

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ЛЬВІВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ  
«ЛЬВІВСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ»**

**Кафедра освітньої політики**

**ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ  
тренерів-педагогів з інформатики  
«Реалізація Державного стандарту базової середньої освіти в другому  
циклі базової освіти в інформатичній освітній галузі. І етап навчання»**

Програма підвищення кваліфікації розглянута і рекомендована  
до затвердження на засіданні кафедри  
(протокол № 2 від 27.02.2025 р.)

Завідувач кафедри

Г. Б. Лоїк

Програма підвищення кваліфікації затверджена науково-методичною радою  
(протокол № 1 від 28.02. 2025 р.)

Голова науково-методичною ради

П.К.Хобзей

## I. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ

**Найменування:** Програма підвищення кваліфікації тренерів-педагогів з інформатики «Реалізація Державного стандарту базової середньої освіти в другому циклі базової освіти в інформатичній освітній галузі. I етап навчання.»

**Розробники:** Л.Палюшок, старша викладачка кафедри педагогіки, Н.Манько, викладачка кафедри педагогіки

**Мета:** розвиток загальних і професійних компетентностей вчителів інформатики, які викладають у 7-му класі (у тому числі вчителів класів (груп), в яких діти навчаються мовами національних меншин), необхідних для організації навчання, виховання і розвитку учнів відповідно до Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти “Нова українська школа” та на основі Державного стандарту базової середньої освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 року № 898.

**Вид:** навчання за програмою підвищення кваліфікації.

**Напрямок:**

- професійна діяльність вчителя (формування ключових компетентностей відповідно до Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа»;
- професійна компетентність, комунікативна компетентність

**Обсяг:** 30 годин.

**Місце (місця) надання освітньої послуги:** Комунальний заклад Львівської обласної ради «Львівський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти», заклади освіти області

В результаті проходження навчання вчителі:

- розширять професійні компетентності тренерів НУШ;
- опанують новітні EdTech-інструменти;
- вмітимуть створювати навчальні програми з урахуванням потреб учнів;
- вмітимуть використовувати сучасні методики викладання інформатики.
- вмітимуть створювати власну навчальну програму на основі запропонованих модельних з урахуванням вимог ДСБО;
- вмітимуть оцінювати результати навчання учнів в другому циклі базової середньої освіти;

- вмітимуть використовувати штучний інтелект в процесі викладання предмету та для особистісного професійного зростання.

**Вартість (у разі встановлення):** за кошти освітньої субвенції відповідно до Постанови КМУ від 4 квітня 2018 р. N 237 «Деякі питання надання субвенції з державного бюджету місцевим бюджетам на забезпечення якісної, сучасної та доступної загальної середньої освіти «Нова українська школа»

**Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації:**  
сертифікат

## II. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

### Інтеграційно-мотиваційне заняття

*Час за робочою навчальною програмою – 1 година*

**Тема 1. Реєстрація учасників. Ознайомлення з програмою модуля. Формування очікувань учасників (практичне, 1 година)**

**Модуль 1. Створення та адаптація навчальних програм відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти, враховуючи компетентнісний потенціал учнів 7-9 класів.**

*Час за робочою навчальною програмою – 4 години*

**Тема 1. Аналіз модельних навчальних програм НУШ (лекційне – 1 година)**

*План лекційного заняття*

1. Порівняльний аналіз різних програм.
2. Визначення ефективних методик викладання.

**Тема 2. Перехід від модельної навчальної програми до навчальної програми та календарно-тематичного планування (практичне - 1 година)**

*План практичного заняття*

1. Перехід від модельної навчальної програми до навчальної
2. Створення навчальної програми на основі обов'язкових результатів ДСБСО

**Тема 3. Розробка авторських дидактичних матеріалів (практичне – 2 години)**

*План практичного заняття*

1. Використання Canva, Figma, Genially для створення навчальних матеріалів.

### Модуль 2. Штучний інтелект у навчанні

*Час за робочою навчальною програмою – 6 годин*

**Тема 1. Основи ШІ: можливості та виклики (лекційне – 2 години)**

*План лекційного заняття*

1. ChatGPT, Google Gemini, Copilot у навчальному процесі.
2. Етика використання ШІ в освіті.

**Тема 2. Практичне застосування ШІ в освітньому процесі (практичне – 2 години)**

*План практичного заняття*

1. Генерація навчального контенту за допомогою ШІ.
2. Перевірка завдань та аналіз успішності учнів.

**Тема 3. Створення інтерактивних уроків з використанням ІІІ (практичне – 2 години)**

*План практичного заняття*

1. Використання платформ Scratch, Code.org, Python для навчання програмуванню.

**Модуль 3. Адаптація інформатики до викликів НУШ**

*Час за робочою навчальною програмою – 4 години*

**Тема 1. Цифрова компетентність учнів та вчителів (лекційне – 2 години)**

*План лекційного заняття*

1. Оновлені вимоги Держстандарту до цифрової грамотності.
2. Підготовка вчителів до роботи з EdTech-інструментами.

**Тема 2. Безпека та етика в цифровому середовищі (практичне – 2 години)**

*План практичного заняття*

1. Основи безпеки в Інтернеті.
2. Кібербезпека для підлітків.
3. Протидія цифровому булінгу.

**Модуль 4. Нові підходи до викладання інформатики**

*Час за робочою навчальною програмою – 5 годин*

**Тема 1. Інноваційні педагогічні методи (лекційне – 1 година)**

*План лекційного заняття*

1. Адаптивне навчання та гейміфікація.
2. STEM-підхід у викладанні інформатики.

**Тема 2. Проєктно-орієнтоване навчання в інформатиці (практичне – 2 години)**

*План практичного заняття*

1. Реалізація міждисциплінарних проєктів.

**Тема 3. Використання робототехніки та інтернету речей у навчальному процесі (практичне -2 години)**

*План практичного заняття*

1. Робототехніка як інструмент навчання
2. Збір та аналіз даних за допомогою IoT.

3. Створення комплексних проєктів з використанням робототехніки та IoT.

## **Модуль 5. Інструменти та технології викладання**

*Час за робочою навчальною програмою – 6 годин*

**Тема 1. Використання віртуальних та доповнених реальностей (VR/AR) в освіті** (лекційне – 2 години)

*План лекційного заняття*

1. VR-лабораторії, 3D-моделювання у навчанні.

**Тема 2. Програмування в середовищі Python та Scratch** (практичне – 4 години)

*План практичного заняття*

1. Навчання через створення ігор та анімацій.

## **Модуль 6. Вимірювання результатів інформатичної галузі.**

*Час за робочою навчальною програмою – 4 години*

**Тема 1. Розробка інструментів оцінювання** (лекційне – 2 години)

*План лекційного заняття*

1. Формувальне та підсумкове оцінювання.
2. Особливості конструювання діагностувальних та підсумкових робіт.

**Тема 2. Створення індивідуальних освітніх траєкторій** (практичне – 2 години)

*План практичного заняття*

1. Аналіз освітніх даних та адаптація навчальних планів.

### III. РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗА ВИДАМИ ДІЯЛЬНОСТІ

| <i>Назви тем</i>                                                                                                                                                               | <i>Кількість годин</i> |                       |              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|-----------------------|--------------|
|                                                                                                                                                                                | <i>Лекція</i>          | <i>Практ. заняття</i> | <i>Разом</i> |
| <b>Інтеграційно-мотиваційне заняття</b>                                                                                                                                        |                        | <b>1</b>              | <b>1</b>     |
| <i>Тема 1. Реєстрація учасників. Ознайомлення з програмою модуля. Формування очікувань учасників</i>                                                                           |                        | 1                     |              |
| <b>Модуль 1. Створення та адаптація навчальних програм відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти, враховуючи компетентнісний потенціал учнів 7-9 класів.</b> | <b>1</b>               | <b>3</b>              | <b>4</b>     |
| <i>Тема 1. Аналіз модельних навчальних програм НУШ</i>                                                                                                                         | 1                      |                       |              |
| <i>Тема 2. Перехід від модельної навчальної програми до навчальної програми та календарно-тематичного планування</i>                                                           |                        | 1                     |              |
| <i>Тема 3. Розробка авторських дидактичних матеріалів</i>                                                                                                                      |                        | 2                     |              |
| <b>Модуль 2 Штучний інтелект у навчанні</b>                                                                                                                                    | <b>2</b>               | <b>4</b>              | <b>6</b>     |
| <i>Тема 1. Основи ШІ: можливості та виклики</i>                                                                                                                                | 2                      |                       |              |
| <i>Тема 2. Практичне застосування ШІ в освітньому процесі</i>                                                                                                                  |                        | 2                     |              |
| <i>Тема 3. Створення інтерактивних уроків з використанням ШІ</i>                                                                                                               |                        | 2                     |              |
| <b>Модуль 3. Адаптація інформатики до викликів НУШ</b>                                                                                                                         | <b>2</b>               | <b>2</b>              | <b>4</b>     |
| <i>Тема 1. Цифрова компетентність учнів та вчителів</i>                                                                                                                        | 2                      |                       |              |
| <i>Тема 2. Безпека та етика в цифровому середовищі</i>                                                                                                                         |                        | 2                     |              |
| <b>Модуль 4. Нові підходи до викладання інформатики</b>                                                                                                                        | <b>1</b>               | <b>4</b>              | <b>5</b>     |
| <i>Тема 1. Інноваційні педагогічні методи</i>                                                                                                                                  | 1                      |                       |              |
| <i>Тема 2. Проєктно-орієнтоване навчання в інформатиці</i>                                                                                                                     |                        | 2                     |              |
| <i>Тема 3. Використання робототехніки та інтернету речей у навчальному процесі</i>                                                                                             |                        | 2                     |              |
| <b>Модуль 5. Інструменти та технології викладання</b>                                                                                                                          | <b>2</b>               | <b>4</b>              | <b>6</b>     |
| <i>Тема 1. Використання віртуальних та доповнених реальностей (VR/AR) в освіті</i>                                                                                             | 2                      |                       |              |

|                                                                |           |           |           |
|----------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|
| <i>Тема 2. Програмування в середовищі Python та Scratch</i>    |           | 4         |           |
| <b>Модуль 6. Вимірювання результатів інформатичної галузі.</b> | <b>2</b>  | <b>4</b>  | <b>6</b>  |
| <i>Тема 1. Розробка інструментів оцінювання</i>                | 2         |           |           |
| <i>Тема 2. Створення індивідуальних освітніх траєкторій</i>    |           | 4         |           |
| <b>Всього</b>                                                  | <b>10</b> | <b>20</b> | <b>30</b> |