

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ЧОРТКІВСЬКИЙ НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ
ПІДПРИЄМНИЦТВА І БІЗНЕСУ

ЗАТВЕРДЖУЮ
Директор ЧННБ ЗУНУ

Надія КУДЬЧИЦЬКА

29 08 2025 р.

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор з науково-педагогічної роботи

Віктор ОСТРОВЕРХОВ

29 08 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА

з дисципліни

«Цифрові сервіси та платформи»

другий (магістерський) рівень вищої освіти

галузь знань – А Освіта

спеціальність – А5 Професійна освіта (за спеціалізаціями)

спеціалізація – А5.39 Цифрові технології

освітньо-професійна програма – «Фінансова грамотність»

кафедра фундаментальних та спеціальних дисциплін

Форма навчання	Курс	Семестр	Лекції (год.)	Практ. (год.)	ІРС (год.)	Тренінг (год.)	Самост. робота студ. (год.)	Разом (год.)	Зал. (сем.)
Денна	1	2	32	14	5	6	93	150	2
Заочна	1	2	8	4	-	-	138	150	2

29.08.2025

Чортків – ЗУНУ
2025

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

Робочу програму склав к.е.н., доцент  Андрій ДОВБУШ

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри фундаментальних та спеціальних дисциплін (протокол № 1 від 26.08.2025р.)

Завідувач кафедри



Людмила ДЕРМАНСЬКА

Гарант ОПП



Галина ЧЕКАЛОВСЬКА

СТРУКТУРА РОБОЧОЇ ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«Цифрові сервіси та платформи»

1. Опис дисципліни «Цифрові сервіси та платформи»

Дисципліна «Цифрові сервіси та платформи»	Галузь знань, спеціальність, СВО	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів – 5	галузь знань – А Освіта	Статус дисципліни Обов'язкова дисципліна циклу професійної підготовки Мова навчання українська
Кількість залікових модулів – 3	спеціальність – А5 Професійна освіта (за спеціалізаціями)	Рік підготовки: <i>Денна – 1</i> Семестр: <i>Денна – 2</i> <i>Заочна – 2</i>
Кількість змістових модулів – 2	освітньо-професійна програма – Фінансова грамотність	Лекції: <i>Денна -32 год.</i> <i>Заочна – 8 год.</i> Практичні заняття: <i>Денна – 14 год.</i> <i>Заочна – 4 год.</i>
Загальна кількість годин – 150	другий (магістерський) рівень вищої освіти	Самостійна робота: <i>Денна – 93 год.</i> <i>Заочна – 138 год.</i> <i>Тренінг – 6 год.</i> Індивідуальна робота: <i>Денна – 5 год.</i>
Кількість тижневих годин – 10 Кількість аудиторних годин - 4		Вид підсумкового контролю – залік

2. Мета й завдання вивчення дисципліни «Цифрові сервіси та платформи»

2.1. Мета вивчення дисципліни

Мета викладання дисципліни полягає в отриманні студентами теоретичних знань і практичних навичок з основ застосування цифрових сервісів та платформ 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 сервісів та платформ; формування у слухачів позитивного ставлення до використання цифрових технологій у професійній діяльності; створення спільного цифрового середовища; а також отримання навичок та уявлень, необхідних для використання цифрових технологій; 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 яких забезпечує вивчення дисципліни

СК 1. Здатність застосовувати і розробляти нові підходи до вирішення задач дослідницького та/або інноваційного характеру і проблем професійної освіти.

СК 4. Здатність аналізувати, прогнозувати, критично осмислювати проблеми у професійній освіті, приймати ефективні рішення щодо їх розв'язання.

2.4. Передумови для вивчення дисципліни

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

2.5. Результати навчання

РН 2. Ефективно використовувати сучасні цифрові інструменти, інформаційні технології та ресурси у професійній, інноваційній та/або дослідницькій діяльності.

РН 9. Будувати і досліджувати моделі процесів у галузі професійної освіти.

3. Програма навчальної дисципліни «Цифрові сервіси та платформи»

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 проєктування, 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 «Цифрові сервіси та платформи»

Денна форма навчання

Тема	Кількість годин					
	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	Індивідуальна робота	Тренінг	Контрольні заходи
Змістовий модуль 1. Цифрові технології в освітній діяльності						
Тема 1. Сучасні освітні тренди	2	-	8	2	3	Поточне опитування, практичні завдання
Тема 2. Хмарні технології та їх використання в освітній діяльності	4	1	8			
Тема 3. Системи для організації відеоконференцій та їх використання в освітній діяльності	4	1	10			
Тема 4. Засоби для розробки цифрових дидактичних матеріалів	4	2	12			
Тема 5. Основи захисту особистого цифрового простору	2	2	8			
Тема 6. Цифрові освітні технології в предметних галузях (за спеціальностями)	2	2	10			
Змістовий модуль 2. Технології дистанційного та змішаного навчання						
Тема 7. Системи дистанційного навчання та їх характеристики	4	2	12	3	3	Поточне опитування, практичні завдання
Тема 8. Цифрові технології для створення опитувань і тестувань в онлайн середовищі	4	2	8			
Тема 9. Онлайн середовища для створення відео та анімаційних навчальних матеріалів	4	1	10			
Тема 10. Цифрові ресурси для самоосвіти. Технології масових відкритих онлайн курсів (МВОК)	2	1	8			
Разом	32	14	93	5	6	

Заочна форма навчання

Тема	Кількість годин			
	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	Контрольні заходи
Змістовий модуль 1. Цифрові технології в освітній діяльності				
Тема 1. Сучасні освітні тренди	-	-	12	Поточне опитування, практичні завдання
Тема 2. Хмарні технології та їх використання в освітній діяльності	-	-	14	
Тема 3. Системи для організації відеоконференцій та їх використання в освітній діяльності	1	1	14	
Тема 4. Засоби для розробки цифрових дидактичних матеріалів	1		14	
Тема 5. Основи захисту особистого цифрового простору	1	1	14	
Тема 6. Цифрові освітні технології в предметних галузях (за спеціальностями)	1		14	
Змістовий модуль 2. Технології дистанційного та змішаного навчання				
Тема 7. Системи дистанційного навчання та їх характеристики	1	1	14	Поточне опитування, практичні завдання
Тема 8. Цифрові технології для створення опитувань і тестувань в онлайн середовищі	1		14	
Тема 9. Онлайн середовища для створення відео та анімаційних навчальних матеріалів	1	1	14	
Тема 10. Цифрові ресурси для самоосвіти. Технології масових відкритих онлайн курсів (МВОК)	1		14	
Разом	8	4	138	

5. Тематика практичних занять.

Практичне заняття №1.

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.
- Література: 1,2,4,5,6,10,14.

Практичне заняття №2.

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.
- Література: 1,2,3,4,5,6,9,14.

Практичне заняття №3.

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 проєктами (Trello).

Література: 2,3,4,5,6,9,12.

Практичне заняття №4.

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.

Література: 1,3,4,7,8,9,13.

Практичне заняття №5.

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. Canvas 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.

Література: 1,2,3,4,7,8,9,12

Практичне заняття №6.

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.
- Література: 1,3,4,7,8,9,13.

Практичне заняття №7.

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.
 5. Концепція навчання впродовж всього життя (Lifelong learning).
 6. Поняття про технології МВОК. Приклади. Найпоширеніші платформи МВОК.
 7. Реєстрація на платформах МВОК. Структура МВОК.
 8. Вимоги до розробки МВОК.
 9. Огляд українських освітніх платформ Prometheus, EdEra, ГО "Відкритий Університет Майдану".
 10. Найпопулярніші світові МВОК: Coursera, edX, FutureLearn та ін.
- Література: 1,3,4,7,8,9,13.

6. Тренінг з дисципліни

Тренінг з дисципліни «Цифрові сервіси та платформи» 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.

Організація і порядок проведення тренінгу

1. Вступна частина. Актуалізація теми тренінгового заняття та структуризація процесу його проведення. Ознайомлення студентів з метою тренінгу, його завданнями, процедурою проведення, очікуваними результатами. Представлення програми тренінгу.

2. Організаційна частина. Встановлення правил проведення тренінгу, формування малих робочих груп (3-5 груп), визначення завдань та розподіл ролей. Забезпечення учасників тренінгу роздатковими матеріалами: таблицями, бланками документів, алгоритмами проведення, інструкціями.

3. Практична частина. Виконання тренінгових завдань у малих групах з використанням базових та інноваційних методів проведення тренінгу за визначеною темою (проблемою). Підготовка презентаційних матеріалів за результатами виконання тренінгового завдання.

4. Підведення підсумків. Презентація практичної роботи в малих групах. Обговорення результатів виконання завдань, обмін думками з проблематики теми тренінгу, підведення підсумків, оцінка результативності роботи в групах та досягнення поставлених цілей тренінгу.

Тематика тренінгу: Цифрове громадянство. взаємодія з державними установами та реєстрами.

Мета: Отримати навички взаємодії з державними онлайн-сервісами

Порядок проведення:

1. Встановлення та використання сервісів порталу Дія.
2. Отримання інформації з державного реєстру юридичних осіб та фізичних осіб-підприємців.
3. Отримання інформації з державного реєстру речових прав на нерухоме майно.
4. Отримання інформації з публічної кадастрової карти.
5. Моніторинг державних платежів.
6. Карта Національний кешбек.

7. Тематика самостійної роботи студентів

Створити презентацію з використанням платформи Canva за обраною тематикою:

1. Освітні ресурси в інформаційному суспільстві
2. Освітні інформаційні ресурси у галузі освіти
3. Мультимедійні освітні ресурси з мережевим доступом
4. Вітчизняні та закордонні колекції ОР
5. Системний підхід до створення та використання ОР
6. Технології педагогічного проектування ОР

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

8. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

У навчальному процесі застосовуються: лекції; практичні заняття; індивідуальні заняття; виконання розрахунково-графічних завдань під керівництвом викладача та самостійно; робота в Інтернет; виконання практичних завдань.

В процесі вивчення дисципліни «Цифрові сервіси та платформи» використовуються наступні методи оцінювання навчальної роботи студента:

- поточне опитування;
- модульні контролі;
- оцінювання самостійної роботи;
- оцінювання виконання завдань під час тренінгу.

9. Критерії, форми поточного та підсумкового контролю

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Цифрові сервіси та платформи» визначається як середньозважена величина, в залежності від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

Модуль 1		Модуль 2	Модуль 3
40 %	40 %	5%	15%
Поточне оцінювання	Модульний контроль	Тренінг	Самостійна робота
Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять Модульний контроль по змістових модулях 1 та 2		Оцінка, отримана під час тренінгу	Оцінюється як середнє арифметичне з оцінок, отриманих при виконанні завдань що виносяться на самостійну роботу

Поточне опитування під час заняття:

90–100 балів – у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно самостійно та аргументовано його викладає під час відповідей, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних питань;

75–89 балів – достатньо повно володіє навчальним матеріалом, але при викладанні деяких питань не вистачає достатньої глибини та аргументації, допускаються при цьому окремі несуттєві неточності та незначні помилки;

65–74 бали – в цілому володіє навчальним матеріалом та викладає його основний зміст, але без глибокого всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, допускаючи при цьому окремі суттєві неточності та помилки;

60–64 бали – не в повному обсязі володіє навчальним матеріалом, фрагментарно (без аргументації та обґрунтування) його викладає, недостатньо розкриває зміст теоретичних питань, допускаючи при цьому суттєві неточності;

1–59 балів – не володіє навчальним матеріалом, не розкриває зміст теоретичних питань.

Підсумкова оцінка за поточне опитування кожного модуля визначається як середнє арифметичне оцінок, отриманих під час занять в межах кожного модуля.

Тренінг:

90–100 балів – у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно самостійно та аргументовано його використовує під час виконання завдань тренінгу, виявляє творчий підхід до виконання завдань;

75–89 балів – достатньо повно володіє навчальним матеріалом, але при виконанні певних елементів наскрізної задачі, як завдання тренінгу не вистачає достатньої глибини та аргументації його використання, допускаються при цьому окремі несуттєві неточності та незначні помилки, загалом виявляє творчий підхід до виконання завдань;

65–74 бали – в цілому володіє навчальним матеріалом та загалом його використовує при виконанні наскрізної задачі, але без глибокого всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, допускаючи при цьому суттєві неточності та помилки, в окремих моментах виявляє творчий підхід до виконання завдань;

60–64 бали – не в повному обсязі володіє навчальним матеріалом,

фрагментарно (без аргументації та обґрунтування) його використовує, недостатньо розкриває зміст завдань тренінгу, допускаючи при цьому суттєві неточності, не виявляє творчого підходу до виконання завдань;

1–59 – не володіє навчальним матеріалом, не розкриває зміст завдань тренінгу, не бере участі у колективних завданнях під час проведення тренінгу.

Самостійна робота:

90–100 балів – зміст самостійної роботи повністю відповідає встановленим вимогам, містить елементи самостійного дослідження, свідчить про високий рівень опанування навчального матеріалу, студент на високому рівні виявляє творчий підхід до виконання завдань;

75–89 балів – зміст самостійної роботи в основному відповідає встановленим вимогам, можуть бути несуттєві недопрацювання за окремими завданнями, свідчить про належний рівень опанування навчального матеріалу, студент належно виявляє творчий підхід до виконання завдань;

60–74 балів – поставлені завдання виконані на недостатньому рівні; наведені авторські напрацювання є загальними і слабо обґрунтованими, свідчать про недостатній рівень опанування навчального матеріалу; студент припускається значних помилок у виконанні завдань, в окремих моментах виявляє творчий підхід до виконання завдань;

1–59 балів – завдання практично не виконані; відсутні авторські напрацювання; грубі помилки у вирішенні завдань роботи, що свідчать про низький рівень опанування навчального матеріалу; студент не виявляє творчого підходу до виконання завдань.

Модульна робота – види контролю, при яких засвоєння студентом теоретичного та практичного матеріалу оцінюється від 0 до 100 балів як сума балів за виконані завдання.

Модульний білет складається із таких завдань:

теоретичного завдання: 2 теоретичних питання, за відповідь на кожне питання, студент може отримати від 0 до 30 балів, що в підсумку дає максимально 60 балів.

16–30 балів – у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, всебічно, самостійно та аргументовано його викладає під час відповіді, глибоко та всебічно розкриває зміст завдання.

1–15 балів – в цілому володіє навчальним матеріалом, але не в повному обсязі, фрагментарно (без аргументації та обґрунтування) його викладає, недостатньо розкриває зміст завдання, допускаючи при цьому суттєві неточності, відповіді на запитання нечіткі.

практичного завдання: 1 завдання, за розв'язання студент може отримати від 0 до 40 балів;

26–40 балів – у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, правильно розв'язує практичне завдання і інтерпретує отримані результати, демонструє самостійність виконання.

11–25 балів – у достатньому обсязі володіє навчальним матеріалом, правильно розв’язує практичне завдання, але на додаткові контрольні запитання відсутня повна відповідь, допускає несуттєві неточності та фрагментарно (без аргументації) інтерпретує отримані результати, демонструє самостійність виконання.

1–10 балів – не в повному обсязі володіє матеріалом, фрагментарно розв’язує практичне завдання, допускає суттєві неточності, поверхнево його викладає, недостатньо розкриває зміст поставлених питань.

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)

10. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

№	Найменування	Номер теми
1	Мультимедійний проектор	1-10
2	Проекційний екран	1-10
3	Комунікаційне програмне забезпечення (Internet Explorer, Google Chrome, Firefox)	1-10
4	Наявність доступу до мережі Інтернет	1-10
5	Персональні комп’ютери	1-10
6	Комунікаційне програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять у режимі он-лайн (за необхідності)	1-10
7	Комунікаційна навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)	1-10
8	Програмні продукти.	1-10

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%20suspilstva.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.

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. Карплюк С.О. Особливості цифровізації освітнього процесу у вищій школі. Інформаційноцифровий освітній простір України: трансформаційні процеси і перспективи розвитку. Матеріали методологічного семінару НАПН України. 4 квітня 2019 р. / За ред. В.Г. Кременя, О.І. Ляшенка; укл. А.В. Яцишин, О.М. Соколюк. Київ, 2019. С. 188-197. URL: <https://bit.ly/2Yq7CAa>.

10. Хмарні технології в навчальних закладах: колективна монографія / за заг. ред. В.П. Сергієнка. Київ: Вид-во НПУ ім. М.П. Драгоманова. 2018. 375 с

11. 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. <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2020.8.8> URL: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/305/313>

12. Морзе Н.В., Нанаєва Т.В., Омельченко Н.О. STEM в освіті. Навчальний посібник. К.: ACCORD GROUP, 2018. 114 с.

13. Смирнова І.М. Методичні рекомендації щодо професійної підготовки майбутніх учителів технологій до розроблення і використання електронних освітніх ресурсів: метод. рекомендації. Київ : Міленіум, 2017. 135 с.

14. Predictions 2021: Cloud Computing Powers Pandemic Recovery. URL: <https://go.forrester.com/blogs/predictions-2021-cloud-computing-powerspandemic-recovery/>
15. Цифрові технології – це майбутнє людства. [Електронний ресурс].- Режим доступу: https://lb.ua/blog/mim_school/530281_maybutnie_ukraini_tsifrovih.html
16. Коли освіта та цифрові технології – одне ціле: Що нового чекає на українську освіту? <https://osvitoria.media/experience/koly-osvita-ta-tsyfrovi-tehnologiyi-odne-tsile-shho-novogochekaye-na-ukrayinsku-osvitu/>
17. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні (нова редакція). (2016, квітень 27). MediaSapiens. URL: <https://ms.detector.media/mediaosvita/post/16501/2016-04-27-kontseptsiyavprovadzhennya-mediaosviti-v-ukraini-nova-redaktsiya>
22. Україна 2030Е – країна з розвинутою цифровою економікою. 6.2.2. Цифрові тренди. Виклики та можливості для України. URL: <https://strategy.uifuture.org/kraina-z-rozvinutoyu-cifrovoyu-ekonomikoju.html#6-2-2>
18. 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
19. <https://canva.com>
20. <https://kahoot.it>
21. <https://learningapps.org>
22. <https://moodle.wunu.edu.ua>
23. <https://padlet.com>
24. <https://www.powtoon.com>
25. <https://prezi.com>
26. <https://wordwall.net>
27. Сервіс для створення інтерактивних вікторин Quizlet. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://quizlet.com/>
28. <https://spending.gov.ua/>