

СИЛАБУС	Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в освіті і науці	
SYLLABUS	Modern information and communication technologies in education and science	
Шифр за ОП Code in Degree Programme	OK4	
Освітній рівень Level of Education	другий (магістерський) master's (second level)	
Галузь знань	A	A Освіта
Field of Knowledge		A Education
Спеціальність	A4	Середня освіта (за предметними спеціальностями)
Field of Study Предметна спеціальність Subject specialty		Secondary education (by subject specialties) Середня освіта (Історія та громадянська освіта) Secondary education (History and Citizenship Education)
Освітня програма	«Середня освіта (Історія та громадянська освіта)»	
Degree Programme	Secondary education (History and Civic Education)	

PIBHE – 2025

Силабус навчальної дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в освіті і науці» для здобувачів вищої освіти ступеня «магістр»,

які навчаються за освітньо-професійною програмою «Середня освіта (Історія та громадянська освіта)» другого (магістерського) рівня вищої освіти за спеціальністю А4 Середня освіта (за предметними спеціальностями), предметною спеціальністю А4.03 Середня освіта (Історія та громадянська освіта) Рівне: НУВГП, 2025, 18 с.

ОПП на сайті університету: <http://ep3.nuwm.edu.ua/id/eprint/32362>

Розробник силабусу: *Тадеев Петро Олександрович, кандидат фізико-математичних наук, доктор педагогічних наук, професор, Багатко Анастасія Сергіївна, асистент кафедри інформаційного права та юридичної журналістики.*

Гарант (Керівник) ОП: *Клинова-Дацюк Г.Д. к.і.н., доцент кафедри богослов'я та соціально-гуманітарних дисциплін*

Схвалено науково-методичною радою з якості ННІ права та гуманітарних наук

Протокол № 01 від «03» вересня 2025 року

Голова науково-методичної ради з якості ННІ права та гуманітарних наук:
Цимбалюк В.І. к.ю.н., професор

ПРОГРАМА
Навчальної дисципліни
«Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в освіті і науці»

Навчальна дисципліна «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в освіті і науці» є дисципліною фахового циклу підготовки за освітньою програмою «Середня освіта (Історія та громадянська освіта)» спеціальності А4.03 Середня освіта (Історія та громадянська освіта)

ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ

Ступінь вищої освіти	<i>магістр</i>
Освітня програма	<i>«Середня освіта (Історія та громадянська освіта)»</i>
Спеціальність	<i>А4.03 Середня освіта (Історія та громадянська освіта)</i>
Рік навчання, семестр	<i>Рік навчання – 1 рік 4 місяці. семестр – 1</i>
Кількість кредитів	<i>3</i>
Лекції:	<i>Для денної форми навчання – 16 Для заочної форми навчання - 2</i>
Практичні заняття:	<i>Для денної форми навчання – 14 Для заочної форми навчання - 6</i>
Лабораторні заняття:	<i>-</i>
Самостійна робота:	<i>Для денної форми навчання – 60 Для заочної форми навчання - 82</i>
Курсова робота:	<i>-</i>
Форма навчання	<i>Денна, заочна</i>
Форма підсумкового контролю	<i>залік</i>
Мова викладання	<i>державна</i>

ІНФОРМАЦІЯ ПРО РОЗРОБНИКА

Лектор 	Тадеєв Петро Олександрович, кандидат фізико-математичних наук, доктор педагогічних наук, професор
Вікіситет	Вікіситет Тадеєв П.О.
ORCID	https://orcid.org/0000-0002-2885-6674
Канали комунікації	p.o.tadeyev@nuwm.edu.ua
Асистент 	Багатко Анастасія Сергіївна, асистент кафедри інформаційного права та юридичної журналістики
Вікіситет	Вікіситет Багатко А.С.
ORCID	https://orcid.org/0000-0003-4673-7406
Канали комунікації	a.s.bahatko@nuwm.edu.ua

ІНФОРМАЦІЯ ПРО НАВЧАЛЬНУ ДИСЦИПЛІНУ

Мета та завдання

Метою вивчення навчальної дисципліни «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в освіті і науці» є формування у здобувачів вищої освіти знань та навичок, необхідних для розв'язання складних освітніх і дослідницьких завдань в умовах невизначеності, застосування інформаційно-комунікаційних технологій і цифрових ресурсів у професійній діяльності, а також умінь реконструювати історичні процеси на основі різних джерел з використанням цифрових технологій.

Дисципліна спрямована на розвиток здатності організовувати навчальний процес, здійснювати пошук, аналіз і презентацію інформації, забезпечувати академічну доброчесність і впроваджувати інноваційні підходи в освіті та науці.

Основними завданнями навчальної дисципліни є:

1. Ознайомити здобувачів з основними принципами, концепціями та сучасними тенденціями використання цифрових технологій в освіті та наукових дослідженнях.
2. Сформувати навички застосування інформаційно-комунікаційних технологій для організації навчального процесу, зокрема дистанційного та змішаного.
3. Навчити ефективно працювати з цифровими освітніми ресурсами, інформаційними базами, електронними бібліотеками та інтерактивними платформами.
4. Розвинути вміння створювати й презентувати цифровий контент для освітніх і наукових цілей.
5. Забезпечити розуміння принципів етичного й безпечного використання цифрових технологій, дотримання норм академічної доброчесності.
6. Розвинути здатність застосовувати цифрові технології для реконструкції історичних процесів і проведення педагогічних досліджень.
7. Сприяти формуванню готовності впроваджувати інноваційні освітні та наукові технології у професійній діяльності.

Посилання на розміщення навчальної дисципліни на навчальній платформі Moodle

<https://exam.nuwm.edu.ua/course/view.php?id=7656>

**Передумови вивчення*
(місце освітнього компоненту в структурно-логічній схемі)**

Компетентності

ІК. Здатність розв'язувати складні задачі або проблеми в галузі освіти, що передбачає здійснення інновацій та/або проведення педагогічних досліджень і характеризується невизначеністю умов.

ЗК1. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК2. Здатність використовувати цифрові освітні ресурси, інформаційні та комунікаційні технології у професійній діяльності.

СК 17. Здатність застосовувати набуті історичні й педагогічні знання, сучасні методики і освітні технології, в тому числі й інформаційні, для

забезпечення якості освітнього процесу в закладах загальної середньої освіти.

СК 24. Здатність розробляти та реалізовувати освітні проєкти, включаючи власні дослідження, які дають можливість переосмислювати наявні чи створювати нові знання.

Програмні результати навчання (ПРН). Результати навчання (РН)*

ПРН02- Демонструвати вміння використовувати цифрові освітні ресурси, інформаційні та комунікаційні технології для пошуку, обробки та обміну інформацією у професійній діяльності, презентації власних та спільних результатів, реалізації дистанційного та змішаного навчання тощо.

ПРН19- Уміти реконструювати історичні процеси, використовуючи різні джерела інформації, письмові, усні та візуальні засоби (у тому числі за допомогою цифрових технологій).

Структура та зміст освітнього компонента

Тема	ПРН	Форми організації навчання	Кількість годин	
			денна форма навчання	заочна форма навчання

1	Тема 1. Еволюція інформаційно-комунікаційних технологій: від традиційних до цифрових освітніх середовищ 1.1. Основні інструменти традиційного та цифрового навчання: друковані матеріали, дошки, проектори, інтерактивні дошки, мультимедійні презентації.. 1.2. Перехід до цифрових освітніх середовищ: LMS-платформи (Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams), інтерактивні платформи та освітні додатки. 1.3. Сучасні тенденції розвитку ІКТ в освіті та науці: хмарні сервіси, мобільні додатки, елементи штучного інтелекту, інтерактивні навчальні середовища.	ПРН02 ПРН19	Л	2	1
			ПР	2	1
			СР	8	10

2	<i>Тема 2. Цифрові інструменти організації навчального процесу та наукових досліджень</i> <i>2.1. Інструменти для організації освітнього процесу: Google Workspace for Education, Microsoft 365, Notion, Trello, Miro.</i> <i>2.2. Інструменти для наукових досліджень: Zotero, EndNote, Mendeley, ResearchGate, цифрові лабораторії та симулятори.</i> <i>2.3. Інструменти для комунікації та колаборації: Zoom, Microsoft Teams, Slack, Discord, спільні документи та дошки для командної роботи.</i>	ПРН02	Л	2	0
			ПР	2	1
			СР	8	10

3	Тема 3. Використання електронних бібліотек та наукових баз даних у дослідженнях і навчанні 3.1. Електронні бібліотеки та цифрові колекції: Національна бібліотека України, Europeana, Google Books, JSTOR. 3.2. Наукові бази даних та пошукові платформи: Scopus, Web of Science, PubMed, ResearchGate, Google Scholar. 3.3. Інструменти організації та обробки наукової інформації: Zotero, Mendeley, EndNote, створення бібліографій та цитувань.	ПРН02 ПРН19	Л	2	0
			ПР	2	0
			СР	8	10

4	Тема 4. Візуалізація даних та інфографіка як інструмент представлення наукових і освітніх результатів 4.1. Основи візуалізації даних: графіки, діаграми, таблиці, інфографіка. 4.2. Інструменти для створення візуалізацій: Microsoft Excel, Google Sheets, Canva, Infogram, Tableau, Power BI. 4.3. Використання візуалізацій у навчанні та наукових дослідженнях: презентації результатів, наукові публікації, інтерактивні навчальні матеріали.	ПРН02	Л	2	0
			ПР	2	1
			СР	8	10

5	Тема 5. Соціальні медіа та мережеві комунікації в освітньому процесі та науковій комунікації 5.1. Соціальні мережі як інструмент навчання та професійного розвитку: Facebook, LinkedIn, Instagram. 5.2. Платформи для наукової комунікації та співпраці: ResearchGate, Academia.edu, Zotero Groups, Slack, Discord. 5.3. Практичне застосування соціальних медіа та мережевих комунікацій: створення спільнот, обмін дослідженнями, популяризація науки та навчальних матеріалів.	ПРН02	Л	2	0
			ПР	2	1
			СР	2	10
	Разом модуль 1.		Л	10	1
			ПР	10	4
			СР	34	50

6	Тема 6. Хмарні сервіси для колективної роботи над науковими й освітніми проєктами 6.1. Основи хмарних технологій та їх переваги для навчання і наукової діяльності. 6.2. Інструменти для спільної роботи: Google Workspace, Microsoft 365, Dropbox, OneDrive, Notion, Trello, Miro. 6.3. Практичне застосування хмарних сервісів: спільне редагування документів, планування проєктів, організація дистанційної командної роботи.	ПРН02	Л	2	0
			ПР	2	0
			СР	10	10

7	Тема 7. Штучний інтелект і автоматизація в освіті та науці: можливості та виклики 7.1. Основи штучного інтелекту та автоматизації: поняття, принципи роботи, сфери застосування. 7.2. Інструменти ШІ для освіти та науки: адаптивні навчальні платформи, системи автоматичної перевірки, аналітичні програми. 7.3. Можливості та виклики використання ШІ: підвищення ефективності навчання, етичні та безпекові аспекти, обмеження та ризики автоматизації.	ПРН02	Л	2	0
			ПР	2	1
			СР	8	12

8	Тема 8. Кібербезпека та захист даних в освітньому і науковому середовищі 8.1. Основи кібербезпеки: поняття, загрози та основні принципи захисту інформації. 8.2. Інструменти та технології захисту даних: антивірусні програми, шифрування, двофакторна автентифікація, резервне копіювання. 8.3. Практичне застосування кібербезпеки в освіті та науці: захист персональних даних, безпечна робота з електронними ресурсами та хмарними сервісами, дотримання нормативних вимог.	ПРН02	Л	2	1
			ПР	0	1
			СР	8	10
	Разом модуль 2.		Л	6	1
			ПР	4	2
			СР	26	32
	ВСЬОГО		Л	16	2
			ПР	14	6
			СР	60	82

Форми та методи навчання

Форми проведення занять: лекції, практичні заняття, консультації.

Форми організації освітнього процесу: студентоцентроване навчання, проблемно-орієнтоване навчання, ініціативне самонавчання, модульний формат навчання, використання електронних посібників та методичних вказівок.

Особливості практичної підготовки: заняття в малих групах, вирішення ситуаційних завдань, ділові ігри, підготовка презентацій з використанням сучасних програмних засобів, інтерактивний науково-пізнавальний характер лекцій.

Види навчальної роботи студента: самостійна робота, групова робота, презентація результатів навчання, практичні завдання, дискусії, опитування, ситуативні вправи, ділова гра, індивідуальне науково-дослідне завдання, розвиток навичок самоосвіти протягом життя.

Інструменти, обладнання, програмне забезпечення

Інструменти, обладнання, програмне забезпечення:

Обладнання: комп'ютери, ноутбуки, планшети, мультимедійні проектори, інтерактивні дошки, мережеве обладнання, вебкамери.

Програмне забезпечення:

Для організації навчального процесу та наукових досліджень: Google Workspace for Education, Microsoft 365, Dropbox, iCloud, Notion, Trello, Miro; спеціалізовані програми для наукової роботи (Zotero, EndNote, Mendeley, ResearchGate).

Для презентацій, візуалізації та обробки даних: PowerPoint, Prezi, Canva, Excel, Tableau, Power BI, Infogram, SPSS.

Для комунікації та соціальних мереж: Zoom, Microsoft Teams, Google Meet, Slack, Discord, Facebook, LinkedIn, Instagram, ResearchGate, Academia.edu.

Для роботи з цифровими бібліотеками та базами даних: JSTOR, Scopus, Web of Science, PubMed, Google Scholar, Europeana, Національна бібліотека України.

Для інтерактивної роботи та активізації студентів: Kahoot, Mentimeter, Padlet, Jamboard, інтерактивні LMS-платформи (Moodle, Google Classroom).

Для штучного інтелекту та автоматизації: адаптивні навчальні платформи, системи автоматичної перевірки, аналітичні програми, AI-сервіси (ChatGPT, IBM Watson).

Для безпеки та академічної доброчесності: антивірусні програми, шифрування, двофакторна автентифікація, резервне копіювання, Turnitin, Grammarly.

Інструменти для дистанційної та змішаної освіти: платформи Moodle, Teams, Zoom, Google Meet; системи для контролю академічної

доброчесності (Turnitin, Grammarly); хмарні сервіси для спільної роботи над документами та проєктами (Google Docs, OneDrive, Dropbox).

Порядок оцінювання програмних результатів навчання/результатів навчання

Вид занять	Бали	Форма контролю
1. Поточна складова оцінювання		
Змістовий модуль 1		
Тема 1. Еволюція інформаційно-комунікаційних технологій: від традиційних до цифрових освітніх середовищ	5	Опитування на практичному занятті. Практичне завдання.
Тема 2. Цифрові інструменти організації навчального процесу та наукових досліджень	5	Опитування на занятті. Практичне завдання.
Тема 3. Використання електронних бібліотек та наукових баз даних у дослідженнях і навчанні	5	Опитування на занятті. Ситуативні вправи. Практичне завдання.
Тема 4. Візуалізація даних та інфографіка як інструмент представлення наукових і освітніх результатів	5	Практичне завдання.
Тема 5. Соціальні медіа та мережеві комунікації в освітньому процесі та науковій комунікації	5	Опитування на занятті. Ситуативні вправи.
Тема 6. Хмарні сервіси для колективної роботи над науковими й освітніми проєктами	5	Опитування на практичному занятті. Практичне завдання. Ситуативні кейси.
Тема 7. Штучний інтелект і автоматизація в освіті та науці: можливості та виклики	5	Опитування на практичному занятті. Ситуативні кейси.

Тема 8. Кібербезпека та захист даних в освітньому і науковому середовищі	5	Практичне завдання.
Усього практичні заняття	40	
Індивідуальне науково-дослідне завдання	20	Наукова стаття, або тези або реферат.
Усього поточна складова оцінювання:	60	
2. Підсумкова складова оцінювання		
2.1 Модульний контроль №1	20	Тести
2.2 Модульний контроль №2	20	Тести
Усього підсумкова складова оцінювання:	40	
РАЗОМ:	100	

Рекомендована література

Основна література:

望□□□□□□□□□□

燧□棋□壙□□□

望□□□□□□□□□□

燧□棋□壙□□□

1. Пилипчук М., Савченко Т. Використання хмарних технологій та онлайн-платформ у навчальному процесі // Освітні технології, 2022, № 2. С. 45–52.
2. Ivanov P. Interactive learning services in higher education: experience and best practices // Journal of Educational Technology, 2020, Vol. 15, № 3. P. 12–20.
3. Сидоренко А. Створення цифрового контенту для уроків історії та громадянської освіти // Методичний вісник, 2021, № 4. С. 33–40.
4. Коваленко Н. Інноваційні технології в освіті: AR, VR, гейміфікація та штучний інтелект // Науковий вісник педагогіки, 2023, № 1. С. 55–63.
5. Petrenko O. Using Big Data and analytics in educational practice // International Journal of Educational Sciences, 2021, Vol. 13, № 2. P. 75–83.

6. Литвиненко І. Зарубіжний досвід цифрової компетентності педагогів // Педагогічні технології, 2022, № 3. С. 18–25.
7. Гринько С., Сучасні інформаційно-комунікаційні технології у професійній підготовці педагогів // Освітні інновації, 2022, № 5. С. 40–48.
8. Smirnova L. Digital tools for collaborative learning and research in higher education // Education and Information Technologies, 2020, Vol. 25, № 6. P. 5001–5015.
9. Кравченко О. Впровадження штучного інтелекту у навчальний процес: методологія та практичні кейси // Науковий вісник університету, 2023, № 2. С. 22–30.
10. Brown T., Gamification and virtual reality in education: trends and perspectives // Journal of Educational Computing Research, 2021, Vol. 59, № 4. P. 675–690.

Допоміжна література:

1. Бабич О., Ткаченко Л. Інтерактивні технології навчання: практичні поради для викладачів. – Київ: Видавництво «Ліра-К», 2020.
2. Васильєва Н. Цифрові сервіси та платформи у викладанні гуманітарних дисциплін. – Харків: ХНПУ, 2021.
3. Johnson L., Becker S., Cummins M. The NMC Horizon Report: 2020 Higher Education Edition. – Austin, Texas: The New Media Consortium.
4. Шевчук І. Методи інтерактивного навчання та цифрові інструменти у вищій школі. – Львів: ЛНУ, 2021.
5. Карпенко В. Хмарні технології у професійній освіті: навчальні кейси та методичні рекомендації. – Київ: Видавництво «Освіта», 2022.
6. Smith J., Digital Tools for Teaching and Learning in Higher Education. – New York: Routledge, 2021.
7. Петрова О. Гейміфікація, AR та VR у навчальному процесі: практичний посібник для викладачів. – Харків: ХНПУ, 2022.
8. Brown T., Gamification and virtual reality in education: trends and perspectives // Journal of Educational Computing Research, 2021, Vol. 59, № 4.
9. Ковальчук М. Онлайн-платформи та LMS: організація дистанційного та змішаного навчання. – Київ: «Ліра-К», 2020.
10. Anderson T., The Theory and Practice of Online Learning. – Edmonton: AU Press, 2019.

11. , Герасименко Л. Цифрові технології в наукових дослідженнях: інструменти та методика. – Київ: «Освіта України», 2022.
12. Wilson K., *Blended Learning in Higher Education: Frameworks and Case Studies*. – London: Routledge, 2020.
13. Литвинова Т. Інтерактивні сервіси та візуалізація даних у навчальному процесі. – Харків: ХНПУ, 2021.
14. Garcia P., *Using Artificial Intelligence in Education: Opportunities and Challenges*. – New York: Springer, 2021.
15. Черненко В. Кібербезпека та захист даних у вищій освіті: рекомендації для викладачів і студентів. – Київ: «Наукова думка», 2022.
16. Siemens G., *Connectivism: Learning theory for the digital age*. – 2020. Онлайн-ресурс: <https://www.connectivism.ca>
17. Назаренко І. Сучасні інструменти колективної роботи у наукових проєктах. – Львів: ЛНУ, 2021.
18. Reeves T., *Interactive Learning Online at Public Universities: Evidence-Based Practices*. – New York: Routledge, 2020.
19. Сташко О. Соціальні медіа в освіті та науці: практичний посібник для викладачів. – Київ: «Ліра-К», 2021.
20. Brown A., *Big Data in Education: Harnessing Analytics for Learning and Teaching*. – London: Palgrave Macmillan, 2021.

Інформаційні ресурси в Інтернет

1. Освітні платформи та сервіси

- Google Workspace for Education – <https://edu.google.com/>
- Microsoft 365 Education – <https://education.microsoft.com/>
- Moodle – <https://moodle.org/>
- Zoom – <https://zoom.us/>
- Microsoft Teams – <https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software>

2. Інтерактивні сервіси для навчання

- Kahoot! – <https://kahoot.com/>
- Mentimeter – <https://www.mentimeter.com/>
- Padlet – <https://padlet.com/>
- Jamboard – <https://workspace.google.com/products/jamboard/>

3. Сервіси для перевірки академічної доброчесності та редагування

- Turnitin – <https://www.turnitin.com/>
- Grammarly – <https://www.grammarly.com/>

4. Хмарні сервіси для зберігання та спільної роботи

- Dropbox – <https://www.dropbox.com/>
- iCloud – <https://www.icloud.com/>

5. Наукові та освітні ресурси

- Google Scholar – <https://scholar.google.com/>
- JSTOR – <https://www.jstor.org/>
- ResearchGate – <https://www.researchgate.net/>

6. Ресурси для створення цифрового контенту та мультимедіа

- Canva – <https://www.canva.com/>
- Prezi – <https://prezi.com/>
- Powtoon – <https://www.powtoon.com/>

Поєднання навчання та досліджень

Здобувачі вищої освіти при вивченні освітньої компоненти «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в освіті і науці» мають можливість виконувати наукові дослідження індивідуальних тем, за узгодженням з викладачем, та представляти їх на наукових конференціях, семінарах, круглих столах, шляхом написання наукових тез, статей або методичних рекомендацій. За результатами виконання наукових досліджень (окрім ІНДЗ) студенти отримують додаткові бали.

Приклади наукових джерел та матеріалів для досліджень:

1. Коваленко Н. Інноваційні технології в освіті: AR, VR, гейміфікація та штучний інтелект // Науковий вісник педагогіки, 2023, № 1. С. 55–63.
2. Petrenko O., Using Big Data and analytics in educational practice // International Journal of Educational Sciences, 2021, Vol. 13, № 2. P. 75–83.
3. Литвиненко І. Зарубіжний досвід цифрової компетентності педагогів // Педагогічні технології, 2022, № 3. С. 18–25.
4. Герасименко Л. Цифрові технології в наукових дослідженнях: інструменти та методика. – Київ: «Освіта України», 2022. URL: <http://www.osvita.ua/article.php?id=2045>
5. Назаренко І. Сучасні інструменти колективної роботи у наукових проєктах // Методичний вісник, 2021, № 2. С. 42–50.
6. Черненко В. Кібербезпека та захист даних у вищій освіті: рекомендації для викладачів і студентів. – Київ: «Наукова думка», 2022.
7. Johnson L., Becker S., Cummins M. The NMC Horizon Report: 2020 Higher Education Edition. – Austin, Texas: The New Media Consortium, 2020.
8. Garcia P. Using Artificial Intelligence in Education: Opportunities and Challenges. – New York: Springer, 2021.

ПОЛІТИКИ ВИКЛАДАННЯ ТА НАВЧАННЯ

Під час вивчення освітньої компоненти «Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в освіті і науці» формуються такі soft skills:

- Комунікаційні навички – ефективне спілкування та обмін інформацією у цифровому та офлайн-середовищі, ведення наукової та освітньої комунікації через соціальні мережі, платформи та хмарні сервіси.
- Критичне мислення та аналітичні навички – оцінка та аналіз цифрових освітніх ресурсів, наукових баз даних, інформаційних потоків, відбір надійної інформації та формування обґрунтованих висновків.
- Цифрова компетентність – вміння використовувати сучасні інформаційно-комунікаційні технології, програмне забезпечення, хмарні сервіси та інструменти для навчання, наукової діяльності та презентації результатів.
- Командна робота та колаборація – здатність ефективно працювати у групі, спільно створювати, редагувати та обробляти матеріали, планувати проекти та координувати роботу через цифрові платформи.
- Тайм-менеджмент та організаційні навички – ефективне планування власного навчання та наукових досліджень, розподіл часу на роботу з цифровими ресурсами, дистанційними платформами та колективними проектами.
- Інноваційність та креативність – створення нових освітніх та наукових продуктів, використання інтерактивних сервісів, візуалізацій, гейміфікації та штучного інтелекту для навчання і досліджень.
- Етичність та цифрова безпека – дотримання норм академічної доброчесності, кібербезпеки, захист персональних даних та етичне використання інформації.

Дедлайни та перескладання

Оголошення стосовно дедлайнів здачі завдань, практичних робіт та модульних контролів оприлюднюються на сторінці дисципліни в Moodle.

Ліквідація академічної заборгованості здійснюється відповідно до «Порядку ліквідації академічних заборгованостей у НУВГП»:

Згідно з цим документом студенти мають право на повторне вивчення дисципліни або повторне навчання на курсі у випадку незадовільного виконання навчальних завдань або невиконання контрольних заходів.

Неформальна та інформальна освіта (за потреби)

Неформальна освіта: участь студентів у тематичних вебінарах, онлайн-курсах, майстер-класах та воркшопах з використання цифрових інструментів і технологій освіти (Coursera, EdX, Prometheus, Google for Education Trainings).

Інформальна освіта: самостійне опанування сучасних цифрових сервісів та програмного забезпечення, перегляд відео-лекцій, участь у тематичних групах, форумах, освітніх спільнотах та соціальних мережах, обмін досвідом з колегами та наставниками.

За активну участь у таких формах освіти студенти можуть отримувати додаткові бали або рекомендації для розвитку професійних компетентностей.

Правила академічної доброчесності

За списування під час проведення модульного контролю чи підсумкового контролю, студент позбавляється подальшого права здавати матеріал і у нього виникає академічна заборгованість.

За списування під час виконання окремих завдань, студенту знижується оцінка у відповідності до ступеня порушення академічної доброчесності.

Вимоги до відвідування

Відпрацювати пропущені заняття студенти можуть шляхом самостійного вивчення лекційного матеріалу та виконання практичних завдань із відповідних тем. При цьому пропущене усне опитування можна відпрацювати на консультації.

Використання мобільних телефонів, планшетів та ноутбуків для вирішення практичних завдань на заняттях дозволяється, окрім контрольних заходів (опитування, тестування тощо).