

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

Проектна технологія в умовах закладу освіти



ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ

ЗАТВЕРДЖУЮ

В. о. декана факультету соціальної
педагогіки та психології

О. В. Пономаренко



2025 р.

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
Проектна технологія в умовах закладу освіти

підготовки магістрів
денної форм здобуття освіти
блоку освітніх компонентів вільного вибору студента в межах спеціальності

освітньо-професійна програма «Початкова освіта»
спеціальності 013 Початкова освіта
галузі знань 01 Освіта / Педагогіка

ВИКЛАДАЧ: Вахняк Н. В., кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дошкільної та початкової освіти

Обговорено та ухвалено
на засіданні кафедри дошкільної та
початкової освіти

Протокол № 1 від «27» серпня 2025 р.
Завідувач кафедри
дошкільної та початкової освіти

Погоджено
Гарант освітньо-професійної програми

Л. О. Сущенко

Л. О. Сущенко

2025 рік



Зв'язок з викладачем: *Viber, телеграм (068-063-49-10)*

E-mail: *nadiy2022.v@gmail.com*

Сезн ЗНУ повідомлення: *Moodle (форум курсу, приватні повідомлення)*

Телефон: *068-063-49-10*

Інші засоби зв'язку: *nadiy2022.v@gmail.com*

Кафедра: *кафедра дошкільної та початкової освіти, VIII к., ауд. 103*

1. Опис навчальної дисципліни

Метою навчальної дисципліни «Проектна технологія в умовах закладу освіти» є забезпечити здобувачів магістерського рівня теоретичними знаннями і практичними навичками з організації проектної діяльності в закладах освіти з урахуванням сучасних освітніх тенденцій; сформувати висококваліфікованих педагогів, які вміють впроваджувати проектні технології, ініціювати інновації та ефективно співпрацювати з усіма учасниками освітнього процесу.

Вивчення курсу спрямовано на розв'язання таких завдань: Формування у студентів системних знань про методологічні основи проектної технології та їх практичне застосування в діяльності сучасного закладу освіти з використанням цифрових технологій та онлайн-інструментів; розвиток умінь критично аналізувати та осмислювати концептуальні засади, цілі, завдання й принципи проектної діяльності як інноваційного інструменту освітнього процесу; розширення педагогічного кругозору здобувачів щодо створення та впровадження концепції розвитку закладу освіти на основі сучасних форм проектної діяльності, творчих методів проектування та педагогічних технологій; вироблення практичних навичок організації проектної діяльності дітей на різних її етапах із застосуванням принципів дитиноцентризму, розвивального навчання, особистісно-орієнтованого підходу та суб'єкт-суб'єктної взаємодії; розвиток умінь здійснювати психолого-педагогічний супровід дітей з особливими освітніми потребами та їхніх родин у процесі реалізації проектних завдань, забезпечуючи інклюзивність освітнього середовища; формування професійної компетентності педагогів у впровадженні проектної технології та моделі управління сучасним закладом освіти на основі проектного підходу, спрямованого на підвищення ефективності освітнього процесу; освоєння методів використання цифрових інструментів, онлайн-платформ і додатків для планування, реалізації та оцінювання проектної діяльності; розвиток умінь інтегрувати традиційні педагогічні методи та інноваційні технології у процес реалізації освітніх проектів; формування здатності до міждисциплінарної та міжпрофесійної співпраці, наставництва та ефективної комунікації з усіма учасниками освітнього процесу; розвиток умінь оцінювати результати проектної діяльності, здійснювати рефлексію та корекцію педагогічної практики на основі аналізу даних і цифрових ресурсів.

Після вивчення дисципліни здобувачі магістерського рівня повинні **знати**: методологічні основи проектної технології та принципи її практичного застосування у сучасному закладі освіти із використанням цифрових технологій та онлайн-інструментів; концептуальні засади, цілі, завдання й принципи організації проектної діяльності як інноваційного інструменту освітнього процесу; сучасні підходи до створення та впровадження концепції розвитку закладу освіти на основі проектної діяльності та творчих методів педагогічного проектування; принципи дитиноцентризму, розвивального навчання, особистісно-орієнтованого підходу та суб'єкт-суб'єктної взаємодії при організації проектної діяльності дітей; психолого-педагогічні особливості роботи з дітьми з особливими освітніми потребами та їхніми родинами, забезпечуючи інклюзивність освітнього середовища; методи використання цифрових інструментів, онлайн-платформ і додатків для планування, реалізації та оцінювання проектної діяльності, а також принципи інтеграції традиційних педагогічних методів та інноваційних технологій у процес реалізації освітніх проектів. Здобувачі освіти мають **вміти**: Планувати та організовувати проектну діяльність дітей на різних етапах її

реалізації, застосовуючи принципи дитиноцентризму та особистісно-орієнтованого підходу; розробляти та впроваджувати концепції розвитку закладу освіти на основі сучасних форм проєктної діяльності та педагогічних технологій; забезпечувати психолого-педагогічний супровід дітей з особливими освітніми потребами та їхніх родин у процесі реалізації проєктних завдань; використовувати цифрові інструменти, онлайн-платформи та додатки для планування, реалізації та оцінювання проєктів та інтегрувати традиційні та інноваційні педагогічні методи у проєктну діяльність.

Паспорт навчальної дисципліни

Нормативні показники	денна форма здобуття освіти	заочна форма здобуття освіти
1	2	
Статус дисципліни	Вибіркова	
Семестр	2-й	
Кількість кредитів ECTS	3	
Кількість годин	90	
Лекційні заняття	12 год	
Практичні заняття	10 год	
Самостійна робота	68 год	
Консультації	Відповідно до запиту здобувачів освіти	
Вид підсумкового семестрового контролю:	Залік	
Посилання на електронний курс у СЕЗН ЗНУ (платформа Moodle)	https://moodle.znu.edu.ua/course/view.php?id=16204	

2. Методи досягнення запланованих освітньою програмою компетентностей і результатів навчання

Компетентності / Результати навчання	Методи навчання	Форми і методи оцінювання
1	2	3
ЗК 1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. ЗК 2. Здатність генерувати нові ідеї (креативність). ЗК 3. Здатність виявляти ініціативу та підприємливість. ЗК 4. Здатність працювати автономно. СК 1. Здатність реалізовувати концептуальні засади, цілі, завдання, принципи функціонування системи освіти в професійній діяльності, усвідомлювати та поцінювати взаємозалежність людей і систем у глобальному світі. СК 3. Здатність застосовувати інформаційно-комунікаційні технології та цифрові сервіси в	Традиційні методи: словесні (лекція, пояснення, розповідь, бесіда, дискусія, обговорення проблемних питань, «круглий стіл»); наочні (ілюстрація (схеми, таблиці), демонстрація, спостереження, використання	Поточні контрольні заходи: виконання практичних завдань, експрес-контроль. Підсумкові контрольні заходи: ІДЗ, залік (тестування

організації освітнього та наукового процесів у сфері початкової освіти. СК 4. Здатність створювати та застосовувати інноваційні технології в навчанні освітніх галузей, визначених у Державному стандарті початкової освіти, в стандартних, нестандартних та невизначених ситуаціях. СК 5. Здатність до педагогічного партнерства в професійній та науковій діяльності, саморозвитку та навчання впродовж життя. СК 6. Здатність управляти освітнім процесом у сфері початкової освіти, що потребує нових стратегічних підходів, з урахуванням аспектів соціальної та етичної відповідальності. СК 9. Здатність до професійно-педагогічної діяльності в інклюзивному середовищі з різними категоріями дітей з особливими освітніми потребами. ПРН 1. Мати спеціалізовані концептуальні знання, що включають сучасні наукові здобутки у сфері професійної діяльності, уміння/навички розв'язання проблем початкової освіти, необхідні для проведення досліджень та/або провадження інноваційної діяльності з метою розвитку нових знань та процедур. ПРН 2. Вільно обговорювати результати професійної діяльності, досліджень та інноваційних проєктів у сфері початкової освіти державною та іноземною мовами усно і письмово. ПРН 3. Створювати інноваційне інформаційно-освітнє середовище початкової школи, адаптувати його до різних умов реалізації освітнього процесу. ПРН 4. Організовувати та управляти освітнім процесом у сфері початкової освіти, налагоджувати співпрацю з різними соціальними інституціями, категоріями фахівців у стандартних, нестандартних та невизначених умовах. ПРН 6. Об'єктивно оцінювати результати діяльності учнів та колективів у сфері початкової освіти, проводити педагогічну експертизу, здійснювати моніторинг власної педагогічної діяльності. ПРН 7. Забезпечувати індивідуальний і диференційований розвиток здобувачів початкової освіти з особливими освітніми потребами відповідно до їхніх можливостей.	наочних посібників, мультимедійних матеріалів); практичні (вправи, практичні завдання, розв'язання педагогічних задач, створення проєктів, дидактичних матеріалів, аналіз ситуацій, моделювання). інтерактивні методи навчання: робота в малих групах, мозковий штурм, метод проєктів, кейс-метод, рольові та ділові ігри, дискусії, інтерактивні презентації, «акваріум», метод «Прес», інтегровані STEAM-завдання тощо.	на CE3H Moodle)
---	--	-------------------------------

3. Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Теоретико-методичні основи та організація проєктної діяльності

Тема 1. Теоретичні засади проєктної технології у закладі освіти.

Сутність проєктної технології як інноваційного освітнього підходу. Історія розвитку методу проєктів. Проєктна технологія у парадигмі сучасної освіти: від знанневого до

компетентнісного підходу. Методологічні основи проєктної технології: діяльнісний, системний, конструктивістський підходи. Зв'язок проєктної діяльності з іншими педагогічними технологіями (STEM, PBL, CLIL тощо). Проєктна діяльність як засіб формування досвіду навчання та розвитку соціальної компетентності. Місце проєктної технології в парадигмі компетентнісного навчання та Концепції НУШ. Проєктна діяльність у контексті освіти для сталого розвитку.

Тема 2. Типологія та моделі освітніх проєктів.

Класифікація освітніх проєктів за змістом і метою. Класифікація проєктів за масштабом, тривалістю, кількістю учасників: короткострокові, середньострокові, довготривалі, міні- та макропроєкти. Локальні, регіональні, міжнародні та міжшкільні проєкти. Особливості змістового наповнення кожного типу проєкту. Психолого-педагогічні особливості організації різних типів проєктів. Принципи, функції проєктної технології. Мережеві форми реалізації проєктів і роль цифрових платформ. Інтегровані STEAM-проєкти як модель міждисциплінарної освіти. Використання Design Thinking у плануванні STEAM-проєктів. Освітній проєкт як форма педагогічного дизайну та реалізації інновацій у школі.

Тема 3. Структура та етапи реалізації освітнього проєкту.

Логіка та основні етапи освітнього проєкту: від ідеї до рефлексії. Компоненти проєкту: концептуальний, операційний, результативний. Визначення проблеми, мети, гіпотези та критеріїв успіху. М'який старт (Soft Start) як засіб мотивації учнів. Форми організації проєктної діяльності: індивідуальні, групові, колективні та мережеві проєкти. Тайм-менеджмент та планування в проєктній роботі: методи SMART, Gantt, Kanban. Контроль проміжних результатів, управління ризиками та корекція плану. Презентація результатів та рефлексія: оцінка досягнень і обговорення досвіду.

Тема 4. Методика впровадження проєктної технології у закладах освіти.

Психолого-педагогічні особливості учасників проєктної діяльності. Вікові та індивідуальні характеристики учнів як чинники вибору методів. Мотиваційні стратегії та психологічна підтримка командної роботи. Формування позитивного емоційного клімату проєктного середовища. Професійна роль учителя: фасилітатор, наставник, модератор. Методи фасилітації: «мозковий штурм», «шість капелюхів мислення», «карусель ідей». Стратегії підтримки учнів у процесі виконання проєкту. Взаємодія з батьками, громадою та партнерами: педагогіка партнерства. Приклади впровадження проєктної технології на різних освітніх рівнях. Використання результатів учнівських проєктів у шкільному житті та розвитку громади.

Тема 5. Формування ключових компетентностей у проєктній діяльності.

Компетентності XXI століття як результат проєктного навчання (4К-компетентності). Формування навичок самоосвіти, відповідальності та саморегуляції. Підприємницьке мислення як результат участі у проєктах. Цифрова й інформаційна грамотність у контексті створення проєктного продукту. Інтеграція проєктної діяльності у зміст освітніх галузей. Міжпредметні зв'язки як механізм формування комплексних компетентностей. Проєкт як інструмент оцінювання освітніх досягнень. Soft Skills: командна робота, критичне мислення, креативність, управління часом. Вирішення конфліктів і розподіл ролей у групі. Публічна презентація та комунікація результатів проєктів. Практичні приклади тематичних і міждисциплінарних проєктів.

Змістовий модуль 2. Інноваційні виміри проєктної технології в освіті

Тема 6. Методи групової та інтерактивної роботи у проєктному навчанні.

Інтерактивне навчання як основа проєктної діяльності. Поняття інтерактивного навчання та його роль у розвитку учнів. Переваги інтерактивності для формування компетентностей. Групова взаємодія. Види роботи в групах: пари, трійки, четвірки. Переваги командної роботи для розвитку соціальних умінь. Етапи впровадження групової взаємодії. Підходи до створення мікрогруп та розподіл ролей. Формування мікрогруп на основі інтересів і здібностей учнів. Розподіл ролей у групі: лідер, організатор, доповідач, аналітик,



помічник. Стратегії зміни ролей для розвитку різних компетенцій. Інтерактивні методи: колективно-групової роботи, кооперативного навчання, відпрацювання дискусійних питань, ситуаційного моделювання. Інтелектуальні карти та візуалізація ідей. Методика ведення навчального діалогу та обговорення. Правила конструктивного діалогу. Рефлексія та оцінка результатів проєктної діяльності.

Тема 7. Цифрові технології та онлайн-інструменти в проєктному навчанні.

Освітня цифровізація як умова розвитку проєктного навчання. EdTech-підходи та їх вплив на методологію проєктної технології. Інтерактивність та співпраця у цифровому проєктному середовищі. Модель SAMR для інтеграції цифрових інструментів у проєкти. LMS (Google Classroom, Moodle, Teams) як платформи управління проєктами. Онлайн-інструменти для командної роботи: Google Workspace, Miro, Padlet. Цифрові засоби планування та координації проєктів: Trello, Canva. Презентаційні платформи для візуалізації результатів: Genially, Prezi, Powtoon. Цифровий продукт як результат проєктної діяльності. Етика, безпека та авторське право в цифрових проєктах.

Тема 8. Інклюзивний підхід у проєктній діяльності.

Інклюзія як педагогічна умова реалізації проєктної технології. Universal Design for Learning (UDL) у проєктному навчанні. Доступність та рівність можливостей для всіх учнів. Соціальна компетентність та емпатія у командній роботі. Адаптація та диференціація ролей у командних проєктах. Індивідуальні траєкторії участі для учнів з ООП. Психологічна безпека як основа ефективної взаємодії. Асистивні технології для підвищення залученості учнів. Інклюзивні проєкти як засіб громадянської освіти та партнерства.

Тема 9. Оцінювання та рефлексія в проєктній технології.

Роль оцінювання у структурі проєктного циклу. Формувальне оцінювання як моніторинг процесу реалізації проєкту. Підсумкове оцінювання результатів та досягнення цілей. Самооцінювання та взаємооцінювання у командній роботі. Використання рубрик, чек-листів та портфоліо для оцінки проєктів. Цифрові сервіси для збору зворотного зв'язку: Google Forms, Mentimeter. Оцінювання креативності та критичного мислення учнів. Рефлексія як етап педагогічного циклу проєктної технології. Цифрові методи рефлексії: Padlet, Jamboard, блог. Аналітика результатів та корекція майбутньої практики.

Тема 10. Професійна підготовка педагога до проєктної технології.

Проєктна компетентність педагога: знання, навички, цінності. Модель компетентного педагога-новатора: дизайнер, фасилітатор, координатор. Самооцінка готовності до проєктної діяльності. Студентські освітні проєкти як практика застосування знань. Організація проєктів у співпраці зі школами та громадами. Розвиток автономності та відповідальності здобувачів освіти. Наставництво та фасилітація у командній роботі. Методи підтримки творчої динаміки: brainstorming, Design Thinking, World Café. Освітні стартапи як інноваційна форма реалізації проєктів. Презентація та захист проєкту як завершальний етап підготовки.

4. Структура навчальної дисципліни

Вид заняття / роботи	Назва теми	Кількість годин		Згідно з розкладом
		о/д.ф.	з.ф.	
1	2	3	4	5
Змістовий модуль 1. Теоретико-методологічні засади освітнього дизайну				
Лекція 1	<i>Тема. Теоретичні засади проєктної технології у закладі освіти.</i>	2		1 раз на два тижні
Практичне заняття 1	Сутність проєктної технології як інноваційного освітнього підходу. Історія розвитку методу проєктів. Проєктна технологія у парадигмі сучасної освіти: від знаннєвого до компетентнісного підходу.	2		1 раз на два тижні

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Силабус навчальної дисципліни
Освітній дизайн сучасного закладу дошкільної освіти



Самостійна робота*	Методологічні основи проектної технології: діяльнісний, системний, конструктивістський підходи. Зв'язок проектної діяльності з іншими педагогічними технологіями (STEM, PBL, CLIL тощо). Проектна діяльність як засіб формування досвіду навчання та розвитку соціальної компетентності. Місце проектної технології в парадигмі компетентнісного навчання та Концепції НУШ. Проектна діяльність у контексті освіти для сталого розвитку.	6		
Лекція 2	<i>Тема. Типологія та моделі освітніх проектів.</i>	2		1 раз на два тижні
Самостійна робота*	Класифікація освітніх проектів за змістом і метою. Класифікація проектів за масштабом, тривалістю, кількістю учасників: короткострокові, середньострокові, довготривалі, міні- та макропроекти. Локальні, регіональні, міжнародні та міжшкільні проекти. Особливості змістового наповнення кожного типу проекту. Психолого-педагогічні особливості організації різних типів проектів. Принципи, функції проектної технології. Мережеві форми реалізації проектів і роль цифрових платформ. Інтегровані STEAM-проекти як модель міждисциплінарної освіти. Використання Design Thinking у плануванні STEAM-проектів. Освітній проект як форма педагогічного дизайну та реалізації інновацій у школі.	6		
Лекція 3	<i>Тема. Структура та етапи реалізації освітнього проекту.</i>	2		1 раз на два тижні
Практичне заняття 2	Логіка та основні етапи освітнього проекту: від ідеї до рефлексії. Компоненти проекту: концептуальний, операційний, результативний. Визначення проблеми, мети, гіпотези та критеріїв успіху. М'який старт (Soft Start) як засіб мотивації учнів. Форми організації проектної діяльності: індивідуальні, групові, колективні та мережеві проекти. Тайм-менеджмент та планування в проектній роботі: методи SMART, Gantt, Kanban. Контроль проміжних результатів, управління ризиками та корекція плану. Презентація результатів та рефлексія: оцінка досягнень і обговорення досвіду.	2		1 раз на два тижні
Самостійна робота*		6		
Лекція 4	<i>Тема. Методика впровадження проектної технології у закладах освіти.</i>	2		1 раз на два тижні
Практичне заняття 3	Психолого-педагогічні особливості учасників	2		1 раз на два тижні

Самостійна робота*	проектної діяльності. Вікові та індивідуальні характеристики учнів як чинники вибору методів. Мотиваційні стратегії та психологічна підтримка командної роботи. Формування позитивного емоційного клімату проектного середовища. Професійна роль учителя: фасилітатор, наставник, модератор. Методи фасилітації: «мозковий штурм», «шість капелюхів мислення», «карусель ідей». Стратегії підтримки учнів у процесі виконання проєкту. Взаємодія з батьками, громадою та партнерами: педагогіка партнерства. Приклади впровадження проектної технології на різних освітніх рівнях. Використання результатів учнівських проєктів у шкільному житті та розвитку громади.	6		
Самостійна робота*	<i>Тема. Формування ключових компетентностей у проектній діяльності</i> Компетентності XXI століття як результат проектного навчання (4К-компетентності). Формування навичок самоосвіти, відповідальності та саморегуляції. Підприємницьке мислення як результат участі у проєктах. Цифрова й інформаційна грамотність у контексті створення проектного продукту. Інтеграція проектної діяльності у зміст освітніх галузей. Міжпредметні зв'язки як механізм формування комплексних компетентностей. Проєкт як інструмент оцінювання освітніх досягнень. Soft Skills: командна робота, критичне мислення, креативність, управління часом. Вирішення конфліктів і розподіл ролей у групі. Публічна презентація та комунікація результатів проєктів. Практичні приклади тематичних і міжпредметних проєктів.	6		
Змістовий модуль 2. Інноваційні виміри проектної технології в освіті				
Лекція 5	<i>Тема. Методи групової та інтерактивної роботи у проектному навчанні.</i>	2		1 раз на два тижні
Практичне заняття 4	Інтерактивне навчання як основа проектної діяльності. Поняття інтерактивного навчання та його роль у розвитку учнів. Переваги інтерактивності для формування компетентностей. Групова взаємодія. Види роботи в групах: пари, трійки, четвірки. Переваги командної роботи для розвитку соціальних умінь. Етапи впровадження групової взаємодії. Підходи до створення мікрогруп та розподіл ролей. Формування	2		1 раз на два тижні
Самостійна робота *		7		

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Силабус навчальної дисципліни
Освітній дизайн сучасного закладу дошкільної освіти



	мікрогруп на основі інтересів і здібностей учнів. Розподіл ролей у групі: лідер, організатор, доповідач, аналітик, помічник. Стратегії зміни ролей для розвитку різних компетенцій. Інтерактивні методи: колективно-групової роботи, кооперативного навчання, відпрацювання дискусійних питань, ситуаційного моделювання. Інтелектуальні карти та візуалізація ідей. Методика ведення навчального діалогу та обговорення. Правила конструктивного діалогу. Рефлексія та оцінка результатів проектної діяльності.			
Лекція 6	<i>Тема. Цифрові технології та онлайн-інструменти в проектному навчанні.</i>	2		1 раз на два тижні
Практичне заняття 5	Освітня цифровізація як умова розвитку проектного навчання. EdTech-підходи та їх вплив на методологію проектної технології. Інтерактивність та співпраця у цифровому проектному середовищі. Модель SAMR для інтеграції цифрових інструментів у проекти. LMS (Google Classroom, Moodle, Teams) як платформи управління проектами. Онлайн-інструменти для командної роботи: Google Workspace, Miro, Padlet. Цифрові засоби планування та координації проектів: Trello, Canva. Презентаційні платформи для візуалізації результатів: Genially, Prezi, Powtoon. Цифровий продукт як результат проектної діяльності. Етика, безпека та авторське право в цифрових проектах.	2		1 раз на два тижні
Самостійна робота*		7		
Самостійна робота*	<i>Тема. Інклюзивний підхід у проектній діяльності.</i> Інклюзія як педагогічна умова реалізації проектної технології. Universal Design for Learning (UDL) у проектному навчанні. Доступність та рівність можливостей для всіх учнів. Соціальна компетентність та емпатія у командній роботі. Адаптація та диференціація ролей у командних проектах. Індивідуальні траєкторії участі для учнів з ООП. Психологічна безпека як основа ефективної взаємодії. Асистивні технології для підвищення залученості учнів. Інклюзивні проекти як засіб громадянської освіти та партнерства.	8		
	<i>Тема. Оцінювання та рефлексія в проектній технології.</i> Роль оцінювання у структурі проектного циклу. Формувальне оцінювання як			

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Силабус навчальної дисципліни
Освітній дизайн сучасного закладу дошкільної освіти



Самостійна робота*	моніторинг процесу реалізації проєкту. Підсумкове оцінювання результатів та досягнення цілей. Самооцінювання та взаємооцінювання у командній роботі. Використання рубрик, чек-листів та портфоліо для оцінки проєктів. Цифрові сервіси для збору зворотного зв'язку: Google Forms, Mentimeter. Оцінювання креативності та критичного мислення учнів. Рефлексія як етап педагогічного циклу проєктної технології. Цифрові методи рефлексії: Padlet, Jamboard, блог. Аналітика результатів та корекція майбутньої практики.	8		
Самостійна робота*	<i>Тема. Професійна підготовка педагога до проєктної технології.</i> Проєктна компетентність педагога: знання, навички, цінності. Модель компетентного педагога-новатора: дизайнер, фасилітатор, координатор. Самооцінка готовності до проєктної діяльності. Студентські освітні проєкти як практика застосування знань. Організація проєктів у співпраці зі школами та громадами. Розвиток автономності та відповідальності здобувачів освіти. Наставництво та фасилітація у командній роботі. Методи підтримки творчої динаміки: brainstorming, Design Thinking, World Café. Освітні стартапи як інноваційна форма реалізації проєктів. Презентація та захист проєкту як завершальний етап підготовки.	8		

* Самостійна робота передбачає засвоєння матеріалу в позааудиторний час, підготовку практичних завдань, опрацювання рекомендованої літератури, підготовку до заліку.

5. Види і зміст контрольних заходів

Вид заняття/роботи	Вид контрольного заходу	Зміст контрольного заходу*	Критерії оцінювання та термін виконання*	Усього балів
1	2	3	4	5
Поточний контроль				
Практичне заняття №1	Експрес-контроль №1	Питання з теми №1	За кожну правильну відповідь студент отримує 1 бал	5
	Поточний контроль знань (усний захист презентації, групове обговорення та аналізу педагогічних кейсів). Індивідуальний письмовий контроль (написання есе, складання «Проектного маршруту», презентація та захист результатів «Проектної лабораторії»). Рефлексія та самооцінка в аудиторії.	1. Дослідження та презентація (індивідуально або у групі). Підготувати презентацію на одну із запропонованих тем: 2. Написати есе «Як проєктна технологія сприяє переходу від знаннєвого до компетентнісного підходу?» 3. Інтерактивна гра «Проектна лабораторія». Групи отримують «ресурси» (тематичні картки, обмеження часу, матеріали для проєкту). Кожна група презентує «проєкт» перед іншими, отримує зворотний зв'язок. Обов'язково обговорити: використані методологічні підходи, які компетентності формувалися, як можна застосувати цей підхід у реальному навчанні. 4. Створення «проектного маршруту». Інструкція: Виберіть навчальну тему, розробити «маршрут проєкту», визначення проблеми, пошук інформації та аналіз даних, планування та реалізація проєктних завдань, презентація результатів, рефлексія та оцінка ефективності. Поясніть, як кожен етап відповідає компетентнісному підходу та формує соціальні компетентності. Форма виконання: схема маршруту + короткий опис у Word або презентації.	7 балів – завдання виконано повністю та якісно. Презентація містить всі ключові моменти обраної теми, логічно структурована, цікава для аудиторії. Есе глибоке, особистісне, з прикладами з педагогічної практики або власного досвіду. Матеріали оформлені грамотно, послідовно, естетично. Активна участь у дискусії, аргументована позиція, рефлексія. 6 балів – завдання виконано правильно, але деякі моменти поверхові. Презентація логічна, але не всі деталі розкриті. Есе має логіку, але мало прикладів з практики. Матеріали оформлені, але місцями неструктуровано. Студент бере участь у дискусії, аргументація частково присутня. 5 балів – завдання виконано в основному, але з помітними недоліками. Презентація та есе частково логічні, поверхневі. Матеріали неповні або частково неструктуровані. Активність обмежена. 4 бали – завдання виконано частково. Презентація і есе фрагментарні, логіка слабка. Матеріали оформлені неохайно. Активність мінімальна. 3 бали – завдання виконано формально. Презентація і есе поверхневі, структура відсутня. Матеріали неповні. Активність низька. 2 бали – завдання виконано дуже фрагментарно. Презентація і есе без логіки, практичний зміст відсутній. Матеріали оформлені неохайно. 1 бал – завдання майже не виконано. Презентація і есе відсутні або не відповідають темі. 0 балів – завдання не виконано або відсутня самостійна робота.	7
Практичне заняття	Експрес-контроль №2	Питання з теми № 2,3	За кожну правильну відповідь студент отримує 1 бал	5

№2 Творчо-візуальний контроль – створення презентації з сюжетом. Практико-рефлексивний контроль – створення аудіо- або відеоподкасту. Аналітико-практичний контроль – створення онлайн-дошки ідей. Комунікативно-рефлексивний контроль – проведення міні-дебатів або дискусії. Практико-рефлексивний контроль – написання короткого есе (висновки).	1. Освітній проєкт у форматі гри. Створити гейміфікований сценарій освітнього проєкту для початкової школи. Тема на вибір: «Космічна експедиція» (пізнавальна гра з природознавства); «Детективи природи» (пошук фактів і дослідження); «Місія: добрі справи» (соціальний проєкт). Необхідно придумати сюжет, завдання, ролі, систему балів, фінал; описати, які компетентності розвиває цей проєкт. Форма звіту: презентація «Ігровий освітній проєкт». 2. Освітній подкаст «Ідея з класу». Створіть аудіо або відеоподкаст (2–3 хвилини), де здобувачі освіти обговорюють: як народжується ідея освітнього проєкту; які помилки часто роблять учителі; що таке «Soft Start» у молодшій школі. Результат: короткий подкаст з прикладами з реального життя. 3. Мозковий штурм у Miro або Padlet. Спільно (онлайн або в групі) створити дошку ідей освітніх проєктів. Кожен студент додає свою ідею проєкту для дітей (з темою, метою, коротким описом). Визначаються 3 найкращі ідеї шляхом голосування (реакції або лайки). Здійснити обговорення, як можна реалізувати їх у школі. 4. Дебати «Проект – це навчання чи гра?» провести міні-дебати або дискусію. Одна група студентів доводить, що проєкт – це насамперед навчання. Друга – що це форма гри й дослідження. Підкріпити свою позицію прикладами, цитатами або власним досвідом. Результат: відео-дебати або письмовий підсумок. 5. Рефлексивний блог «Що я зрозумів про проєктну діяльність». Ідея: описати власні висновки після створення освітнього проєкту: «Що було найцікавішим?», «Що здивувало?».	7 балів – завдання виконано повністю, креативно та якісно. Ідея освітнього проєкту або подкасту, мозковий штурм, дебати чи блог розкриті глибоко та логічно. Присутні сюжет, завдання, ролі, система балів, фінал (для гейміфікованого проєкту) або чіткий концепт та приклади. Продемонстровано розуміння структури проєкту, Soft Start, компетентностей, етапів реалізації. Приклади з практики або власного досвіду. Матеріали оформлено естетично, структуровано, грамотно, використано цифрові інструменти (Miro, Padlet, Canva, Anchor). Активна участь у груповій роботі чи дискусії. 6 балів – завдання виконано правильно, але деякі елементи поверхові. Є логіка та структура, але не всі деталі розкриті (наприклад, сюжет чи ролі частково описані). Приклади з практики присутні, але не глибокі. Креативність є, але частково реалізована. Матеріали оформлено акуратно, але місцями неструктуровано. Участь у груповій роботі активна, але без ініціативи. 5 балів – завдання виконано в основному, але є помітні недоліки. Логіка та структура частково порушені. Ідея проєкту чи подкасту розкрита поверхнево. Креативність обмежена, рефлексія слабо виражена. Матеріали неповні або частково неструктуровані. Активність у групі помірна. 4 бали – завдання виконано частково. Зміст фрагментарний, логіка слабка, структура порушена. Відсутні приклади та аргументи. Креативний підхід мінімальний. Матеріали оформлено неохайно. Участь у дискусії або груповій роботі мінімальна. 3 бали – завдання виконано формально. Ідея розкрита поверхнево, структура відсутня. Креативність і рефлексія відсутні. Матеріали неповні. Активність низька. 2 бали – завдання дуже фрагментарне, без логіки та практичного змісту. Матеріали неструктуровані або неоформлені. Відсутня самостійна робота. 1 бал – завдання майже не виконано. Подано лише окремі елементи без зв'язку з темою. 0 балів – завдання не виконано або відсутній власний внесок.	7
---	--	--	----------

		«Які інсайти я виніс?». Результат: короткий есе.		
Практичне заняття №3	Експрес-контроль №3	Питання з теми №4	За кожну правильну відповідь студент отримує 1 бал	5
	Творчо-візуальний контроль: створення інтерактивної презентації. Практичний контроль: створення таблиці. Аналітико-практичний контроль: розробка онлайн-опитування. Практико-рефлексивний контроль: запис відео. Творчо-візуальний контроль: створення інфографіки.	1. Проект-партнерство з батьками та громадою. Розробити план учнівського проекту. Вказати ролі батьків, громади та партнерів, інтегруйте онлайн-інструменти для взаємодії. Опишіть, як результати проекту можуть бути використані в шкільному житті або громаді. Форма звіту: Інтерактивна презентація з конкретними ролями партнерів. 2. Digital-підбір методів роботи з учнями. Обрати методи роботи для виконання проекту: індивідуальні, групові, колективні, онлайн-активності. Обґрунтуйте свій вибір і запропонуйте інструменти для реалізації кожного методу. Форма звіту: Таблиця «Група – Метод – Інструмент – Обґрунтування – Очікуваний результат». 3. Онлайн-опитування учнів. Розробити онлайн-опитування (Google Forms, Microsoft Forms) для умовної групи учнів 1–4 класів. Опишіть методику аналізу відповідей та як результати впливатимуть на вибір проектних завдань. 4. Мікро-відео: роль учителя-фасилітатора. Записати коротке відео (1–2 хв) або аудіо, де ви демонструєте, як учитель модерує групову роботу. Використайте прийоми фасилітації: «мозковий штурм», «шість капелюхів мислення», «карусель ідей». Форма звіту: Відео або аудіозапис із поясненнями. 5. Інфографіка «Мотивація учнів у проекті». Створіть інфографіку, яка показує психологічні та мотиваційні стратегії для молодших школярів.	7 балів – завдання виконано повністю та якісно. Матеріали логічні, структуровані, естетичні та цікаві для аудиторії; усі ключові елементи теми розкриті. Пояснення, обґрунтування або методика аналізу чіткі. Практична цінність завдання очевидна. Активність, аргументація та рефлексія повні (для дискусій, групових активностей). 6 балів – завдання виконано правильно, але деякі моменти поверхові. Логіка та структура матеріалів збережені, але не всі деталі розкриті. Обґрунтування або пояснення частково представлені. Практичне застосування описано частково. Активність або аргументація часткова. 5 балів – завдання виконано в основному, але з помітними недоліками. Матеріали частково логічні або структуровані, поверхневі; деякі елементи теми відсутні. Обґрунтування або методика слабкі. Практична користь обмежена. Активність низька. 4 бали – завдання виконано частково. Матеріали фрагментарні, логіка слабка, структура порушена. Обґрунтування, пояснення або методика представлені поверхово. Практичне застосування слабо розкрито. Активність мінімальна. 3 бали – завдання виконано формально. Матеріали поверхневі, структура відсутня, логіка слабка. Обґрунтування та практичний зміст відсутні або дуже обмежені. Активність низька. 2 бали – завдання виконано дуже фрагментарно. Матеріали неструктуровані, логіка відсутня. Практична цінність мінімальна або відсутня. 1 бал – завдання майже не виконано. Матеріали відсутні або не відповідають темі. Практична цінність відсутня. 0 балів – завдання не виконано або відсутня самостійна робота.	7



Практичне заняття №4	Експрес-контроль №4	Питання з теми №5, 6	За кожну правильну відповідь студент отримує 1 бал	5
	Практико-рефлексивний контроль написання короткого есе з висновками, колективна рефлексія онлайн. Комуникативно-рефлексивний контроль демонстрація командної взаємодії. Творчо-візуальний контроль цифрова карта та обґрунтування; цифровий веб-квест.	1. Теоретичне осмислення інтерактивного навчання. Підготуйте коротке есе з висновками (1–2 сторінки) про інтерактивне навчання та його переваги для розвитку компетентностей учнів. Вкажіть три основні інтерактивні методи, які можна використати у початковій школі, та поясніть, яку компетентність вони формують. 2. Кооперативне навчання у парі. Разом із одногрупниками оберіть тему уроку. Розробити коротку онлайн-вправу, де кожен учасник виконує свою роль (лідер, доповідач, аналітик). Протестуйте вправу один на одному та обговоріть результати. 3. Створення інтерактивної карти компетентностей учнів. Визначитись з темою міні-проекту. Створити інтелектуальну карту або схему (Canva) із зазначенням: які компетентності учні розвивають через групову роботу та інтерактивні методи. Позначте інструменти, які будуть використовуватися. 4. Веб-квест для молодших школярів. Створити короткий веб-квест на тему проекту. Вказати завдання для груп, ролі учнів та очікувані результати. Додати інтерактивні елементи: відео, опитування, посилання на додаткові ресурси. Форма звіту: посилання на веб-квест + опис структури. 5. Рефлексія інтерактивної роботи у групі. Обговорити із одногрупниками, що спрацювало, а що потребує покращення у створених завданнях (мікрогрупи, веб-квест, інтерактивні вправи). Скласти короткий звіт у Google Docs, Jamboard або Canva у форматі «Плюси – Мінуси – Пропозиції». Форма звіту:	7 балів – завдання виконано повністю, глибоко та творчо. Есе, карта, веб-квест або рефлексія логічні, структуровані, аргументовані. Матеріали естетично оформлені, інтерактивні елементи використані ефективно. Активна участь у дискусії або роботі в парі/групі, аргументовані висновки та пропозиції. 6 балів – завдання виконано правильно, але деякі моменти поверхові. Есе, карта чи веб-квест логічні, але не всі деталі розкриті. Матеріали оформлені, але місцями неструктуровані. Здобувач освіти бере участь у дискусії або роботі в парі/групі, частково аргументовані висновки. 5 балів – завдання виконано в основному, з помітними недоліками. Есе, карта чи веб-квест частково логічні, поверхневі. Матеріали неповні або частково неструктуровані. Активність обмежена, рефлексія слабка. 4 балів – завдання виконано частково. Есе, карта чи веб-квест фрагментарні, логіка слабка. Матеріали оформлені неохайно. Активність мінімальна. 3 балів – завдання виконано формально. Есе, карта чи веб-квест поверхневі, структура відсутня. Матеріали неповні. Активність низька, висновки відсутні або не аргументовані. 2 бали – завдання виконано дуже фрагментарно. Практичний зміст відсутній, матеріали оформлені неохайно. Участь у дискусії або роботі в парі/групі мінімальна. 1 бал – завдання майже не виконано. Матеріали відсутні або не відповідають темі. Участь відсутня. 0 балів – завдання не виконано або відсутня самостійна робота.	7

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Силабус навчальної дисципліни
Освітній дизайн сучасного закладу дошкільної освіти



		цифровий документ або візуальна таблиця.		
Практичне заняття №5	Експрес-контроль №5	Питання з теми №7	За кожну правильну відповідь студент отримує 1 бал	5
	Аналітико-практичний контроль завдання 1–3 (порівняння цифрових інструментів, інтерактивний календар, цифрова кооперативна робота). Творчо-візуальний: проєкт виконаний в проєкту (Canva, Miro), інфографіка.	1. Порівняння цифрових інструментів для проєктної роботи. Провести аналіз трьох платформ (Genially, Prezi, Powtoon). Створити інтерактивну таблицю: функції, переваги для молодших школярів, можливі складнощі. Вказати, які компетентності учнів розвиває кожен інструмент. 2. Створення інтерактивного календаря проєкту. Цифровий міні-проєкт на Trello або Canva. Визначити завдання, терміни, відповідальних та інструменти. 3. Цифрова кооперативна робота над проблемою. Разом із однокласниками обрати освітню проблему; створіть онлайн-дошку ідей у Miro або Jamboard. Розподілити ролі та запропонуйте рішення. Обговорити і зафіксувати плюси та мінуси колективного рішення. 4. Планування цифрового проєкту (робота в парі). Оберіть тему міні-проєкту для учнів 1–4 класів. Визначте мету, очікувані результати та компетентності, які будуть формуватися. Вкажіть, які цифрові інструменти (Google Workspace, Padlet, Trello, Canva, Genially) будуть використані для виконання проєкту. Форма звіту: проєкту (Canva, Miro). 5. Пам'ятка з етики та безпеки у цифровому проєкті. Підготуйте спільно коротку інфографіку або пам'ятку для учнів щодо цифрової безпеки та авторського права.	7 балів – завдання виконано повністю та якісно. Інтерактивна таблиця, календар, дошка, проєкт, пам'ятка структуровані логічно, повністю відображають функції, переваги, компетентності та елементи безпеки. Ролі розподілені чітко, усі учасники активно долучилися. Матеріали естетично оформлені та аргументовані. 6 балів – завдання виконано правильно, але є дрібні недоліки: не всі компетентності або переваги описані, структура частково порушена. Активність учасників обмежена, але аргументація присутня. 5 балів – завдання виконано в основному. Таблиця, календар або дошка частково заповнені, не всі ролі або інструменти враховані. Матеріали логічно оформлені, але неповні. 4 бали – завдання виконано частково. Структура таблиці, календаря або дошки слабка, деякі елементи пропущені. Активність у групі мінімальна. 3 бали – завдання виконано формально. Матеріали неповні, ключові елементи (компетентності, ролі, безпека) відсутні або поверхово відображені. 2 бали – завдання виконано дуже фрагментарно. Таблиця, календар, дошка або пам'ятка практично не містять змісту, логіка відсутня. 1 бали – завдання майже не виконано. Матеріали не відповідають темі, відсутні ключові елементи. 0 балів – завдання не виконано або відсутня самостійна робота.	7
Усього за поточний контроль				60
Підсумковий контроль				

Залік	Теоретичне завдання	Тестування Питання для підготовки: розміщено в Moodle	За кожну правильну відповідь студент отримує 1 бал	20
	Індивідуальне творче завдання	Створіть індивідуальний цифровий навчальний модуль для учнів 1–4 класів, що поєднує інтерактивні методи та цифрові інструменти для розвитку ключових компетентностей. Мета завдання: Розробити сучасний проєкт, який демонструє володіння цифровими технологіями, інтерактивними методами та методологією проєктного навчання у початковій школі. Завдання: - Оберіть навчальну тему для молодших школярів. - Визначте компетентності, що формуються через модуль (комунікативні, соціальні, інформаційно-цифрові). - Використайте сучасні цифрові інструменти для створення інтерактивного контенту: - Презентації та візуалізація: Genially, Prezi, Canva; - Інтерактивні вправи: Kahoot!, LearningApps, Padlet; - Кооперативна робота: Jamboard, Miro, Google Workspace. - Розробіть інтерактивні завдання для індивідуальної та групової роботи. - Підготуйте план міні-уроку або навчального модуля, включаючи мету, очікувані результати, цифрові інструменти та способи оцінювання. - Додайте коротку інструкцію для вчителя щодо використання модуля та забезпечення цифрової безпеки.	18–20 балів – проєкт виконаний на високому рівні: навчальна тема для молодших школярів обрана вдало, відповідає віковим та навчальним потребам; інтерактивні методи та цифрові інструменти (Genially, Prezi, Canva, Kahoot!, LearningApps, Padlet, Miro, Jamboard, Google Workspace) використані творчо та ефективно; чітко визначені компетентності учнів (комунікативні, соціальні, інформаційно-цифрові), які формуються через модуль; інтерактивні завдання для індивідуальної та групової роботи структуровані, логічні, відповідають меті та очікуваним результатам; підготовлено план міні-уроку/модуля з чітким описом мети, очікуваних результатів, способів оцінювання та цифрових інструментів; розроблено інструкцію для вчителя щодо використання модуля та забезпечення цифрової безпеки; творчий підхід проявляється у кожному елементі роботи; презентація/відео динамічні, із якісними візуальними матеріалами та супровідним текстом або озвученням. 14–17 балів – проєкт розкриває основні ідеї, проте деякі аспекти подані поверхово: цифрові інструменти та інтерактивні методи застосовані, але не всі елементи продумані; компетентності учнів визначені, але не деталізовані; інтерактивні завдання присутні, але їх недостатньо або вони повторюються; план міні-уроку/модуля підготовлений, але деякі елементи описані поверхнево; презентація/відео відповідає тривалості, але є незначні неточності в структурі або озвученні. 9–13 балів – проєкт частково відповідає завданню: навчальна тема обрана загально, без урахування вікових особливостей; інтерактивні методи та цифрові інструменти використані частково; компетентності учнів визначені загально; план міні-уроку/модуля та інструкція для вчителя неповні або не деталізовані; презентація/відео містить елементи креативності, проте подача потребує покращення (неповна структура, слабе озвучення). 5–8 балів – проєкт виконаний фрагментарно: навчальна тема та компетентності розкриті поверхово; цифрові інструменти застосовані мінімально; інтерактивні завдання відсутні або неповні; план міні-уроку/модуля та інструкція для вчителя майже відсутні; презентація/відео містить технічні помилки, тривалість не дотримана;	20

			творчий підхід проявляється частково або випадково. 1–4 балів – проект не відповідає більшості вимог: відсутня чітка концепція навчального модуля; цифрові інструменти та інтерактивні методи не застосовані; компетентності учнів не визначені; план міні-уроку/модуля та інструкція для вчителя відсутні; презентація/відео слабо структуровані, візуальні матеріали не використані; креативність і оригінальність ідей не простежуються. 0 балів – завдання не виконане або подано матеріал, що повністю не відповідає вимогам (наприклад, відсутній цифровий модуль, концепція, інтерактивні завдання чи презентація).	
Усього за підсумковий контроль				40

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Силабус навчальної дисципліни
Освітній дизайн сучасного закладу дошкільної освіти
Шкала оцінювання ЗНУ: національна та ECTS



За шкалою ECTS	За шкалою університету	За національною шкалою	
		Екзамен	Залік
A	90 – 100 (відмінно)	5 (відмінно)	Зараховано
B	85 – 89 (дуже добре)	4 (добре)	
C	75 – 84 (добре)		
D	70 – 74 (задовільно)	3 (задовільно)	
E	60 – 69 (достатньо)		
FX	35 – 59 (незадовільно – з можливістю повторного складання)	2 (незадовільно)	Не зараховано
F	1 – 34 (незадовільно – з обов’язковим повторним курсом)		

6. Основні навчальні ресурси

Рекомендована література

1. Антонюк В. З. Проектна діяльність у навчально-виховній роботі ЗДО. *Зб. матеріалів конференції Освітній процес в закладах дошкільної освіти в умовах воєнного стану : теорія, практика, інновації. 16 червня 2022 р.* [За ред. О. Рейпольської, О. Брежнєвої, І. Луценко, В. Рагозіної, С. Васильєвої]. Київ. 2022. С. 186 –190.
2. Антонюк В. З. Проблемне навчання як основа проектної діяльності в закладах дошкільної освіти. *Дошкільна освіта : теорія, методика, інновації : Матеріали V Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції (26 вересня 2022 року), 2022.* С. 173–177.
3. Бабюк Т. Й., Пукас І. Л., Каньоса Н. Г. Галаманжук Л. Л. Цифрові технології в дошкільній освіті : навчально-методичний посіб. Кам'янець-Подільський : Видавець Ковальчук О. В., 2024. 122 с.
4. Блага Н. В. Управління проєктами : навч. посіб. Львів : Львівський державний університет внутрішніх справ, 2021. 152 с.
5. Джозеф Хінгі. Основи управління проєктами. Харків : «Фабула». 2020. 272 с.
6. Єрмаков І. Г. Компетентнісний потенціал проектної діяльності. URL: <http://www/library.edu-ua.net/>
7. Іонова М.І. Потенціал методу проєктів для розвитку творчої особистості. URL:<http://www/ioso.ru/distant/projekt/meth%20project/metod%20pro.htm>.
8. Микитюк П. П., Брич В. Я., Микитюк Ю. І., Труш І. М. Управління проєктами: підручник для студ. вищ. навч. закл. Тернопіль, 2021. 416 с.
9. Петренко Н. О., Кустріч Л. О., Гоменюк М. О. Управління проєктами : навч. посіб. Київ : ЦУЛ, 2021. 244 с.
10. Сазонець І. Л., Ковшун Н. Е. Управління науковими проєктами : навч. посіб. Київ : Центр учбової літератури, 2021. 207 с.
11. Щекатунова Г. Д. Проектна діяльність у початковій школі. URL:<https://docs.google.com/document/d/1CogooHXVehP0g5lhZnAE5r3O-dx9Rvi1/edit?usp=sharing&ouid=104243993069254110394&rtpof=true&sd=true>
12. Япринець Т., Келемеш А., Петраш Р. Формування проектної компетентності майбутніх викладачів професійної освіти у процесі фахової підготовки. *Українська професійна освіта.* 2022, №12. С. 121-127.

Інформаційні ресурси

1. Репозитарій цифрового навчального контенту. URL:<https://www.slideshare.net/slideshow/ss-38254881/38254881>

ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Силабус навчальної дисципліни

Освітній дизайн сучасного закладу дошкільної освіти



2. Сайт із цифрової підтримки освітян у зручному форматі. URL:https://learning.google/intl/uk_ua/school/

3. Сайт Інституту модернізації змісту освіти.
URL:<https://imzo.gov.ua/pidruchniki/elektronni-versiyi-pidruchnikiv>

Відвідування занять. Регуляція пропусків.

Інтерактивний характер курсу передбачає обов'язкове відвідування практичних занять. Здобувачі, які за певних обставин не можуть відвідувати практичні заняття регулярно, мусять впродовж тижня узгодити із викладачем графік індивідуального відпрацювання пропущених занять. Окремі пропущені завдання мають бути відпрацьовані у формі співбесіди під час планової консультації викладача впродовж двох тижнів після пропуску. Відпрацювання занять може здійснюватися й шляхом виконання індивідуального письмового завдання. Здобувачі, які станом на початок екзаменаційної сесії мають понад 70% невідпрацьованих пропущених занять, до сесії не допускаються.

Політика академічної доброчесності

Одне з основних завдань навчального процесу та курсу – формування нульової толерантності до академічної недоброчесності. Відповідно до чинних правових норм, порушенням норм академічної доброчесності зокрема вважається: плагіат - оприлюднення (частково або повністю) наукових результатів, отриманих іншими особами, як результатів власного дослідження та/або відтворення опублікованих текстів інших авторів без зазначення авторства; фабрикація - вигадкування даних чи фактів, що використовуються в освітньому процесі або наукових дослідженнях; фальсифікація - свідомо зміна чи модифікація вже наявних даних, що стосуються освітнього процесу чи наукових досліджень; списування - виконання письмових робіт із залученням зовнішніх джерел інформації, крім дозволених для використання, зокрема під час оцінювання результатів навчання.

Якщо ви не впевнені, чи підпадають зроблені вами запозичення під визначення плагіату, будь ласка, проконсультуйтеся з викладачем. Будь-яка ідея, думка чи речення, ілюстрація чи фото, яке ви запозичуєте, має супроводжуватися посиланням на першоджерело. Приклади оформлення цитувань див. на платформі СЕЗН Moodle ЗНУ: <https://moodle.znu.edu.ua/mod/resource/view.php?id=103857>

Висока академічна культура та європейські стандарти якості освіти, яких дотримуються в ЗНУ, вимагають від дослідників відповідального ставлення до вибору джерел. Посилання на такі ресурси, як Wikipedia, бази даних рефератів та письмових робіт (Studopedia.org та подібні) є неприпустимим. Рекомендовані бази даних для пошуку джерел: електронні ресурси Національної бібліотеки ім. Вернадського: <http://www.nbuv.gov.ua>; наукометрична база Scopus: <https://www.scopus.com>; наукометрична база Web of Science: <https://apps.webofknowledge.com>

Використання комп'ютерів/телефонів на занятті

Використання мобільних телефонів, планшетів та інших гаджетів під час лекційних та практичних занять дозволяється виключно у навчальних цілях (для уточнення певних даних, перевірки правопису, отримання довідкової інформації тощо). Будь ласка, не забувайте активувати режим «без звуку» до початку заняття.

Визнання результатів неформальної/інформальної освіти

За наявності сертифікату (свідоцтва, програми тощо) про проходження онлайн-курсу, тренінгу, вебінару, курсу підвищення кваліфікації та ін. з тематики (однієї з тем, змістового модуля) навчальної дисципліни залежно від кількості прослуханих годин (здобутих кредитів) здобувачу може бути нараховано до 40 балів. Дотичність тематики, відповідність досягнутих результатів навчання та кількість додаткових балів визначається викладачем. Документи, що підтверджують участь здобувача у відповідних заходах, мають бути подані викладачу до початку сесії.



ДОДАТКОВА ІНФОРМАЦІЯ

ГРАФІК ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ НА 2025-2026 н.р. доступний за адресою:
https://sites.znu.edu.ua/navchalnyj_viddil/1635.ukr.html.

НАВЧАННЯ ТА ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ. Перевірка набутих студентами знань, навичок та вмінь є невід'ємною складовою системи забезпечення якості освіти і проводиться відповідно до Положення про організацію та методику проведення поточного та підсумкового семестрового контролю навчання студентів ЗНУ <https://lnk.ua/gk4x2wkVy>.

ПОВТОРНЕ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІН. Наявність академічної заборгованості до 6 навчальних дисциплін (у тому числі проходження практики чи виконання курсової роботи) за результатами однієї екзаменаційної сесії є підставою для надання студенту права на повторне вивчення зазначених навчальних дисциплін. Процедура повторного вивчення визначається Положенням про порядок повторного вивчення навчальних дисциплін та повторного навчання у ЗНУ: <https://lnk.ua/9MVwgEpVz>.

ВИРІШЕННЯ КОНФЛІКТІВ. Порядок і процедури врегулювання конфліктів, пов'язаних із корупційними діями, зіткненням інтересів, різними формами дискримінації, сексуальними домаганнями, міжособистісними стосунками та іншими ситуаціями, що можуть виникнути під час навчання, регламентуються Положенням про порядок і процедури вирішення конфліктних ситуацій у ЗНУ: <https://lnk.ua/EYN6GpVZ>.

Конфліктні ситуації, що виникають у сфері стипендіального забезпечення здобувачів вищої освіти, вирішуються стипендіальними комісіями факультетів, коледжів та університету в межах їх повноважень, відповідно до: Положення про порядок призначення і виплати академічних стипендій у ЗНУ: <https://lnk.ua/QRVdWGwe3>; Положення про призначення та виплату соціальних стипендій у ЗНУ: <https://lnk.ua/3R4avGqeJ>.

ПСИХОЛОГІЧНА ДОПОМОГА. Телефон довіри практичного психолога **Марті Ірини Вадимівни** (061) 228-15-84, (099) 253-78-73 (щоденно з 9 до 21).

УПОВНОВАЖЕНА ОСОБА З ПИТАНЬ ЗАПОБІГАННЯ ТА ВИЯВЛЕННЯ КОРУПЦІЇ
Запорізького національного університету: **Банах Віктор Аркадійович**

Електронна адреса: v_banakh@znu.edu.ua

Гаряча лінія: тел. (061) 227-12-76, факс 227-12-88

РІВНІ МОЖЛИВОСТІ ТА ІНКЛЮЗИВНЕ ОСВІТНЄ СЕРЕДОВИЩЕ. Центральні входи усіх навчальних корпусів ЗНУ обладнані пандусами для забезпечення доступу осіб з інвалідністю та інших маломобільних груп населення. Допомога для здійснення входу у разі потреби надається черговими охоронцями навчальних корпусів. Спеціалізована допомога: (061) 228-75-11 (начальник охорони). Порядок супроводу (надання допомоги) осіб з інвалідністю та інших маломобільних груп населення у ЗНУ: <https://lnk.ua/5pVJr17VP>.

РЕСУРСИ ДЛЯ НАВЧАННЯ

НАУКОВА БІБЛІОТЕКА: <https://library.znu.edu.ua/>. Графік роботи абонементів: понеділок-п'ятниця з 08.00 до 16.00; вихідні дні: субота і неділя.

СИСТЕМА ЕЛЕКТРОННОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ НАВЧАННЯ ЗАПОРІЗЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ (СЕЗН ЗНУ): <https://moodle.znu.edu.ua/>.

Посилання для відновлення паролю: <https://moodle.znu.edu.ua/mod/page/view.php?id=133015>.

ЦЕНТР ІНТЕНСИВНОГО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ: <https://sites.znu.edu.ua/child-advance/>.