

Товариство з обмеженою відповідальністю «Всеосвіта»

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказом директора ТОВ «Всеосвіта»

№ 21 від 27 липня 2026 р.

Іван ЛИТВИНЕНКО



ПРОГРАМА

підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників для роботи у закладах освіти (за видом «вебінар»)

«КОНСТРУКТОР ВПРАВ ВСЕОСВІТИ: ВІД ІДЕЇ ДО ГОТОВОГО ІНТЕРАКТИВНОГО ЗАВДАННЯ»

Розробник(и): ТОВ «Всеосвіта» та Ілона Саксонік, сертифікована вчителька початкових класів, тренерка практичного курсу "Перезавантаження НУШ: 1-4 кл.", співавторка наукової роботи у галузі "Менеджмент освіти" на тему: "Освітній процес здобувачів початкової освіти в укритті та підземних школах", авторка педагогічних статей, освітня TikTok блогерка.

Напрямок підвищення кваліфікації: розвиток предметно-методичної, інформаційно-цифрової та інноваційної компетентностей; розробка цифрового дидактичного контенту; гейміфікація освітнього процесу та впровадження інтерактивних технологій для подолання освітніх втрат і підвищення мотивації здобувачів освіти відповідно до концепції НУШ.

Розроблено: програму укладено відповідно до сучасної державної освітньої політики, Концепції Нової української школи (НУШ), законів України «Про освіту», «Про повну загальну середню освіту», а також на основі Наказу Міністерства освіти і науки України від 3 червня 2026 року «Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності».

Термін дії програми: постійно

© ТОВ «Всеосвіта», 2026.

м. Київ – 2026

1. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми: сучасний освітній процес вимагає від педагога гнучкості, візуалізації навчального матеріалу та гейміфікації. Розділ «Вправи» від «Всеосвіти» — це потужний конструктор для створення інтерактивних завдань, карт пам'яті, кросвордів, тренажерів та ігрових режимів. Інструмент дозволяє педагогу за кілька хвилин адаптувати будь-який навчальний матеріал під формати дистанційного, змішаного чи очного навчання, формувати унікальні бази завдань, відстежувати прогрес учнів та залучати їх до навчання без психологічного тиску та рутини.

Цільова група: педагогічні та науково-педагогічні працівники закладів загальної середньої, дошкільної, позашкільної, професійної (професійно-технічної) та фахової передвищої освіти, вчителі-предметники, вихователі, методисти, керівники закладів освіти, розробники освітнього контенту.

Обсяг (тривалість): 2 години / 0,06 кредиту ЄКТС.

Особливості реалізації програми: програма реалізується у формі короткострокового інтенсивного дистанційного навчання (вебінару). Зміст має виражену практичну спрямованість і орієнтований на опанування функціоналу розділу «Вправи» на платформі «Всеосвіта» з подальшим використанням на уроках.

Вид підвищення кваліфікації: навчання за програмою підвищення кваліфікації (участь у вебінарі).

Форма (форми) підвищення кваліфікації: дистанційна.

Мета підвищення кваліфікації: сформувати в освітян практичні навички створення, налаштування та застосування інтерактивних дидактичних матеріалів у розділі «Вправи» на платформі «Всеосвіта»; навчити ефективно використовувати різноманітні механіки завдань для підвищення пізнавальної активності здобувачів освіти та організації оперативної перевірки знань.

Завдання підвищення кваліфікації:

- 1) ознайомити з можливими типами та механіками інтерактивних вправ у розділі «Вправи» на платформі «Всеосвіта»;
- 2) навчити алгоритму створення власної інтерактивної вправи «з нуля» та використання готового каталогу;
- 3) розкрити методичні прийоми гейміфікації уроку за допомогою інтерактивних завдань;
- 4) продемонструвати можливості аналітики, відстеження системних результатів та роботи з кабінетом учня/вчителя;
- 5) надати практичні рекомендації щодо використання конструктора для подолання освітніх втрат і самостійної роботи учнів.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться: За професійним стандартом «Вчитель закладу загальної середньої освіти» (наказ МОН № 1225 від 29.08.2024) професійні: А2. Предметно-методична компетентність; А3. Інформаційно-цифрова компетентність; Г2. Організаційна компетентність; Г3. Оцінювально-аналітична компетентність; Д1. Здатність до навчання впродовж життя;

За професійним стандартом «Вихователь закладу дошкільної освіти» (наказ Мінекономіки № 620-21 від 19.10.2021) професійні: А2. Організаційна; А4. Предметно-методична; Б2. Проектувальна; Г1. Здатність до навчання впродовж життя; Г2. Інформаційно-комунікаційна;

За професійним стандартом «Керівник (директор) закладу загальної середньої освіти» (наказ Мінекономіки № 967 від 17.09.2021) професійні: Б1. Компетентність забезпечення якості освітньої діяльності; Д1. Інноваційна компетентність; Д3. Інформаційно-цифрова компетентність;

За професійним стандартом «Керівник (директор) закладу дошкільної освіти» (наказ Мінекономіки № 620-21 від 28.09.2021) професійні: В2. Інформаційно-комунікаційна; Б2. Організаційно-методична; А2. Проектувальна; В1. Здатність до навчання впродовж життя.

Очікувані результати підвищення кваліфікації:

- 1) вільне володіння інструментарієм розділу «Вправи» на платформі «Всеосвіта»;
- 2) вміння проектувати та створювати авторські інтерактивні вправи під методичні цілі конкретного уроку чи теми;
- 3) здатність інтегрувати гейміфіковані завдання для активізації пізнавальної діяльності учнів та утримання уваги;
- 4) уміння проводити швидку верифікацію знань і аналізувати статистику виконання завдань здобувачами освіти;
- 5) готовність застосовувати конструктор вправ для організації очного, змішаного та дистанційного навчання.

Документ про підвищення кваліфікації: сертифікат про підвищення кваліфікації встановленого зразка, виданий ТОВ «Всеосвіта» згідно з Постановою КМУ № 800 та верифікований на Державній інформаційно-комунікаційній системі підтримки організації, забезпечення та реалізації професійного розвитку педагогічних та/або науково-педагогічних працівників «Вектор».

2. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Програмою передбачено системний розбір функціонала розділу «Вправи» від «Всеосвіти». Слухачі ознайомляться з видами інтерактивних завдань, покроковим алгоритмом їх створення, методами поширення та аналітики результатів. Самостійна робота передбачає опрацювання додаткових матеріалів та презентацій вебінару.

Зміст програми складається з **1** модуля та **2** взаємопов'язаних тем. Кількість годин, що відводиться на засвоєння змісту Програми, складає: **2** год, з них: **1** год — лекційні заняття (вебінар), **1** год — практична робота (розбір кейсів).

Навчально-тематичний план

Назва навчальних тем	Лекції (год)	Практичні заняття (год)	Самостій на робота (год)	Контрольні заходи (год)	Усього (год)
МОДУЛЬ 1. Конструктор «Вправи» на «Всеосвіті»: проектування, гейміфікація та аналітика					
Тема 1.1. Огляд інструменту «Вправи»: типи завдань, створення та методичні можливості інтерактивного контенту.	1	—	—	—	1

Назва навчальних тем	Лекції (год)	Практичні заняття (год)	Самостій на робота (год)	Контрольні заходи (год)	Усього (год)
Тема 1.2. Практикум зі створення вправи: від конструктора до організації роботи з учнями та аналізу результатів.	-	1	—	—	1
<i>Разом за модулем</i>	1	1	—	—	1
УСЬОГО	1	1	—	-	2

3. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

МОДУЛЬ 1. . Конструктор «Вправи» на «Всеосвіті»: проектування, гейміфікація та аналітика.

Тема 1.1. Огляд інструменту «Вправи»: типи завдань, створення та методичні можливості інтерактивного контенту.

Аналіз розділу «Вправи» на «Всеосвіті» як мультифункціонального онлайн-інструменту педагога. Види та типи вправ (вибір відповіді, класифікація, встановлення послідовності, заповнення пропусків, відкриті питання тощо). Методичні переваги використання інтерактивних тренажерів на різних етапах уроку: від актуалізації опорних знань до узагальнення матеріалу та подолання освітніх втрат. Можливості гейміфікації: візуальне оформлення, звукові ефекти, часові обмеження та миттєвий зворотний зв'язок для учнів.

Тема 1.2. Практикум зі створення вправи: від конструктора до організації роботи з учнями та аналізу результатів.

Покроковий алгоритм роботи з конструктором вправ: додавання медиафайлів (зображень, текстових підказок), налаштування рівня складності та параметрів проходження. Організація доступу для здобувачів освіти: генерація посилань, QR-кодів, інтеграція у віртуальні кабінети та електронні щоденники. Режими проходження (самостійна робота, флеш-картки, командні змагання чи фронтальна перевірка). Збір аналітики: перегляд статистики результатів кожного учня, виявлення типових помилок та оцінювання динаміки засвоєння теми.

Орієнтовний перелік питань для самостійного опрацювання.

1. Як інтегрувати інтерактивні вправи в розробку уроків для роботи в дистанційному чи змішаному форматі?
2. Які типи завдань у конструкторі «Вправи» є найбільш ефективними для розвитку критичного мислення та візуального сприйняття в учнів НУШ?
3. Як за допомогою автоматизованої статистики у розділі «Вправи» виявляти та коригувати освітні втрати з конкретної теми?

4. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Нормативно-правові документи

1. Закон України «Про освіту» URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 14.07.2026).
2. Закон України «Про повну загальну середню освіту» URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20> (дата звернення: 14.07.2026).

3. Постанова Кабінету Міністрів України «Про затвердження Державного стандарту базової середньої освіти» URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF> (дата звернення: 14.07.2026).
4. Наказ Міністерства освіти і науки України «Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності» URL: <https://vse.ee/dewj> (дата звернення: 14.07.2026).
5. Наказ Міністерства освіти і науки України «Про затвердження професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти» URL: <https://mon.gov.ua/> (дата звернення: 14.07.2026).

Основна література:

1. Європейська рамка цифрової компетентності педагогів (DigCompEdu) / за ред. К. Пунії та ін. Люксембург : Офіс публікацій Європейського Союзу, 2017. URL: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en (дата звернення: 14.07.2026).
2. Опис рамки цифрової компетентності педагогічних і науково-педагогічних працівників / Міністерство цифрової трансформації України. Київ, 2021. URL: https://osvita.diia.gov.ua/uploads/0/2622-ramka_cifrovoi_kompetentnosti_pedagogicnih_j_naukovo_pedagogicnih.pdf (дата звернення: 14.07.2026).
3. Морзе Н. В., Барна О. В. Моделювання сучасного уроку засобами цифрових технологій : навч.-метод. посіб. Київ, 2023. 144 с.

Додаткова література:

1. Розділ «Вправи» на платформі «Всеосвіта» : електронний освітній ресурс / ТОВ «Всеосвіта». URL: <https://vseosvita.ua/learning> (дата звернення: 14.07.2026).
2. Портал Нової української школи : інформ. ресурс. URL: <https://nus.org.ua/> (дата звернення: 14.07.2026).
3. Дія.Освіта : національна ед'ютейнмент-платформа / Міністерство цифрової трансформації України. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/> (дата звернення: 14.07.2026).