

ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ

Створення і використання цифрового освітнього контенту у професійній діяльності педагогічних працівників

Категорія слухачів: Науково-педагогічні, педагогічні працівники закладів вищої, післядипломної освіти, викладачі, методисти, педагоги закладів фахової передвищої, професійно-технічної та загальної середньої освіти, консультанти центрів професійного розвитку педагогічних працівників

Програму затверджено:

рішення кафедри освіти дорослих і цифрових технологій
від «7» січня 2025 р., протокол №1

рішення вченої ради

ДЗВО «Університет менеджменту освіти»

НАПН України

від «8» січня 2025 р., протокол № 1

1. Преамбула

Цифрова трансформація освіти кардинально змінює підходи до викладання, навчання й оцінювання. В умовах розвитку інформаційного суспільства педагогічні працівники мають не лише володіти цифровими навичками, а й активно створювати, адаптувати та впроваджувати якісний цифровий освітній контент у власну професійну діяльність. Програма підвищення кваліфікації спрямована на забезпечення педагогів інструментами й компетентностями, необхідними для ефективної реалізації цифрового навчання, з урахуванням сучасних викликів, державної освітньої політики та запиту на інновації в освітньому середовищі.

Актуальність

Формування цифрової компетентності педагогів є ключовим завданням Нової української школи, Європейської рамки цифрових компетентностей (DigCompEdu), а також державної політики у сфері цифрової трансформації освіти. В умовах змішаного, дистанційного та індивідуалізованого навчання виникає потреба в оволодінні цифровими інструментами для створення сучасного, інтерактивного, персоналізованого освітнього контенту. Програма відповідає викликам часу, орієнтована на розвиток практичних навичок та здатностей до створення цифрового продукту, що підвищує якість навчального процесу, сприяє активному залученню здобувачів освіти та реалізує концепцію педагогіки партнерства.

Розробник програми:

Антошук Світлана Володимирівна, кандидат педагогічних наук, доцент, заступник директора Центру післядипломної освіти ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України.

Рецензенти програми:

Кравченко Олена Іванівна — доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри освіти дорослих та цифрових технологій Навчально-наукового інституту менеджменту та психології ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України.

Пойда Сергій Андрійович — кандидат педагогічних наук, доцент кафедри управління та адміністрування, завідувач лабораторії STEM-освіти КЗВО "Вінницька академія безперервної освіти".

2. Загальна характеристика

Назва програми	Створення і використання цифрового освітнього контенту у професійній діяльності педагогічних працівників
Цільова група	Науково-педагогічні, педагогічні працівники закладів вищої, післядипломної освіти, викладачі, методисти, педагоги закладів фахової передвищої, професійно-технічної та загальної середньої освіти, консультанти центрів професійного розвитку педагогічних працівників
Форма навчання	дистанційна
Обсяг програми	1 або 2 кредити ЄКТС (30 / 60 годин).
Тривалість та модель організації освітнього процесу	1 або 2 тижні
Перелік професійних компетентностей, на опанування / розвиток / удосконалення яких спрямовано програму	● Цифрова компетентність – здатність впевнено, відповідально й критично використовувати цифрові технології для створення, використання та оцінювання освітнього контенту. ● Інформаційно-комунікаційна компетентність – вміння ефективно шукати, відбирати, перевіряти, обробляти й поширювати інформацію за допомогою сучасних цифрових інструментів. ● Проєктувальна компетентність – здатність розробляти цифрові освітні продукти з урахуванням педагогічних цілей, принципів дизайну та інструкційної методики. ● Методична компетентність – вміння інтегрувати цифрові ресурси у зміст навчання з урахуванням дидактичної доцільності, вікових особливостей здобувачів освіти та цілей навчання. ● Саморозвиток і рефлексія – здатність до постійного вдосконалення цифрових навичок, критичного осмислення власної педагогічної діяльності та її результатів через цифрові інструменти.
Мета програми	Сформувати та удосконалити компетентності педагогічних працівників у створенні та використанні цифрового освітнього контенту в професійній діяльності, сприяти впровадженню інноваційних цифрових інструментів у навчальний процес.
Очікувані результати навчання	По завершенні навчання педагог зможе: ○ добирати та використовувати цифрові ресурси відповідно до мети навчального заняття; ○ створювати якісний цифровий контент; ○ організовувати ефективну взаємодію з учнями через цифрові інструменти.
Методи та форми проведення занять	Лекції з елементами обговорення Практичні заняття з цифровими сервісами Онлайн-взаємодія та рефлексія Самостійна робота та творче завдання Індивідуальні консультації

Ресурсне забезпечення онлайн та дистанційного навчання	BBB, Google Classroom, Zoom, Google Forms
Оцінювання, підсумковий контроль	Поточний контроль: активність на заняттях, виконання практичних завдань. Підсумковий контроль: Презентація створеного цифрового продукту (вправа, тест, ментальна мапа тощо); тест; відгук у формі онлайн-анкетування; захист розробки під час підсумкового заняття.
Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації	Сертифікат

3. Структура програми

КПК 30 годин

№ з/п	Змістові модулі / теми	Лекція	Практичне заняття	Самостійна робота
1.	Тема 1. Нормативно-правові засади цифрової освіти	2		2
2.	Тема 2. Цифрова скарбничка сучасного педагога	2		2
3.	Тема 3. Інтернет-сервіси для створення інтерактивних вправ	2	2	2
4.	Тема 4. Цифрові інструменти для інтерактивного заняття	2	2	2
5.	Тема 5. Ментальні мапи та освітні платформи	2		2
6.	Створення власного цифрового освітнього продукту	-	-	6
	Усього	10	4	16

КПК 60 годин

№ з/п	Змістові модулі / теми	Лекція	Практичне заняття	Самостійна робота
6.	Тема 1. Нормативно-правові засади цифрової освіти	2		2
7.	Тема 2. Цифрова скарбничка сучасного педагога	2	2	6
8.	Тема 3. Інтернет-сервіси для створення інтерактивних вправ	2	4	8
9.	Тема 4. Цифрові інструменти для інтерактивного заняття	2	4	8
10.	Тема 5. Ментальні мапи та освітні платформи	2	2	6
6.	Створення власного цифрового освітнього продукту	-	-	8
	Усього	10	12	38