КЛАСИЧНИЙ ПРИВАТНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра педагогіки та управління закладом освіти

СИЛАБУС

навчальної дисципліни

ПП 2. Сучасні освітні технології

2026 - 2027 навчальний рік

Викладач	Облєс Ірина Ігорівна, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри педагогіки та управління закладом освіти
Контактний телефон	+ 38(050)578-80-88
Ідентифікатор та код доступу (Zoom / Google Meet)	627-221-2202, код доступу 902114
E-mail:	obirig@gmail.com
Сторінка курсу на сайті підтримки навчальних програм КПУ	http://www.zhu.edu.ua/cpu_edu/course/view.php?id=549
Консультації	Консультації проводяться в дистанційному режимі за попереднім погодженням із викладачем через месенджери або електронну пошту

ІНФОРМАЦІЯ ПРО НАВЧАЛЬНУ ДИСЦИПЛІНУ

Рівень вищої освіти	Другий (магістерський)	
Галузь знань	А Освіта	
Спеціальність	А1 Освітні науки	
Освітня програма	Педагогіка вищої школи	
Форма навчання	Очна (денна), заочна	
Мова викладання	Українська	
Курс (рік навчання), семестр	Курс 1, семестр 1	
Цикл підготовки	Професійної підготовки	
Статус дисципліни	Обов'язкова	
Обсяг дисципліни	Кількість кредитів ECTS	4
	Загальна кількість годин	120
	Аудиторних годин	42
	Лекції	18
	Практичні	24
	Самостійна робота	78
Форма контролю	Екзамен	
Попередні компоненти (Пререквізити)	-	
Паралельні та подальші компоненти (Постреквізити)	Паралельні: ЗП 1 Інформаційні технології в освіті, ПП 1 Еволюція педагогічних теорій, концепцій та практик, ПП 3 Педагогічна майстерність, ПП 5 Моделювання освітнього процесу, Подальші: П 1 Переддипломна практика	

МЕТА, ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Мета навчальної дисципліни

сформувати здатність добирати, обґрунтовувати, проєктувати й застосовувати сучасні освітні технології у викладанні в закладах вищої освіти з урахуванням освітніх цілей, змісту навчання та потреб здобувачів

Завдання навчальної дисципліни:

- розкрити сутність і методологічні засади сучасних освітніх технологій у вищій школі;
- ознайомити з інтерактивними, кооперативними, проблемно-орієнтованими технологіями, методом case-study, змішаним навчанням і технологією «перевернутого класу»;
- сформувати вміння добирати та проєктувати освітні технології відповідно до мети навчання, змісту дисципліни й потреб здобувачів;
- навчити застосовувати інструменти штучного інтелекту та промпт-інжиніринг для підготовки освітнього контенту й критично перевіряти його;
- розвинути вміння проєктувати ігрові навчальні завдання та оцінювати доцільність використання VR/AR і симуляцій у вищій освіті.

У результаті вивчення дисципліни студенти повинні знати:

- сутність і методологічні засади сучасних освітніх технологій;
- особливості інтерактивного, кооперативного та проблемно-орієнтованого навчання, методу case-study;
- принципи змішаного навчання й технології «перевернутого класу»;
- можливості та обмеження використання штучного інтелекту й промпт-інжинірингу для створення освітнього контенту;
- дидактичні можливості гейміфікації, VR/AR і симуляційного навчання.

Після вивчення дисципліни студенти повинні вміти:

- добирати освітні технології відповідно до мети навчання, змісту дисципліни та потреб здобувачів;
- розробляти фрагменти занять із використанням інтерактивного, проблемного, змішаного навчання або технології «перевернутого класу»;
- формулювати промпти, створювати за допомогою ШІ навчальні матеріали та перевіряти їхню точність і доречність;
- проєктувати навчальні завдання з елементами гейміфікації;
- оцінювати доцільність використання VR/AR і симуляцій для досягнення навчальних цілей.

КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА ПРОГРАМНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

Інтегральна компетентність

Здатність розв’язувати проблеми, задачі дослідницького та/або інноваційного характеру у сфері освітніх наук.

Загальні компетентності

ЗК 3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК 11. Здатність генерувати нові ідеї (креативність), виявляти ініціативу та адаптуватися до нових ситуацій в професійній діяльності в умовах динамічних змін сучасного освітнього середовища.

Спеціальні (фахові) компетентності

СК 2. Здатність застосовувати та розробляти нові підходи до вирішення задач дослідницького та/або інноваційного характеру в сфері освіти й педагогіки.

СК 5. Здатність розробляти і реалізовувати нові освітні інструменти, проєкти та інтегрувати їх в освітнє середовище закладу освіти.

СК 8. Здатність інтегрувати знання у сфері освіти/педагогіки та розв'язувати складні задачі у мультидисциплінарних та міждисциплінарних контекстах.

СК 9. Здатність до використання сучасних інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій у освітній та дослідницькій діяльності.

СК 10. Здатність до проєктування, впровадження та управління інноваційними освітніми системами, процесами й технологіями, зокрема цифровими інструментами та системами штучного інтелекту в освітньому процесі.

Програмні результати навчання:

РН 2. Використовувати сучасні цифрові технології і ресурси у професійній, інноваційній та дослідницькій діяльності.

РН 6. Розробляти та реалізовувати інноваційні й дослідницькі проєкти у сфері освіти/педагогіки та міждисциплінарного рівня із дотриманням правових, соціальних, економічних, етичних норм.

РН 7. Створювати відкрите освітньо-наукове середовище, сприятливе для здобувачів освіти та спрямоване на забезпечення результатів навчання.

РН 8. Розробляти і викладати освітні курси в закладах вищої освіти, використовуючи методики, інструменти і технології, необхідні для досягнення поставлених цілей.

РН 12. Проектувати інноваційні моделі організації освітнього процесу, розробляти сучасні методики навчання та інтегрувати технологічні рішення для оптимізації аудиторної та самостійної роботи здобувачів освіти.

ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Розділ 1. Інтерактивні та змішані технології навчання

Тема 1. Класифікація та методологічні засади сучасних освітніх технологій у вищій школі

Тема 2. Інтерактивні та кооперативні технології навчання у студентських групах

Тема 3. Проблемне навчання та технології Case-study у підготовці фахівців

Тема 4. Концепція змішаного навчання: ротаційні та адаптивні моделі

Тема 5. Технологія «перевернутого класу» та її дидактичні можливості

Розділ 2. Цифрові технології, штучний інтелект і гейміфікація у викладанні

Тема 6. Інструменти штучного інтелекту та LLM у конструюванні освітнього контенту

Тема 7. Промпт-інжиніринг для моделювання освітніх сценаріїв та лекцій

Тема 8. Гейміфікація та ігрові технології в освітньому процесі ЗВО

Тема 9. Віртуальна та доповнена реальність в освіті та симуляційне навчання

ФОРМИ КОНТРОЛЮ ТА ОЦІНЮВАННЯ

Контроль результатів навчання та рівня сформованості компетентностей здобувачів здійснюється на засадах прозорості та академічної доброчесності відповідно до Положення про критерії оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти у Класичному приватному університеті. http://virtuni.education.zp.ua/info_cpu/node/5478

У процесі вивчення навчальної дисципліни використовуються такі види контролю:

1. **Поточний контроль:** здійснюється протягом семестру та охоплює виконання практичних завдань за темами дисципліни й проходження трьох тематичних тестів. Практичні завдання дають змогу оцінити, як здобувачі добирають і застосовують освітні технології, а тести – наскільки вони засвоїли теоретичний матеріал.

2. **Семестровий (підсумковий) контроль:**

проводиться у формі **екзамену** та передбачає виконання підсумкового тесту за матеріалом усіх розділів навчальної дисципліни.

Особливість оцінювання: всі види поточного і семестрового контролю оцінюються викладачем за **100-бальною шкалою**.

Для оцінювання студентів використовується система накопичування балів. Згідно з «Положенням про організацію освітнього процесу в КПУ» підсумкова оцінка з дисципліни виставляється за 100-бальною шкалою з наступним переведенням у національну шкалу та шкалу ECTS.

Загальний підсумковий бал за дисципліну (за 100-бальною шкалою) формується як середньозважена величина на основі всіх поточних і підсумкових оцінок здобувача, отриманих протягом семестру, з урахуванням питомої ваги кожного виду діяльності.

Підсумковий бал = ($B_1 \times k_1$) + ($B_2 \times k_2$) +… +($B_n \times k_n$) + ($B_{екз.} \times k_{екз.}$)

де:

B_1, B_2, B_3,...., B_n – бали за виконання завдань поточного контролю на практичних (семінарських) заняттях, самостійної та індивідуальної роботи, виставлений за 100-бальною шкалою; $k_1, k_2, k_3,...., k_n$ – вагові коефіцієнти відповідного виду контролю;

$B_{екз.}$ – бал за підсумковий семестровий контроль (екзамен), виставлений за 100-бальною шкалою *(за наявністю)*; $k_{екз.}$ – ваговий коефіцієнт підсумкового семестрового контролю (екзамену).

Сума вагових коефіцієнтів поточного та підсумкового контролю дорівнює 1

$k_1 + k_2 + k_3 + ... + k_n + k_{екз.} = 1$

Структура компонентів оцінювання та їх питома вага

Види навчальної діяльності здобувача	Теми	Шкала оцінювання завдання	Ваговий коеф.	Питома вага у загальній оцінці
Порівняння освітніх технологій та обґрунтування їх добору	1	100	0,05	5
Проєктування інтерактивної або кооперативної роботи студентської групи	2	100	0,05	5
Розроблення проблемного завдання або кейсу	3	100	0,05	5
Проєктування заняття за моделлю змішаного навчання або «перевернутого класу»	4–5	100	0,05	5
Перевірка й доопрацювання навчального матеріалу, створеного за допомогою ШІ	6	100	0,05	5
Складання промпту для освітнього сценарію або лекційного матеріалу	7	100	0,05	5
Розроблення фрагмента заняття з елементами гейміфікації	8	100	0,05	5
Обґрунтування застосування VR/AR або симуляційного навчання	9	100	0,05	5
Тест за темами 1–3	1–3	100	0,10	10
Тест за темами 4–5	4–5	100	0,10	10
Тест за темами 6–9	6–9	100	0,10	10
Екзамен	1–9	100	0,30	30
Разом			**1,00**	**100**
Додаткові досягнення з навчальної дисципліни (за наявністю) Результати науково-дослідної діяльності здобувача, зокрема за такі активності: – участь у предметних олімпіадах, конкурсах студентських наукових робіт з навчальної дисципліни; – участь у засіданнях наукових гуртків, зокрема в обговореннях у форматі круглих столів, присвячених актуальним темам з навчальної дисципліни; публікації результатів досліджень у вигляді наукових статей, тез доповідей, а також виступи на наукових конференціях.		**До 10 балів**		

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

100-бальна система	шкала ЄКТС	Національна шкала	Характеристика вимог та критеріїв оцінювання
90–100	A	Відмінно	Здобувач демонструє системні знання сучасних освітніх технологій, критично аналізує їхні можливості й обмеження. Самостійно та переконливо обґрунтовує вибір технології, розробляє логічний сценарій її застосування у вищій школі.
82–89	B	Добре	Здобувач добре володіє матеріалом і фаховою термінологією. Правильно добирає технологію та обґрунтовує її застосування. Практичні завдання виконані повно; можливі незначні неточності.
75–81	C	Добре	Здобувач засвоїв основний матеріал і може застосувати його до типових педагогічних завдань. Запропоноване рішення загалом правильне, однак аналіз або обґрунтування недостатньо глибокі.
67–74	D	Задовільно	Здобувач розуміє основні поняття, виконує завдання за зразком, але допускає помилки в поясненні вибору технології та її зв'язку з метою заняття. Для практичного застосування знань потребує допомоги викладача.
60–66	E	Задовільно	Здобувач володіє мінімально необхідними знаннями, проте відповіді й практичні роботи неповні та поверхові. Є суттєві неточності, хоча загальне розуміння теми збережене.
35–59	FX	Незадовільно	Знання здобувача фрагментарні. Практичне завдання виконано частково або з помилками, що заважають застосувати запропоноване рішення. Потрібне повторне складання контрольного заходу.
1–34	F	Незадовільно	Здобувач не продемонстрував мінімально необхідних знань і вмінь або не виконав завдань, потрібних для досягнення результатів навчання. Потрібне повторне вивчення дисципліни.

ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ: 100-БАЛЬНА, НАЦІОНАЛЬНА ТА ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка за шкалою ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проєкту (роботи), практики	для заліку
90-100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
75-81	C		
67-74	D	задовільно	
60-66	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

ПОЛІТИКА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Політика щодо термінів виконання завдань та перескладання	З огляду на безпекову ситуацію, повітряні тривоги та перебої з електропостачанням, освітній процес базується на принципах гнучкості та академічної підтримки. Усі завдання виконуються здобувачами в асинхронному режимі без застосування штрафних санкцій чи зниження балів за порушення первинних термінів, якщо затримка зумовлена об'єктивними обставинами непереборної сили. Здавання та перескладання пропущених завдань чи тем здійснюється у зручному для студента темпі протягом семестру за погодженням із викладачем без будь-яких обмежень.
Політика академічної доброчесності	Здобувачі освіти зобов'язані неухильно дотримуватись принципів академічної доброчесності під час виконання усіх видів навчальної, наукової та творчої діяльності. Порушеннями академічної доброчесності вважаються: академічний плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво, необ'єктивне оцінювання та академічне шахрайство. Здобувачам освіти забороняється вдаватися до будь-яких форм академічного шахрайства, зокрема: використовувати під час контрольних заходів заборонені матеріали або технічні засоби; посилатися на джерела, які не використовувались у роботі; здавати роботи з однаковим змістом, підготовлені різними особами. У разі встановлення порушення академічної доброчесності до здобувача освіти можуть бути застосовані такі заходи академічної відповідальності, як повторне проходження оцінювання (контрольна робота, екзамен, залік тощо), повторне вивчення відповідного освітнього компонента або відрахування з університету.
Політика щодо відвідування занять в умовах воєнного стану	Відвідування навчальних занять здобувачами вищої освіти є обов'язковим відповідно до затвердженого розкладу. *Організація освітнього процесу в умовах загрози та повітряних тривог* У разі включення сигналу «Повітряна тривога» під час проведення занять у режимі реального часу (Zoom / Google Meet) або перебування в приміщеннях Університету, проведення синхронного заняття негайно припиняється, а всі учасники освітнього процесу зобов'язані перейти до укриттів. Навчальне заняття, перерване через сигнал «Повітряна тривога» або яке не відбулося через її тривалість, автоматично переводиться в асинхронний режим. Відсутність здобувача освіти на синхронній конференції під час повітряної тривоги, відсутності електроенергії або зв'язку не є підставою для виставлення заборгованості чи зниження підсумкової оцінки, за умови опрацювання навчального матеріалу та виконання завдань в асинхронному режимі. *Застосування дистанційних технологій та форс-мажорних обставин* У разі переходу університету або його окремих структурних підрозділів на навчання із використанням дистанційних технологій через безпекову ситуацію чи інші форс-мажорні обставини, освітній процес регулюється «*Положенням про організацію освітнього процесу здобувачів вищої освіти з використанням дистанційних технологій при обмежені або відсутності фізичного відвідування закладів освіти здобувачами з причин непереборної сили (природні катаклізми, заходи карантинного порядку та інші форс-мажорні обставини) в «Класичному приватному університеті»*. Формат участі у дистанційних заняттях адаптується до поточних технічних можливостей та умов безпеки здобувачів і викладачів.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

Базова

1. Бех І. Принципи інноваційної освіти. Освіта і управління. 2005. Т. 8, № 3–4. С. 7–20.
2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : підручник. 2-ге вид., допов. Київ : Академвидав, 2012.
3. Пєхота О. М. (ред.). Освітні технології : навчально-методичний посібник. Київ : А.С.К., 2001. 255 с.
4. Чепіль М. М., Дудник Н. З. Педагогічні технології : навчальний посібник. Київ : Академвидав, 2012. 222 с.
5. Choi-Lundberg D. L., Butler-Henderson K., Harman K., Crawford J. A systematic review of digital innovations in technology-enhanced learning designs in higher education. Australasian Journal of Educational Technology. 2023. Vol. 39, no. 3. P. 133–162. https://doi.org/10.14742/ajet.7615
6. McCarthy S., Palmer E. Defining an effective approach to blended learning in higher education: A systematic review. Australasian Journal of Educational Technology. 2023. Vol. 39, no. 2. P. 98–114. https://doi.org/10.14742/ajet.8489
7. Miao F., Cukurova M. *AI* Competency Framework for Teachers. Paris : UNESCO, 2024. https://doi.org/10.54675/ZJTE2084
8. Miao F., Holmes W. Guidance for Generative AI in Education and Research. Paris : UNESCO, 2023.
9. Poupard M., Larrue F., Sauzéon H., Tricot A. A systematic review of immersive technologies for education: Learning performance, cognitive load and intrinsic motivation. British Journal of Educational Technology. 2025. Vol. 56, no. 1. P. 5–41. https://doi.org/10.1111/bjet.13503
10. Triantafyllou S. A., Georgiadis C., Sapounidis T. Gamification in education and training: A literature review. International Review of Education. 2025. Vol. 71. P. 483–517. https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8

Допоміжна

11. Алексюк А. М. Педагогіка вищої школи: курс лекцій. Модульне навчання : навчальний посібник. Київ : ІСДО, 1993. 220 с.
12. Наволокова Н. П. Енциклопедія педагогічних технологій та інновацій. 2-ге вид. Харків : Основа, 2012. 176 с.
13. Падалка О. С., Нісімчук А. М., Смолюк І. О., Шпак О. Т. Педагогічні технології : навчальний посібник. Київ : Українська енциклопедія, 1995. 252 с.
14. Старовойт С. Технологізація освітнього процесу в Україні. Рідна школа. 2008. № 1–2. С. 54–56.

ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ В ІНТЕРНЕТІ

1. UNESCO. Guidance for generative AI in education and research. URL: https://www.unesco.org/en/articles/guidance-generative-ai-education-and-research
2. UNESCO. AI competency framework for teachers. URL: https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-teachers
3. Choi-Lundberg D. L. та ін. A systematic review of digital innovations in technology-enhanced learning designs in higher education. URL: https://ajet.org.au/index.php/AJET/article/view/7615
4. McCarthy S., Palmer E. Defining an effective approach to blended learning in higher education: A systematic review. URL: https://ajet.org.au/index.php/AJET/article/view/8489
5. Triantafyllou S. A. та ін. Gamification in education and training: A literature review. URL: https://doi.org/10.1007/s11159-024-10111-8
6. Poupard M. та ін. *A systematic review of immersive technologies for education*. URL: https://doi.org/10.1111/bjet.13503