



МІЖНАРОДНИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра педагогіки та психології

Єрмакова С. С., Іванова О. С

Загальна педагогіка

НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

до організації самостійної роботи
для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня
освітньо-професійної програми «Інформатика та програмування»
зі спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика)
для денної та заочної форм навчання

Одеса 2025

Рекомендовано навчально-методичною радою Міжнародного гуманітарного університету протокол № 1 від 29 серпня 2025 р.

Укладач:

Єрмакова Світлана Станіславівна - доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри педагогіки та психології Міжнародного гуманітарного університету, практичний психолог.

Іванова Оксана Станіславівна – кандидат філософських наук, доцент, доцент кафедри мистецтвознавства та загальногуманітарних дисциплін Міжнародного гуманітарного університету, магістр педагогічної освіти.

Рецензенти:

Кічук Н. В. - доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри дошкільної та початкової освіти, декан Педагогічного факультету, Ізмаїльський державний гуманітарний університет.

Синякова В. Б. - доктор психологічних наук, професор, завідувач кафедри психології, Міжрегіональна Академія Управління Персоналом НПУ ім. Драгоманова.

Стрелковська І. В. - доктор технічних наук, професор, декан Факультету кібербезпеки, програмної інженерії та комп'ютерних наук, Міжнародний гуманітарний університет.

Навчально-методичні рекомендації до практичних занять та самостійної роботи з навчальної дисципліни «Загальна педагогіка» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня освітньо-професійної програми «Інформатика та програмування», спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика) денної та заочної форми навчання [Електронне видання]. Одеса: МГУ, 2025. 41 с.

ЗМІСТ

Пояснювальна записка	4
Очікувані результати навчання	4
Тематичний зміст навчальної дисципліни	6
Структура навчальної дисципліни	9
Теми практичних занять з дисципліни та питання до їхньої підготовки	10
Завдання до самостійної роботи з дисципліни та методичні рекомендації щодо їх виконання	15
Приклад тестових завдань для самоперевірки.....	29
Приклади педагогічний кейсів для самоперевірки	30
Питання до підсумкового контролю	32
Форми підсумкового контролю успішності здобувачів.....	34
Критерії оцінювання	34
Перелік рекомендованої літератури.....	38

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Методичні рекомендації розроблені для вивчення навчальної дисципліни «**Загальна педагогіка**» здобувачами вищої освіти, що навчаються на першому (бакалаврському) рівні освітньо-професійної програми «Інформатика та програмування» зі спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика) для денної та заочної форм навчання у Міжнародному гуманітарному університеті.

У методичних рекомендаціях представлено новітні дослідження сучасних науковців у галузі педагогічних наук, орієнтовані на допомогу здобувачам у поглибленому самостійному вивченні навчальної дисципліни «**Загальна педагогіка**», сприяє оволодінню ними матеріалу з тем дисципліни.

Метою вивчення навчальної дисципліни «Загальна педагогіка» є підготовка фахівців спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика) за освітнім ступенем бакалавра відповідно до державних стандартів, встановлених освітньо-професійною програмою «Інформатика та програмування»; формування цілісного уявлення про закономірності виховання та навчання в умовах цифрової трансформації суспільства, а також розвиток педагогічної майстерності, здатної забезпечити ефективне викладання складних технічних дисциплін у сучасній школі.

Основними **задачами** дисципліни є: формування навичок пояснення і використання в практичній діяльності особливостей дидактичних принципів (науковості, наочності, системності) при проєктуванні навчальних занять з ІТ; опанування методик активного навчання (хакатони, воркшопи, дебагінг-сесії); проєктування інклюзивного цифрового середовища (LMS, MakerSpace) та розробка прозорих систем оцінювання компетентностей учнів з урахуванням індивідуальних психологічних особливостей сприйняття коду.

Передумови для вивчення дисципліни. Паралельно з вивченням навчальної дисципліни «Загальна педагогіка» здобувачі мають вивчати такі навчальні дисципліни, як: «Філософія», «Вступ до спеціальності», «Основи загальної психології».

ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

ОЧІКУВАНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ, ЯКІ ПЛАНУЄТЬСЯ СФОРМУВАТИ ТА ДОСЯГНЕННЯ ПРОГРАМНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ

У процесі реалізації програми дисципліни **Загальна педагогіка** формуються наступні компетентності із передбачених освітньою програмою:

Інтегральна компетентність

ІК1. Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі у сфері середньої освіти.

Загальні компетентності (ЗК)

ЗК9. Здатність виявляти ініціативу та підприємливість.

Фахові компетентності

ФК1. Здатність виконувати вимоги Державного стандарту базової середньої освіти у професійній діяльності з урахуванням предметної спеціальності, моделювати зміст навчання відповідно до обов'язкових результатів навчання учнів, планувати, організовувати освітній процес з використанням різних видів і форм навчально-пізнавальної діяльності, прогнозувати результати освітнього процесу.

ФК3. Здатність здійснювати інтегроване навчання учнів, добирати і використовувати сучасні та ефективні методики й технології навчання, виховання і розвитку учнів, використовувати інновації у професійній діяльності.

ФК5. Здатність здійснювати оцінювання та моніторинг результатів навчання учнів на засадах компетентнісного підходу, оцінювати рівень навчальних досягнень учнів, аналізувати результати їхнього навчання, навчати учнів самооцінювання та взаємооцінювання.

ФК14. Здатність забезпечувати в освітньому середовищі сприятливі умови для кожного учня залежно від його індивідуальних потреб, можливостей, здібностей та інтересів, здійснювати педагогічну підтримку осіб з особливими освітніми потребами в інклюзивному освітньому середовищі.

ФК17. Здатність здійснювати моніторинг власної педагогічної діяльності, навчатися впродовж життя.

Навчальна дисципліна «Загальна педагогіка» забезпечує досягнення програмних результатів навчання (РН), передбачених освітньою програмою:

РН1. Знати та дотримуватися вимог Державного стандарту базової середньої освіти у професійній діяльності відповідно до предметної спеціальності; знати законодавчі вимоги щодо змісту загальної середньої освіти відповідного рівня та форм організації освітнього процесу (державні стандарти, типові освітні програми, модельні навчальні програми); планувати освітній процес на основі освітньої програми закладу освіти і навчальних програм з предметів (інтегрованих курсів) з урахуванням вимог Державного стандарту базової середньої освіти.

РН6. Добирати дидактичні матеріали для вивчення учнями окремих тем/розділів навчальної програми відповідно до обов'язкових результатів навчання; добирати доцільні сучасні методики й технології навчання, виховання і розвитку учнів засобами освітньої галузі/навчального предмета (інтегрованого курсу) відповідно до визначених теми, мети і завдань уроку; використовувати навчальний матеріал з метою розвитку в учнів ключових компетентностей і вмінь, спільних для всіх компетентностей; навчати учнів застосовувати їх на практиці; моделювати навчальні заняття на основі компетентнісного, діяльнісного, особистісно зорієнтованого підходів.

РН9. Володіти методиками та інструментами оцінювання й моніторингу результатів навчання учнів, здійснювати різні види оцінювання результатів навчання учнів (формувальне, поточне, підсумкове тощо) з використанням

відповідних методик і критеріїв оцінювання, аналізувати результати навчання учнів з метою подальшого врахування їх в освітньому процесі; використовувати методи та прийоми розвитку в учнів здатності до самооцінювання та взаємооцінювання результатів навчання.

РН16. Забезпечувати педагогічний супровід учнів з особливими освітніми потребами в інклюзивному освітньому середовищі, забезпечувати в освітньому середовищі сприятливі умови для кожного учня з урахуванням його індивідуальних потреб, можливостей, здібностей та інтересів.

РН18. Організовувати навчальні заняття різних типів, застосовувати різні види й форми навчально-пізнавальної діяльності учнів.

РН19. Добирати та застосовувати інноваційні форми, методи, прийоми, засоби навчання у педагогічній діяльності, визначати власні освітні потреби та обирати відповідні види, форми, програми професійного розвитку.

Заплановані результати навчання за навчальною дисципліною у термінах НРК

Знання:

Зн1 Концептуальні наукові та практичні знання в області освіти та педагогіки

Зн2 Критичне осмислення теорій, принципів, методів і понять у сфері педагогіки та навчання

Уміння/Навички:

Ум1 Поглиблені когнітивні та практичні уміння/навички, майстерність та інноваційність на рівні, необхідному для розв'язання складних спеціалізованих задач і практичних проблем у сфері педагогіки та навчання

Комунікація

K1 Донесення до фахівців і нефахівців інформації, ідей, проблем, рішень, власного досвіду та аргументації

K2 Збір, інтерпретація та застосування даних у сфері навчання

K3 Спілкування з професійних питань, у тому числі іноземною мовою, усно та письмово

Відповідальність і автономія

AB1 Управління складною професійною діяльністю чи проектами в області та навчання

AB2 Спроможність нести відповідальність за вироблення та ухвалення рішень у непередбачуваних навчальних контекстах

AB3 Формування суджень, що враховують соціальні, наукові та етичні аспекти

AB4 Організація та керівництво професійним розвитком осіб та груп

AB5 Здатність продовжувати навчання із значним ступенем автономії

ТЕМАТИЧНИЙ ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Лекція 1. Педагогіка як наука та її роль у цифровій трансформації освіти

Об'єкт, предмет та основні категорії педагогіки в інформаційному суспільстві. Структура педагогічної науки та її зв'язок із кібернетикою та

нейропсихологією. Еволюція освітніх парадигм: від знаннєвої до компетентнісної (НУШ). Професіограма вчителя інформатики: Hard, Soft та Digital skills. Професійний стандарт вчителя та сертифікація педагогічних працівників. Педагогічна деонтологія та етика вчителя в цифрову епоху. (ІК, ЗК9, ФК17, РН19)

Лекція 2. Вікові особливості та формування алгоритмічного мислення

Психологічні особливості учнів (молодший школяр, підліток, старшокласник). Теорія когнітивного розвитку Ж. Піаже та її застосування в навчанні програмування. Поняття обчислювального мислення (Computational Thinking) та його компоненти. Сензитивні періоди для розвитку логічних операцій та абстрактного мислення. Роль пропедевтики інформатики в початковій школі. Гендерні аспекти та подолання стереотипів в ІТ-освіті. (РН6, РН18, ФК3, ФК14, ІК)

Лекція 3. Дидактика в епоху Digital: об'єкт та принципи

Предмет і завдання дидактики. Дидактичний трикутник у хмарному середовищі. Реалізація принципів науковості та доступності при поясненні складних алгоритмів. Принцип наочності: від крейдяної дошки до інтерактивної візуалізації та VR. Теорія когнітивного навантаження (CLT) у процесі вивчення синтаксису мов програмування. Наступність і перспективність у навчанні інформатики між ланками школи. Дидактична адаптація складних технічних понять для різних вікових груп. (РН6, РН18, РН19, ФК3)

Лекція 4. Проєктування змісту ІТ-освіти та нормативна база

Закон України «Про освіту» та «Про повну загальну середню освіту». Аналіз Державного стандарту базової середньої освіти (інформатична галузь). Типові освітні та модельні навчальні програми: структура та логіка вибору. Спіральний підхід до побудови змісту навчання: від Scratch до Python/C++. Академічна свобода вчителя у виборі інструментарію та мов програмування. Міжпредметні зв'язки інформатики: інтегровані курси та проєкти Нормативно-правові засади загальної середньої освіти. Академічна доброчесність. (РН1, ФК1)

Лекція 5. Методи та технології активного навчання в інформатиці

Класифікація методів навчання: пояснювально-ілюстративний vs дослідницький. Проблемне навчання на прикладі розв'язання алгоритмічних задач. Метод «Безкомп'ютерної інформатики» (CS Unplugged) як засіб розвитку логіки. Ігрові технології та гейміфікація (Badges, Leaderboards) у навчанні коду. Метод «Pair Programming» (парне програмування) як дидактичний прийом. Кейс-метод та хакатони в системі шкільної освіти. (РН6, РН18, ФК3)

Лекція 6. Дидактичний дизайн у LMS та електронне навчання

Принципи побудови електронного навчального курсу (UX/UI в освіті). Порівняльний аналіз LMS: Google Classroom, Moodle, Canvas, Microsoft Teams. Мікронавчання (Micro-learning) та створення навчального відеоконтенту. Адаптивні системи навчання та використання AI-тьюторів. Інтерактивні вправи (H5P, LearningApps) у структурі дистанційного уроку. Мобільне навчання (m-learning) та використання BYOD-технологій. (PH1, PH6, ФК1, ФК3).

Лекція 7. Теорія і методика виховання в інформаційному суспільстві

Мета і завдання виховання в сучасній школі. Гуманізація виховного процесу. Цифровий етикет та культура спілкування в соціальних мережах. Виховання академічної доброчесності: боротьба з плагіатом коду та ПП-копіюванням. Інформаційна гігієна, медіаграмотність та протидія фейкам. Профілактика кібераддикції (залежності) та безпека в інтернеті. Профорієнтація: формування свідомого вибору кар'єри в IT-індустрії. (ФК3, ФК14, ІК)

Лекція 8. Інклюзивна IT-освіта та універсальний дизайн

Нормативно-правова база інклюзивної освіти в Україні. Універсальний дизайн у навчанні (UDL) як засіб подолання бар'єрів. Асистивні технології для учнів з порушеннями зору, слуху чи моторики. Адаптація та модифікація завдань із програмування для дітей з ОПП. Психологія інклюзивного класу: роль вчителя та асистента вчителя. Використання спеціальних IDE та шрифтів для дітей з дислексією. (PH16, ФК14)

Лекція 9. Моделювання уроку: від технологічної карти до симуляції

Типологія уроків інформатики та їхня структура (за Ю. Конаржевським). Методика складання технологічної карти уроку: від цілей до рефлексії. Організація практичної роботи: інструктаж, супровід, перевірка результату. Санітарний регламент: норми роботи за монітором та фізкультхвилинки. Керування дисципліною в комп'ютерному класі: Classroom Management. Мікронавчання (Micro-teaching) як метод відпрацювання педагогічних навичок. (PH6, PH18, PH19, ФК3, ЗК9, ФК3).

Лекція 10. Оцінювання та рефлексія в педагогічній діяльності

Функції та види контролю: діагностичний, поточний, підсумковий. Формувальне оцінювання: техніки зворотного зв'язку «без оцінки». Створення матриць оцінювання (рубрик) для складних IT-проектів. Метод «Debugging» як інструмент формування культури самоперевірки. Педагогічна рефлексія (Цикл Гіббса) та розвиток емоційного інтелекту вчителя. Портфоліо вчителя та учня як засіб відстеження індивідуального прогресу. (PH9, ФК5)

СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин							
	Денна форма				Заочна форма			
	Усього	У тому числі			Усього	У тому числі		
		Лекц.	Практ.	Сам.		Лекц.	Практ.	Сам.
Тема 1. Педагогіка як наука та її роль у цифровій трансформації освіти	18	4	4	10	18	2	-	16
Тема 2. Вікові особливості та формування алгоритмічного мислення	18	4	4	10	18	2	-	16
Тема 3. Дидактика в епоху Digital: об'єкт та принципи	18	4	4	10	18	2	2	14
Тема 4. Проектування змісту ІТ-освіти та нормативна база	18	4	4	10	18	-	2	16
Тема 5. Методи та технології активного навчання в інформатиці	18	4	4	10	18	-	2	16
Тема 6. Дидактичний дизайн у LMS та електронне навчання	18	4	4	10	18	2	2	14
Тема 7. Теорія і методика виховання в інформаційному суспільстві	18	4	4	10	18	2	-	16
Тема 8. Інклюзивна ІТ-освіта та універсальний дизайн	18	4	4	10	18	-	2	16
Тема 9. Моделювання уроку: від технологічної карти до симуляції	18	4	4	10	18	-	2	16
Тема 10. Оцінювання та рефлексія в педагогічній діяльності.	18	4	4	10	18	2	-	16
Усього годин	180	40	40	100	180	12	12	156
Підсумковий контроль – екзамен								

ТЕМИ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ З ДИСЦИПЛІНИ ТА ПИТАННЯ ДО ЇХНЬОЇ ПІДГОТОВКИ

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма
1	Тема 1. Педагогіка як наука та її роль у цифровій трансформації освіти	4	-

	1. Об'єкт, предмет та основні категорії педагогіки в інформаційному суспільстві. 2. Структура педагогічної науки та її зв'язок із кібернетикою та нейропсихологією. 3. Еволюція освітніх парадигм: від знаннєвої до компетентнісної (НУШ). 4. Професіограма вчителя інформатики: Hard, Soft та Digital skills. 5. Професійний стандарт вчителя та сертифікація педагогічних працівників. 6. Педагогічна деонтологія та етика вчителя в цифрову епоху. (ІК, ЗК9, ФК17, РН19) Практичний результат: • Есе «Вчитель та ШІ: межі педагогічного впливу» (2–3 стор.) + Карта компетентностей сучасного вчителя інформатики в моделі ТРАСК. • Додатково: Інфографіка «Еволюція педагогічних ідей: від Я.А. Коменського до епохи EdTech».		
2	Тема 2. Вікові особливості та формування алгоритмічного мислення 1. Психологічні особливості учнів (молодший школяр, підліток, старшокласник). 2. Теорія когнітивного розвитку Ж. Піаже та її застосування в навчанні програмування. 3. Поняття обчислювального мислення (Computational Thinking) та його компоненти. 4. Сензитивні періоди для розвитку логічних операцій та абстрактного мислення. 5. Роль пропедевтики інформатики в початковій школі. 6. Гендерні аспекти та подолання стереотипів в ІТ-освіті. (РН6, РН18, ФК3, ФК14, ІК) Практичний результат: • Порівняльна інфографіка когнітивних можливостей учнів (5, 7 та 9 класи) та відповідних їм інструментів програмування. • Додатково: Письмовий кейс-аналіз «Причини когнітивного бар'єру при переході від Scratch до Python».	4	-
3	Тема 3. Дидактика в епоху Digital: об'єкт та принципи 1. Предмет і завдання дидактики. 2. Дидактичний трикутник у хмарному середовищі. 3. Реалізація принципів науковості та доступності при поясненні складних алгоритмів. 4. Принцип наочності: від крейдяної дошки до інтерактивної візуалізації та VR. 5. Теорія когнітивного навантаження (CLT) у процесі вивчення синтаксису мов програмування.	4	2

	6. Наступність і перспективність у навчанні інформатики між ланками школи. 7. Дидактична адаптація складних технічних понять для різних вікових груп. (РН6, РН18, РН19, ФК3) Практичний результат: - Комплект матеріалів «Паспорт теми»: дидактичні цілі, методи та засоби навчання для однієї теми з інформатики на вибір. - Додатково: Аналіз навчального софту на відповідність принципам когнітивної ергономіки.		
4	Тема 4. Проектування змісту ІТ-освіти та нормативна база - Закон України «Про освіту» та «Про повну загальну середню освіту» - Аналіз Державного стандарту базової середньої освіти (інформатична галузь). - Типові освітні та модельні навчальні програми: структура та логіка вибору. - Спіральний підхід до побудови змісту навчання: від Scratch до Python/C++. - Академічна свобода вчителя у виборі інструментарію та мов програмування. - Міжпредметні зв'язки інформатики: інтегровані курси та проекти - Нормативно-правові засади загальної середньої освіти. - Академічна доброчесність. (РН1, ФК1) Практичний результат: - Порівняльна презентація двох модельних програм з інформатики (аналіз послідовності вивчення тем та очікуваних результатів). - Додатково: План-сітка навчального курсу на чверть, розроблений на основі Держстандарту.	4	2
5	Тема 5. Методи та технології активного навчання в інформатиці - Класифікація методів навчання: пояснювально-ілюстративний та дослідницький. - Проблемне навчання на прикладі розв'язання алгоритмічних задач. - Метод «Безкомп'ютерної інформатики» (CS Unplugged) як засіб розвитку логіки. - Ігрові технології та гейміфікація (Badges, Leaderboards) у навчанні коду. - Метод «Pair Programming» (парне програмування) як дидактичний прийом.	4	2

	• Кейс-метод та хакатони в системі шкільної освіти. (РН6, РН18, ФК3) Практичний результат: • Проектна карта (Project Canvas) для шкільного хакатону або командного ІТ-проекту. • Додатково: Сценарій активної вправи у форматі «CS Unplugged» (Інформатика без комп'ютера).		
6	Тема 6. Дидактичний дизайн у LMS та електронне навчання 1. Принципи побудови електронного навчального курсу (UX/UI в освіті). 2. Порівняльний аналіз LMS: Google Classroom, Moodle, Canvas, Microsoft Teams. 3. Мікронавчання (Micro-learning) та створення навчального відеоконтенту. 4. Адаптивні системи навчання та використання AI-тьюторів. 5. Інтерактивні вправи (H5P, LearningApps) у структурі дистанційного уроку. 6. Мобільне навчання (m-learning) та використання BYOD-технологій. (РН1, РН6, ФК1, ФК3). Практичний результат: • Міні-проект: розробка структури одного навчального модуля в LMS (Google Classroom або Moodle) з інтерактивними елементами. • Додатково: Порівняльна таблиця платформ для онлайн-навчання за критеріями дидактичної ефективності.	4	2
7	Тема 7. Теорія і методика виховання в інформаційному суспільстві 1. Мета і завдання виховання в сучасній школі. 2. Гуманізація виховного процесу. 3. Цифровий етикет та культура спілкування в соціальних мережах. 4. Виховання академічної доброчесності: боротьба з плагіатом коду та ШІ-копіюванням. 5. Інформаційна гігієна, медіаграмотність та протидія фейкам. 6. Профілактика кіберзалежності (залежності) та безпека в інтернеті. 7. Профорієнтація: формування свідомого вибору кар'єри в ІТ-індустрії. (ФК3, ФК14, ІК) Практичний результат: • План розвитку цифрового етикету класу (програма виховних заходів на семестр).	4	-

	Додатково: Письмовий кейс-аналіз ситуації кібербулінгу в шкільному чаті з алгоритмом дій вчителя.		
8	Тема 8. Інклюзивна ІТ-освіта та універсальний дизайн - Нормативно-правова база інклюзивної освіти в Україні. - Універсальний дизайн у навчанні (UDL) як засіб подолання бар'єрів. - Асистивні технології для учнів з порушеннями зору, слуху чи моторики. - Адаптація та модифікація завдань із програмування для дітей з ОПП. - Психологія інклюзивного класу: роль вчителя та асистента вчителя. - Використання спеціальних IDE та шрифтів для дітей з дислексією. (РН16, ФК14) Практичний результат: - Адаптований конспект уроку для інклюзивного класу (модифікація завдань для учнів з різними освітніми потребами). - Додатково: Пакет рекомендацій щодо використання асистивних технологій (екранні читці, спеціальні маніпулятори) на уроках інформатики.	4	2
9	Тема 9. Моделювання уроку: від технологічної карти до симуляції - Типологія уроків інформатики та їхня структура (за Ю. Конаржевським) - Методика складання технологічної карти уроку: від цілей до рефлексії. - Організація практичної роботи: інструктаж, супровід, перевірка результату. - Санітарний регламент: норми роботи за монітором та фізкультхвилинки. - Керування дисципліною в комп'ютерному класі: Classroom Management. - Мікронавчання (Micro-teaching) як метод відпрацювання педагогічних навичок. (РН6, РН18, РН19, ФК3, ЗК9, ФК3). Практичний результат: - Технологічна карта уроку інформатики (комбінованого типу) з похвилинним таймінгом та зазначенням діяльності вчителя/учня. - Додатково: Відео-симуляція або письмовий сценарій 10-хвилинного фрагмента уроку (введення нового матеріалу).	4	2
10	Тема 10. Оцінювання та рефлексія в педагогічній діяльності Функції та види контролю: діагностичний, поточний, підсумковий.	4	-

	2. Формувальне оцінювання: техніки зворотного зв'язку «без оцінки». 3. Створення матриць оцінювання (рубрик) для складних ІТ-проектів. 4. Метод «Debugging» як інструмент формування культури самоперевірки. 5. Педагогічна рефлексія (Цикл Гіббса) та розвиток емоційного інтелекту вчителя. 6. Портфоліо вчителя та учня як засіб відстеження індивідуального прогресу. (РН9, ФК5) Практичний результат: • Практичний результат: Пакет оцінювальних матеріалів: критеріальні рубрики для проєкту, тести для самоперевірки та форми для рефлексії. • Додатково: Електронне портфоліо студента, де зібрані кращі практичні результати за весь курс «Загальної педагогіки».		
	Усього годин	40	12

ЗАВДАННЯ ДО САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ З ДИСЦИПЛІНИ ТА МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ЇХ ВИКОНАННЯ

До самостійної роботи студентів щодо вивчення дисципліни Основи дидактики включаються:

1. Знайомство з науковою та навчальною літературою відповідно зазначених у програмі тем.
2. Опрацювання лекційного матеріалу.
3. Підготовка до практичних занять.
4. Консультації з викладачем протягом семестру.
5. Самостійне опрацювання окремих питань навчальної дисципліни.
6. Підготовка та виконання індивідуальних завдань у вигляді доповідей, презентацій.
7. Підготовка до підсумкового контролю.

Тематика та питання до самостійної підготовки та індивідуальні завдання

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма

1	Тема 1. Педагогіка як наука та її роль у цифровій трансформації освіти 1. Які класичні педагогічні функції (прогностична, проєктивна, організаторська) зазнають найбільших змін під впливом штучного інтелекту? 2. Проаналізуйте концепцію «Цифрового гуманізму»: як зберегти людиноцентричність у навчанні під час автоматизації освітніх процесів? 3. У чому полягає відмінність між «цифровізацією освіти» (дистанційне навчання) та «цифровою трансформацією» (зміна самої моделі взаємодії)? <i>Практичне завдання: «Маніфест цифрового педагога: від теорії до трансформації»</i> <u>Мета:</u> Продемонструвати розуміння наукового апарату педагогіки та обґрунтувати роль вчителя як архітектора освітнього процесу в умовах діджиталізації. <u>Структура завдання (що має виконати студент):</u> 1. <u>Результат:</u> Інфографіка «Науковий апарат педагогіки в ІТ-контексті» Студент має створити візуальну схему (або змістовну таблицю), де розкриває основні категорії педагогіки через призму діяльності вчителя інформатики. 2. <u>Результат:</u> Аналіз зв'язків «Педагогіка — Кібернетика — Нейронаука» Напишіть коротке есе-обґрунтування (до 200 слів) на тему: «Чому сучасному вчителю інформатики недостатньо знати лише методика викладання свого предмета?» • Обґрунтуйте зв'язок педагогіки з кібернетикою (як наукою про управління складними системами). • Поясніть роль нейропсихології у розумінні того, як цифрові інтерфейси впливають на увагу учня. 3. <u>Результат:</u> Моделювання «Професіограми вчителя 2026» Складіть перелік із 10 ключових компетентностей сучасного вчителя інформатики, розподіливши їх за трьома доменами моделі ТРАСК: 1. Content Knowledge (СК): Знання предмета (напр., чистий код, архітектура систем). 2. Pedagogical Knowledge (РК): Знання педагогіки (напр., вікова психологія, теорії навчання). 3. Technological Knowledge (ТК): Знання технологій (напр., хмарні сервіси, prompt-engineering).	10	14
---	--	----	----

	Рефлексивний компонент завдання: Сформулюйте власну відповідь на питання: «Чи замінить штучний інтелект вчителя-педагога, чи він замінить лише вчителя-ретранслятора знань? У чому полягатиме унікальна "людська" функція педагогіки в майбутньому?» Методична порада: Головний меседж: «Технологія — це інструмент, а педагогіка — це стратегія його використання».		
2	Тема 2. Вікові особливості та формування алгоритмічного мислення 1. Як особливості розвитку префронтальної кори головного мозку у підлітків впливають на їхню здатність до абстрактного моделювання та дебагінгу? 2. Дослідіть феномен «кліпового мислення»: які методики навчання програмування допомагають розвивати тривалу концентрацію уваги? 3. Порівняйте підходи Ж. Піаже та Л. Виготського у контексті навчання дітей роботі з візуальними мовами програмування (наприклад, Scratch). <i>Практичне завдання: «Вікова вертикаль алгоритмізації»</i> <u>Мета:</u> Навчитися адаптувати зміст та методи навчання програмування до когнітивних можливостей учнів різних вікових груп (від ігрового маніпулювання до абстрактного моделювання). Структура завдання (що має розробити студент): 1. <u>Результат:</u> Проєктування навчального завдання за віковими групами Оберіть одну алгоритмічну концепцію (наприклад: «Цикли» або «Умовні конструкції») та розробіть три варіанти її представлення: - Початкова школа (2-4 клас) — Рівень наочно-дійового мислення: <i>Завдання:</i> Створення алгоритму в безтекстовому середовищі (Scratch Jr) або через гру «Робот і програміст». <i>Методика:</i> Як ви використаєте ігровий контекст та фізичну активність? - Основна школа (5-7 клас) — Перехід до формально-логічного мислення: <i>Завдання:</i> Створення візуального коду в Scratch або Blockly для вирішення конкретної задачі (наприклад, малювання орнаменту).	10	14

	○ <i>Методика:</i> Як ви допоможете дитині перейти від блоків до розуміння логічної структури? • Старша школа (8-9 клас) — Рівень абстрактного мислення: ○ <i>Завдання:</i> Написання коду текстовою мовою (Python) для обробки масиву даних. ○ <i>Методика:</i> Як ви пов'яжете це з математичними моделями та реальними задачами? 2. <u>Результат:</u> Аналіз «Когнітивних бар'єрів» Визначте 3 типові труднощі, з якими стикаються учні певної вікової групи при формуванні алгоритмічного мислення. • <i>Наприклад:</i> Чому учням 5-го класу важко зрозуміти поняття «змінна»? (Через недостатній рівень абстракції). • Запропонуйте одну «когнітивну метафору» для пояснення цієї теми (наприклад, змінна як коробочка з назвою). 3. <u>Результат:</u> Проєкт вправи на розвиток «Computational Thinking» Розробіть коротку вправу (до 5 хв) на розвиток одного з компонентів обчислювального мислення: Декомпозиція, Розпізнавання образів, Абстрагування або Алгоритмізація. Рефлексивний компонент завдання: Дайте відповідь на запитання: «<i>Чи варто вивчати складні мови програмування (як C++ або Java) у 5-6 класі, зважаючи на вікові особливості розвитку мозку? Обґрунтуйте свою позицію, спираючись на теорії Піаже або Виготського.</i>» Методична порада: Варто було б проаналізувати роботу професійних методистів (на будь-якій платформі), щодо адаптування завдань з програмування для дітей віком від 4 до 18 років.		
3	Теми 3. Дидактика в епоху Digital: об'єкт та принципи 1. Як змінюється зміст принципу наочності при переході від статичних схем до динамічної візуалізації алгоритмів та VR-симуляторів? 2. Проаналізуйте модель когнітивного навантаження (CLT): які елементи інтерфейсу навчальних ІТ-програм найчастіше перевантажують робочу пам'ять учня? 3. Обґрунтуйте, чому принцип «міцності знань» у цифрову епоху зміщується від запам'ятовування синтаксису мов до розуміння логічних структур.	10	16

<i>Практичне завдання: «Ревізія дидактичних принципів у цифровому навчальному середовищі»</i> Мета: Навчитися адаптувати традиційні дидактичні принципи до умов електронного навчання та розробляти стратегії подолання когнітивного перевантаження при вивченні складних ІТ-концепцій. Структура завдання (що має розробити студент): 1. Результат: Карта трансформації дидактичних принципів Студент заповнює аналітичну таблицю, де пояснює, як змінюється зміст класичних принципів у цифровому класі інформатики. 2. Результат: Проєктування за моделлю когнітивного навантаження Оберіть одну складну абстрактну тему (наприклад, «Рекурсія» або «Об'єктно-орієнтоване програмування») та запропонуйте план подачі матеріалу, який мінімізує стороннє (extraneous) навантаження та максимізує релевантне (germane). • Які зайві елементи інтерфейсу або пояснень ви видалите? • Як ви використаєте принцип модальності (поєднання аудіо та візуальних образів)? • Які «когнітивні підпорки» (scaffolding) ви створите для учня? 3. Результат Дидактичний сценарій «Перевернутого класу» Розробіть мікро-план для технології Flipped Classroom за темою «Основи кібербезпеки»: • Асинхронна фаза (вдома): Який контент учень має опрацювати самостійно? • Синхронна фаза (в класі): Яка активна діяльність (дискусія, розв'язання кейсів) замінить лекцію вчителя? Рефлексивний компонент завдання: Написати коротку відповідь (до 100 слів) на дидактичну дилему: «Чи може принцип міцності знань вважатися актуальним у світі, де будь-яку технічну довідку можна отримати за допомогою ШІ за лічені секунди? Що саме тепер має стати об'єктом "міцного засвоєння" на уроці інформатики?» Методична порада: Надайте посилання на інтерактивні візуалізатори алгоритмів (наприклад,), які можна проаналізувати, як приклад реалізації принципу наочності нового покоління		
--	--	--

4	Теми 4. Проектування змісту ІТ-освіти та нормативна база 1. Яким чином вчитель інформатики може реалізувати «академічну свободу», адаптуючи модельну програму під потреби регіонального ІТ-ринку? 2. Проаналізуйте Державний стандарт: які наскрізні вміння (Soft Skills) мають розвиватися саме через інформатичну освітню галузь? 3. У чому полягає складність реалізації спіральної моделі побудови змісту навчання при вивченні мов програмування в 5–9 класах? <i>Практичне завдання: «Методичний конструктор: від Державного стандарту до поурочного планування»</i> Мета: Навчитися інтерпретувати вимоги Державного стандарту базової середньої освіти (інформатична галузь) та трансформувати їх у конкретний тематичний план із дотриманням принципів академічної свободи вчителя. Структура завдання (що має розробити студент): 1. Результат: Компаративний аналіз нормативної бази Студент заповнює порівняльну таблицю, обираючи одну групу результатів навчання з Державного стандарту (наприклад: «Аналізує, перетворює та моделює дані»). 2 Результат: Проектування «Спіральної моделі» змісту Оберіть одну наскрізну лінію (наприклад: «Кібербезпека» або «Програмування») і розпишіть, як змінюється (ускладнюється) зміст навчання від 5-го до 9-го класу. • 5-6 клас: (Рівень ознайомлення та гри). • 7-8 клас: (Рівень інструментального використання). • 9 клас: (Рівень аналізу та створення власних складних систем). 3. Результат: Обґрунтування вибору авторської траєкторії Студент має написати коротку пояснювальну записку (до 150 слів) до свого тематичного плану, де обґрунтовує використання академічної свободи: • Чому ви вирішили змінити кількість годин на певну тему (наприклад, збільшити час на ІІІ за рахунок скорочення вивчення застарілих офісних програм)? • Як ваш вибір змісту відповідає вимогам НУШ та запитам сучасного ринку праці? Рефлексивний компонент завдання: Дайте відповідь на питання: «Яким чином вчитель інформатики може забезпечити наступність між початковою та середньою школою, якщо учні прийшли з	10	16
---	--	----	----

	різним рівнем підготовки, але програма вимагає єдиного результату?» Методична порада: Надайте посилання на та декілька діючих Модельних програм. Завдання — знайти в них «вільні зони», де вчитель може виявити творчість, не порушуючи закон.		
5	Тема 5. Методи та технології активного навчання в інформатиці 1. У чому полягає дидактична цінність методу «Peer-to-peer code review» (взаємоперевірка коду) для формування критичного мислення учнів? 2. Як організувати метод «перевернутого класу» (Flipped Classroom) для теми, що потребує складного технічного налаштування середовища розробки? 3. Дослідіть методику «CS Unplugged»: за яких умов навчання інформатиці без комп'ютера є ефективнішим за роботу в лабораторії? <i>Практичне завдання: «Реінжиніринг уроку: від пасивного споживання до активного творення»</i> <u>Мета:</u> Навчитися замінювати репродуктивні методи навчання на продуктивні, використовуючи специфічні для ІТ технології (проектне навчання, командна розробка, ігрове моделювання). Структура завдання (що має розробити студент): 1. <u>Результат:</u> Трансформаційна таблиця методів Студент обирає складну теоретичну тему з інформатики (наприклад: <i>«Принципи роботи мережі Інтернет»</i>, <i>«Поняття змінної та типів даних»</i> або <i>«Кібербезпека»</i>) і пропонує заміну традиційним методам. 2. <u>Результат:</u> Сценарій активної вправи «CS Unplugged» (Інформатика без комп'ютера) Розробіть одну вправу для пояснення абстрактного поняття (наприклад, <i>сортування масиву</i> або <i>двійкова система числення</i>) через фізичну активність учнів у класі. • Опис механіки: Що роблять учні? Які ролі вони виконують? • Дидактичний результат: Яке саме поняття вони «відчують» через цю дію? 3. <u>Результат:</u> Проектний бриф (метод проєктів) Створіть «Карту проєкту» для учнів, де замість чіткої інструкції є проблема. • Проблема: (наприклад: <i>«Шкільний їдальні потрібна система автоматизації черги»</i>).	10	16

	• Етапи активності: Дослідження проблеми $\rightarrow$ Проектування (Scrum-дошка) $\rightarrow$ Прототипування $\rightarrow$ Тестування. • Критерії успіху: Орієнтовані на самостійно знайдене рішення, а не на копіювання коду вчителя. Рефлексивний компонент завдання: Обґрунтувати: • Чому обраний активний метод ефективніший за лекцію саме для цієї теми? • Як активне навчання допомагає розвивати «м'які навички» (Soft Skills) майбутнього IT-фахівця?		
6	Тема 6. Дидактичний дизайн у LMS та електронне навчання 1. Які правила візуальної ергономіки та UX-дизайну є критичними для запобігання «цифровій втомі» учнів під час дистанційного навчання? 2. Проаналізуйте модель SAMR: як вчителю перейти від простого «заміщення» паперу екраном до «перетворення» навчальних завдань? 3. Яку роль відіграє мікронавчання (Micro-learning) у побудові ефективних відеоінструкцій для виконання лабораторних робіт з інформатики? <i>Практичне завдання: «Проектування архітектури та дидактичного дизайну модуля в LMS»</i> Мета: Навчитися проектувати електронне навчальне середовище, яке відповідає принципам когнітивної ергономіки, інтерактивності та адаптивності. Структура завдання (що має розробити та представити студент): 1. Результат: Структурна карта модуля (Sitemap/Storyboard) Студент обирає тему з курсу інформатики (наприклад: «Веб-дизайн» або «Основи кібербезпеки») і розробляє логічну структуру модуля в обраній LMS (Moodle, Google Classroom, Canvas). • Елементи: Вхідне тестування, теоретичний блок (текст + відео), інтерактивна вправа, практичне завдання, фінальний квіз та блок рефлексії. • Логіка: Студент має прописати умови переходу (наприклад: «Доступ до практичної роботи відкривається лише після перегляду відео та успішного проходження мікротесту на 80%»).	10	16

	2. <u>Результат</u>: Дидактичне наповнення та візуальний дизайн Студент створює один елемент теоретичного блоку, дотримуючись правил когнітивної ергономіки: • Текст: Розбиття на дрібні блоки (chunking), використання списків, виділення ключових термінів. • Мультимедіа: Вибір або створення навчального відео/інфографіки (пояснити, чому обрано саме цей формат). • Інтерактивність: Створення однієї вправи в H5P (наприклад, інтерактивне відео або «Drag and Drop»), що стимулює активне навчання, а не пасивне споживання. 3. <u>Результат</u>: Система асинхронного фідбеку та підтримки Опис того, як в LMS реалізована зворотна взаємодія: • Створення автоматизованих коментарів до відповідей у тестах (пояснення, чому відповідь неправильна, та посилання на потрібний параграф). • Проектування «Форуму взаємодопомоги», де студенти можуть допомагати один одному (Peer-learning). Рефлексивний компонент завдання: Студент має коротко (до 100 слів) обґрунтувати свій дизайн: • Як ви врахували принцип «мінімальної дії» (мінімум кліків для пошуку інформації)? • Які інструменти LMS допоможуть запобігти когнітивному перевантаженню учня? Методична порада: За бажанням можливе проведення «користувацьке тестування»: помінятися посиланнями на свої курси та спробують пройти модуль один одного як учні. Це найкращий спосіб побачити помилки в навігації та дидактичному дизайні.		
7	Теми 7. Теорія і методика виховання в інформаційному суспільстві 1. Як виховувати культуру «цифрового мінімалізму» та відповідального споживання контенту в епоху алгоритмічних стрічок соціальних мереж? 2. Академічна доброчесність та Prompt-engineering: як навчити учнів етично використовувати ШІ, не забороняючи його? 3. Які методики медіаграмотності є найбільш дієвими для протидії кібербулінгу та дезінформації в підлітковому середовищі?	10	16

<i>Практичне завдання: «Проектування виховного івенту: Етичні дилеми цифрового світу»</i> Мета: Навчитися проектувати виховну діяльність, спрямовану на формування інформаційної культури, медіаграмотності та академічної доброчесності учнів в умовах глобальної цифровізації. Структура завдання (що має розробити студент): 1. Результат: План-конспект виховного заходу (Інтерактивна дискусія або Квест) Студент обирає одну актуальну тему для виховної бесіди з учнями 7–11 класів: • Тема А: «Академічна доброчесність та ІІІ: де межа між допомогою та плагіатом?» • Тема Б: «Кібербулінг: як не стати жертвою та агресором у мережі». • Тема В: «Цифровий слід: чому інтернет пам'ятає все і як це впливає на майбутню кар'єру». У конспекті мають бути: • Інтерактивна вправа: (наприклад, «За та Проти», «Світове кафе» або рольова гра). • Виховна мета: Яку саме цінність (чесність, повагу, відповідальність) ми формуємо? • Цифрові інструменти: Використання Kahoot, Mentimeter або Padlet для анонімного обговорення сенситивних тем. 2. Результат: Розробка «Кодексу цифрової честі класу» Студент має створити візуальний документ (плакат або інфографіку в Canva), який містить 5–7 правил поведінки учнів у цифровому просторі школи. • Вимога: Правила мають бути сформульовані позитивно (замість «Не списуй» — «Створюй власний інтелектуальний продукт»). 3. Результат: Аналіз педагогічної ситуації (Кейс-рефлексія) Уявіть ситуацію: «У закритому чаті класу учні почали розповсюджувати образливі меми про одного з однокласників, створені за допомогою генеративного ІІІ. Ви дізналися про це від потерпілого». Напишіть план ваших дій як вчителя-вихователя за схемою: 1. Діагностика: Як ви ідентифікуєте проблему та оцініть її масштаб? 2. Педагогічна реакція: Яку бесіду (групову чи індивідуальну) ви проведете?		
---	--	--

	3. Етичний акцент: Як ви поясните учням різницю між гумором та цифровою агресією? 4. Співпраця: Яким чином ви залучите батьків та шкільного психолога до вирішення ситуації? Методична порада: Під час розробки кейсів використовувати реальні приклади з новин або соціальних мереж (Deepfakes, витік даних, скандали з плагіатом), щоб зробити виховний захід максимально наближеним до реального життя інформаційного суспільства.		
8	Тема 8. Інклюзивна ІТ-освіта та універсальний дизайн 1. Як концепція Універсального дизайну (UDL) дозволяє вчителю інформатики створювати завдання, що не потребують постійної індивідуальної адаптації? 2. Дослідіть асистивні можливості сучасних ОС (Windows, macOS, Android) для учнів із порушеннями зору чи моторики під час уроків програмування. 3. Як забезпечити психологічну інклюзію дитини з особливими освітніми потребами у командному ІТ-проекті (Agile/Scrum команди в класі)? <i>Практичне завдання: «Кейс-адаптація: Універсальний дизайн уроку інформатики»</i> Мета: Навчитися застосовувати принципи Універсального дизайну в освіті (UDL) та розробляти індивідуальні освітні траєкторії для учнів з ОПП у межах стандартного уроку інформатики. Структура завдання (що має розробити студент): 1. <u>Результат</u> : Аналіз доступності (Accessibility Audit) Студент обирає будь-який існуючий навчальний ресурс з інформатики (відеоурок на YouTube, сторінку в підручнику або онлайн-тест) і проводить його аналіз за принципами Універсального дизайну (UDL). - Представлення: Чи є текстові субтитри до відео? Чи можна збільшити шрифт без втрати якості? - Дія та вираження: Чи можна виконати завдання за допомогою клавіатури (без миші)? - Залучення: Чи пропонує ресурс різні рівні складності для підтримки інтересу? 2. <u>Результат</u>: План модифікації практичної роботи Студент бере стандартне завдання (наприклад: «Створити алгоритм з розгалуженням у Scratch») та розробляє варіанти його адаптації для трьох різних нозологій:	10	16

	1. Дитина з порушенням зору: Як змінити середовище або подачу коду (використання екранних дикторів або збільшених блоків)? 2. Дитина з розладами аутичного спектра (РАС): Розробка візуального алгоритму-інструкції (соціальної історії) для виконання роботи. 3. Дитина з порушеннями дрібної моторики: Використання асистивних технологій (наприклад, голосове введення тексту або спеціальні гарячі клавіші). <u>3. Результат:</u> Рефлексивна есе-позиція «Від інтеграції до інклюзії» Напишіть коротку рефлексію (до 150 слів), відповідаючи на питання: • Чому дизайн уроку, розроблений для дитини з ОПП (наприклад, чітка структура, субтитри, вибір способу здачі роботи), насправді покращує результати всіх учнів класу? • Яка роль вчителя інформатики у створенні безбар'єрного цифрового простору в школі? Методична порада: Скористайтесь розширеннями для браузера (наприклад, <i>Screen Reader</i> або <i>Colorblindly</i>), щоб була можливість на власному досвіді відчувати, як сприймають інформацію люди з різними типами порушень.		
9	Тема 9. Моделювання уроку: від технологічної карти до симуляції 1. Чим «технологічна карта уроку» відрізняється від класичного «плану-конспекту» в контексті активності учнів та результативності навчання? 2. Як правильно розрахувати таймінг уроку інформатики, враховуючи Санітарний регламент (норми безперервної роботи за монітором)? 3. Які прийоми «Classroom Management» є специфічними для комп'ютерного класу, де в кожного учня є доступ до розважального контенту? <i>Практичне завдання: «Проектування та мікро-симуляція фрагмента уроку інформатики»</i> <u>Мета:</u> Навчитися складати технологічну карту уроку згідно з нормами НУШ та Санітарного регламенту, а також відпрацювати навички викладання через метод симуляції (Micro-teaching). Структура завдання (що має виконати студент): 1. <u>Результат:</u> Технологічна карта фрагмента уроку Студент розробляє детальну карту для одного з етапів уроку (наприклад: «Введення нового матеріалу» або	10	16

	«Практична робота») за темою на вибір (наприклад: «Цикли в Python», «Створення анімації в Scratch», «Основи кібербезпеки»). Обов'язкові елементи карти: - Діяльність вчителя та діяльність учнів: (розписані паралельно). - Формування компетентностей: Яку саме наскрізну навичку ми розвиваємо в цей момент? - Таймінг: З урахуванням Санітарного регламенту (не більше 20-25 хв безперервної роботи за екраном для 7-9 класів). - Адаптація для ОПП: Яку альтернативну форму подачі або допомогу отримає дитина з особливими потребами на цьому етапі? 2. <u>Результат</u>: Симуляція (Micro-teaching) Студент має провести 10-хвилинну симуляцію фрагмента уроку перед групою (група грає роль учнів). - Завдання: Провести етап «Інструктаж та запуск практичної роботи». - Фокус: Вчитель має пояснити складне завдання так, щоб мінімізувати кількість запитань «А що робити далі?» (використання візуальних опор, скринкастів або чек-листів). 3. <u>Результат</u>: Аналітична саморефлексія (відео- або текстовий аналіз) Після симуляції студент аналізує свій виступ за методом «Плюс-Мінус-Цікаво» або за Циклом Гіббса: - Чи вдалося вкластися в запланований час? - Як змінилася поведінка «учнів» під час пояснення? - Який момент симуляції виявився найбільш стресовим і чому? Методична порада: Під час симуляції можна дати «учнів» таємне завдання: <i>«грати роль учня, у якого постійно виникає помилка SyntaxError, яку він не помічає»</i>. Це перевірить здатність до миттєвого реагування та диференційованої допомоги прямо в процесі уроку.		
10	Тема 10. Оцінювання та рефлексія в педагогічній діяльності 1. Чому «формувальне оцінювання» (оцінка процесу пошуку помилки) в ІТ-освіті є важливішим за «підсумкове оцінювання» (результат роботи програми)? 2. Як використовувати метод «Debugging» як інструмент психологічної рефлексії: перетворення помилки з «поразки» на «навчальну задачу»?	10	16

3. Проаналізуйте Цикл Гіббса: як регулярна письмова рефлексія після уроку допомагає вчителю інформатики уникати професійного вигора <i>Практичне завдання: «Дизайн інклюзивної системи оцінювання та вчительської рефлексії»</i> <u>Мета:</u> Сформувати вміння створювати об'єктивні інструменти контролю для ІТ-проектів та навички професійного самоаналізу (рефлексії). <u>Контекст:</u> Ви вчитель інформатики в 9-му класі. Тема модуля: <i>«Розробка персонального сайту-портфоліо»</i>. У класі є учень з особливими освітніми потребами (ОПП) та група учнів з високим рівнем навчальних досягнень. Вам потрібно підготувати пакет документів для етапу завершення проекту. Структура завдання (що має розробити студент): 1. <u>Результат:</u> Аналітична рубрика оцінювання (Matrix) Розробіть таблицю оцінювання фінального сайту учня. • Критерії: Оберіть 4 параметри (наприклад: <i>Валідність коду, Структура контенту, Адаптивність/Дизайн, Оригінальність</i>). • Шкала: Визначте 4 рівні (від «Початкового» до «Високого»). • Вимога: Кожен рівень має містити чіткий технічний дескриптор. <i>Приклад:</i> замість «Гарний код» пишiть «Код не містить синтаксичних помилок, використано семантичні теги HTML5». 2. <u>Результат:</u> Картка «Формувальний Debugging» Розробіть інструмент зворотного зв'язку, який ви використаєте за тиждень до здачі, щоб учні могли покращити свої роботи без страху отримати низький бал. • Це може бути Чек-лист самоперевірки (5 пунктів) або Шаблон взаємооцінювання (Peer-review), де учні анонімно тестують сайти один одного та пишуть «2 позитивні моменти та 1 пораду щодо покращення коду». 3. <u>Результат:</u> Рефлексивний звіт за Циклом Гіббса (Self-Reflection) Уявіть ситуацію: <i>«Під час захисту проєктів учень з ОПП продемонстрував мінімальний технічний результат, але проявив надзвичайну наполегливість. Водночас "сильний" учень здав ідеальну роботу, але відмовився допомагати іншим, порушивши правила командної етики. Ваша рубрика не враховувала "зусилля", лише "результат"».</i>		
---	--	--

	Складіть письмовий звіт (150-200 слів), пройшовши шість етапів: 1. Опис: Що саме відбулося? 2. Почуття: Що ви відчули як педагог у момент виставлення оцінок? 3. Оцінка: Що було гарного та поганого в цій ситуації? 4. Аналіз: Чому ваша початкова матриця оцінювання дала збій у цій ситуації? 5. Висновок: Якої методичної помилки ви припустилися (наприклад, відсутність диференціації)? 6. План дій: Як ви змініте свою матрицю та підхід до рефлексії на наступний семестр?		
	Усього годин	100	156

ПРИКЛАД ТЕСТОВИХ ЗАВДАНЬ ДЛЯ САМОПЕРЕВІРКИ

1. *Яка категорія педагогіки реалізується, коли вчитель формує в учнів критичне ставлення до фейкових новин та етичне поводження в соцмережах?*
 - А) Навчання.
 - Б) Виховання.
 - В) Освіта.
 - Г) Самовдосконалення.
2. *До якого компонента педагогічного процесу належить інтерактивна панель, мова програмування Python та платформа Google Classroom?*
 - А) Цільовий компонент.
 - Б) Змістовний компонент.
 - В) Засоби навчання.
 - Г) Контрольно-регулювальний компонент.
3. *Педагогічна майстерність вчителя інформатики найвищою мірою виявляється у:*
 - А) Знанні великої кількості мов програмування.
 - Б) Здатності адаптувати складний технічний матеріал до вікових особливостей учнів.
 - В) Умінні самостійно відремонтувати комп'ютер у класі.
 - Г) Суворому дотриманні лише тих методів, що описані в підручнику 20-річної давнини.
4. *Яка закономірність виховання пояснює, чому вчитель має сам дотримуватися правил авторського права, якщо вимагає цього від учнів?*
 - А) Виховання в праці.
 - Б) Виховання в колективі.
 - В) Єдність вимог та поваги до особистості.
 - Г) Роль прикладу вихователя.

5. Метод «педагогічного вибуху» (за А. Макаренком) у сучасному ІТ-класі може бути застосований як:

- А) Раптова контрольна робота без попередження.
- Б) Створення неочікуваної ситуації успіху для учня, який вважався «безнадійним» у програмуванні.
- В) Виключення комп'ютерної мережі під час уроку.
- Г) Публічне зауваження учневі перед усім класом.

6. Оберіть характеристику стилю викладання, за якого вчитель інформатики залучає учнів до обговорення критеріїв оцінювання проєктів та вибору тем для хакатону:

- А) Авторитарний.
- Б) Ліберальний (попустітельський).
- В) Демократичний.
- Г) Директивний.

7. Яка форма виховної роботи найбільш ефективна для формування медіаграмотності підлітків?

- А) Монологічна лекція про шкоду інтернету.
- Б) Переписування правил безпеки в зошит.
- В) Дискусійний клуб або дебати на тему «Штучний інтелект: загроза чи помічник?».
- Г) Заборона використання смартфонів на території школи.

8. Соціалізація особистості в інформаційному суспільстві насамперед передбачає:

- А) Вміння швидко набирати текст.
- Б) Опанування норм мережевого етикету (нетикету) та безпечної комунікації.
- В) Наявність великої кількості підписників у соцмережах.
- Г) Відмову від реального спілкування на користь віртуального.

9. Педагогічна діагностика на початку вивчення нового модуля з програмування проводиться з метою:

- А) Одразу виставити оцінки в журнал.
- Б) Виявити рівень попередньої підготовки (пререквізити) учнів.
- В) Покарати тих, хто не готувався влітку.
- Г) Заповнити звітну документацію для адміністрації.

10. Поняття «педагогічна технологія» в роботі вчителя інформатики — це:

- А) Просто використання комп'ютера на уроці.
- Б) Проєктна діяльність, що має чіткий алгоритм та гарантований навчальний результат.
- В) Назва фірми, яка постачає ноутбуки в школу.
- Г) Список програмного забезпечення, встановленого в кабінеті.

Ключі до тестів:

1-Б, 2-В, 3-Б, 4-Г, 5-Б, 6-В, 7-В, 8-Б, 9-Б, 10-Б.

ПРИКЛАДИ ПЕДАГОГІЧНИХ КЕЙСІВ ДЛЯ САМОПЕРЕВІРКИ

Кожен кейс містить опис ситуації, дидактичну/виховну проблему та запитання для аналізу.

Кейс №1. «Штучний інтелект та академічна доброчесність»

Ситуація: Ви задали учням 9-го класу самостійну роботу: написати складний алгоритм на Python для сортування даних. Один із учнів, який зазвичай має низькі бали, здав ідеальний код за 5 хвилин. Під час перевірки ви помічаєте, що код містить коментарі та методи, які ви ще не вивчали. Ви розумієте, що роботу виконав ChatGPT. Учень наполягає, що написав усе сам, а «професійний стиль» пояснює самоосвітою.

Проблема: Межа між використанням ІТ-інструментів для допомоги та плагіатом. Конфлікт довіри та оцінювання.

Запитання для обговорення:

1. Як вчителю довести факт використання ШІ, не принижуючи гідність учня?
2. Чи варто карати учня, якщо формально завдання виконане вірно?
3. Як змінити методику подачі завдань у майбутньому, щоб використання ШІ стало частиною навчання, а не способом обману?

Кейс №2. «Цифрова прірва та інклюзія»

Ситуація: Ви проводите урок у 6-му класі з використанням сучасного графічного онлайн-редактора. Для роботи потрібен швидкий інтернет та сучасний браузер. Ви помічаєте, що двоє учнів сидять сумні і не починають роботу. Виявляється, що їхні домашні планшети застарілі, а в школі саме на їхніх робочих місцях стався технічний збій. Учні відчують себе «гіршими» за інших, клас починає з них підсміюватися.

Проблема: Забезпечення рівних можливостей (інклюзія) та подолання психологічного дискомфорту через технічну нерівність.

Запитання для обговорення:

1. Які негайні дії має вжити вчитель, щоб нейтралізувати насмішки однокласників?
2. Як організувати роботу в парах або групах, щоб задіяти цих учнів без шкоди для їхньої самооцінки?
3. Як реалізувати принципи Універсального дизайну в цій ситуації?

Кейс №3. «Кібербулінг у класному чаті»

Ситуація: Ви є класним керівником 8-го класу (вчителем інформатики). Увечері вам телефонує мама учениці і в сльозах розповідає, що в закритому чаті класу в Telegram однокласники створили образливі стікери з обличчям її доньки та пишуть принизливі коментарі про її успішність у програмуванні. Ви знаєте, що лідерами цього чату є найуспішніші учні вашого предмету.

Проблема: Виховна роль вчителя в цифровому середовищі. Формування етичних норм інформаційного суспільства.

Запитання для обговорення:

1. Чи має вчитель втручатися в «приватне» листування учнів у позаурочний час?
2. Які методи колективного виховання (за Макаренком або Сухомлинським) можна адаптувати до цієї ситуації?
3. Яку виховну бесіду ви проведете наступного дня: індивідуальну з агресорами чи загальну з класом?

Кейс №4. «Авторитаризм проти Творчості»

Ситуація: На уроці з вебдизайну учень запропонував нестандартне рішення інтерфейсу, яке суперечить правилам, описаним у вашому підручнику, але виглядає дуже сучасно та функціонально. Ви зробили зауваження, на що учень відповів: «Ваш підручник застарів на 5 років, зараз так ніхто не робить». Клас завмер у очікуванні вашої реакції.

Проблема: Педагогічний такт та авторитет вчителя в галузі, що швидко змінюється. Стилі керівництва класом.

Запитання для обговорення:

1. Як вчителю зберегти авторитет, визнавши при цьому правоту учня?
2. Як перетворити цей конфлікт на «педагогічну ситуацію» для розвитку критичного мислення всього класу?
3. Який стиль спілкування (демократичний чи авторитарний) буде найбільш ефективним у цьому випадку?

Завдання для студентів до цих кейсів:

Оберіть один із кейсів та підготуйте **рефлексивний звіт** (за циклом Гіббса), де ви виступаєте в ролі вчителя:

1. **Опис:** Що сталося?
2. **Почуття:** Що ви відчули?
3. **Оцінка:** Що в цій ситуації було найскладнішим?
4. **Аналіз:** Чому учні повелися саме так?
5. **Висновок:** Якої педагогічної помилки варто було б уникнути?
6. **План дій:** Ваші конкретні слова та кроки для вирішення конфлікту.

ПИТАННЯ ДО ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ

1. Предмет, задачі та функції загальної педагогіки в контексті підготовки вчителя інформатики.
2. Основні категорії педагогіки (виховання, навчання, освіта, розвиток) та їх інтерпретація в цифрову епоху.

3. Система педагогічних наук та зв'язок педагогіки з комп'ютерними науками і кібернетикою.
4. Методи науково-педагогічних досліджень: від педагогічного спостереження до аналізу Big Data в освіті.
5. Професійний стандарт вчителя: ключові компетентності вчителя інформатики в умовах НУШ.
6. Процес навчання як двостороння взаємодія. Роль вчителя як фасилітатора та ментора в ІТ-освіті.
7. Класичні дидактичні принципи (наочності, науковості, системності) та їх реалізація засобами мультимедіа та віртуальних симуляторів.
8. Зміст шкільної ІТ-освіти: аналіз Державного стандарту та модельних навчальних програм з інформатики.
9. Методи навчання за джерелом знань та рівнем пізнавальної активності в контексті програмування.
10. Проблемне навчання та метод проєктів як основа формування алгоритмічного мислення.
11. STEM-освіта: інтеграція інформатики з природничо-математичними дисциплінами.
12. Форми організації навчання: від класичного уроку до хакатонів та змішаного навчання (Blended Learning).
13. Специфіка проведення уроку інформатики: санітарно-гігієнічні вимоги та безпека життєдіяльності в комп'ютерному класі.
14. Дистанційна освіта: дидактичний дизайн курсів у LMS (Moodle, Google Classroom).
15. Формувальне оцінювання в інформатиці: використання критеріальних матриць (рубрик) та автоматизованих систем перевірки коду.
16. Закономірності та принципи виховання особистості в інформаційному суспільстві.
17. Формування цифрового етикету та культури спілкування в мережі як завдання сучасного вихователя.
18. Академічна доброчесність: методи виховання відповідального ставлення до використання інтелектуальної власності та ІІІ.
19. Естетичне та етичне виховання засобами комп'ютерної графіки та дизайну.
20. Національно-патріотичне виховання на уроках інформатики (використання вітчизняного контенту, вивчення внеску українських кібернетиків).
21. Профорієнтаційна робота вчителя інформатики: підготовка учнів до вибору професії в ІТ-сфері.
22. Робота з учнівським колективом: методика організації командної роботи над ІТ-проєктами.
23. Інклюзивна освіта в інформатиці: адаптація робочого місця та навчального контенту для дітей з ООП (асистивні технології).
24. Класний керівник у цифровому середовищі: взаємодія з батьками через месенджери та електронні журнали.

25. Диференційоване навчання: методика роботи з обдарованими дітьми та дітьми, які мають труднощі в опануванні технічних дисциплін.

26. Конфлікти в педагогічній взаємодії та шляхи їх розв'язання в інклюзивному класі.

27. Теорія когнітивного навантаження при вивченні мов програмування.

28. Психологія сприйняття візуальної інформації та інтерфейсів навчальних програм.

29. Метод «Debugging» (налагодження) як психологічний інструмент формування стійкості до помилок та розвитку рефлексії.

30. Самоосвіта та професійний розвиток вчителя інформатики: побудова власної траєкторії навчання впродовж життя (Lifelong learning).

ФОРМИ ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ УСПІШНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ

Види контролю	Складові оцінювання	
	Для екзамену	Для заліку
поточний контроль , який здійснюється у ході: проведення практичних занять, виконання самостійної роботи, індивідуальних завдань, дослідна робота здобувача тощо.	50%	100%
підсумковий контроль	50%	

31.

Методи діагностики знань (контролю)	фронтальне опитування; реферати, усне повідомлення, індивідуальне опитування; робота у групах; розв'язання практичних завдань, екзамен
--	--

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

ОЦІНЮВАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ТА ФАХОВОЇ ПЕРДВИЩОЇ ОСВІТИ ЗА НАВЧАЛЬНУ ДИСЦИПЛІНУ У МІЖНАРОДНОМУ ГУМАНІТАРНОМУ УНІВЕРСИТЕТІ

(поточний контроль, підсумковий контроль, загальний результат
оцінювання)

Поточний контроль			
Види роботи	Планові терміни виконання	Форми контролю та звітності	Максима льний відсоток оцінюван ня

Систематичність і активність роботи на практичних (лабораторних) заняттях			
1.1. Підготовка до практичних (лабораторних) занять	Відповідно до робочої програми та розкладу занять	Перевірка обсягу та якості засвоєного матеріалу під час практичних (лабораторних) занять	30
Виконання завдань для самостійного опрацювання			
1.2. Індивідуальне тестування, завдання, підготовка реферату (есе) за заданою тематикою	Відповідно до робочої програми та розкладу занять	Розгляд відповідного матеріалу під час аудиторних занять або ІКР ¹ , перевірка конспектів навчальних текстів тощо	10
Виконання індивідуальних завдань, дослідна робота здобувача			
1.3. Інші види індивідуальних завдань, в т.ч. підготовка наукових публікацій, участь у роботі круглих столів, конференцій тощо.	Відповідно до робочої програми та розкладу занять	Обговорення результатів проведеної роботи під час аудиторних занять, наукових конференцій та круглих столів.	10
Разом балів за поточний контроль			50
Підсумковий контроль екзамен			50
Загальний результат оцінювання			100

Поточний контроль знань здобувачів освіти при формі контролю **екзамен** (максимум 50 балів) оцінюється за шкалою («2», «3», «4», «5»), з обов'язковим переведенням балів за кожний вид роботи таким чином:

- за підготовку до аудиторних занять (максимум 30 балів) здобувачу освіти необхідно мати не менше 1/2 оцінок від загальної кількості практичних (лабораторних) занять, для переводу балів за підготовку до аудиторних занять середньоарифметична оцінка множиться на коефіцієнт 6;
- за виконання завдань для самостійного опрацювання (тестування, завдання, підготовка реферату (есе) за заданою тематикою) (максимум 10 балів) здобувачу освіти необхідно мати не менше 1/2 оцінок від загальної кількості програмного матеріалу, що виноситься на самостійне вивчення, для переводу зазначених балів середньоарифметична оцінка множиться на коефіцієнт 2;
- за інші види індивідуальних завдань, в т.ч. підготовку наукових публікацій, участь у роботі круглих столів, конференцій тощо (максимум 10- балів) здобувачу освіти необхідно мати не менше 1/2 оцінок від загальної кількості інших видів індивідуальних завдань, для переводу балів за підготовку до аудиторних занять середньоарифметична оцінка множиться на коефіцієнт 2.

¹ Індивідуально-консультативна робота викладача зі здобувачами

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ЗА ПОТОЧНИЙ КОНТРОЛЬ

- «2»- виставляється за неправильну відповідь (письмову роботу), яка не відповідає змісту теми та свідчить про нерозуміння її основних положень;
- «3» -виставляється за відповідь (письмову роботу), яка відповідає змісту теми, але є неповною і неточною у визначенні понять, свідчить про неповне розуміння основних положень навчального матеріалу, свідчить про те, що знання студента мають фрагментарний, поверховий характер;
- «4» - оцінюється правильна і обґрунтована відповідь (письмова робота), з якої видно, що студент знає й розуміє теоретичний матеріал в обсязі навчальної теми, володіє необхідними навичками, не допускає суттєвих помилок.
- «5» - оцінюється повна, правильна, ґрунтовна відповідь (письмова робота) на запитання теми, що передбачає логічність і послідовність викладу матеріалу, володіння термінологією, показує вміння повно й глибоко використовувати теоретичні знання в практичній площині.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ПІДСУМКОВОГО КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ ЗДОБУВАЧІВ

ЗА ЕКЗАМЕН (максимум 50 балів)

Рівень знань оцінюється:

- від 40 до 50 балів - студент виявляє особливі творчі здібності, вміє самостійно знаходити та опрацьовувати необхідну інформацію, демонструє знання матеріалу, проводить узагальнення і висновки;
- 30 до 40 балів - студент володіє знаннями матеріалу, але допускає незначні помилки у формуванні термінів, категорій, проте за допомогою викладача швидко орієнтується і знаходить правильні відповіді;
- 20 - 30 балів - студент відтворює значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень, з допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, але дає недостатньо обґрунтовані, невичерпні відповіді, допускає помилки.
- 10 - 20 балів - володіє навчальним матеріалом на середньому рівні, допускає помилки, серед яких є значна кількість суттєвих;
- 0 10 балів - володіє навчальним матеріалом на рівні, вищому за початковий, значну частину його відтворює на репродуктивному рівні, на всі запитання дає необґрунтовані, невичерпні відповіді, допускає помилки.

КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ЗА ПОТОЧНИЙ КОНТРОЛЬ

- «2»- виставляється за неправильну відповідь (письмову роботу), яка не відповідає змісту теми та свідчить про нерозуміння її основних положень;
- «3» -виставляється за відповідь (письмову роботу), яка відповідає змісту теми, але є неповною і неточною у визначенні понять, свідчить про неповне розуміння основних положень навчального матеріалу, свідчить про те, що знання студента мають фрагментарний, поверховий характер;

- «4» - оцінюється правильна і обґрунтована відповідь (письмова робота), з якої видно, що студент знає й розуміє теоретичний матеріал в обсязі навчальної теми, володіє необхідними навичками, не допускає суттєвих помилок.
- «5» - оцінюється повна, правильна, ґрунтовна відповідь (письмова робота) на запитання теми, що передбачає логічність і послідовність викладу матеріалу, володіння термінологією, показує вміння повно й глибоко використовувати теоретичні знання в практичній площині.

КРИТЕРІЇ ЗАГАЛЬНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ ЗДОБУВАЧІВ

Рівень знань оцінюється:

- «відмінно» / «зараховано» А - від 90 до 100 балів. Студент виявляє особливі творчі здібності, вміє самостійно знаходити та опрацьовувати необхідну інформацію, демонструє знання матеріалу, проводить узагальнення і висновки. Був присутній на лекціях та семінарських заняттях, під час яких давав вичерпні, обґрунтовані, теоретично і практично правильні відповіді, має конспект з виконаними завданнями до самостійної роботи, презентував реферат (есе) за заданою тематикою, проявляє активність і творчість у науково-дослідній роботі;
- «добре» / «зараховано» В - від 82 до 89 балів. Студент володіє знаннями матеріалу, але допускає незначні помилки у формуванні термінів, категорій, проте за допомогою викладача швидко орієнтується і знаходить правильні відповіді. Був присутній на лекціях та семінарських заняттях, має конспект з виконаними завданнями до самостійної роботи, презентував реферат (есе) за заданою тематикою, проявляє активність і творчість у науково-дослідній роботі;
- «добре» / «зараховано» С - від 74 до 81 балів. Студент відтворює значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень, з допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, але дає недостатньо обґрунтовані, невичерпні відповіді, допускає помилки. При цьому враховується наявність конспекту з виконаними завданнями до самостійної роботи, реферату та активність у науково-дослідній роботі;
- «задовільно» / «зараховано» D - від 64 до 73 балів. Студент був присутній не на всіх лекціях та семінарських заняттях, володіє навчальним матеріалом на середньому рівні, допускає помилки, серед яких є значна кількість суттєвих. При цьому враховується наявність конспекту з виконаними завданнями до самостійної роботи, рефератів (есе);
- «задовільно» / «зараховано» Е - від 60 до 63 балів. Студент був присутній не на всіх лекціях та семінарських заняттях, володіє навчальним матеріалом на рівні, вищому за початковий, значну частину його відтворює на репродуктивному рівні, на всі запитання дає необґрунтовані, невичерпні відповіді, допускає помилки, має неповний конспект з завданнями до самостійної роботи.
- «незадовільно з можливістю повторного складання» / «не зараховано» FХ

– від 35 до 59 балів. Студент володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу.

- «незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни» / «не зараховано» F – від 0 до 34 балів. Студент не володіє навчальним матеріалом.

ТАБЛИЦЯ ВІДПОВІДНОСТІ ЗАГАЛЬНИХ РЕЗУЛЬТАТІВ ОЦІНЮВАННЯ ЗНАНЬ ЗА РІЗНИМИ ШКАЛАМИ

100-бальною шкалою	Шкала за ECTS	За національною шкалою	
		екзамен	залік
90-100	A	Відмінно	Зараховано
82-89	B	Добре	
74-81	C		
64-73	D	Задовільно	
60-63	E		
35-59	Fx	Незадовільно	Не зараховано
1-34	F		

ПЕРЕЛІК РЕКОМЕНОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Основна (в наявності у бібліотеці МГУ)

1. Фіцула М. М. Педагогіка. К.: Академвидав, 2013
2. Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи. К.: Академвидав, 2012
3. Барно О. М. Інноваційна педагогіка. Кіровоград: ЛАНДОН-XXI, 2013
4. Кучерявий О. Г. Професійне самовиховання у вищій школі. К.: «Освіта України», 2013
5. Пальчевський С. С. Педагогіка. К.: «Каравела», 2013
6. Пальчевський С. С. Соціальна педагогіка. К.: Кондор, 2012
7. Мешко Г. М. Вступ до педагогічної професії. К.: Академвидав, 2012
8. Пальчевський С. С. Педагогіка. К.: «Каравела», 2012
9. Яворська Г. Х. Основи педагогіки. Одеса: «Юридична література», 2012
10. Яворська Г. Х., Ноздрова О. П. Педагогіка: Практикум. Одеса: видавець Букаєв, 2014.
11. Єрмакова С.С. Іванова О. С. Конспект лекцій з дисципліни «Загальна педагогіка» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня освітньо-професійної програми «Інформатика та програмування», спеціальності А4.09 Середня освіта (Інформатика) денної та заочної форми навчання / С. С. Єрмакова, Іванова О. С.; [Електронне видання]. – О.: МГУ, 2025. – 104 с.
12. Єрмакова С.С. Іванова О. С. Навчально-методичні рекомендації до практичних занять та самостійної роботи з навчальної дисципліни «Загальна педагогіка» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня освітньо-професійної програми «Інформатика та програмування», спеціальності А4.09 Середня освіта (Інформатика) денної та заочної форми

навчання / С. С. Єрмакова , Іванова О. С.; [Електронне видання]. Одеса: МГУ, 2025. 41 с.

13. Єрмакова С.С. Іванова О. С. Конспект лекцій з дисципліни «Основи дидактики» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня освітньо-професійної програми «Інформатика та програмування», спеціальності А4.09 Середня освіта (Інформатика) денної та заочної форми навчання / С. С. Єрмакова , Іванова О. С.; [Електронне видання]. – О.: МГУ, 2025. – 94 с.

14. Єрмакова С.С. Іванова О. С. Навчально-методичні рекомендації до практичних занять та самостійної роботи з навчальної дисципліни «Основи дидактики» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня освітньо-професійної програми «Інформатика та програмування», спеціальності А4.09 Середня освіта (Інформатика) денної та заочної форми навчання / С. С. Єрмакова , Іванова О. С.; [Електронне видання]. Одеса: МГУ, 2025. 45 с.

Допоміжна

1. Коваленко О. Правові основи та реалізація закону України "Про вищу освіту" у вітчизняних університетах / Вища освіта України. 2016. № 4. С. 21-26.

2. Козлакова Г. Регіональний університет як науково-освітнє середовище для підготовки лідерів вищої школи / Вища освіта України. 2016. № 4. С. 64-69.

3. Нагаєв В.М. Університетська освіта: навчальний посібник. Х.: Смугаста типографія, 2015. 218 с.

4. Радул О. С. Історія вищої школи Європи (V ст. – середина XX ст.): монографія. Кіровоград : Імекс-ЛТД, 2011. 536 с.

5. Регейло І. Н. Базелюк Стенфордська вища школа освіти: підготовка нового покоління фахівців ступеня PhD. Неперервна професійна освіта: теорія і практика. 2016. Вип. 3-4. С. 90-98. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/NPO_2016_3-4_19

6. Резнікова О.А., Разумова О.Г. Особливості розвитку професійної Я-концепції сучасного вчителя. Теоретичні і прикладні проблеми психології та соціальної роботи. Зб. Наук. праць Східноукраїнського національного університету імені Володимира Даля, 2021, № 3(56) Т.1. С.161-171.

7. Резнікова О.А Теоретико-методологічні проблеми психології: лекційний курс та інструктивно- методичні матеріали: навчальний посібник для студентів магістерського рівня вищої освіти спеціальності 053 «Психологія» / укладач: О.А. Резнікова. – Слов'янськ: ДВНЗ ДДПУ, 2018. – 175 с.

8. Розвиток творчого потенціалу майбутнього фахівця: монографія / Т.О.Дмитренко та ін. Херсон: ПП Вишемирський В.С., 2014. 424 с.

9. Романовська О. О., Романовська Ю. Ю., Романовський О. О. Досвід вищої освіти Сполучених Штатів Америки XX– XXI століття. Кн. Особливості вищої освіти США кінця XX – початку XXI століття: навч. посібник. Вінниця: Нова Книга, 2010. 266 с.

10. Сисоєва С.О. Кристопчук Т.Є. Освітні системи країн Європейського Союзу: загальна характеристика: навч. Посібник. Рівне, 2012. – 352 с.

11. Сокурянська Л. Г. Реформування вітчизняної вищої школи в оцінках учасників освітнього процесу / Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія : Соціологічні дослідження сучасного суспільства: методологія, теорія, методи. 2016. Вип. 36. . 108-113. : http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKhISD_2016_36_19

12. Чернілевський Д.В. Педагогіка вищої школи. Підручник. К. Вінниця: Глобус-Прес, 2010.

13. Шевченко С. В. Михайленко Л. М., Добровольська Л. П., Каткова Т. А. Інноваційний науково-освітній простір вищої школи як умова інтелектуального розвитку студентів / Вісник Одеського національного університету. Серія : Психологія. 2016. Т. 21, Вип. 4. С. 212-221.: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Vonu_psi_2016_21_4_26

14. Методичні рекомендації щодо організації та проведення педагогічної практики. Для студентів усіх спеціальностей. [Методичні рекомендації з педагогічної практики для студентів усіх спеціальностей, денної та заочної форми навчання]. / С. С. Єрмакова. Одеса, ОДАБА, 2021. 32с.

Нормативно-правові акти:

1. Закон України Про повну загальну середню освіту. (Зі змінами, внесеними згідно з Законом № 4265-IX від 15.06.2025). Офіційний портал Верховної Ради України. Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text>.

2. Державний стандарт базової середньої освіти (Постанова КМУ № 898 від 30.09.2020 року). Офіційний сайт Міністерства освіти і науки України. Режим доступу: <https://mon.gov.ua/osvita-2/zagalna-serednya-osvita/nova-ukrainska-shkola-2/derzhavniy-standart-bazovoi-serednoi-osviti>.

3. Типові освітні програми. Офіційний сайт Міністерства освіти і науки України. Режим доступу: <https://mon.gov.ua/osvita-2/zagalna-serednya-osvita/osvitni-programi/tipovi-osvitni-programi-2>.

4. Навчальні програми на основі модельних. Офіційний сайт Міністерства освіти і науки України. Режим доступу: <https://mon.gov.ua/osvita-2/zagalna-serednya-osvita/osvitni-programi/navchalni-prohramy-na-osnovi-modelnykh>.

Інформаційні ресурси

1. Бібліотека Міжнародного гуманітарного університету: офіційний сайт. Режим доступу: https://mgu.edu.ua/science_library

2. Бібліотека Університету Ушинського : офіційний сайт. Режим доступу: <https://library.pdpu.edu.ua>

3. Міністерство освіти і науки України: офіційний сайт. Режим доступу: <http://www.mon.gov.ua>

4. Національна бібліотека України імені В.І.Вернадського: офіційний сайт. URL: <http://www.nbuv.gov.ua/>

5. Одеська національна наукова бібліотека: офіційний сайт. Режим

доступу: <http://odnb.odessa.ua/>