшталт Elicit чи ChatPDF) допомагають виділити ключові тези статті, що критично важливо для дослідників із дислексією або розладами уваги. Збір та аналіз наукових даних – інновації, що дозволяють проводити експерименти та обробляти результати незалежно

від моторних навичок. Альтернативні інтерфейси (Eye-tracking) - системи керування поглядом дозволяють вводити дані в статистичні пакети (SPSS, R) або керувати віртуальними приладами, використовуючи лише рух зіниць. Віртуальні лабораторії та моделювання (VR/AR) та VR-симулятори, хмарні платформи, що дозволяють науковцю керувати реальним мікроскопом чи телескопом через веб-інтерфейс із будь-якої точки світу.

### **Тема 16. Технології дизайну творчості: від креативних технік до практичного впровадження**

Розглядаються прикладні методи розблокування винахідницьких здібностей здобувачів, інструментарій візуалізації концепцій та готові педагогічні моделі (сценарії), що перетворюють навчання на творчий процес. Системи педагогічних стратегій, що стимулюють дивергентне мислення, проактивність та вміння знаходити оригінальні рішення у фаховій діяльності. Механізми активізації пошуку альтернатив та інструменти візуалізації концепцій. Аналізуються прикладні методики (зокрема нарративні практики та когнітивна графіка) в контексті їхнього впровадження у заняття. Алгоритми створення творчих майстерень, навчальних спринтів та мейкерських активностей. Фасилітативна роль викладача та розробка критеріїв оцінки творчих результатів. Методика керування творчим процесом в освітньому просторі».

### **Тема 17. Фасилітативна роль викладача та розробка критеріїв оцінки творчих результатів**

Поняття про фасилітацію у творчому контексті що передбачає підтримку процесу пошуку. Викладач як фасилітатор творчого процесу. Ключові функції фасилітатора: створення психологічної безпеки, модерація дискусії, управління енергією групи. Складність оцінювання творчості. Методи оцінювання, що стимулюють розвиток.

## **3.2. Розподіл у годинах за формами організації освітнього процесу та видами навчальних занять, програма освітнього компонента**

### **3.2.1. Очна (денна) форма**

#### **1) Програма ОК**

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	РАЗО М	л	пр	сем	лаб	с.р.
<b>Змістовий модуль 1. Теоретико-методологічні основи інновацій</b>	<b>43</b>	<b>16</b>	-	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>15</b>
Тема 1. Поняття інновації в освіті. Парадигма навчання впродовж життя	6	2	-	2	-	2
Тема 2. Генезис та концептуальна трансформація освітніх технологій	6	2	-	-	2	2
Тема 3. Цифрова трансформація освіти в Україні 2025-2026 рр. Державні стандарти та екосистема «Мрія».	4	2	-	-	-	2
Тема 4. Технології особистісно-орієнтованого навчання.	6	2	-	-	2	2
Тема 5. Інноваційний інструментарій у	6	2	-	-	2	2

професійній освіті						
Тема 6.Інтерактивні методи навчання	5	2	-	2	-	1
Тема 7. Асистивні технології (Assistive Tech): цифрові інструменти для студентів з ООП (Screen readers, Eye-tracking, AI-субтитри).	4	2	-	--	-	2
Тема 8. Гейміфікація та ігрове навчання (Game-Based Learning). Платформи Kahoot, Quizziz, ClassCraft	6	2	-	-	2	2
<b>Змістовий модуль 2. Формування освітнього інноваційного простору.</b>	<b>47</b>	<b>18</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>19</b>
Тема 9. Сучасні технології генерації, відбору та апробації педагогічних інновацій	7	2	-	-	2	3
Тема 10. Медіаосвітні та дистанційні формати як стратегічний напрям модернізації навчального середовища	6	2	-	-	2	2
Тема 11. Стимулювання дослідницької активності та наукового пошуку студентів через впровадження інноваційних інструментів	6	2	-	2	-	2
Тема 12. Проєктна технологія як простір наукової творчості	6	2	-	-	2	2
Тема 13. Дослідницька діяльність в інклюзивному середовищі	4	2	-	-	-	2
Тема 14. Адаптація наукових методів: універсальний дизайн дослідження	6	2	-	-	2	2
Тема 15. Асистивні технології в науковій роботі	4	2	-	-	-	2
Тема 16. Технології дизайну творчості: від креативних технік до практичного впровадження	4	2	-	-	-	2
Тема 17. Фасилітативна роль викладача та розробка критеріїв оцінки творчих результатів	4	2	-	-	-	2
<b>Разом</b>	<b>90</b>	<b>34</b>	<b>-</b>	<b>6</b>	<b>16</b>	<b>34</b>

## 2) Теми та короткий зміст лекційних занять

№ з/п	Назва теми	Короткий зміст питань теми, що виносяться на вивчення	Кількість годин
1	Тема 1. Поняття інновації в освіті. Парадигма навчання впродовж життя	Поняття інновації в освіті. Парадигма навчання впродовж життя. Поняття інновації в освіті як цілеспрямований процес впровадження нових форм, методів та засобів, які кардинально змінюють результат навчання. Типологія інновацій.	2
2	Тема 2. Генезис та концептуальна трансформація освітніх технологій	Тема присвячена історичній ретроспективі поняття "освітня технологія" та аналізу сучасних підходів до його дефініції. Методичні засади проєктування педагогічних технологій та специфіка їх адаптації до шкільного	2

		навчання.	
3	Тема 3. Цифрова трансформація освіти в Україні 2025-2026 рр. Державні стандарти та екосистема «Мрія».	Концепція цифрової трансформації. Державні стандарти цифрової компетентності. Згідно з оновленими стандартами 2025 року, цифрова компетентність викладача та студента. Європейська рамка DigComp та DigCompEdu. Основні вимоги до учасників освітнього процесу	2
4	Тема 4. Технології особистісно-орієнтованого навчання.	Поняття про особистісно-орієнтовані технології як інноваційний напрям освітнього процесу, який забезпечує врахування особливих освітніх потреб особистості, а також інтересів, мотивації, можливостей здобувачів освіти. Вимоги до особистісно-орієнтованих технологій, їх цілі та завдання у формуванні відповідальності, навчальної суб'єктності самостійності. Методологія стимулювання досягнень та коучинговий супровід як інструменти сприяння прогресу студента.	2
5	Тема 5. Інноваційний інструментарій у професійній освіті	Тема розкриває потенціал сучасних технологій у професійній освіті, що зосереджені на вдосконаленні прикладних навичок та активізації дослідницького підходу в робочих ситуаціях. Окремий акцент зроблено на проблемному навчанні та його здатності імітувати науковий пошук.	2
6	Тема 6.Інтерактивні методи навчання	Тема присвячена трансформації навчання через живу взаємодію та групову динаміку. Вивчаються технології колективної творчості, ділові ігри та кейс-методи, що дозволяють змодельовати умови майбутньої професійної діяльності. Ігрові технології як "безпечний полігон" для відпрацювання робочих ситуацій, а також методика розбору кейсів (Case-study) для розвитку аналітичних здібностей; використання інтерактиву як засобу залучення студентів до діяльності, що імітує реальні виклики майбутньої професії.	2
7	Тема 7. Асистивні технології (Assistive Tech): цифрові інструменти для студентів з ООП (Screen readers, Eye-tracking, AI-субтитри).	Поняття про асистивні технології. Асистивні технології як фундамент інклюзивної освіти, технології доступу до тексту та екрана (Screen Readers).	2
8	Тема 8. Гейміфікація та ігрове навчання (Game-Based	Поняття про гейміфікацію. Гейміфікація та ігрове навчання (GBL) як потужні інструменти, які перетворюють пасивне споживання інформації на активний досвід.	2

	Learning). Платформи Kahoot, Quizziz, ClassCraft	Технології, що допомагають знизити рівень стресу та підвищити дофамінову мотивацію до навчання.	
9	Тема 9. Сучасні технології генерації, відбору та апробації педагогічних інновацій	Педагогічна інноватика як системний цикл: від креативного пошуку до практичного масштабування. Створення інституційного "банку ідей" як платформи для накопичення та дифузії передового досвіду в освітньому закладі.	2
10	Тема 10. Медіаосвітні та дистанційні формати стратегічний напрям модернізації навчального середовища	Тема розкриває потенціал медіатехнологій у розбудові гнучкого освітнього простору. Ми розглядаємо логіку побудови дистанційних курсів на базі LMS Moodle: від структурування модулів до налаштування інтерактивного фідбеку. Детально опрацьовуються підходи до дизайну цифрового контенту, використання сервісів для колаборації та мультимедійних ресурсів.	2
11	Тема 11. Стимулювання дослідницької активності та наукового пошуку студентів через впровадження інноваційних інструментів	Методи формування творчого потенціалу майбутнього фахівця. Технології, що перетворюють навчання на процес наукового відкриття, розвивають навички самостійного пошуку інформації та критичного аналізу даних. Алгоритми генерування нестандартних рішень та апробації власних наукових ідей». Технології, що формують навички наукового пошуку та інтелектуальної творчості. Роль тренінгової форми навчання у розвитку критичного мислення: від уміння ставити запитання до перевірки гіпотез.	2
12	Тема 12. Проектна технологія як простір наукової творчості	Поняття про проектування в освітньому процесі. Концептуальні засади освітнього проектування. Проектна технологія, що базується на ідеї "Learning by doing" (навчання через дію).	2
13	Тема 13. Дослідницька діяльність в інклюзивному середовищі	Дослідницька діяльність в інклюзивному середовищі як залучення студентів із особливими освітніми потребами (ООП) до наукового пошуку, що сприяє їхній самореалізації та як наукове дослідження самого інклюзивного простору з метою його вдосконалення.	2
14	Тема 14. Адаптація наукових методів: універсальний дизайн дослідження	Поняття про принципи Універсального дизайну для навчання (UDL) до наукового процесу. Ключові стратегії: множинність способів збору даних (надання можливості проводити інтерв'ю замість письмових опитувань, використання відеофіксації та ін.); адаптивні формати джерел (робота з аудіокнигами, цифровими бібліотеками, сумісними зі скрінрідерами (NVDA/JAWS), та відеоматеріалами з субтитрами); гнучкість у	2

		презентації результатів (захист дослідження може відбуватися у формі постерної доповіді, мультимедійної презентації або демонстрації власноруч розробленого прототипу); гнучкість у виборі тем та ін.	
15	Тема 15. Асистивні технології в науковій роботі	навчання роботи з науковою літературою та текстами. Зокрема з використанням наступних інноваційних технологій: Screen Readers (Екранні читці), програми як NVDA або JAWS; OCR-технології (Optical Character Recognition) - інструменти (наприклад, Adobe Scan або ABBYY FineReader), що перетворюють відскановані старі архівні документи у текстові формати, доступні для редагування та синтезу мовлення; AI-сумаризатори та сервіси на базі ШІ.	2
16	Тема 16. Технології дизайну творчості: від креативних технік до практичного впровадження	Прикладні методи розблокування винахідницьких здібностей здобувачів, інструментарій візуалізації концепцій та готові педагогічні моделі (сценарії), що перетворюють навчання на творчий процес. Системі педагогічних стратегій, що стимулюють дивергентне мислення, проактивність та вміння знаходити оригінальні рішення у фаховій діяльності. Механізми активізації пошуку альтернатив та інструменти візуалізації концепцій.	2
17	Тема 17. Фасилітативна роль викладача та розробка критеріїв оцінки творчих результатів	Поняття про фасилітацію у творчому контексті що передбачає підтримку процесу пошуку. Викладач як фасилітатор творчого процесу.	2
<b>Разом</b>			<b>34</b>

### 3) Теми та короткий зміст семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Короткий зміст питань теми, що виносяться на вивчення	Кількість годин
1	Тема 1. Поняття інновації в освіті. Парадигма навчання впродовж життя	Парадигма навчання впродовж життя (Lifelong Learning — LLL). Навчання впродовж життя як всебічна освітня діяльність, що здійснюється на постійній основі з метою покращення знань, навичок та компетентностей. Інновації як інструмент інклюзії та соціалізації.	2
2	Тема 6.Інтерактивні методи навчання	Ігрові технології як "безпечний полігон" для відпрацювання робочих ситуацій, а також методику розбору кейсів (Case-study) для розвитку аналітичних здібностей; використання інтерактиву як засобу залучення студентів до діяльності, що імітує реальні виклики майбутньої	2

		професії. Опанування теми забезпечує розуміння того, як перетворити заняття на активний тренінг, де компетентності формуються через досвід, емоційне залучення та вирішення ситуаційних завдань.	
3	Тема 11. Стимулювання дослідницької активності та наукового пошуку студентів через впровадження інноваційних інструментів	Роль тренінгової форми навчання у розвитку критичного мислення: від уміння ставити запитання до перевірки гіпотез. Детальний аналіз проєктної діяльності як цілісної системи, що охоплює етапи від ідеї до рефлексії. Особлива увага приділяється типології проєктів, культурі командної взаємодії та менторському супроводу, алгоритмам організації самостійного дослідження як фундаментального засобу формування фахових компетентностей».	2
<b>Разом</b>			<b>6</b>

## 4) Теми та короткий зміст практичних занять

№ з/п	Назва теми	Короткий зміст питань теми, що виносяться на вивчення	Кількість годин
		<i>Не передбачено</i>	
<b>Разом</b>			<b>-</b>

## 5) Теми та короткий зміст лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Короткий зміст питань теми, що виносяться на вивчення	Кількість годин
1	Тема 2. Генезис та концептуальна трансформація освітніх технологій	Історична ретроспектива поняття "освітня технологія" та аналіз сучасних підходів до його дефініції. Методичні засади проєктування педагогічних технологій та специфіка їх адаптації до шкільного навчання. Роль інноваційного технологічного інструментарію як фундаментального чинника підвищення якості та ефективності освітньої діяльності	2
2	Тема 4. Технології особистісно-орієнтованого навчання.	Поняття про особистісно-орієнтовані технології як інноваційний напрям освітнього процесу, який забезпечує врахування особливих освітніх потреб особистості, а також інтересів, мотивації, можливостей здобувачів освіти. Вимоги до особистісно-орієнтованих технологій, їх цілі та завдання у формуванні відповідальності, навчальної суб'єктності самостійності. Методологія стимулювання досягнень та коучинговий супровід як інструменти сприяння прогресу студента. механізми визначення цілей, критичного самоаналізу та конструктивної взаємодії. Логіка побудови навчання, що базується на принципах людиноцентризму та безперервного самовдосконалення.	2

3	Тема 5. Інноваційний інструментарій у професійній освіті	Сучасні технології у професійній освіті, що зосереджені на вдосконаленні прикладних навичок та активізації дослідницького підходу в робочих ситуаціях. Проблемне навчання та його здатність імітувати науковий пошук. Технологія розвитку критичного мислення, що виступає фундаментом для творчої активності та фахової рефлексії.	2
4	Тема 8. Гейміфікація та ігрове навчання (Game-Based Learning). Платформи Kahoot, Quizziz, ClassCraft	Гейміфікація та ігрове навчання (GBL) як потужні інструменти, які перетворюють пасивне споживання інформації на активний досвід. Технології, що допомагають знизити рівень стресу та підвищити дофамінову мотивацію до навчання. Kahoot! — платформа для створення інтерактивних вікторин, що працюють у реальному часі. Навчання як рольова гра (RPG), найглибший інструмент гейміфікації, який перетворює весь навчальний семестр на велику пригоду.	2
5	Тема 9. Сучасні технології генерації, відбору та апробації педагогічних інновацій	Педагогічна інноватика як системний цикл: від креативного пошуку до практичного масштабування. У центрі уваги — створення інституційного "банку ідей" як платформи для накопичення та дифузії передового досвіду в освітньому закладі. Прикладні методики генерування рішень (педагогічні пітчінги, проблемно-орієнтований пошук) та багатокритеріальний аналіз їхньої життєздатності (оцінка ризиків, ресурсів та потенційного впливу).	2
6	Тема 10. Медіаосвітні та дистанційні формати як стратегічний напрям модернізації навчального середовища	Медіатехнології у розбудові гнучкого освітнього простору. Логіка побудови дистанційних курсів на базі LMS Moodle: від структурування модулів до налаштування інтерактивного фідбеку. Підходи до дизайну цифрового контенту, використання сервісів для колаборації та мультимедійних ресурсів. Методика планування занять у нестандартних ситуаціях, що передбачає гнучку зміну форматів та використання низькоресурсних інструментів. Результатом опанування є оволодіння інструментарієм цифрового вчителя, здатного ефективно поєднувати технології з конкретними педагогічними цілями.	2
7	Тема 12. Проектна технологія як простір наукової творчості	Концептуальні засади освітнього проектування. Проектна технологія, що базується на ідеї "Learning by doing" (навчання через дію). Спрямування проекту на розв'язання реальної проблеми. Типологія проектів: від пошуку до інновацій. Типологія проектів: дослідницькі проекти, творчі проекти, прикладні (практико-орієнтовані), інформаційні.	2

8	Тема 14. Адаптація наукових методів: універсальний дизайн дослідження	Поняття про принципи Універсального дизайну для навчання (UDL) до наукового процесу. Ключові стратегії: множинність способів збору даних (надання можливості проводити інтерв'ю замість письмових опитувань, використання відеофіксації та ін.); адаптивні формати джерел; гнучкість у презентації результатів; гнучкість у виборі тем; колаборативні моделі.	2
<b>Разом</b>			<b>16</b>

б) Теми, що виносяться на самостійне опрацювання, їх короткий зміст

№ з/п	Назва теми	Короткий зміст питань теми, що виносяться на вивчення	Кількість годин
1	Тема 1. Поняття інновації в освіті. Парадигма навчання впродовж життя	Парадигма навчання впродовж життя (Lifelong Learning — LLL). Навчання впродовж життя як всебічна освітня діяльність, що здійснюється на постійній основі з метою покращення знань, навичок та компетентностей. Інновації як інструмент інклюзії та соціалізації.	2
2	Тема 2. Генезис та концептуальна трансформація освітніх технологій	Роль інноваційного технологічного інструментарію як фундаментального чинника підвищення якості та ефективності освітньої діяльності.	2
3	Тема 3. Цифрова трансформація освіти в Україні 2025-2026 рр. Державні стандарти та екосистема «Мрія».	Основні вимоги до учасників освітнього процесу (інформаційна грамотність, створення цифрового контенту, володіння інструментами дизайну та ШІ, кібербезпека, використання асистивних технологій).	2
	Тема 4. Технології особистісно-орієнтованого навчання.	Методологія стимулювання досягнень та коучинговий супровід як інструменти сприяння прогресу студента. Тема фокусується на механізмах визначення цілей, критичного самоаналізу та конструктивної взаємодії. Опанування цього розділу дозволяє студентам зрозуміти логіку побудови навчання, що базується на принципах людиноцентризму та безперервного самовдосконалення.	2
	Тема 5. Інноваційний інструментарій у професійній освіті	Технологія розвитку критичного мислення, що виступає фундаментом для творчої активності та фахової рефлексії. Здатність викладача (або здобувача) органічно впроваджувати критичний аналіз та проблемні завдання у профільні дисципліни. Технологія веб-квесту: стан дослідження та реалізації в українському освітньому процесі.	2
	Тема 6. Інтерактивні методи навчання	Ігрові технології як "безпечний полігон" для відпрацювання робочих ситуацій, а також методику розбору кейсів (Case-study) для	1

		розвитку аналітичних здібностей; використання інтерактиву як засобу залучення студентів до діяльності, що імітує реальні виклики майбутньої професії.	
	Тема 7. Асистивні технології (Assistive Tech): цифрові інструменти для студентів з ООП (Screen readers, Eye-tracking, AI-субтитри).	Технологія, що дозволяє керувати комп'ютером за допомогою руху очей. Спеціальні інфрачервоні датчики відстежують зіницю та замінюють мишу чи клавіатуру.	2
	Тема 8. Гейміфікація та ігрове навчання (Game-Based Learning). Платформи Kahoot, Quizziz, ClassCraft	Kahoot! — платформа для створення інтерактивних вікторин, що працюють у реальному часі. Навчання як рольова гра (RPG), найглибший інструмент гейміфікації, який перетворює весь навчальний семестр на велику пригоду.	2
	Тема 9. Сучасні технології генерації, відбору та апробації педагогічних інновацій	Прикладні методики генерування рішень (педагогічні пітчінги, проблемно-орієнтований пошук) та багатокритеріальний аналіз їхньої життєздатності (оцінка ризиків, ресурсів та потенційного впливу).	3
	Тема 10. Медіаосвітні та дистанційні формати як стратегічний напрям модернізації навчального середовища	Підходи до дизайну цифрового контенту, використання сервісів для колаборації та мультимедійних ресурсів. Важливим складником є методика планування занять у нестандартних ситуаціях, що передбачає гнучку зміну форматів та використання низькоресурсних інструментів.	2
	Тема 11. Стимулювання дослідницької активності та наукового пошуку студентів через впровадження інноваційних інструментів	Роль тренінгової форми навчання у розвитку критичного мислення: від уміння ставити запитання до перевірки гіпотез. Детальний аналіз проектної діяльності як цілісної системи, що охоплює етапи від ідеї до рефлексії. Типологія проектів, культурі командної взаємодії та менторському супроводу, алгоритмам організації самостійного дослідження як фундаментального засобу формування фахових компетентностей».	2
	Тема 12. Проектна технологія як простір наукової творчості	Типологія проектів: дослідницькі проекти, творчі проекти, прикладні (практико-орієнтовані), інформаційні.	2
	Тема 13. Дослідницька діяльність в інклюзивному середовищі	Науковий пошук для здобувача з ООП як академічне завдання та спосіб подолання бар'єрів. Розвиток суб'єктності, когнітивна стимуляція, професійна впевненість, дослідження та конкурентоспроможність фахівця на ринку праці.	2
	Тема 14. Адаптація наукових методів:	Ключові стратегії: множинність способів збору даних (надання можливості проводити	2

	універсальний дизайн дослідження	інтерв'ю замість письмових опитувань, використання відеофіксації та ін.); адаптивні формати джерел (робота з аудіокнигами, цифровими бібліотеками, сумісними зі скрінрідерами (NVDA/JAWS), та відеоматеріалами з субтитрами); гнучкість у презентації результатів (захист дослідження може відбуватися у формі постерної доповіді, мультимедійної презентації або демонстрації власноруч розробленого прототипу); гнучкість у виборі тем - надання студентам можливості обирати аспекти дослідження, що корелюють з їхнім особистим досвідом (наприклад, дослідження доступності міської інфраструктури для студента з порушенням мобільності); колаборативні моделі - використання змішаних дослідницьких груп, де ролі розподіляються за сильнішими сторонами учасників (аналітик, комунікатор, технічний редактор).	
	Тема 15. Асистивні технології в науковій роботі	Альтернативні інтерфейси (Eye-tracking) - системи керування поглядом дозволяють вводити дані в статистичні пакети (SPSS, R) або керувати віртуальними приладами, використовуючи лише рух зіниць. Віртуальні лабораторії та моделювання (VR/AR) та VR-симулятори, хмарні платформи, що дозволяють науковцю керувати реальним мікроскопом чи телескопом через веб-інтерфейс із будь-якої точки світу.	2
	Тема 16. Технології дизайну творчості: від креативних технік до практичного впровадження	Механізми активізації пошуку альтернатив та інструменти візуалізації концепцій. Аналізуються прикладні методики (зокрема наративні практики та когнітивна графіка) в контексті їхнього впровадження у заняття. Алгоритми створення творчих майстерень, навчальних спринтів та мейкерських активностей. Фасилітативна роль викладача та розробка критеріїв оцінки творчих результатів. Методика керування творчим процесом в освітньому просторі».	2
	Тема 17. Фасилітативна роль викладача та розробка критеріїв оцінки творчих результатів	Викладач як фасилітатор творчого процесу. Ключові функції фасилітатора: створення психологічної безпеки, модерація дискусії, управління енергією групи. Складність оцінювання творчості. Методи оцінювання, що стимулюють розвиток.	2
<b>Разом</b>			34

### 3.2.2. Заочна форма Програма ОК

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	РАЗОМ	л	пр	сем	лаб	с.р.
<b>Змістовий модуль 1. Теоретико-методологічні основи інновацій</b>	<b>44</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>36</b>
Тема 1. Поняття інновації в освіті. Парадигма навчання впродовж життя	7	2	-	-	-	5
Тема 2. Генезис та концептуальна трансформація освітніх технологій	5	-	-	-	-	5
Тема 3. Цифрова трансформація освіти в Україні 2025-2026 рр. Державні стандарти та екосистема «Мрія».	4	-	-	-	-	4
Тема 4. Технології особистісно-орієнтованого навчання.	6	2	-	-	-	4
Тема 5. Інноваційний інструментарій у професійній освіті	4	-	-	-	-	4
Тема 6. Інтерактивні методи навчання	6	-	-	2	-	4
Тема 7. Асистивні технології (Assistive Tech): цифрові інструменти для студентів з ООП (Screen readers, Eye-tracking, AI-субтитри).	4	-	-	-	-	4
Тема 8. Гейміфікація та ігрове навчання (Game-Based Learning). Платформи Kahoot, Quizziz, ClassCraft	8	-	-	-	2	6
<b>Змістовий модуль 2. Формування освітнього інноваційного простору.</b>	<b>46</b>	<b>4</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>38</b>
Тема 9. Сучасні технології генерації, відбору та апробації педагогічних інновацій	4	-	-	-	-	4
Тема 10. Медіаосвітні та дистанційні формати як стратегічний напрям модернізації навчального середовища	6	2	-	-	-	4
Тема 11. Стимулювання дослідницької активності та наукового пошуку студентів через впровадження інноваційних інструментів	6	-	-	2	-	4
Тема 12. Проектна технологія як простір наукової творчості	6	2	-	-	-	4
Тема 13. Дослідницька діяльність в інклюзивному середовищі	4	-	-	-	-	4
Тема 14. Адаптація наукових методів: універсальний дизайн дослідження	5	-	-	-	-	5
Тема 15. Асистивні технології в науковій роботі	6	-	-	-	2	4
Тема 16. Технології дизайну творчості: від креативних технік до практичного впровадження	4	-	-	-	-	4
Тема 17. Фасилітативна роль викладача та розробка критеріїв оцінки творчих результатів	5	-	-	-	-	5
<b>Разом</b>	<b>90</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>74</b>

## 7) Теми та короткий зміст лекційних занять

№ з/п	Назва теми	Короткий зміст питань теми, що виносяться на вивчення	Кількість годин
1	Тема 1. Поняття інновації в освіті. Парадигма навчання впродовж життя	Поняття інновації в освіті. Парадигма навчання впродовж життя. Поняття інновації в освіті як цілеспрямований процес впровадження нових форм, методів та засобів, які кардинально змінюють результат навчання. Типологія інновацій.	2
2	Тема 4. Технології особистісно-орієнтованого навчання.	Поняття про особистісно-орієнтовані технології як інноваційний напрям освітнього процесу, який забезпечує врахування особливих освітніх потреб особистості, а також інтересів, мотивації, можливостей здобувачів освіти. Вимоги до особистісно-орієнтованих технологій, їх цілі та завдання у формуванні відповідальності, навчальної суб'єктності самостійності. Методологія стимулювання досягнень та коучинговий супровід як інструменти сприяння прогресу студента.	2
3	Тема 10. Медіаосвітні та дистанційні формати як стратегічний напрям модернізації навчального середовища	Тема розкриває потенціал медіатехнологій у розбудові гнучкого освітнього простору. Ми розглядаємо логіку побудови дистанційних курсів на базі LMS Moodle: від структурування модулів до налаштування інтерактивного фідбеку. Детально опрацьовуються підходи до дизайну цифрового контенту, використання сервісів для колаборації та мультимедійних ресурсів.	2
4	Тема 12. Проектна технологія як простір наукової творчості	Поняття про проектування в освітньому процесі. Концептуальні засади освітнього проектування. Проектна технологія, що базується на ідеї "Learning by doing" (навчання через дію).	2
<b>Разом</b>			<b>8</b>

## 8) Теми та короткий зміст семінарських занять

№ з/п	Назва теми	Короткий зміст питань теми, що виносяться на вивчення	Кількість годин
1	Тема 6. Інтерактивні методи навчання	Ігрові технології як "безпечний полігон" для відпрацювання робочих ситуацій, а також методіку розбору кейсів (Case-study) для розвитку аналітичних здібностей; використання інтерактиву як засобу залучення студентів до діяльності, що імітує реальні виклики майбутньої професії. Опанування теми забезпечує розуміння того, як перетворити заняття на активний тренінг, де компетентності формуються через досвід, емоційне залучення та вирішення ситуаційних завдань.	2

2	Тема 11. Стимулювання дослідницької активності та наукового пошуку студентів через впровадження інноваційних інструментів	Роль тренінгової форми навчання у розвитку критичного мислення: від уміння ставити запитання до перевірки гіпотез. Детальний аналіз проєктної діяльності як цілісної системи, що охоплює етапи від ідеї до рефлексії. Особлива увага приділяється типології проєктів, культурі командної взаємодії та менторському супроводу, алгоритмам організації самостійного дослідження як фундаментального засобу формування фахових компетентностей».	2
<b>Разом</b>			<b>4</b>

## 9) Теми та короткий зміст практичних занять

№ з/п	Назва теми	Короткий зміст питань теми, що виносяться на вивчення	Кількість годин
		<i>Не передбачено</i>	
<b>Разом</b>			<b>-</b>

## 10) Теми та короткий зміст лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Короткий зміст питань теми, що виносяться на вивчення	Кількість годин
1	Тема 8. Гейміфікація та ігрове навчання (Game-Based Learning). Платформи Kahoot, Quizziz, ClassCraft	Гейміфікація та ігрове навчання (GBL) як потужні інструменти, які перетворюють пасивне споживання інформації на активний досвід. Технології, що допомагають знизити рівень стресу та підвищити дофамінову мотивацію до навчання. Kahoot! — платформа для створення інтерактивних вікторин, що працюють у реальному часі. Навчання як рольова гра (RPG), найглибший інструмент гейміфікації, який перетворює весь навчальний семестр на велику пригоду.	2
2	Тема 14. Адаптація наукових методів: універсальний дизайн дослідження	Поняття про принципи Універсального дизайну для навчання (UDL) до наукового процесу. Ключові стратегії: множинність способів збору даних (надання можливості проводити інтерв'ю замість письмових опитувань, використання відеофіксації та ін.); адаптивні формати джерел; гнучкість у презентації результатів; гнучкість у виборі тем; колаборативні моделі.	2
<b>Разом</b>			<b>4</b>

## 11) Теми, що виносяться на самостійне опрацювання, їх короткий зміст

№ з/п	Назва теми	Короткий зміст питань теми, що виносяться на вивчення	Кількість годин
1	Тема 1. Поняття інновації в освіті. Парадигма навчання впродовж життя	Парадигма навчання впродовж життя (Lifelong Learning — LLL). Навчання впродовж життя як всебічна освітня діяльність, що здійснюється на постійній основі з метою покращення знань, навичок та компетентностей. Інновації як інструмент	5

		інклюзії та соціалізації.	
2	Тема 2. Генезис та концептуальна трансформація освітніх технологій	Роль інноваційного технологічного інструментарію як фундаментального чинника підвищення якості та ефективності освітньої діяльності	5
3	Тема 3. Цифрова трансформація освіти в Україні 2025-2026 рр. Державні стандарти та екосистема «Мрія».	Основні вимоги до учасників освітнього процесу (інформаційна грамотність, створення цифрового контенту, володіння інструментами дизайну та ШІ, кібербезпека, використання асистивних технологій).	4
	Тема 4. Технології особистісно-орієнтованого навчання.	Методологія стимулювання досягнень та коучинговий супровід як інструменти сприяння прогресу студента. Тема фокусується на механізмах визначення цілей, критичного самоаналізу та конструктивної взаємодії. Опанування цього розділу дозволяє студентам зрозуміти логіку побудови навчання, що базується на принципах людиноцентризму та безперервного самовдосконалення.	4
	Тема 5. Інноваційний інструментарій у професійній освіті	Технологія розвитку критичного мислення, що виступає фундаментом для творчої активності та фахової рефлексії. Здатність викладача (або здобувача) органічно впроваджувати критичний аналіз та проблемні завдання у профільні дисципліни. Технологія веб-квесту: стан дослідження та реалізації в українському освітньому процесі	4
	Тема 6.Інтерактивні методи навчання	Ігрові технології як "безпечний полігон" для відпрацювання робочих ситуацій, а також методику розбору кейсів (Case-study) для розвитку аналітичних здібностей; використання інтерактиву як засобу залучення студентів до діяльності, що імітує реальні виклики майбутньої професії.	4
	Тема 7. Асистивні технології (Assistive Tech): цифрові інструменти для студентів з ООП (Screen readers, Eye-tracking, AI-субтитри).	Технологія, що дозволяє керувати комп'ютером за допомогою руху очей. Спеціальні інфрачервоні датчики відстежують зіницю та замінюють мишу чи клавіатуру.	4
	Тема 8. Гейміфікація та ігрове навчання (Game-Based Learning). Платформи Kahoot, Quizziz, ClassCraft	Kahoot! — платформа для створення інтерактивних вікторин, що працюють у реальному часі. Навчання як рольова гра (RPG), найглибший інструмент гейміфікації, який перетворює весь навчальний семестр на велику пригоду.	6
	Тема 9. Сучасні	Прикладні методики генерування рішень	4

	технології генерації, відбору та апробації педагогічних інновацій	(педагогічні пітчінги, проблемно-орієнтований пошук) та багатокритеріальний аналіз їхньої життєздатності (оцінка ризиків, ресурсів та потенційного впливу).	
	Тема 10. Медіаосвітні та дистанційні формати як стратегічний напрям модернізації навчального середовища	Підходи до дизайну цифрового контенту, використання сервісів для колаборації та мультимедійних ресурсів. Важливим складником є методика планування занять у нестандартних ситуаціях, що передбачає гнучку зміну форматів та використання низькоресурсних інструментів.	4
	Тема 11. Стимулювання дослідницької активності та наукового пошуку студентів через впровадження інноваційних інструментів	Роль тренінгової форми навчання у розвитку критичного мислення: від уміння ставити запитання до перевірки гіпотез. Детальний аналіз проєктної діяльності як цілісної системи, що охоплює етапи від ідеї до рефлексії. Типологія проєктів, культурі командної взаємодії та менторському супроводу, алгоритмам організації самостійного дослідження як фундаментального засобу формування фахових компетентностей».	4
	Тема 12. Проєктна технологія як простір наукової творчості	Типологія проєктів: дослідницькі проєкти, творчі проєкти, прикладні (практико-орієнтовані), інформаційні.	4
	Тема 13. Дослідницька діяльність в інклюзивному середовищі	Науковий пошук для здобувача з ООП як академічне завдання та спосіб подолання бар'єрів. Розвиток суб'єктності, когнітивна стимуляція, професійна впевненість, дослідження та конкурентоспроможність фахівця на ринку праці.	4
	Тема 14. Адаптація наукових методів: універсальний дизайн дослідження	Ключові стратегії: множинність способів збору даних (надання можливості проводити інтерв'ю замість письмових опитувань, використання відеофіксації та ін.); адаптивні формати джерел (робота з аудіокнигами, цифровими бібліотеками, сумісними зі скрінрідерами (NVDA/JAWS), та відеоматеріалами з субтитрами); гнучкість у презентації результатів (захист дослідження може відбуватися у формі постерної доповіді, мультимедійної презентації або демонстрації власноруч розробленого прототипу); гнучкість у виборі тем - надання студентам можливості обирати аспекти дослідження, що корелюють з їхнім особистим досвідом (наприклад, дослідження доступності міської інфраструктури для студента з порушенням мобільності); колаборативні моделі - використання змішаних дослідницьких груп, де ролі розподіляються за сильнішими	5

		сторонами учасників (аналітик, комунікатор, технічний редактор).	
	Тема 15. Асистивні технології в науковій роботі	Альтернативні інтерфейси (Eye-tracking) - системи керування поглядом дозволяють вводити дані в статистичні пакети (SPSS, R) або керувати віртуальними приладами, використовуючи лише рух зіниць. Віртуальні лабораторії та моделювання (VR/AR) та VR-симулятори, хмарні платформи, що дозволяють науковцю керувати реальним мікроскопом чи телескопом через веб-інтерфейс із будь-якої точки світу.	4
	Тема 16. Технології дизайну творчості: від креативних технік до практичного впровадження	Механізми активізації пошуку альтернатив та інструменти візуалізації концепцій. Аналізуються прикладні методики (зокрема наративні практики та когнітивна графіка) в контексті їхнього впровадження у заняття. Алгоритми створення творчих майстерень, навчальних спринтів та мейкерських активностей. Фасилітативна роль викладача та розробка критеріїв оцінки творчих результатів. Методика керування творчим процесом в освітньому просторі».	4
	Тема 17. Фасилітативна роль викладача та розробка критеріїв оцінки творчих результатів	Викладач як фасилітатор творчого процесу. Ключові функції фасилітатора: створення психологічної безпеки, модерація дискусії, управління енергією групи. Складність оцінювання творчості. Методи оцінювання, що стимулюють розвиток.	5
<b>Разом</b>			<b>74</b>

#### **4. Форми та методи викладання, навчання й оцінювання**

**4.1.** Форми та методи викладання, навчання: словесні методи: лекція, лекція-презентація, лекція-дискусія; семінарські заняття; лабораторні роботи: застосування сучасних освітніх технологій, створення навчальних ресурсів; наочні методи: демонстрація, презентація, ілюстрація; проблемно-пошукові та практико-орієнтовані методи; дистанційне навчання з використанням системи Moodle.

**4.2.** Форми та методи поточного контролю: індивідуальне та фронтальне опитування; аналіз і самоаналіз виконаних завдань; письмові форми контролю: тестування, контрольні та самостійні роботи, оцінка проєктів.

**4.3.** Форми та методи підсумкового контролю: залік.

#### **5. Засоби діагностики результатів навчання**

Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- залік;
- тестові завдання (модульне та підсумкове тестування закритого (вибір відповіді) та відкритого (доповнення твердження) типів);

- контрольні роботи;
- презентації;
- кейс-стаді та ін.

## 6. Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти

**6.1.** Шкала оцінювання з ОК у балах за всі види навчальної діяльності (шкала Інституту), яка переводиться в оцінку за шкалою ECTS та у чотирибальну національну (державну) шкалу:

Сума балів за шкалою Інституту	Оцінка за шкалою ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		Екзамен	Диференційований залік
90-100	A (відмінно)	Відмінно	Зараховано з оцінкою «відмінно»
82-89	B (дуже добре)	Добре	Зараховано з оцінкою «добре»
75-81	C (добре)		
65-74	D (задовільно)	Задовільно	Зараховано з оцінкою «задовільно»
60-64	E (достатньо)		
35-59	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)	Незадовільно	Не зараховано
1-34	F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)		

**6.2.** Розподіл вагових коефіцієнтів за змістовими модулями оцінювання складових поточного та підсумкового контролю результатів навчальної діяльності здобувачів вищої освіти з вивчення ОК «Інноваційні освітні технології»:

**6.2.1.** Розподіл вагових коефіцієнтів для заліку (для денної форми навчання):  
Залік:

Змістовий модуль 1					Змістовий модуль 2 Рейтингова (підсумкова) оцінка за змістовий модуль 2, враховуючи поточне опитування)				Рейтингова (підсумкова) оцінка з ОК (100 балів) або Залік
40 %					60 %				100
T1	T2	T3	...	T8	T9	T10	...	T17	

6.2.2. Розподіл вагових коефіцієнтів для заліку (для заочної форми навчання):  
Залік:

МКР					Підсумкова оцінка за змістовий модуль, враховуючи оцінку за захист навчального матеріалу, що виноситься на самостійне вивчення				Рейтингова (підсумкова) оцінка з ОК (100 балів) або Залік
60 %					40 %				100
T1	T2	T3	...	T8	T9	T10	...	T17	

## 7. Критерії оцінювання складових поточного контролю навчальної діяльності здобувача вищої освіти

7.1. Компетентності (знання, уміння та навички), продемонстровані на навчальних заняттях (враховуючи знання з тем, що виносяться на самостійне опрацювання) оцінюються за 100-бальною системою.

Оцінка в балах (за 100-бальною шкалою) за всі види навчальної діяльності	Критерії оцінювання
98-100	Здобувач має системні, дієві знання, виявляє неординарні творчі здібності у навчальній діяльності; використовує широкий арсенал засобів для обґрунтування та доведення своєї думки; розв'язує складні проблемні завдання; схильний до системно-наукового аналізу та прогнозу явищ; уміє ставити і розв'язувати проблеми, самостійно здобувати і використовувати інформацію; займається науково-дослідною роботою; логічно та творчо викладає матеріал в усній та письмовій формі; розвиває свої здібності й нахили; використовує різноманітні джерела інформації; моделює ситуації в нестандартних умовах.
94-97	Здобувач володіє узагальненими знаннями з ОК, аргументовано використовує їх у нестандартних ситуаціях; вміє знаходити джерела інформації та аналізувати їх, ставити і розв'язувати проблеми, застосовувати вивчений матеріал для власних аргументованих суджень у практичній діяльності (диспути, круглі столи тощо); спроможний за допомогою викладача підготувати виступ на студентську наукову конференцію; самостійно вивчити матеріал; визначити програму своєї пізнавальної діяльності; оцінювати різноманітні явища, процеси; займає активну життєву позицію.
90-93	Здобувач володіє глибокими і міцними знаннями та використовує їх у нестандартних ситуаціях; може визначати тенденції та суперечності різних процесів; робить аргументовані висновки; практично оцінює сучасні тенденції, факти, явища, процеси; самостійно визначає мету власної діяльності; розв'язує творчі завдання; може сприймати іншу позицію як альтернативну; знає суміжні ОК; використовує знання, аналізуючи різні явища, процеси.

86-89	Здобувач вільно володіє вивченим матеріалом, застосовує знання у дещо змінених ситуаціях, вміє аналізувати і систематизувати інформацію, робить аналітичні висновки, використовує загальновідомі докази у власній аргументації; чітко тлумачить поняття, категорії, нормативні документи; формулює закони; може самостійно опрацьовувати матеріал, виконує прості творчі завдання; має сформовані типові навички.
81-85	Знання здобувача досить повні, він вільно застосовує вивчений матеріал у стандартних ситуаціях; вміє аналізувати, робити висновки; відповідь повна, логічна, обґрунтована, однак з окремими неточностями; вміє самостійно працювати, може підготувати реферат і обґрунтувати його положення.
75-80	Здобувач правильно і логічно відтворює навчальний матеріал, оперує базовими теоріями і фактами, встановлює причинно-наслідкові зв'язки між ними; вміє наводити приклади на підтвердження певних думок, застосовувати теоретичні знання у стандартних ситуаціях; за допомогою викладача може скласти план реферату, виконати його і правильно оформити; самостійно користуватися додатковими джерелами; правильно використовувати термінологію; скласти таблиці, схеми.
70-74	Здобувач розуміє основні положення навчального матеріалу, може поверхнево аналізувати події, ситуації, робить певні висновки; відповідь може бути правильною, проте недостатньо осмисленою; самостійно відтворює більшу частину матеріалу; вміє застосовувати знання під час розв'язування розрахункових завдань за алгоритмом, користуватися додатковими джерелами.
65-69	Здобувач розуміє сутність ОК, може дати визначення понять, категорій (однак з окремими помилками); вміє працювати з підручником, самостійно опрацьовувати частину навчального матеріалу; робить прості розрахунки за алгоритмом, але окремі висновки не логічні, не послідовні.
60-64	Здобувач володіє початковими знаннями, здатний провести за зразком розрахунки; орієнтується у поняттях, визначеннях; самостійне опрацювання навчального матеріалу викликає значні труднощі.
50-59	Здобувач намагається аналізувати на основі елементарних знань і навичок; виявляє окремі властивості; робить спроби виконання вправ, дій репродуктивного характеру; за допомогою викладача робить прості розрахунки за готовим алгоритмом.
35-49	Здобувач мало усвідомлює мету навчально-пізнавальної діяльності, робить спробу знайти способи дій, розповісти суть заданого, проте відповідає лише за допомогою викладача на рівні „так” чи „ні”; може самостійно знайти в підручнику відповідь.
1-34	Здобувач володіє навчальним матеріалом на рівні засвоєння окремих термінів, фактів без зв'язку між ними: відповідає на запитання, які потребують відповіді „так” чи „ні”.

**7.2.** Оцінювання індивідуального навчально-дослідного завдання здійснюється за 100-бальною системою.

**7.3.** Оцінювання модульних контрольних робіт здійснюється за 100-бальною системою.

**7.4.** Оцінювання навчального матеріалу, що виноситься на самостійне

вивчення для здобувачів вищої освіти заочної форми навчання здійснюється за 100-бальною системою.

7.5. Оцінювання заліку здійснюється за 100-бальною системою.

## **8. Інструменти, обладнання, програмне, методичне забезпечення освітнього компонента**

Робоча програма (розглянута та схвалена на засіданні кафедри). Плани занять, конспект лекцій. Перелік основної та додаткової літератури. Навчально-наочні посібники тощо. Комплекс контрольних робіт для визначення залишкових знань з ОК, завдань для модульних контрольних робіт. Електронний підручник. Методичні розробки для проведення окремих занять.

## **9. Перелік питань для заліку з ОК «Інноваційні освітні технології»**

1. Інноваційні тенденції розвитку сучасної освіти. Загальні засади педагогічної інноватики.

2. Гуманістична спрямованість освітніх інноваційних процесів.

3. Технологія як наука про майстерність.

4. Сутність й особливості педагогічної технології.

5. Головні ознаки педагогічної технології.

6. Класифікація педагогічних технологій, їх сутність.

7. Сутність й ознаки технології розвитку критичного мислення, її значення.

8. Етапи навчання критичного мислення (фаза актуалізації, фаза побудови знань, фаза консолідації (рефлексії)).

9. Методи розвитку критичного мислення.

10. Структура уроку застосування технології розвитку критичного мислення.

11. Ігрові технології та їх значення.

12. Класифікація ігрових технологій (за цільовими орієнтаціями, характером педагогічного процесу, ігровою методикою).

13. Використання ігрових технологій.

14. Проектна технологія: значення, мета та завдання.

15. Класифікація проєктів. Вимоги до організації проєктів.

16. Зміст проєктної технології, її структура, етапи роботи.

17. Використання проєктної технології в освітньому процесі.

18. Цілі й завдання особистісно зорієнтованого навчання, сутність технології.

19. Принципи особистісно-зорієнтованого навчання (гуманізація, розвивальний характер навчання, диференціація, інтегративність знань, діалогічна взаємодія в процесі навчання, варіативність, індивідуалізація, суб'єктивність навчання, оптимізація освітнього процесу).

20. Використання технології особистісно-зорієнтованого навчання.

21. Інтерактивне навчання: сутність, основні ознаки, функції.

22.Класифікації інтерактивних технологій (О. Пометун, Л. Пироженко, М. Пентиліук Т. Окуневич).

23.Технологія колективно-групового навчання

24. Сутність технології кооперативного навчання.

25. Технологія ситуативного моделювання.

26.Технологія опрацювання дискусійних питань.

27. Оцінювання в умовах інтерактивного навчання.

28.Технологія проблемного навчання, її специфіка, значення.

29.Складники проблемної технології: «проблемна ситуація», «проблемна вправа», «проблемне завдання», «проблемне запитання».

30. Шляхи створення проблемних ситуацій на сучасному уроці української мови (проблемна ситуація з ускладненням, проблемна ситуація-діалог, ситуація-проблема).

31. Види проблемних ситуацій.

32. Особливості використання технології проблемного навчання на уроках української мови та літератури.

33. Веб-квест технологія навчання, її специфіка, значення.

34.Технологія веб-квесту: стан дослідження та реалізації в українському освітньому процесі.

35. Методологічні аспекти впровадження веб-квест технології як виду проєктної діяльності для підвищення якості освіти.

36. Використання веб-квест технології в освітньому процесі.

37. Сутність та педагогічні завдання інформаційно-комп'ютерної технології.

38. Основні переваги та недоліки інформаційної технології, умови ефективності її застосування.

39. Класифікація інформаційних технологій.

40. Цифрова трансформація освіти в Україні 2025-2026 рр.

41. Гейміфікація та ігрове навчання.

42. Основні платформи ігрового навчання.

43. Стимулювання дослідницької активності та наукового пошуку студентів через впровадження інноваційних інструментів.

44. Поняття про фасилітацію у творчому контексті що передбачає підтримку процесу пошуку.

46. Методи оцінювання, що стимулюють розвиток.

47. Механізми активізації пошуку альтернатив та інструменти візуалізації концепцій.

48. Дослідницька діяльність в інклюзивному середовищі та залучення студентів із особливими освітніми потребами (ООП) до наукового пошуку.

49. Концептуальні засади освітнього проєктування.

50. Сучасні технології генерації, відбору та апробації педагогічних інновацій.

## Рекомендовані джерела інформації

### 9.1. Основна література

1. Батюк Л. В. Традиційні та інноваційні технології в професійній компетентності викладачів при підготовці студентів у сфері stem освіти. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки»*, № 110, 2025. С. 7–15. DOI: <https://doi.org/10.32999/ksu24131865/2025-110-1>
2. Білоус І. І. Новітні технології навчання: зарубіжний досвід розвитку та способи реалізації. *Наука і техніка сьогодні* (Серія «Педагогіка», Серія «Право», Серія «Економіка», Серія «Фізико-математичні науки», Серія «Техніка»): журнал. 2023. № 3 (17). С. 250-259. URL: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nts/article/view/4136/4158>
3. Білоус І. І., Дем'янюк А. В., Кричківська О. В. Інноваційні технології навчання в контексті розвитку сучасної освіти. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки*. 2022. 1(349) Ч.1. С. 136–146. DOI: [https://doi.org/10.12958/2227-2844-2022-1\(349\)-1-136-146](https://doi.org/10.12958/2227-2844-2022-1(349)-1-136-146)
4. Білоус І. І., Дем'янюк А. В. Сучасні освітні технології в умовах розвитку інформаційного суспільства. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Вип. 54. Том 1. С. 9–12. URL: [http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2022/54/part\\_1/1.pdf](http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2022/54/part_1/1.pdf)
5. Боярська-Хоменко А., Собченко Т. Інноваційні методи навчання у професійній освіті. *Український Педагогічний журнал*. 2025. (2). С. 105–114. DOI: <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2025-2-105-114>
6. Дем'янюк А. В., Білоус І. І. Імплементация принципів академічної доброчесності у вітчизняну науково-педагогічну діяльність. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Вип. 48. Т. 1. С. 18–21
7. Дем'янюк А., Білоус І. Оптимізація дистанційного навчання в контексті застосування технології віртуального класу. *Гуманітарні студії: Історія та педагогіка*. № 2 (8). 2024. С. 115-125. URL: <http://gsip.wunu.edu.ua/index.php/gsipua>
8. Інноваційні технології навчання в умовах модернізації сучасної освіти : монографія / за наук. ред. д. пед. н., проф. Л. З. Ребухи. Тернопіль : ЗУНУ, 2022. 143 с.
9. Єршова О. Л., Лупаренко Л. А., Аніщенко О. В., Закатнов Д. О., Кравець С. Г., Субіна О. О. Змішане навчання майбутніх кваліфікованих робітників у закладах професійної (професійно-технічної) освіти у воєнний та повоєнний час: методичний посібник. Київ: ПО НАПН України, 2023 DOI: <https://doi.org/10.32835/978-617-95325-8-0/2023>

10. Капиця Є. М. Інноваційні технології навчання при підготовці кваліфікованих робітників в системі професійно-технічної освіти (2020). Київ. URL: <https://kplt.in.ua/wp-content/uploads/2020/04/Інноваційні-технології-навчання-при-підготовці-кваліфікованих-робітників-в-системі-професійної-освіти-Капиця-Є.М..pdf>

11. Кричківська О., Білоус І., Дем'янюк А. Дистанційна освіта в надзвичайних умовах та кризових ситуаціях. *Журнал «Перспективи та інновації науки»* (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»). № 8(13). 2022. С. 99–108. <http://perspectives.pp.ua/index.php/pis/article/view/1978/1978>

12. Кричківська О.В., Білоус І.І., Дем'янюк А.В. Інноваційні технології навчання в контексті розвитку сучасної освіти. Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. 2022. № 1 (349), Ч. I. С. 136–146.

13. Кричківська О., Хренова В., Гончар Н. Інклюзивне навчання в умовах воєнного стану. *Наука і техніка сьогодні*. Серія «Педагогіка». 2022. Серія № 6(6). С. 188-199.

14. Кричківська О., Шутов Д., Аносова А., Ворона А., Солodka Л. Implementation of self education principles as a background of quality professional education. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*. 2022. Vol. 13 (3).

15. Кричківська О.В., Білоус І.І., Дем'янюк А.В. Дистанційна освіта в надзвичайних умовах та кризових ситуаціях. *Перспективи та інновації науки*. 2022. Вип. № 8(13). С. 99–108.

16. Кричківська О., Савіцька В. Гейміфікація вищої освіти: триєдність як інструмент модернізації освітнього процесу. *Фізико-математична освіта/ Physical and Mathematical Education*. 2022. Том 33, No1/ Vol.33, №1. С. 43-48.

17. Кричківська О., Лиса Н. Remote platforms for developing the digital competence of future teachers. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2023. Вип. 61, том 4. С. 93-95

18. Кричківська О., Лівіцька Н. Використання коучингових елементів у тренінгах із ділової комунікації для майбутніх педагогів. *Наукові записки*. Серія : Педагогічні науки. 2025. Випуск14. С.127-131.

## 9.2. Додаткова література

19. Кричківська О., Ребуха Л. Рівні та оцінка готовності педагогів гуманітарних предметів до профорієнтаційної роботи в освітньому закладі. *Педагогічні науки: теорія та практика*. 2022. № 2. Видавничий дім «Гельветика». С. 98-105.

20. Кричківська О. Інноваційні технології навчання в умовах модернізації сучасної освіти: монографія / Ребуха Л., Кричківська О., Дем'янюк А., Савіцька В., Брик Р., Кавецький В.. Тернопіль, ЗУНУ. 2023. 144 с.

21. Шевченко В. М. Інноваційні підходи до розвитку системи спеціальної освіти в Україні (досвід Польщі). *Науковий часопис УДУ ім. Михайла Драгоманова*. Серія 19. Корекційна педагогіка та спеціальна психологія. 2023. Вип. 44. С. 110-116. DOI: <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series19.2023.44.16>

22. Шевченко В. М., Дмитрієва О. І. Сучасні тенденції спеціальної та інклюзивної освіти в Україні та за кордоном. *Перспективи та інновації науки*. 2026. Вип. 1(59). С. 625-638.

23. Bilous, I., Shcherbiak, I., Maslak, V., Alnsour, R., Jarmoch, E. Z., & Hubková, S. Game-Based Technologies as a Tool for Developing Communicative Competence in Primary School Students within a Student-Centered Educational Context. *Journal of Education Culture and Society*. 2025. 16(2), 585-603. <https://doi.org/10.15503/jecs2025.3.585.606>

24. Dwiyanti, V., Okitasari, H., Putra, D. A. A., & Alhamda, N. A. (2024). Interactive learning: Designing inventory e-module interactive for logistics vocational school. *Innovation of Vocational Technology Education*, 19(2), 144–151. <https://doi.org/10.17509/invotec.v19i2.63211>

### 10.3. Інформаційні ресурси

1. Innovating technical and vocational education and training: A framework for institutions (2020). UNESCO. URL: [https://unevoc.unesco.org/pub/innovating\\_tvet\\_framework.pdf](https://unevoc.unesco.org/pub/innovating_tvet_framework.pdf)

2. How can innovative technologies transform vocational education and training: Insights for Ukraine (2025). URL: <https://www.oecd.org/en/publications/support/corrigenda.html>