

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Навчально-науковий інститут «Українська інженерно-педагогічна академія»
Кафедра Інформаційних комп'ютерних технологій і математики

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ
Завідувачка кафедри

(підпис)

д.ф.- м.н., проф., Олеся НЕЧУЙВІТЕР

«__» _____ 2025 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

рівень вищої освіти: **Другий (магістерський) рівень**

спеціальність: **015 Професійна освіта (Цифрові технології)**

освітньо-професійна програма: **Професійна освіта (Комп'ютерні технології)**

тема: Професійна підготовка фахівців в галузі цифрових технологій з розробки комплексу цифрових освітніх ресурсів для теми «Цифровий етикет»

Виконавець

Здобувачка освіти групи ДПОК-24МГ

Наталія КАПІТОНОВА

(підпис)

Керівник роботи,

к. пед. н., доц. Галина САЖКО

(підпис)

Рецензент роботи,

к. пед.н. Ганна МОСІЄНКО,

(підпис)

Консультант методичного розділу,

к. пед. н. Вікторія КОВАЛЬСЬКА

(підпис)

Засвідчую, що у цій роботі немає цитат та вилучень з праць інших авторів без відповідних посилань

здобувачка освіти _____
(підпис)

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Навчально-науковий інститут «Українська інженерно-педагогічна академія»
Кафедра Інформаційних комп'ютерних технологій і математики
спеціальність 015 Професійна освіта (Цифрові технології)
Освітньо-професійна програма Професійна освіта (Комп'ютерні технології)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувачка кафедри

д.ф.- м.н., проф., Олеся НЕЧУЙВІТЕР
«__» _____ 2025 р.

ЗАВДАННЯ
на кваліфікаційну роботу
Другого (магістерського) рівня вищої освіти

Здобувачці освіти Капітоновій Наталії Євгеніївні

1. Тема роботи «Професійна підготовка фахівців в галузі цифрових технологій з розробки комплексу цифрових освітніх ресурсів для теми «Цифровий етикет»» затверджена наказом по академії № _____ від _____ 2025р.
2. Термін здачі закінченої роботи «01» грудня 2025 р.
3. Вихідні дані до роботи методичні матеріали з дисципліни «Інструментальне забезпечення E-learning»
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, що їх належить розробити) провести аналіз професійної діяльності фахівця з цифрових технологій; створити й наповнити інформаційно-навчальне середовище на базі сервісу Google Classroom.
5. Перелік графічного (ілюстративного) матеріалу мультимедійна презентація результатів магістерської роботи
6. Консультант:

Розділ	Консультант	Підпис, дата		Оцінка (бали)
		Завдання видав	Завдання прийняв	
Методичний	Ковальська В.С.			

7. Дата видачі завдання 11 вересня 2025р.

Керівник роботи

Завдання прийняв до виконання

(підпис)

(підпис)

Галина САЖКО
Наталія КАПІТОНОВА

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН-ГРАФІК

виконання дипломної роботи

№ з/п	Назва етапів роботи та питань, які мають бути розроблені відповідно до завдання	Термін виконання	Позначки керівника про виконання завдань
1	З'ясування поставленого завдання і оформлення завдання на кваліфікаційну роботу.	10.09.2025	виконано
2	Підбір і вивчення літератури з тематики кваліфікаційної роботи.	15.09.2025	виконано
3	Уточнити поняття цифрового освітнього ресурсу.	16.09.2025	виконано
4	Аналіз структури ЦОР та дослідження особливості їх проєктування.	20.09.2025	виконано
5	Теоретичне обґрунтування розроблення комплексу ЦОР з теми «Професійна підготовка фахівців в галузі цифрових технологій з розробки комплексу цифрових освітніх ресурсів для теми «Цифровий етикет»».	1.10.2025	виконано
6	Розроблення комплексу ЦОР з теми «Розробка комплексу цифрових освітніх ресурсів для дисципліни «Цифровий етикет»»	15.10.2025	виконано
7	Організація інформаційно-навчального середовища на базі сервісу Google Classroom	2.11.2025	виконано
8	Впровадження результатів дипломної роботи в навчальний процес.	3.11.2025	виконано
9	Підготовка і оформлення методичної частини.	15.11.2025	виконано
10	Оформлення пояснювальної записки	25.11.2025	виконано
11	Підготовка до захисту.	01.12.2025	виконано
12	Захист дипломної роботи.	12.12.2025	виконано

Здобувачка освіти

(підпис)

Наталія КАПІТОНОВА

Норм. контроль

(підпис)

Сергій ТРОХИМЧУК

РЕФЕРАТ

Робота містить: 87 сторінки, 23 рисунки, 10 таблиць, 17 джерел.

Кваліфікаційна робота присвячена науковому обґрунтуванню, розробці та методичному забезпеченню професійної підготовки здобувачів освіти в галузі цифрових технологій щодо створення комплексу цифрових освітніх ресурсів на тему «Цифровий етикет», зокрема електронної книги, розробленої в середовищі Book Creator.

У першому розділі обґрунтовано актуальність формування цифрової компетентності майбутніх фахівців та важливість професійної підготовки з розробки цифрових освітніх ресурсів, проаналізовано роль цифрового етикету та необхідність його інтеграції в навчальний процес. У другому розділі проаналізовано сучасний стан цифрових освітніх ресурсів, їх класифікацію, інструменти створення та педагогічні можливості для формування норм цифрового етикету. У третьому розділі розроблено комплекс цифрових ресурсів (відеоматеріали, інтерактивні вправи, кейси, матеріали) для навчання теми «Цифровий етикет», а також подано методичні рекомендації щодо їх використання. У четвертому розділі розроблено дидактичні та методичні засади проведення практичної роботи з теми «Розробка електронної книги на основі теми "Цифровий етикет"». Представлено систему дидактичних цілей, орієнтовну основу діяльності, класифікацію навчальних задач, їх покроковий аналіз, методи й засоби формування ООД, а також критерії оцінювання результатів роботи у Book Creator. Запропонована методика демонструє поетапне формування цифрової компетентності здобувачів освіти через створення інтерактивної електронної книги та організацію групової взаємодії у цифровому середовищі.

Запропоновані методичні рішення можуть бути адаптовані для розробки цифрових ресурсів з інших тем.

Ключові слова: цифрові освітні ресурси, цифрове освітнє середовище, Book Creator, цифровий етикет, професійна підготовка, цифрова компетентність, електронна книга.

ESSAY

The work contains: 87 pages, 23 figures, 10 tables, 17 sources.

The thesis is devoted to the scientific justification, development and methodological support of professional training of students in the field of digital technologies for the creation of a set of digital educational resources on the topic of 'Digital Etiquette', in particular an e-book developed in the Book Creator environment.

The first chapter substantiates the relevance of developing the digital competence of future specialists and the importance of professional training in the development of digital educational resources, analyses the role of digital etiquette and the need for its integration into the educational process. The second chapter analyses the current state of digital educational resources, their classification, creation tools and pedagogical opportunities for the formation of digital etiquette norms. The third chapter develops a set of digital resources (video materials, interactive exercises, case studies, materials) for teaching the topic of 'Digital Etiquette' and provides methodological recommendations for their use. The fourth chapter develops didactic and methodological principles for practical work on the topic 'Development of an e-book based on the topic "Digital Etiquette"'. It presents a system of didactic goals, a guideline for activities, a classification of learning tasks, their step-by-step analysis, methods and means of forming OOD, as well as criteria for evaluating the results of work in Book Creator. The proposed methodology demonstrates the step-by-step formation of digital competence in learners.

The proposed methodological solutions can be adapted for the development of digital resources on other topics.

Keywords: digital educational resources, digital educational environment, Book Creator, digital etiquette, professional training, digital competence, e-book.

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

- УПА - Українська інженерно-педагогічна академія
- ІКПТ - Інформаційних комп'ютерних технологій і математики (кафедра)
- ВНЗ - Вищий навчальний заклад
- ПК - персональний комп'ютер

ЗМІСТ

ВСТУП.....	9
РОЗДІЛ 1. АКТУАЛЬНІСТЬ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ У ГАЛУЗІ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЩОДО РОЗРОБКИ ЦИФРОВИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ.....	12
1.1. Сутність та значення цифрових освітніх ресурсів у професійній підготовці здобувачів освіти.....	12
1.2. Компетентнісні основи підготовки фахівців у галузі цифрових технологій щодо створення цифрових освітніх ресурсів.....	13
1.3. Технологічний аспект підготовки фахівців у галузі цифрових технологій до створення цифрових освітніх ресурсів.....	15
Висновок до розділу 1	19
РОЗДІЛ 2. ХАРАКТЕРИСТИКА ОБ'ЄКТІВ ГАЛУЗІ: СТАН І СТРАТЕГІЇ РОЗВИТКУ	21
2.1 Загальна характеристика галузі цифрових технологій	22
2.2. Роль цифрового етикету в сучасному освітньому процесі.....	24
2.3. Сучасні стратегії розвитку цифрового етикету в освіті.....	26
2.4 Значення впровадження цифрового етикету для професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій	27
Висновки до розділу 2	28
РОЗДІЛ 3. ВИМОГИ ДО КАДРОВОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ОБ'ЄКТУ ЦИФРОВОЇ ГАЛУЗІ. ЗАСОБИ ТА ІНСТРУМЕНТАРІЙ КОМПЛЕКСУ ЦИФРОВИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ.....	29
3.1 Аналіз об'єкта дидактичного проектування із застосуванням цифрових технологій: Цифровий етикет	29
3.2 Методика викладання теоретичного матеріалу: Цифровий етикет.....	30
3.3 Підготовка до викладання теоретичного матеріалу.....	31
3.4 Переваги методики	32
3.5 Огляд програмного забезпечення.....	32
3.6. Структура сторінки курсу на платформі Google Classroom	37
3.7. Розробка навчальних матеріалів.....	38
3.8 Опис створення довідкової складової комплексу ЦОР	56

Висновки до розділу 3	57
РОЗДІЛ 4. МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ ДО ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНОЇ РОБОТИ НА ТЕМУ «РОЗРОБКА ЦИФРОВОЇ КНИГИ ЯК СКЛАДОВОЇ КОМПЛЕКСУ ЦИФРОВИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ (НА ПРИКЛАДІ ТЕМИ «ЦИФРОВИЙ ЕТИКЕТ»» З ДИСЦИПЛІНИ «ІНСТРУМЕНТАЛЬНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ E-LEARNING» ДЛЯ ФАХІВЦІВ З ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	59
4.1 Вихідні дані	60
4.2 Постановка дидактичної мети практичної роботи	62
4.3 Аналіз базових умов навчання.....	64
4.4 Розробка мотиваційних технологій навчання	67
4.5 Формування системи задач і завдань для вирішення і виконання на практичній роботі.....	70
4.6 Розробка способів формування ООД.....	72
4.7 Розробка способів формування виконавчих дій, організація виконання завдань та рішення задач.....	74
4.8 Розробка способів контролю сформованих умінь.....	77
4.9 Сценарій практичного заняття.....	79
Висновок до розділу 4	82
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	84
ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ	86

ВСТУП

Сучасна цифрова епоха висуває нові вимоги до професійної підготовки фахівців у сфері освіти. Педагоги повинні не лише володіти цифровими технологіями, але й демонструвати культуру поведінки у цифровому середовищі. З розвитком онлайн-комунікації, дистанційного навчання та віртуальної взаємодії особливого значення набуває поняття цифрового етикету — системи правил і норм, що забезпечують коректну, безпечну та ефективну взаємодію користувачів у цифровому просторі. Саме тому питання розроблення якісних цифрових освітніх ресурсів (ЦОР), які сприяють формуванню навичок цифрової етикетності у майбутніх педагогів, є надзвичайно актуальним.

Сучасна цифрова епоха висуває нові вимоги до професійної підготовки педагогів, які мають володіти не лише цифровими технологіями, а й культурою поведінки в онлайн-середовищі. У наукових працях І. Дишканта та С. Мозгової наголошується, що цифровий етикет є важливим елементом ефективної та безпечної комунікації в дистанційному навчанні. Дослідження І. Канюкової та Є. Сидоровської підкреслюють, що формування цифрової комунікативної культури сприяє відповідальній взаємодії користувачів. Натомість С. Третяк та М. Наumenко акцентують на ролі цифрових освітніх ресурсів у розвитку цифрової компетентності та інтеграції етичних норм у навчальний процес.

Таким чином, підготовка майбутніх педагогів у галузі цифрових технологій має поєднувати технічну та етико-комунікативну складові, інтегруючи знання про цифровий етикет у навчальні програми та практичні завдання.

З огляду на це, підготовка фахівців у галузі цифрових технологій повинна включати не лише технічну, а й етико-комунікативну компетентність. Інтеграція теми «Цифровий етикет» у професійну освіту дозволить формувати культуру безпечного та відповідального використання цифрових технологій, що є важливою складовою цифрової грамотності сучасного педагога.

Об'єктом дослідження є процес професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій із використанням цифрових освітніх ресурсів.

Предметом дослідження виступає процес розроблення комплексу цифрових освітніх ресурсів з теми «Цифровий етикет», що враховує сучасні технологічні можливості, педагогічні принципи й методичні підходи.

Метою магістерської кваліфікаційної роботи є теоретичне обґрунтування та практична розробка комплексу цифрових освітніх ресурсів (ЦОР), спрямованих на формування у студентів педагогічного закладу вищої освіти знань і навичок дотримання цифрового етикету в освітньому процесі.

Для досягнення поставленої мети у роботі визначено такі завдання:

1. Проаналізувати актуальність професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій щодо розробки цифрових освітніх ресурсів.
2. Дослідити характеристику об'єктів галузі, їх стан і стратегії розвитку
3. Розробити концепцію та структуру комплексу ЦОР з теми «Цифровий етикет».
4. Розробити методичні вказівки до проведення практичної роботи на тему «Розробка цифрової книги як складової комплексу цифрових освітніх ресурсів (на прикладі теми «цифровий етикет»)» з дисципліни «Інструментальне забезпечення e-learning» для фахівців з цифрових технологій

У процесі виконання дослідження застосовувалися такі методи:

- теоретичні: аналіз, синтез, узагальнення, систематизація науково-педагогічних джерел;
- моделювання та педагогічне проєктування — для створення структури та змістового наповнення цифрових ресурсів;

Наукова новизна магістерської роботи полягає у теоретичному обґрунтуванні доцільності і розробки структурованого комплексу цифрових освітніх ресурсів, що інтегрує тему цифрового етикету у професійну підготовку майбутніх педагогів цифрового профілю. Розроблена система ЦОР поєднує

теоретичні знання, інтерактивну практику та рефлексивні завдання, що сприяють формуванню цифрової культури й етичної поведінки в онлайн-середовищі.

Теоретичне значення роботи полягає в узагальненні наукових підходів до визначення сутності цифрового етикету та його ролі у педагогічній діяльності.

Практичне значення полягає у можливості використання створеного комплексу ЦОР у процесі професійної підготовки студентів педагогічних закладів, підвищення рівня їх цифрової компетентності та розвитку культури етичної взаємодії в цифровому просторі.

Структура магістерської кваліфікаційної роботи: робота складається з вступу, чотирьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел і додатків. Загальний обсяг роботи становить 78 сторінок, з яких основний текст займає 87 сторінок. Робота містить 23 рисунка, 10 таблиць і 15 бібліографічних джерел.

РОЗДІЛ 1. АКТУАЛЬНІСТЬ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ У ГАЛУЗІ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЩОДО РОЗРОБКИ ЦИФРОВИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ

1.1. Сутність та значення цифрових освітніх ресурсів у професійній підготовці здобувачів освіти

Сучасний розвиток цифрової освіти зумовлює потребу у висококваліфікованих фахівцях, які володіють умінням створювати, адаптувати та впроваджувати цифрові освітні ресурси. Для бакалаврів спеціальностей, пов'язаних із цифровими технологіями, важливо не лише володіти технічними навичками, а й розуміти специфіку освітнього процесу, логіку подання навчального матеріалу, методичні вимоги та принципи педагогічного дизайну. Саме тому професійна підготовка майбутніх фахівців має бути спрямована на формування комплексних компетентностей, що забезпечують здатність ефективно працювати з цифровими інструментами в контексті освітньої діяльності.

Сфера цифрових технологій постійно змінюється, що вимагає від здобувачів освіти вміння швидко освоювати нові платформи, сервіси та формати подання контенту. Розробка цифрових освітніх ресурсів — це багатокomпонентний процес, що охоплює пошук і структурування інформації, візуальне та мультимедійне оформлення матеріалу, проектування інтерактивних елементів, адаптацію контенту до потреб аудиторії та забезпечення доступності матеріалів для різних груп користувачів.

Для майбутніх учителів та педагогічних фахівців, що працюватимуть із цифровими технологіями, важливо оволодіти принципами побудови якісного електронного навчального контенту. Йдеться про створення презентацій, відеофрагментів, електронних курсів, онлайн-завдань, інтерактивних модулів, тестів та інших ресурсів, які формують освітнє цифрове середовище. Розробка таких продуктів потребує знань у галузі інформаційних технологій, методики навчання, педагогічної психології, комп'ютерної графіки та медіакomунікацій.

Цифрові освітні ресурси сьогодні є базовим компонентом сучасного освітнього середовища. До них належать інтерактивні презентації, електронні курси, навчальні відео, віртуальні лабораторії, онлайн-тести, інфографіка, мультимедійні модулі та інші інструменти, що забезпечують ефективне подання та засвоєння навчального матеріалу. Для студентів, що здобувають спеціальності у галузі цифрових технологій, оволодіння навичками створення такого контенту є ключовою частиною професійної підготовки.

Розробка цифрових освітніх ресурсів поєднує технічні, методичні та творчі аспекти. Важливо не лише знати принципи роботи з програмним забезпеченням, а й розуміти дидактичні вимоги, логіку подачі матеріалу, психологічні особливості сприйняття інформації та доступність ресурсів для різних категорій користувачів. Саме інтеграція цих компонентів забезпечує якість освітнього продукту.

У межах такої підготовки цифровий етикет відіграє допоміжну роль, забезпечуючи коректність взаємодії під час створення, обговорення, рецензування та використання ресурсів у командних та освітніх середовищах.

1.2. Компетентнісні основи підготовки фахівців у галузі цифрових технологій щодо створення цифрових освітніх ресурсів

Особливу роль у системі професійної діяльності відіграє цифрова комунікація, яка охоплює роботу з електронною поштою, участь у відеоконференціях, спільну роботу в хмарних сервісах, взаємодію у корпоративних чатах та освітніх платформах. У цих процесах важливо дотримуватися норм цифрового етикету, оскільки його порушення може спричинити дезінформацію, помилки у виконанні завдань, зниження ефективності командної роботи, виникнення конфліктів або проблеми з інформаційною безпекою.

Отже, системний підхід підкреслює, що цифровий етикет не є другорядною складовою, а органічно інтегрується в усі елементи професійної діяльності фахівця. Він визначає якість взаємодії між системними

компонентами, сприяє оптимізації робочих процесів і забезпечує ефективне функціонування всієї діяльнійної системи фахівця з цифрових технологій.

Діяльнійний підхід дає змогу всебічно проаналізувати професійну діяльність здобувача освіти рівня бакалавра, зосереджуючи увагу на конкретних діях, уміннях та компетентностях, які він повинен реалізовувати у процесі роботи з цифровими технологіями.

Професійні дії фахівця охоплюють створення та обробку цифрового контенту, що включає підготовку презентацій, мультимедійних матеріалів, відеофрагментів, графічних об'єктів та електронної звітності. У процесі виконання цієї роботи фахівець має враховувати вимоги до якості матеріалів, дотримуватися авторського права, правил використання цифрових ресурсів та етичних норм роботи з інформацією.

Важливою частиною професійної діяльності є участь у цифровій комунікації — взаємодія через електронну пошту, месенджери, корпоративні та освітні платформи. Такі комунікаційні процеси вимагають знання норм цифрового етикету: коректного оформлення повідомлень, дотримання професійного стилю, уважності до тональності спілкування, вміння уникати конфліктів і непорозумінь у цифровому середовищі. Уміння грамотно вести цифрове листування, брати участь у відеоконференціях, конструктивно працювати в командних сервісах є ключовими для успішної професійної діяльності.

Суттєвою складовою діяльності є робота з цифровими інформаційними ресурсами: пошук, аналіз, критичне опрацювання та систематизація даних. Фахівець повинен уміти оцінювати достовірність інформаційних джерел, розпізнавати маніпулятивний або небезпечний контент, дотримуватися принципів академічної доброчесності та етичної поведінки під час користування цифровими матеріалами.

Значну роль відіграє використання цифрових інструментів у навчальному процесі — Google Classroom, Canva, Book Creator, Kahoot та інших платформ.

Фахівець повинен не лише володіти технічними навичками роботи з цими сервісами, а й уміти інтегрувати їх у практичні та навчальні завдання, створювати структуровані й доступні електронні матеріали, організовувати взаємодію в цифровому середовищі. Це формує здатність ефективно працювати в умовах дистанційного та змішаного навчання.

Професійна діяльність також передбачає забезпечення цифрової та інформаційної безпеки. До цього належить робота з персональними даними, уникнення небезпечних джерел та фішингових повідомлень, формування безпечних паролів, коректна передача інформації та дотримання етичних правил поведінки онлайн. Окреме значення має толерантність і відповідальність у цифровому середовищі, адже некоректні дії можуть негативно впливати на репутацію, ефективність роботи та результати взаємодії.

Результатом професійної діяльності фахівця виступають різноманітні цифрові продукти: навчальні презентації, електронні курси, мультимедійні матеріали, якісно структурована онлайн-комунікація, а також цифрові освітні ресурси, створені або оформлені у Google Classroom. Ці продукти відображають рівень сформованості професійних компетентностей і демонструють здатність застосовувати інструменти цифрових технологій відповідно до сучасних вимог галузі.

Таким чином, діяльнісний підхід дозволяє розглядати професійну діяльність бакалавра як комплекс взаємопов'язаних дій, що потребують технічної компетентності, комунікативної культури й обов'язкового дотримання норм, який виступає важливим компонентом професійної підготовки в умовах цифровізації освітнього простору.

1.3. Технологічний аспект підготовки фахівців у галузі цифрових технологій до створення цифрових освітніх ресурсів

Технологічний аспект підготовки здобувачів освіти до створення цифрових освітніх ресурсів є багатовимірною та комплексною складовою професійного розвитку майбутніх фахівців, оскільки охоплює не лише

опанування інструментів, а й розуміння логіки цифрового виробництва, структурування матеріалів, забезпечення їхньої доступності та інтерактивності. У центрі цього аспекту знаходиться здатність студента створювати якісний мультимедійний контент, що відповідає сучасним вимогам освітнього процесу. Сам процес формування технологічної компетентності починається з освоєння базових інструментів, таких як графічні редактори, прості редактори відео та платформи для створення статичного контенту. На цьому етапі важливо навчити студента не лише натискати певні кнопки, а й розуміти, як візуальна структура впливає на сприйняття матеріалу та яким чином оптично-інформаційні елементи взаємодіють між собою в межах навчального ресурсу.

Подальший розвиток технологічної компетентності передбачає перехід до створення інтерактивних вправ, онлайн-тестів та інших контролюючих модулів, що дозволяють зробити навчальний матеріал не лише інформативним, але й динамічним та адаптивним до потреб здобувачів освіти. Робота з такими інструментами вимагає від студентів розуміння принципів педагогічного дизайну та логіки побудови інтерактивних сценаріїв. Окреме місце займає використання хмарних сервісів, які забезпечують організацію спільної роботи над цифровими продуктами. Використання Google Workspace, Microsoft 365, Canva, Miro та інших платформ дозволяє студентам не тільки створювати матеріали, а й працювати над ними в режимі реального часу, узгоджувати спільні рішення, розподіляти ролі та здійснювати контроль якості.

Не менш важливим є вміння інтегрувати різні типи медіа для створення комплексного освітнього продукту. Студенти вчаться працювати з відеоматеріалами, аудіофайлами, анімаціями, інфографікою, навчальними подкастами та цифровими лекціями, поєднуючи їх у логічно цілісну структуру. На цьому етапі вони мають усвідомлювати, як узгоджується темп подачі інформації, як забезпечити баланс між візуальними та текстовими елементами, яким чином оптимізувати контент для різних пристроїв та форматів навчання — стаціонарного, дистанційного, мобільного чи змішаного. Значну увагу

приділяють доступності матеріалів: правильному використанню кольору, контрастності, субтитрів, адаптивних елементів інтерфейсу, що дозволяють зробити контент інклюзивним.

Окремим складником технологічного аспекту є організація командної роботи в цифровому середовищі, що неможлива без дотримання норм цифрового етикету. Студенти вчаться працювати у спільних документах, координувати дії в команді, узгоджувати зміни, надавати конструктивний зворотний зв'язок, дотримуватися правил асинхронної та синхронної комунікації, зберігати професійну тональність у листуванні та онлайн-обговореннях. Практика роботи з цифровими ресурсами формує культуру відповідального використання технологій, що включає етичне ставлення до авторського права, конфіденційності, захисту персональних даних та коректного інформаційного обміну.

Таким чином, технологічний аспект виступає фундаментом професійної компетентності здобувачів освіти в галузі цифрових технологій, поєднуючи опанування інструментів, розвиток візуально-медійного мислення, засвоєння принципів педагогічного дизайну та формування культури цифрової взаємодії. Він забезпечує готовність студента не лише технічно створювати цифрові ресурси, але й усвідомлено застосовувати їх у освітніх і професійних процесах, адаптуючись до вимог сучасного цифрового середовища.

Формування професійних умінь здобувачів освіти у сфері цифрових технологій передбачає системну інтеграцію знань, навичок та моделей поведінки, необхідних для ефективного функціонування в сучасному цифровому просторі. Оскільки діяльність фахівця дедалі більше пов'язана з онлайн-комунікацією, розробкою цифрового контенту та роботою в колаборативних середовищах, ключовим аспектом професійної підготовки стає здатність застосовувати цифровий етикет як інструмент підтримання продуктивної взаємодії. Важливою умовою є сформованість відповідального ставлення до інформації, вміння використовувати цифрові інструменти коректно та прозоро,

а також дотримуватися норм поведінки, що сприяють конструктивній роботі в команді.

У процесі освітньої підготовки значна увага приділяється розвитку навичок професійної комунікації, що відбувається у різних формах — від обміну повідомленнями в робочих платформах до проведення онлайн-нарад і презентацій. Здобувачі мають навчитися не лише технічно грамотно користуватися платформами для синхронної та асинхронної взаємодії, а й дотримуватися правил культурної поведінки у віртуальному середовищі: коректного використання мовленнєвих формул, збереження приватності учасників, уникнення конфліктогенних висловлювань і забезпечення чіткості комунікації. Ці аспекти стають критично важливими в умовах дистанційної роботи, коли невербальні засоби вираження значною мірою обмежені.

Крім того, формування професійних умінь охоплює оволодіння навичками ефективної організації робочих процесів у цифровому середовищі. Йдеться про здатність планувати робочі завдання, управляти спільними документами, структурувати інформацію та забезпечувати прозорість робочих етапів. Здобувачі навчання повинні вміти самостійно вибирати оптимальні цифрові інструменти відповідно до поставлених завдань, оцінювати їхню доцільність, забезпечувати безпеку даних і керувати цифровими ресурсами. Важливо також усвідомлювати принципи академічної доброчесності в онлайн-середовищі, що включає коректне цитування, дотримання авторського права та відповідальне використання інформаційних джерел.

Не менш значущим елементом є розвиток уміння працювати в команді з використанням цифрових сервісів. У межах групових завдань здобувачі вчаться координувати свої дії, розподіляти ролі, взаємно підтримувати процес створення ресурсів та вирішувати конфліктні ситуації, які можуть виникнути через різні стилі спілкування чи нерівномірний розподіл навантаження. Тут цифровий етикет виконує функцію регулятора, який дозволяє зберігати здоровий робочий

клімат, уникати непорозумінь та забезпечувати результативність спільної діяльності.

У підсумку формування професійних умінь у контексті цифрової взаємодії не обмежується чисто технічними компетентностями. Воно передбачає гармонійне поєднання технологічної обізнаності, комунікативної культури, інформаційної відповідальності та здатності до конструктивної співпраці. Саме цей комплекс забезпечує майбутньому фахівцю конкурентоспроможність, професійну гнучкість і готовність до роботи в умовах швидкозмінного цифрового середовища.

Висновок до розділу 1

Проведений аналіз професійної діяльності фахівців з цифрових технологій на рівні бакалавра показав, що сучасна робота в цифровому середовищі потребує комплексного поєднання технічних, організаційних та комунікативних компетентностей. Системний підхід дозволив виокремити основні елементи професійної діяльності — предмет, засоби, процеси та результати, що забезпечують ефективну роботу з цифровою інформацією та освітніми ресурсами. Діяльнісний підхід допоміг деталізувати конкретні професійні функції, дії та процедури, необхідні для створення, обробки та поширення цифрового контенту, а також для організації ефективної цифрової комунікації. Технологічний підхід дав змогу виявити ключові цифрові інструменти, сервісне та програмне забезпечення, які використовує фахівець, а також підкреслити критичне значення дотримання норм цифрового етикету для якісної та безпечної роботи.

Важливим є те, що дотримання правил цифрового етикету стає невід'ємною складовою професійної компетентності, оскільки впливає на ефективність командної роботи, безпеку обміну інформацією та професійну репутацію.

Таким чином, професійна підготовка бакалаврів з цифрових технологій має базуватися на комплексному підході, який поєднує освоєння цифрових

інструментів із формуванням відповідальної та етичної цифрової поведінки. Це створює міцну основу для подальшого розвитку професійних компетентностей та ефективної діяльності в умовах сучасного цифрового освітнього середовища.

РОЗДІЛ 2. ХАРАКТЕРИСТИКА ОБ'ЄКТІВ ГАЛУЗІ: СТАН І СТРАТЕГІЇ РОЗВИТКУ

Сучасний етап розвитку інформаційного суспільства характеризується стрімкою цифровізацією практично всіх сфер життєдіяльності — від освіти і бізнесу до побутового спілкування та отримання державних послуг. Цей процес охоплює активне впровадження цифрових технологій, розвиток глобальних комунікаційних мереж, збільшення кількості онлайн-сервісів та використання цифрових пристроїв у повсякденному житті. Унаслідок цього змінюється характер інформаційної взаємодії, зростає роль цифрового контенту, а також підвищуються вимоги до рівня цифрової грамотності населення.

Швидке поширення цифрових технологій спричиняє появу великих обсягів інформації, що потребує вміння її критично оцінювати, аналізувати та безпечно використовувати. Крім того, зростає кількість форматів онлайн-взаємодії: відеоконференції, чати, соціальні мережі, електронні навчальні платформи, форуми тощо. Всі ці середовища мають свої правила, інструменти та особливості, що вимагає нових компетентностей від сучасного користувача, зокрема від здобувача освіти.

Однією з ключових компетентностей, що стає необхідною в умовах цифрової трансформації, є цифрова комунікація. Вона включає вміння ефективно взаємодіяти за допомогою цифрових каналів, формувати професійний імідж в інтернеті, працювати в команді в онлайн-середовищі, дотримуватися норм ділового спілкування та відповідально створювати цифровий контент.

Важливою складовою цієї компетентності є цифровий етикет — система норм та правил поведінки в мережі, що забезпечує коректну, безпечну та етичну цифрову взаємодію. Цифровий етикет охоплює як технічні, так і соціально-комунікативні аспекти роботи у цифровому середовищі, а саме:

- дотримання правил спілкування в онлайн-чатах, месенджерах і під час відеоконференцій;
- повага до приватності інших користувачів;

- відповідальне використання інформації та цифрового контенту;
- дотримання авторського права та академічної доброчесності;
- безпечна поведінка в інтернеті, включно із захистом персональних даних;
- толерантність та коректність у цифровій комунікації.

Саме цифровий етикет є тим компонентом цифрової грамотності, який формує культуру відповідальної поведінки в цифровому просторі. Він дозволяє уникати конфліктів, зменшує ризики дезінформації, сприяє розвитку здорової комунікації в навчальних та професійних онлайн-спільнотах. Для сучасного здобувача освіти володіння цими навичками є не просто бажаним, а обов'язковим, оскільки цифрове середовище стає основним простором навчання, роботи та соціальних контактів.

2.1 Загальна характеристика галузі цифрових технологій

Галузь цифрових технологій є однією з найбільш динамічних, інноваційних і таких, що швидко розвиваються у сучасному глобальному просторі. Вона охоплює широкий спектр напрямів, які формують новий тип суспільства — інформаційне суспільство, у якому цифрові ресурси, дані та мережеві комунікації відіграють ключову роль. Цифрові технології впливають на всі сфери життєдіяльності: освіту, економіку, виробництво, медицину, соціальну взаємодію та культуру. Це зумовлює необхідність системної модернізації професійної підготовки фахівців, що здатні працювати в умовах безперервних технологічних змін.

До основних напрямів галузі цифрових технологій належать:

- Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) — інфраструктура та інструменти, які забезпечують створення, обробку, зберігання й передачу інформації. Вони формують основу цифрового середовища, дозволяючи організовувати доступ до освітніх матеріалів, комунікацію між учасниками навчального процесу та управління освітніми системами.
- Кібербезпека — комплекс технологій, інструментів та правил, спрямованих на захист інформації, мереж, пристроїв та цифрових даних. У

контексті освіти ця сфера охоплює захист персональних даних здобувачів, безпечне використання освітніх платформ, протидію шахрайству та формування навичок відповідальної поведінки в інтернеті.

- Електронні освітні ресурси (ЕОР) — цифрові матеріали, що використовуються у навчальному процесі: інтерактивні підручники, мультимедійні лекції, цифрові тренажери, онлайн-тести, віртуальні лабораторії. ЕОР сприяють підвищенню доступності навчання та забезпечують можливість індивідуалізації освітньої траєкторії.

- Мультимедійний контент — відео, графіка, анімація, аудіоматеріали, інтерактивні елементи. Вони дозволяють урізноманітнити навчальний процес, підвищити мотивацію, формувати візуально-логічне мислення та забезпечувати кращу подачу складної інформації.

- Системи дистанційного та змішаного навчання — платформи, що забезпечують проведення навчання онлайн, зокрема Google Classroom, Moodle, Microsoft Teams, Canvas та інші. Вони дозволяють організовувати освітній процес незалежно від часу та місця перебування, забезпечують структуроване збереження навчальних матеріалів, зручну комунікацію та автоматизацію оцінювання.

- Цифрова культура та цифрова грамотність — інтегральна сукупність знань, умінь, цінностей і моделей поведінки, необхідних для ефективної та безпечної діяльності в цифровому середовищі. Вона охоплює такі сфери, як цифрова комунікація, критичне мислення, інформаційна безпека, медіаграмотність та цифровий етикет.

У сучасних умовах цифрової трансформації освіти особливо важливим стає формування цифрової компетентності педагогів і майбутніх фахівців. Ця компетентність включає не лише технічні знання та вміння користуватися цифровими інструментами, а й здатність ефективно працювати в інформаційному середовищі, створювати якісний цифровий контент,

дотримуватися етичних норм, принципів академічної доброчесності та правил безпечної поведінки в мережі.

Особливу роль у структурі цифрової компетентності відіграє цифровий етикет, який визначає правила поведінки, комунікації та взаємодії в онлайн-просторі. Він покликаний забезпечити конструктивну, толерантну, коректну та відповідальну комунікацію між учасниками освітнього процесу, а також сприяти формуванню комфортного та безпечного цифрового середовища.

У зв'язку з цим сучасна професійна підготовка майбутніх фахівців у галузі цифрових технологій повинна включати не лише оволодіння технічними інструментами, але й розвиток цифрової культури, комунікативних навичок, навичок відповідальної взаємодії та вміння орієнтуватися в цифрових нормах етикету. Саме поєднання технологічної компетентності з етичними аспектами цифрової діяльності забезпечує готовність фахівця до ефективної професійної діяльності в умовах цифрового суспільства.

2.2. Роль цифрового етикету в сучасному освітньому процесі

Цифровий етикет (нетикет) є важливим елементом цифрової грамотності та ключовою складовою професійної компетентності сучасного фахівця. В умовах стрімкої цифровізації освіти та переходу до дистанційних і змішаних форм навчання значно зростає роль правил поведінки в онлайн-середовищі, адже саме вони забезпечують ефективну, безпечну та етичну комунікацію між учасниками освітнього процесу.

Цифровий етикет охоплює комплекс норм, правил і моделей поведінки, які регулюють взаємодію у цифровому просторі. Він формує культуру відповідальної та конструктивної поведінки в інтернеті та передбачає дотримання таких аспектів, як:

- правила спілкування у месенджерах, соціальних мережах та на освітніх платформах (Google Classroom, Zoom, Meet, Moodle), що включають коректність висловлювань, дотримання комунікативного такту, уникнення агресії, спаму та некоректних повідомлень;

- уміння дотримуватися авторського права та академічної доброчесності, що є критично важливим у сучасному навчанні, де велику частину контенту становлять цифрові матеріали – презентації, відео, інтерактивні ресурси та електронні тексти;
- культура онлайн-комунікації під час відеоконференцій, що включає вміння коректно поводитися в онлайн-зустрічах: регулювати мікрофон та камеру, використовувати чат, дотримуватися регламенту виступів, проявляти повагу до учасників;
- безпечна робота з цифровою інформацією, яка передбачає перевірку джерел, уважне ставлення до підозрілих посилань, дотримання конфіденційності, використання надійних паролів і знання основ кібергігієни;
- етичне використання цифрових інструментів, включаючи відповідальне ставлення до даних, дотримання приватності інших людей, коректність під час створення та поширення цифрового контенту.

Зі зростанням кількості цифрових інструментів, платформ та онлайн-комунікаційних каналів виникають нові виклики, пов'язані з поведінкою користувачів у мережі. Серед найпоширеніших проблем, що спостерігаються в освітньому середовищі, є:

- порушення норм комунікації (нетактовність, грубість, використання ненормативної лексики);
- недотримання авторського права (копіювання матеріалів без посилання на джерело);
- ігнорування принципів академічної доброчесності (списування, плагіат, використання чужих робіт);
- нехтування інформаційною безпекою (розкриття персональних даних, переходи за небезпечними посиланнями);
- токсична поведінка в інтернеті, кібербулінг та хейтерство.

Такі явища негативно впливають на якість навчання, порушують етичні та правові норми, а також створюють ризики для психологічного комфорту учасників освітнього процесу. Тому сучасні освітні програми зобов'язані приділяти увагу формуванню культури цифрової поведінки, включаючи навчальні курси, семінари, практичні завдання та цифрові освітні ресурси, спрямовані на розвиток цифрового етикету.

Особливо важливим є системне впровадження цифрового етикету в професійну підготовку фахівців у галузі цифрових технологій. Ці фахівці не лише активно працюють у цифровому середовищі, а й часто стають розробниками цифрових продуктів, модераторами онлайн-ком'юніті, консультантами або педагогами у сфері ІТ. Тому їхня комунікативна культура, етична відповідальність та знання правил мережевої взаємодії суттєво впливають на якість цифрового контенту та взаємодію в професійному середовищі.

Отже, цифровий етикет є необхідною умовою ефективного функціонування сучасної освітньої системи та важливою складовою професійної підготовки майбутніх фахівців. Він забезпечує формування безпечної, комфортної та продуктивної онлайн-взаємодії, сприяє розвитку цифрової культури та підвищує рівень відповідальності здобувачів освіти у цифровому середовищі.

2.3. Сучасні стратегії розвитку цифрового етикету в освіті

Сучасна освіта з цифрових технологій передбачає не лише розвиток технічних навичок, а й формування культури поведінки в онлайн-середовищі. Стратегії розвитку цифрового етикету орієнтовані на інтеграцію етичних правил у навчальні програми та використання цифрових освітніх платформ, таких як Google Classroom, Moodle або Zoom, для практичного відпрацювання норм поведінки.

Особлива увага приділяється розвитку цифрової культури серед студентів і педагогів через тренінги, вебінари та практичні завдання, що формують

відповідальність за власну поведінку, дотримання авторських прав та академічну доброчесність. Крім того, важливою складовою є оцінювання і контроль дотримання правил комунікації, безпечної роботи з інформацією та етичного використання цифрових ресурсів. Такий підхід забезпечує комплексну компетентність майбутніх фахівців у галузі цифрових технологій, поєднуючи технічні навички з етичними нормами поведінки.

2.4 Значення впровадження цифрового етикету для професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій

Впровадження цифрового етикету в процес професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій має надзвичайне значення, оскільки сучасні спеціалісти працюють у середовищі, де онлайн-комунікація, обмін інформацією та використання цифрових інструментів є щоденною нормою. Формування культури відповідальної поведінки в цифровому середовищі дозволяє майбутнім фахівцям не лише ефективно виконувати професійні завдання, а й дотримуватися етичних норм, що важливо для збереження репутації та безпеки інформації.

Цифровий етикет допомагає розвивати у студентів критичне мислення щодо використання онлайн-ресурсів, формує усвідомлення важливості дотримання авторських прав та академічної доброчесності. Це особливо актуально у сфері цифрових технологій, де робота з великими обсягами даних, програмним забезпеченням та онлайн-платформами вимагає високого рівня відповідальності.

Впровадження норм цифрового етикету сприяє розвитку комунікативних компетентностей: здобувачі освіти вчаться коректно взаємодіяти з колегами, користувачами та клієнтами, вести конструктивні обговорення у професійному середовищі та уникати конфліктів у цифровому просторі. Крім того, дотримання правил етики та безпеки допомагає уникати ризиків, пов'язаних з кібератаками, витоком даних або некоректним використанням цифрових ресурсів.

Таким чином, інтеграція цифрового етикету в освітні програми забезпечує комплексну підготовку фахівців, поєднуючи технічні знання з соціально-етичними навичками. Це дозволяє не лише підвищити професійну компетентність, а й сформуванню відповідального ставлення до власної діяльності та до цифрового середовища загалом, що є необхідною умовою для успішної кар'єри у галузі цифрових технологій.

Висновки до розділу 2

Аналіз сучасного стану та стратегій розвитку галузі цифрових технологій показує, що цифровізація освіти та професійної діяльності стає невід'ємною складовою сучасного інформаційного суспільства. У цьому контексті цифровий етикет виступає ключовим елементом формування компетентностей здобувачів освіти, забезпечуючи безпечну, етичну та ефективну взаємодію у цифровому середовищі.

Впровадження правил цифрового етикету сприяє розвитку відповідального ставлення до інформації, формуванню навичок коректної онлайн-комунікації та дотриманню авторських прав, що є критично важливим для майбутніх фахівців у галузі цифрових технологій. Крім того, цифровий етикет допомагає запобігати негативним явищам у мережі, таким як токсична поведінка, порушення конфіденційності чи недотримання етичних норм.

Отже, інтеграція цифрового етикету в освітній процес забезпечує комплексну підготовку фахівців, поєднуючи технічні знання з соціально-етичними компетентностями. Це створює основу для розвитку професійно підготовлених, свідомих та відповідальних спеціалістів, здатних ефективно працювати у цифровому середовищі та підтримувати високі стандарти професійної поведінки.

РОЗДІЛ 3. ВИМОГИ ДО КАДРОВОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ОБ'ЄКТУ ЦИФРОВОЇ ГАЛУЗІ. ЗАСОБИ ТА ІНСТРУМЕНТАРІЙ КОМПЛЕКСУ ЦИФРОВИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ

3.1 Аналіз об'єкта дидактичного проектування із застосуванням цифрових технологій: Цифровий етикет

Аналіз об'єкта дидактичного проектування із застосуванням цифрових технологій у контексті створення цифрових освітніх ресурсів на тему «Цифровий етикет» включає дослідження технічних, дидактичних і організаційних аспектів. Цифрові освітні ресурси є ключовим компонентом сучасного навчального процесу, оскільки вони забезпечують інтерактивність, доступність інформації та адаптивність до потреб студентів. Цифрові освітні ресурси змінюють традиційний навчальний процес, сприяючи індивідуалізації та підвищенню мотивації студентів. Вони забезпечують доступність, інтерактивність та адаптивність контенту до потреб сучасного суспільства. Тема «Цифровий етикет» є актуальною, оскільки в сучасному цифровому світі важливо знати та дотримуватися певних правил і норм поведінки у віртуальному просторі. Це включає використання електронної пошти, соціальних мереж, онлайн-конференцій тощо, з огляду на етичні принципи та повагу до інших користувачів.

У дидактичному проектуванні створення таких ресурсів передбачає побудову структурованого інформаційного контенту, що відповідає навчальним цілям і рівню підготовки студентів. До основних складових ресурсу належать теоретичний матеріал, інтерактивні елементи (відео, симуляції, тести), практичні завдання та можливості для самостійного навчання. Особливу увагу слід приділити зручності користування ресурсом, забезпеченню візуальної привабливості та можливості адаптації для різних форматів навчання (онлайн, офлайн, змішаний формат).

Технологія цифрового етикету може бути представлена у цифровому ресурсі через різні аспекти: основні правила електронного спілкування, етика користування соціальними мережами, норми поведінки в онлайн-конференціях.

Цей ресурс дозволяє ефективно навчити студентів правильному та етичному поведженню у віртуальному середовищі. Інтерактивні завдання можуть включати симуляції реальних ситуацій, тестування знань щодо ключових правил цифрового етикету, а також аналіз реальних прикладів і кейсів.

Ефективність такого освітнього ресурсу залежить від використання сучасного програмного забезпечення для його створення. Застосування платформ для розробки інтерактивного контенту, таких як Moodle, H5P або Articulate Storyline, дозволяє створити якісний навчальний продукт. Важливо забезпечити ресурс належним захистом даних і можливістю його інтеграції з існуючими системами управління навчанням.

Організаційний аспект передбачає чітке планування процесу розробки ресурсу. На першому етапі визначаються цілі та структура навчального матеріалу. Далі здійснюється збір і адаптація контенту, підготовка інтерактивних елементів і тестування. Завершальним етапом є впровадження ресурсу в навчальний процес та оцінювання його ефективності.

Таким чином, створення цифрових освітніх ресурсів на тему «Цифровий етикет» сприяє формуванню сучасного навчального середовища, що забезпечує доступ до актуальних знань і навичок, підвищує мотивацію студентів до навчання та розвиває їхні цифрові компетенції.

3.2 Методика викладання теоретичного матеріалу: Цифровий етикет

Викладання теоретичного матеріалу на тему «Цифровий етикет» базується на використанні мультимедійних засобів, які забезпечують різноманітність подання інформації та підвищують зацікавленість студентів. Мультимедійні засоби дозволяють створювати інтерактивний і цікавий навчальний процес. Використання відео, графіки й аудіо робить подачу матеріалу зрозумілою та привабливою. У цьому підході використовуються відеолекції, створені у програмі Windows Movie Maker, презентації, розроблені за допомогою Google Презентацій, та електронна книга, створена на платформі Book Creator.

3.3 Підготовка до викладання теоретичного матеріалу

Перед початком заняття викладач визначає навчальні цілі та структуру матеріалу. Це включає виділення основних тем, які потрібно розкрити, таких як основи цифрового етикету, правила електронного спілкування, норми поведінки в соціальних мережах та онлайн-конференціях.

Викладач також забезпечує технічну підготовку: перевіряє доступ до мультимедійних ресурсів і обладнання, необхідного для їх демонстрації (проектор, комп'ютер, доступ до Інтернету).

Використання відеолекції

Відеолекція, створена у програмі Windows Movie Maker, використовується для представлення ключових понять та демонстрації цифрового етикету. Під час заняття викладач вводить тему заняття, пояснює мету перегляду відеоматеріалу та ставить перед студентами завдання: звернути увагу на специфічні аспекти (наприклад, як формувати етикетні повідомлення чи поводитись у віртуальних зустрічах).

Після перегляду відбувається обговорення побаченого: студенти відповідають на запитання, аналізують приклади, представлені у відео, та формулюють висновки.

Використання презентації Google

Презентації забезпечують візуальне структурування теоретичного матеріалу. Презентація доповнює відеолекцію, поглиблюючи знання через графіки, діаграми та текстові пояснення. Методика роботи з презентацією включає: Послідовне обговорення слайдів, кожен з яких розкриває окремий аспект теми. Використання інтерактивних елементів: викладач ставить запитання до змісту слайдів, пропонує студентам самостійно інтерпретувати графіки чи схеми. Узагальнення інформації у формі підсумкового слайду, який закріплює ключові ідеї теми.

Використання електронної книги

Електронна книга, створена у Book Creator, надається студентам для самостійного вивчення теоретичного матеріалу після заняття. Вона містить текстовий виклад лекції, інтерактивні елементи (посилання на додаткові ресурси, відео). Електронні книги відкривають нові можливості для навчання, об'єднуючи текст, інтерактивний контент і мультимедіа. Вони забезпечують зручний доступ до матеріалів у будь-який час. Студенти працюють із книгою вдома або у вільний час, використовуючи її як джерело для повторення та закріплення матеріалу. Викладач може дати конкретне завдання, наприклад, підготувати відповіді на тестові запитання чи написати рефлексивний відгук на одну з тем, висвітлених у книзі.

Підсумковий етап

Завершення роботи з теоретичним матеріалом включає обговорення вивченого під час наступного заняття. Викладач проводить тестування або організовує дискусію, під час якої студенти обмінюються враженнями від використання різних цифрових ресурсів. Це дозволяє оцінити рівень засвоєння матеріалу та підвищити ефективність навчального процесу.

3.4 Переваги методики

Ця методика забезпечує різноманітність форм подання теоретичного матеріалу, сприяє формуванню у студентів цифрових компетенцій, підвищує їхню мотивацію до навчання та забезпечує глибоке засвоєння теми завдяки інтерактивності та повторному доступу до матеріалів.

3.5 Огляд програмного забезпечення

Огляд програмного забезпечення "Canva"

Canva є потужним інструментом для графічного дизайну, який відомий своєю доступністю, простотою у використанні та багатофункціональністю. Ця платформа підходить як для новачків, так і для професіоналів, дозволяючи створювати різноманітний візуальний контент, включаючи презентації, соціальні публікації, друковані матеріали та відео. Canva вирізняється інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом, що дозволяє навіть початківцям швидко освоїти

основні функції завдяки технології "drag-and-drop". Платформа пропонує широку бібліотеку шаблонів, які можна налаштовувати відповідно до потреб, змінюючи кольори, шрифти чи компоновання.

Додатково Canva надає доступ до великої колекції медіа: фотографій, відео, іконок та ілюстрацій. Для командної роботи є функція спільного редагування, що дозволяє користувачам працювати над проектами одночасно, залишати коментарі та обговорювати деталі в реальному часі. Canva також пропонує базові можливості для редагування відео, такі як створення анімацій і коротких роликів, з можливістю збереження результатів у форматах PNG, JPEG, PDF, MP4 чи GIF залежно від потреб. Переваги Canva включають доступність на будь-яких пристроях, зручність безкоштовної версії для базових завдань і велику спільноту користувачів, що підтримує навчальні матеріали й обмін ідеями. Однак певні обмеження, такі як необхідність підписки для доступу до преміум-функцій чи складнощі з експортуванням у векторних форматах, можуть бути недоліками для професійних дизайнерів.

Canva ідеально підходить студентам, викладачам, бізнесменам, початківцям у дизайні та контент-креаторам, які прагнуть швидко створювати якісний контент без зайвих складнощів. Незважаючи на деякі недоліки, Canva залишається одним з найкращих рішень для завдань середнього рівня завдяки своїй простоті та універсальності.

Огляд програмного забезпечення "Book Creator"

Book Creator — це інтуїтивно зрозумілий інструмент для створення інтерактивних книг, який дозволяє легко додавати текст, аудіо та мультимедіа. Він широко використовується в освіті завдяки своїй універсальності. Завдяки простоті використання та можливостям персоналізації, цей інструмент дозволяє створювати різноманітні книги: дитячі історії, навчальні посібники, інтерактивні журнали та електронні портфоліо. Інтерфейс Book Creator інтуїтивно зрозумілий, що дозволяє користувачам будь-якого рівня підготовки легко додавати текст, зображення, аудіо чи відео. Платформа підтримує інтерактивні елементи, такі як

аудіозаписи, відеокліпи та гіперпосилання, що значно розширює її функціональність.

Користувачі можуть використовувати різні типи файлів, зокрема текст, малюнки, PDF та GIF, створюючи як навчальні, так і творчі проекти. Для зручності зберігання й співпраці передбачено хмарне середовище, де можна працювати над книгами разом із колегами чи студентами. Готові проекти можна експортувати у форматах PDF, ePub або друкувати, а також публікувати в інтернеті для широкої аудиторії. Переваги Book Creator включають простоту використання, широкий освітній потенціал, кросплатформенність і підтримку багатомовності. Інструмент ідеально підходить для вчителів, які створюють інтерактивні матеріали, студентів, що формують портфоліо, та бібліотек, які займаються оцифруванням. Інтерактивні книги сприяють розвитку навичок самоосвіти, дозволяючи студентам самостійно опрацьовувати матеріал. Вони також підтримують залучення завдяки інтеграції мультимедійних елементів.

Водночас Book Creator має певні обмеження: безкоштовна версія підтримує обмежену кількість функцій, відсутній офлайн-режим, а можливості дизайну поступаються професійним програмам. Book Creator знаходить застосування у створенні інтерактивних підручників, дитячих книг та електронних портфоліо. Наприклад, у класі вчителі можуть створювати книги з вбудованими відео та архівами, а учні додавати до них свої дослідження. Book Creator — це універсальний інструмент для створення унікальних цифрових книг, що поєднує простоту використання з широкими функціональними можливостями. Він є незамінним помічником для освітян, творчих осіб і всіх, хто прагне реалізувати ідеї у форматі інтерактивних книг.

Огляд програмного забезпечення "Windows Movie Maker"

"Windows Movie Maker" — це класичний редактор для відеомонтажу, створений корпорацією Microsoft. Він входив до складу Windows Essentials, починаючи з версії Windows XP, і залишався популярним серед початківців завдяки простому інтерфейсу та інтуїтивно зрозумілому дизайну. Незважаючи

на те, що з 2017 року "Windows Movie Maker" більше не підтримується корпорацією Microsoft, він все ще є улюбленим вибором для створення відео для домашнього використання та початкових проектів. Інтерфейс "Windows Movie Maker" дозволяє імпортувати різні типи медіафайлів, такі як фотографії, відео та музичні доріжки, які можна потім редагувати безпосередньо в самому програмному забезпеченні.

Основні функції включають накладання переходів, додавання анімацій, вставку текстових титрів, зміну швидкості відео та налаштування звуку. "Windows Movie Maker" підтримує базове імпорт/експорт в різні формати, зокрема MP4, AVI та WMV, і пропонує інструменти для простого редагування. Відсутність необхідності в інтернет-з'єднанні робить цей інструмент особливо привабливим для тих, хто працює офлайн. Програмне забезпечення також дозволяє легко створювати слайд-шоу з фотографій, додавати фільтри та коригувати кольори для створення кінцевого продукту. Перевагами "Windows Movie Maker" є доступність, простота використання, можливість безкоштовного завантаження та базовий функціонал для початкових відео проектів.

Однак у порівнянні з сучасними альтернативами "Windows Movie Maker" має обмежені можливості редагування та застарілий інтерфейс. Він підходить для невеликих відео проектів, таких як домашні відео чи навчальні матеріали. Наприклад, початківці можуть швидко освоїти основні навички відеомонтажу, створюючи прості відео для соціальних мереж або сімейних архівів. "Windows Movie Maker" є гарним варіантом для тих, хто тільки починає знайомство з відеомонтажем і шукає простий та доступний інструмент.

Розробка цифрових освітніх ресурсів є важливим етапом сучасного освітнього процесу, адже вони сприяють підвищенню доступності, інтерактивності та ефективності навчання. У межах дослідження було обрано тему «Цифровий етикет», яка є актуальною в умовах стрімкого розвитку цифрових технологій і зростання кількості комунікацій у віртуальному середовищі.

Для створення освітнього контенту використано платформу **Google Classroom** — один із найпоширеніших інструментів для організації дистанційного та змішаного навчання. Перевагами платформи є її зручність у використанні, інтеграція з іншими сервісами Google (Google Docs, Google Forms тощо), можливість швидкого обміну матеріалами та надання зворотного зв'язку.

Огляд програмного забезпечення "Kahoot"

"Kahoot!" — це популярна онлайн-платформа для створення інтерактивних вікторин, опитувань та навчальних ігор, яка широко використовується в освітньому середовищі. Створений у 2013 році норвезькими розробниками, сервіс швидко здобув популярність завдяки простому інтерфейсу, ігровій механіці та можливості залучати учнів до активної участі в навчальному процесі. Kahoot! працює у браузері та не потребує встановлення додаткового програмного забезпечення, що робить його зручним для використання на будь-якому пристрої — комп'ютері, смартфоні чи планшеті.

Інтерфейс Kahoot! дозволяє викладачам створювати різні види тестів: класичні вікторини, правда/неправда, опитування, пазли, а також інтерактивні заняття. Учасники приєднуються до гри за допомогою PIN-коду та проходять тест у режимі реального часу. Система балів та таймер сприяють змагальному інтересу та підвищують мотивацію студентів. Залежно від налаштувань викладач може керувати темпом проведення вікторини, демонструвати статистику відповідей, визначати переможців та аналізувати загальні результати.

Основні функції Kahoot! включають: створення тестів із варіантами відповідей, додавання зображень і відео до запитань, налаштування часу та складності, автоматичну обробку відповідей та експорт результатів. Платформа також пропонує бібліотеку готових вікторин, які можна використовувати або адаптувати під власні потреби. Завдяки хмарній основі всі створені тести зберігаються онлайн, що забезпечує доступ із будь-якого місця та пристрою.

Перевагами Kahoot! є:

- інтерактивність і високий рівень залучення студентів;

- легкість створення навчальних матеріалів;
- можливість командної та індивідуальної роботи;
- автоматичний збір даних для аналізу успішності;
- привабливий, гейміфікований формат, який підходить для різних вікових груп.

Водночас Kahoot! має певні обмеження: залежність від стабільного інтернет-з'єднання, ліміти в безкоштовній версії та обмежений набір типів питань порівняно з більш професійними системами тестування. Проте у сфері освіти платформа залишається однією з найефективніших для активізації навчальної діяльності та формування стійкої мотивації.

У межах розробки комплексу цифрових освітніх ресурсів за темою «Цифровий етикет» Kahoot! було використано як інструмент для створення підсумкової інтерактивної вікторини. Такий формат дозволяє студентам у цікавій формі повторити ключові поняття курсу, перевірити свої знання та оцінити рівень засвоєння матеріалу. Використання Kahoot! сприяє підвищенню динамічності заняття, створює позитивну навчальну атмосферу та дозволяє викладачу оперативно оцінити результати групи.

3.6. Структура сторінки курсу на платформі Google Classroom

На платформі Google Classroom було створено окрему сторінку курсу під назвою «Цифровий етикет». Сторінка курсу розроблена таким чином, щоб забезпечити доступ до навчальних матеріалів, завдань, тестів і інтерактивних елементів. Структура курсу включає такі компоненти:

1. Вступна частина (Цей розділ містить загальну інформацію про курс, його мету, завдання, актуальність теми цифрового етикету в сучасному світі.)
2. Буклет (Створено інформаційний буклет, який стисло й візуально привабливо пояснює ключові поняття цифрового етикету, основні правила поведінки в онлайн-просторі та переваги дотримання цих норм. Буклет призначений для попереднього ознайомлення з темою.)

3. Відео-представлення щодо курсу (Записане коротке відео-презентація тривалістю 3–5 хвилин, де висвітлено цілі курсу, основні теми та формат роботи. Відео створює позитивну мотивацію для учасників та налаштовує на активну участь у навчальному процесі.)
4. Лекція зі завданням на тему «Цифровий етикет» (Лекція розкриває основні аспекти цифрового етикету: правила спілкування в електронній пошті, поведінка у відеоконференціях, використання соціальних мереж. Після лекції учасникам запропоновано практичне завдання для закріплення матеріалу, яке передбачає аналіз конкретних ситуацій із порушенням етикету.)
5. Електронна книга по лекції «Цифровий етикет» (Підготовлено електронну книгу, яка є деталізованою версією лекції. У книзі подано поглиблену інформацію з теми, зручну для самостійного вивчення, а також наведено додаткові приклади, ілюстрації та рекомендації.)
6. Презентація до лекції "Цифровий етикет" (До лекційного матеріалу підготовлено презентацію, яка візуально структурує основні положення та правила цифрового етикету. Презентація містить ключові тези, схеми та зображення для покращення розуміння матеріалу.)
7. Практичне заняття з завдання з картками про ситуації (Цей розділ передбачає інтерактивне практичне заняття, під час якого учасники працюють із картками. Кожна картка описує ситуацію в онлайн-середовищі (наприклад, відеоконференція, чат у соціальній мережі), а завдання полягає у виборі правильних дій або аналізі помилок.)
8. Підсумковий тест (Підсумковий тест створено у форматі Google Форм і містить запитання різних типів (множинний вибір, відповідність, ситуаційні завдання). Тест дозволяє перевірити рівень засвоєння матеріалу та сформованість навичок цифрового етикету у слухачів курсу.)

3.7. Розробка навчальних матеріалів

Буклет

Буклет — це компактний інформаційний матеріал, зазвичай у форматі складеного аркуша, який містить текстову та графічну інформацію. Його мета — у стислій і зручній формі передати ключові ідеї або роз'яснення. У нашому випадку буклет буде присвячено основним аспектам цифрового етикету, що стане допоміжним елементом навчального курсу.

Чому обрана Canva?

Canva — це онлайн-інструмент для графічного дизайну, який дозволяє швидко й просто створювати стильні буклети. Платформа має багато готових шаблонів, що полегшує процес роботи навіть для новачків, а також інтуїтивно зрозумілий інтерфейс і доступ до великої бібліотеки фото, шрифтів і графічних елементів.

Хід розробки буклету

1. Знаходимо макет для редагування. Увійти в обліковий запис Canva або створити новий, якщо обліковий запис відсутній. У пошуковому рядку ввести «буклет» або «brochure», щоб знайти доступні шаблони. Обрати шаблон, який найкраще підходить для тематики «Цифровий етикет».(Рис. 3.1.) Наприклад, макет із мінімалістичним дизайном, що дозволяє легко адаптувати його для освітнього змісту. Перевірити, чи обраний шаблон підтримує редагування всіх необхідних елементів: тексту, фотографій, кольорової палітри.

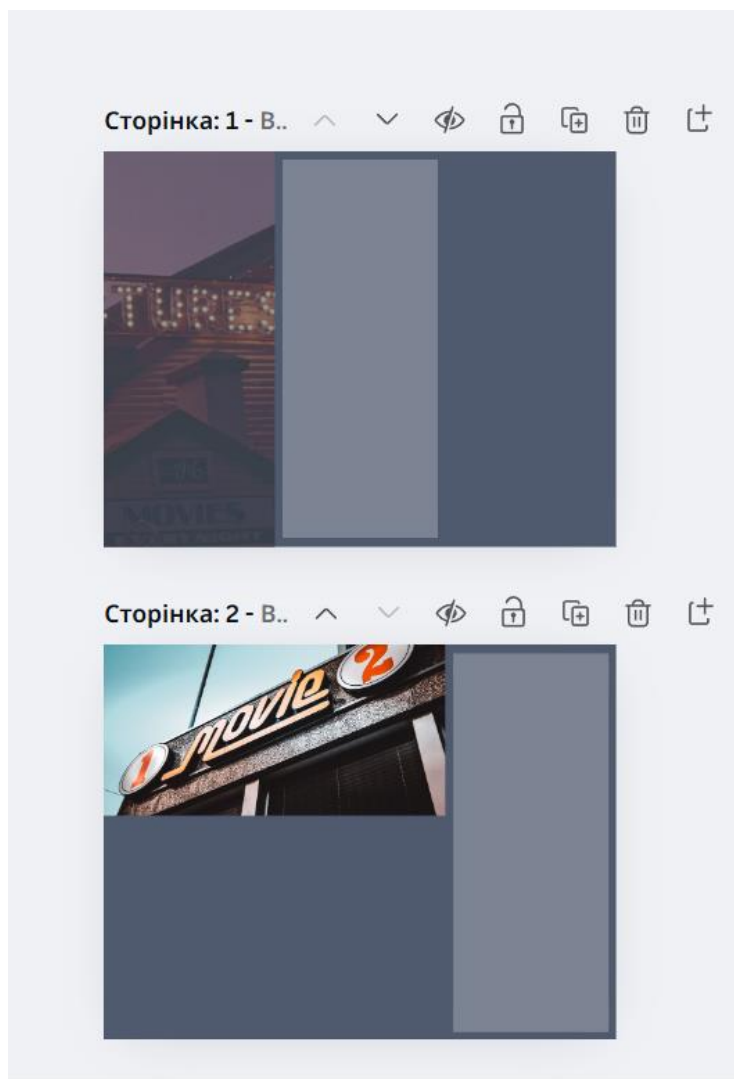


Рис. 3.1. Шаблон сторінок

2. Змінюємо інформацію, додаємо фото та текст. Видалити стандартний текст шаблону та додати свій. Для цього замінити текстові блоки на назву буклету, наприклад, «Цифровий етикет: розумна взаємодія в мережі».(Рис. 3.2.)

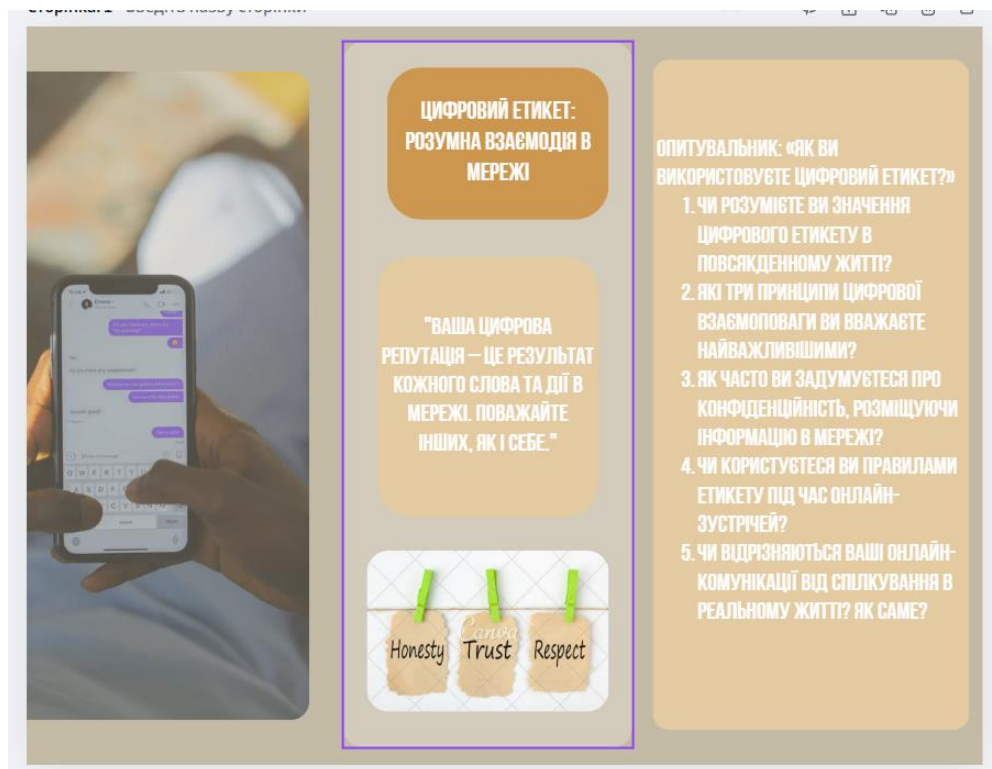


Рис. 3.2. Створення першої сторінки, зовнішньої

3. Завантажити зображення, що підходять за темою (наприклад, фото комп'ютерів, смартфонів, відеоконференцій), або скористатися готовою бібліотекою Canva. Вставити ці зображення в шаблон, забезпечуючи гармонійне поєднання графіки й тексту. Налаштувати кольорову палітру буклету: обрати спокійні та професійні кольори (наприклад, білий, синій, сірий), які відповідають тематиці освіти та цифрової етики. Також встановлюємо стиль шрифт для нашого основного тексту та цитати. (Рис. 3.3.)

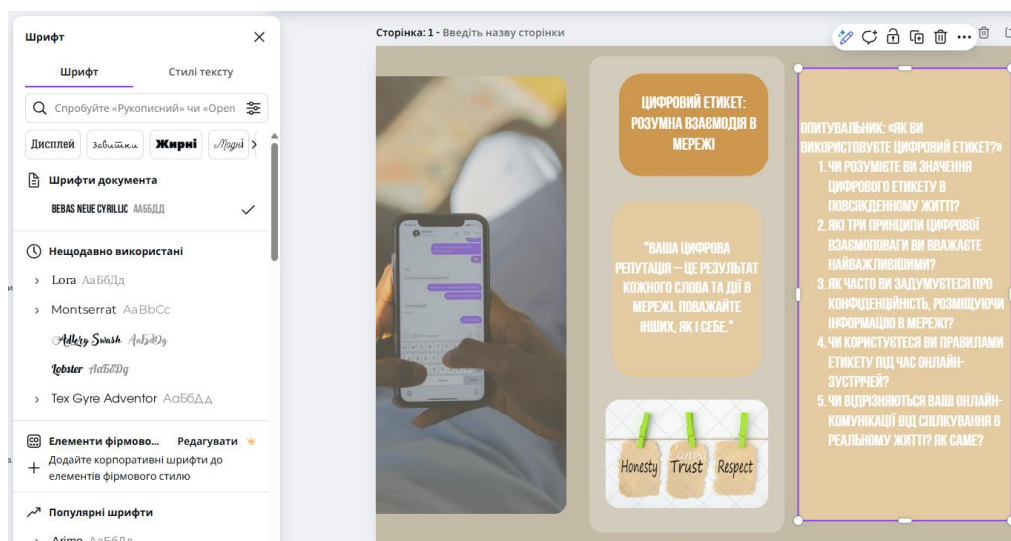


Рис. 3.3. Редагування тексту, налаштування шрифту

3. Для внутрішньої сторони(Рис. 3.4.) буклету проводимо ті ж самі дії. Відкрити внутрішню сторінку буклету у Canva, яка буде складатися з кількох розділів або графічних елементів. (Рис. 3.5.)



Рис. 2.3. Створення другої сторінки, внутрішньої

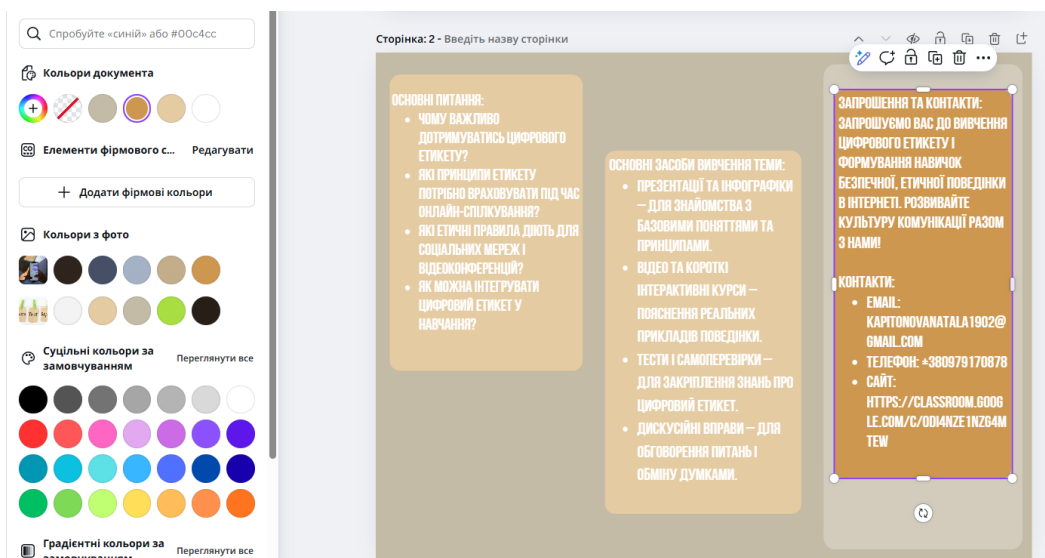


Рис. 3.5. Налаштування кольору блоків буклету

4. Завершальний етап роботи з буклетом. Перевірити правильність тексту, логічність розташування розділів та естетичність оформлення. Виконати тестовий перегляд буклету через функцію «Preview», щоб оцінити, як виглядатиме кінцевий продукт. Завантажити буклет у потрібному форматі (PDF

або PNG) для друку чи розповсюдження в електронному вигляді. Надати буклет учасникам курсу для використання під час навчання.

Створений буклет стане зручним і привабливим додатком до основного навчального матеріалу. Він сприятиме залученню учасників, забезпечуючи їм швидкий доступ до ключової інформації з теми «Цифровий етикет».

Відео-представлення щодо курсу «Цифровий етикет»

Відео-представлення створено для формування уявлення про основні аспекти цифрового етикету та стимулювання зацікавленості учасників курсу. Під час його розробки використовувались сучасні засоби та методи цифрової освіти, а також технології створення відеоконтенту у середовищі Windows Movie Maker.

Цілі створення відео:

- ознайомити аудиторію з темою курсу;
- презентувати ключові теми, які розглядаються в лекції;
- продемонструвати переваги дотримання цифрового етикету;
- навчити учасників використовувати технології для створення освітнього контенту.

Хід роботи над відео-представленням

1. Створення фрагменту заголовку, додання та редагування шаблону тексту. У Windows Movie Maker створено проєкт. Для заголовку використано шаблон тексту з привабливим візуальним стилем (анімований текст із плавним переходом). У заголовок внесено текст: «Відео-презентація до лекції "Цифровий етикет"». (Рис. 3.6.)

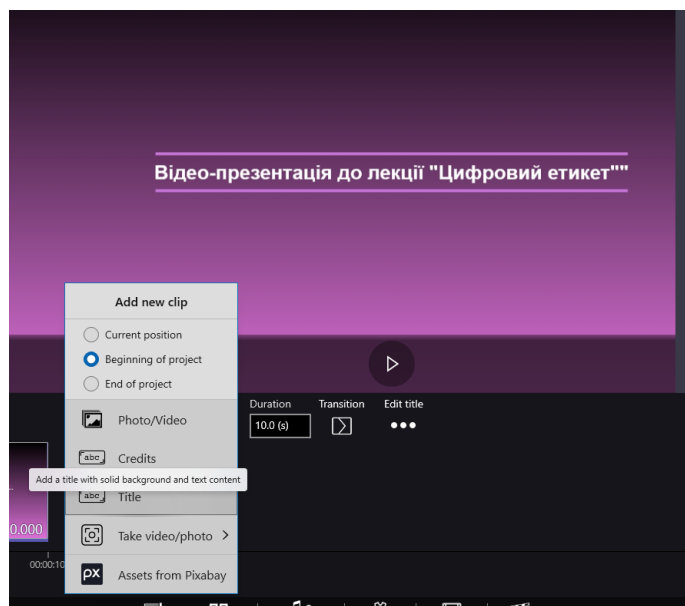


Рис. 3.6. Створення проекту та фрагменту заголовку

2. Додання фонової музики. Обрано спокійну, але динамічну фонову мелодію, що налаштовує на позитивне сприйняття матеріалу. Музику завантажено до проекту та налаштовано її гучність, щоб не перекривати голосову озвучку.(Рис. 3.7.)

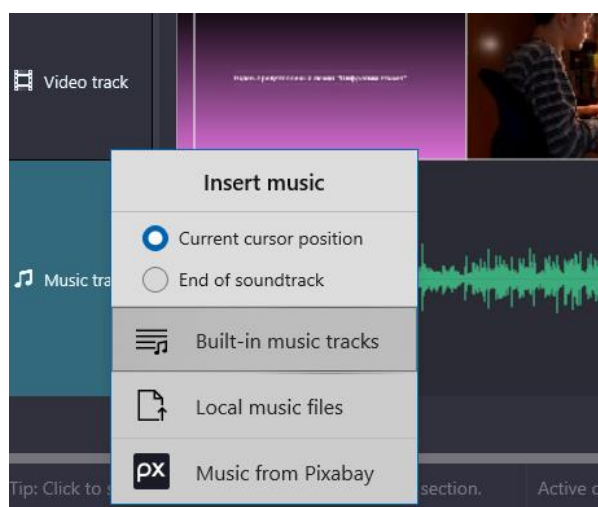


Рис. 3.7. Створення проекту та фрагменту заголовку

3. Додання голосу озвучування відео. Підготовлено текст відео (див. розділ "Текст відео"). Використовуючи функцію запису голосу в Windows Movie Maker, здійснено озвучення. Голос накладено на відео, синхронізовано з візуальними елементами для гармонійного сприйняття. (Рис. 3.8.)

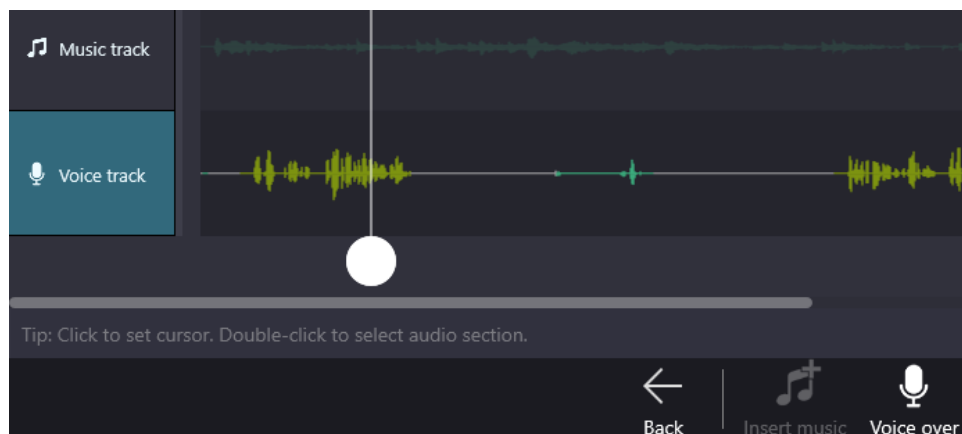


Рис. 3.8. Додання голосу озвучування відео

4. Додання фрагментів відео до тексту.(Рис. 3.9.) Використано фрагменти відео, які показують різні аспекти цифрового світу:

- роботу за комп'ютером;
- відеоконференції;
- спілкування у соціальних мережах.

Додано анімації та перехідні ефекти для плавного переходу між кадрами. Додано ілюстративний текст на екрані, що підкреслює ключові ідеї: «Цифровий етикет – це ваш професійний імідж», «Навчайтеся, дотримуючись цифрових правил».

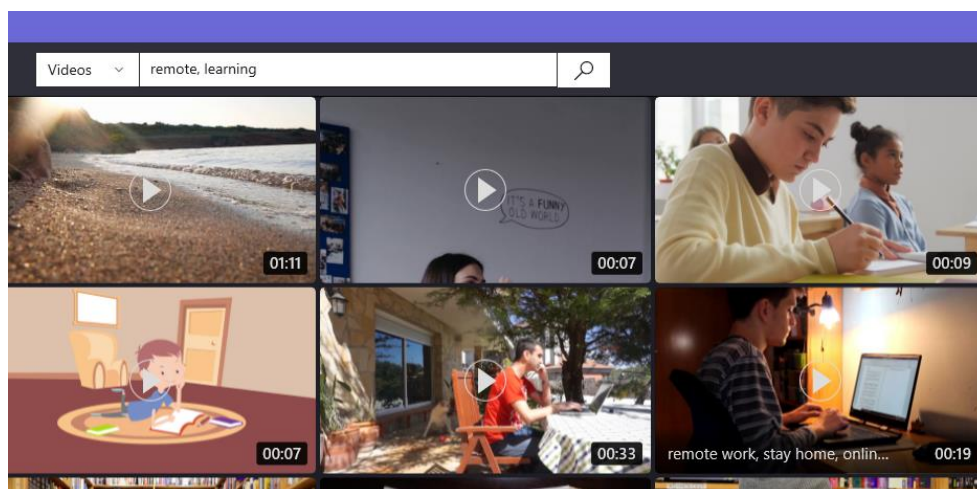


Рис. 3.9. Додання фрагментів відео до тексту

5. Завершений вигляд відео. Проведено фінальну перевірку: синхронізація звуку, тексту та відео. Експортовано відео у форматі MP4 для зручного

поширення та перегляду. Відео завантажено на Google Диск для доступу всім учасникам курсу.(Рис. 3.10.)

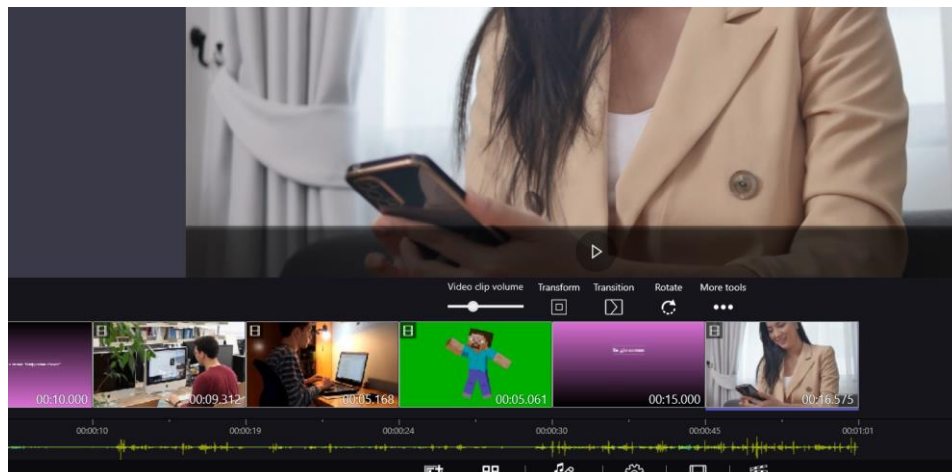


Рис. 2.10. Завершений вигляд структури відео

Текст відео:

_"Сучасний світ дедалі більше переходить в онлайн. Робота, навчання, спілкування та навіть розваги тепер супроводжуються цифровими технологіями. Але чи знаєте ви, як правильно поводитися в цьому просторі?"

Лекція «Цифровий етикет» допоможе вам розібратися у всіх тонкощах онлайн-взаємодії. Ви дізнаєтеся:

- Як спілкуватися в інтернеті, зберігаючи повагу та професіоналізм.
- Як захищати свої дані та уникати дезінформації.
- Як уникати конфліктів і токсичності в соціальних мережах.

Цифровий етикет — це не просто правила, це ваш ключ до успіху у сучасному світі.

Приєднуйтесь до перегляду нашої лекції, щоб створити свій позитивний цифровий образ і навчитися впевнено почуватися в будь-якій онлайн-ситуації. Зробіть перший крок до гармонійного життя в цифровому світі!

Побачимося на лекції!"

Посилання на відео: [Переглянути відео.](#)

Електронна книга по лекції «Цифровий етикет»

Для створення електронної книги було використано онлайн-редактор інтерактивних книг **Book Creator**, який дозволяє швидко створювати мультимедійні навчальні матеріали. Даний інструмент відзначається інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом і багатим вибором функцій для редагування тексту, графіки, а також інтеграції мультимедійного контенту, що ідеально підходить для створення навчальних ресурсів.

Хід роботи над створенням електронної книги:

1. Робота розпочалася зі створення нового проєкту. (Рис. 3.11.) У меню Book Creator вибрано опцію «*Create New Book*». Із запропонованих варіантів форматів сторінок обрано оптимальний розмір 4:3, який забезпечує зручне відображення на різних пристроях, включаючи комп'ютери та планшети.

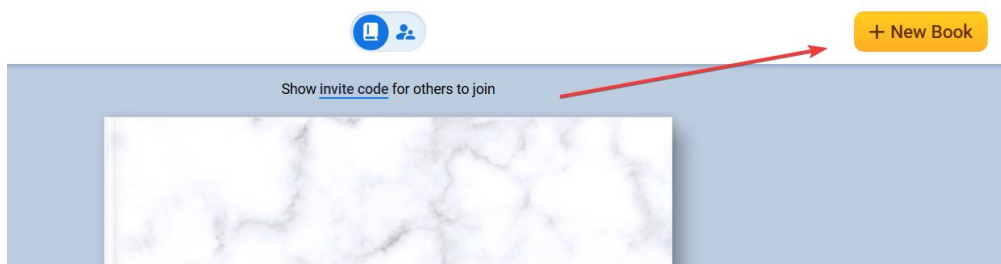


Рис. 3.11. Створення нової книги

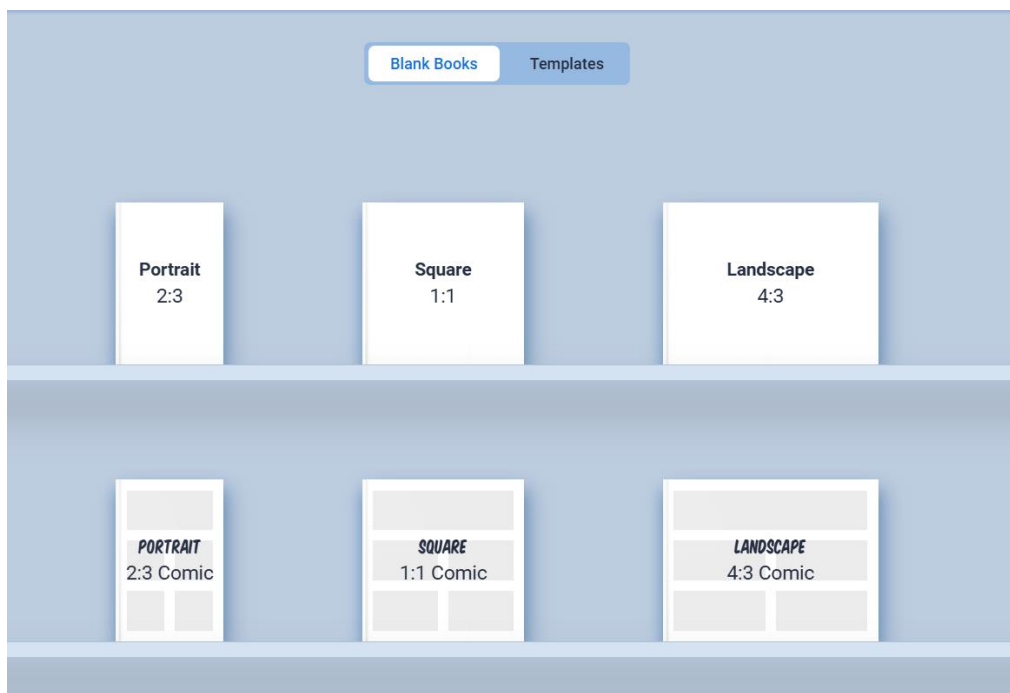


Рис. 3.12. Визначення формату книги

2. На першій сторінці книги створено яскраву обкладинку.

- Вибрано однотонний фон у світлих тонах, що символізує простоту й сучасність.
 - Додано заголовок книги «*Цифровий етикет*» за допомогою інструментів редагування тексту. Шрифт обрано великий, контрастний, щоб привертати увагу читача.
 - Для візуалізації додано ілюстрацію ноутбука й смартфона, які підкреслюють тематику цифрового середовища.
3. На наступній сторінці розміщено текст, який описує основну ідею книги: тема, мета створення та навчальні цілі.
- Текст структуровано в логічні блоки, що легко сприймаються. (Рис. 3.13.)
 - Використано функцію «Текстове поле» для додавання основної інформації та редагуємо текст з фоном сторінки.(Рис. 3.14.)

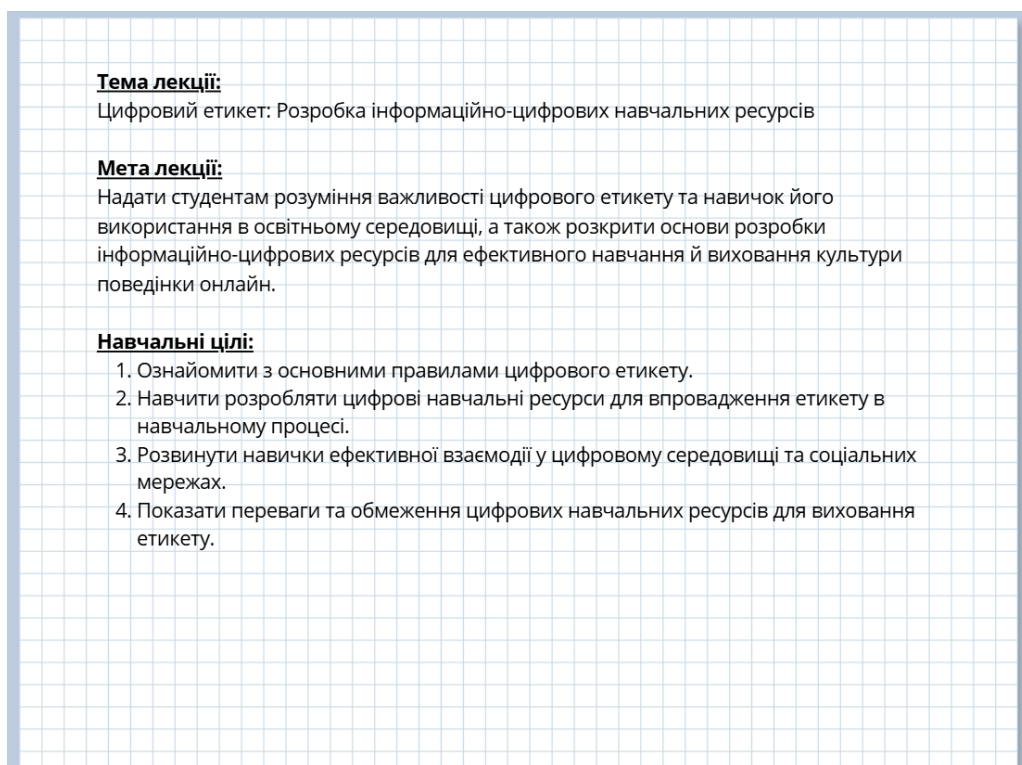


Рис. 3.13. Додання тексту

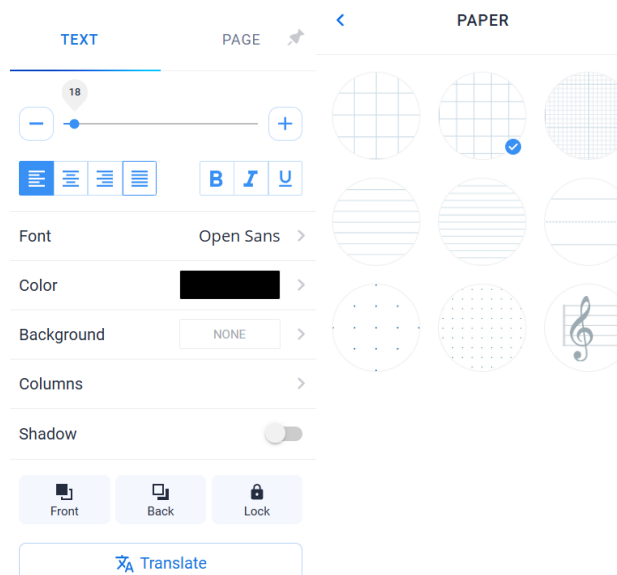


Рис. 3.13. Редагування тексту та фону

- Додавання нового розділу. Наступна сторінка розпочинає новий розділ книги під назвою «Основи цифрового етикету». Заголовок виділено великим шрифтом із використанням інструменту «Титульний текст».



Рис. 3.15. Створення розділу

- Наступні сторінки створювались із використанням тексту, зображень. Для кожного принципу цифрового етикету створено окрему сторінку, на якій детально пояснено його значення.
4. Остаточне редагування і збереження книги. Після створення основного змісту всі сторінки було перевірено на відповідність єдиному стилю. Виправлено незначні помилки в текстах, вирівняно зображення й

елементи. Готову книгу збережено в інтерактивному форматі для розповсюдження серед учасників курсу.

Посилання на книгу: [Посилання](#)

Презентація до лекції "Цифрова комунікація у професійному середовищі"

Презентація була створена як візуальний супровід до лекції «Цифрова комунікація у професійному середовищі». Для її розробки використано матеріали з тексту відеолекції, що забезпечує узгодженість змісту і допомагає аудиторії краще сприймати інформацію. Інструментом для створення презентації було обрано Canva, оскільки ця платформа забезпечує легкість доступу, зручний інтерфейс та можливість онлайн-редагування.

Хід виконання презентації:

1. Створення сторінки заголовку. Додання та редагування тексту-назви презентації. (Рис. 3.16.)

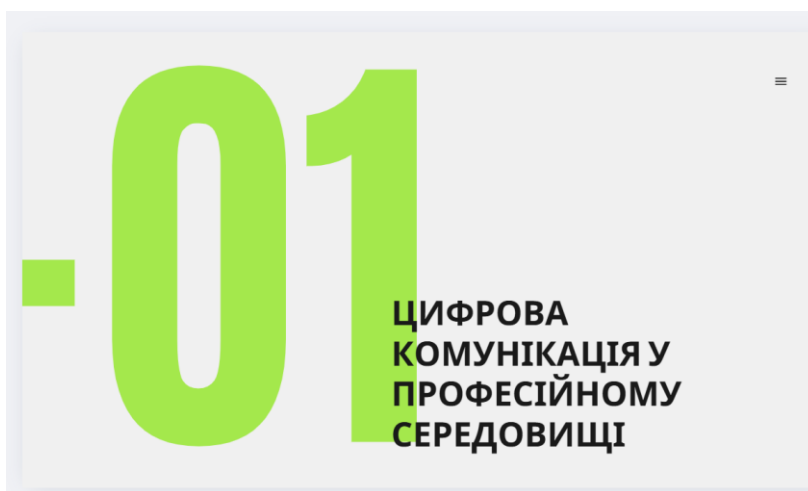


Рис. 3.16. Сторінка заголовку

2. Створення сторінки змісту. Додання відповідного тексту та пунктів.

3. Створення всіх подальших сторінок презентації. Додання на них малюнків(Рис. 3.17.), редагування тексту(заміна шрифту, виділення тексту певним кольором, задля приділення уваги під час прочитання) та тасування блоків фото та тексту місцями(Рис. 3.18, Рис. 3.19, Рис. 3.20)

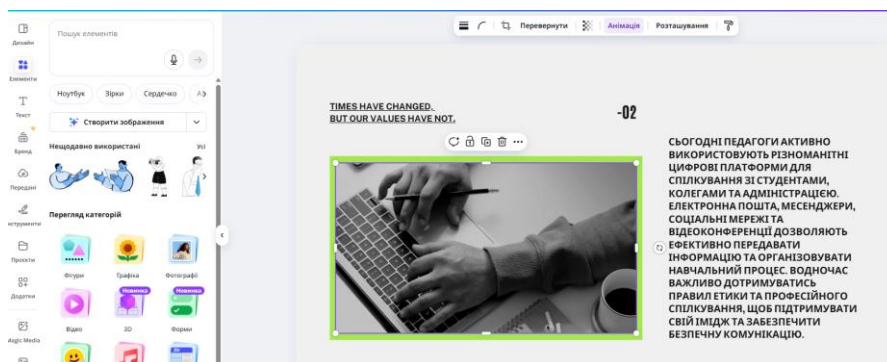


Рис. 3.17. Додання ілюстрацій

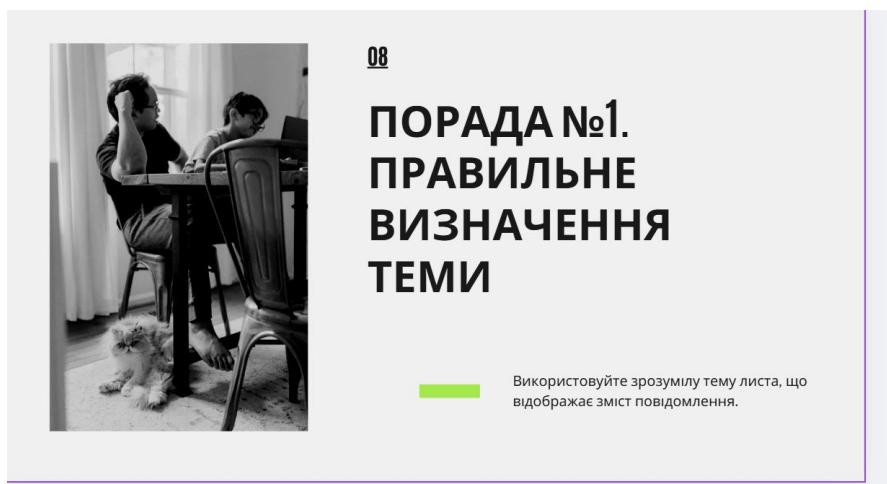


Рис. 3.18 Тасування блоків тексту

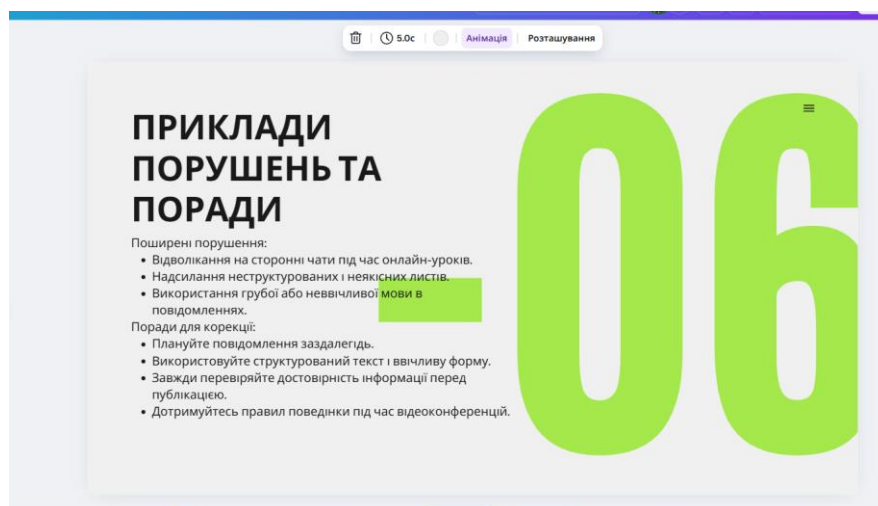


Рис. 3.19 Тасування блоків тексту

4. Посилання на презентацію: [Посилання](#)

Тест на порталі Kahoot

Створення підсумкової вікторини в сервісі Kahoot!

Для перевірки знань учнів після вивчення підтеми «Безпека, доброчесність та авторське право» було створено інтерактивний тест у платформі Kahoot!. Цей сервіс дозволяє організувати змагальний формат опитування, забезпечити високий рівень залучення учнів та отримати детальний аналіз результатів після проходження тесту.

Хід роботи:

1. Створення нового Kahoot-тесту та введення його назви

У сервісі Kahoot! було створено нову вікторину, якій надано назву: «Безпека, доброчесність та авторське право».

У полі опису зазначено мету вікторини — перевірити рівень засвоєння учнями матеріалу про цифрову безпеку, академічну доброчесність та правила використання авторського контенту. Також було додано вказівку, що тест містить 10 запитань та виконується у змагальному форматі.

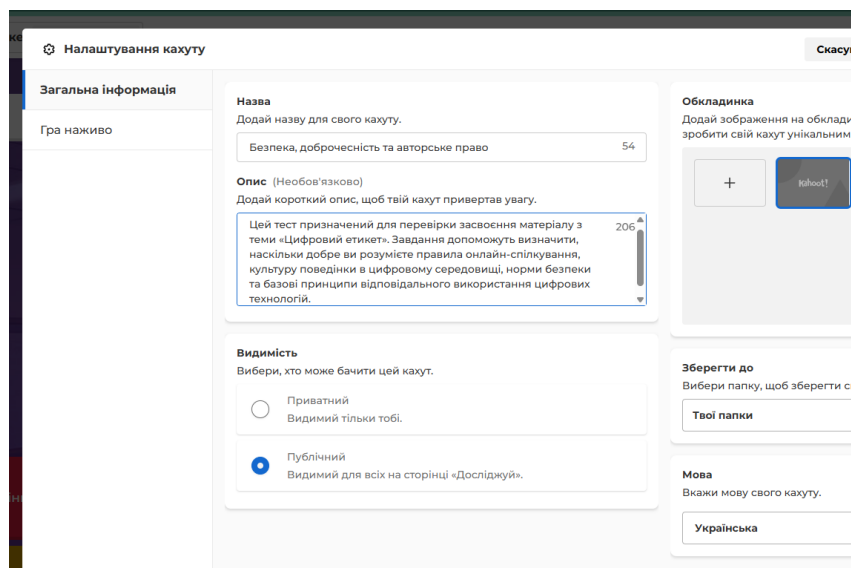


Рис. 3.20 — Створення назви та опису вікторини.

2. Створення запитань та налаштування правильних відповідей

Для кожного запитання було обрано тип Quiz (питання з вибором однієї правильної відповіді). У кожному картку внесено текст запитання, три варіанти відповідей та позначено правильний варіант. Також було встановлено таймер у 20–30 секунд залежно від складності.

Вікторина містить такі запитання:

1. Що таке цифрова безпека?

Правильна відповідь: *Захист персональних даних, паролів та комп'ютера від загроз.*

2. Який із варіантів відповідає академічній доброчесності?

Правильна відповідь: *Виконувати завдання самостійно і зазначати джерела інформації.*

3. Що порушує авторське право?

Правильна відповідь: *Публікація чужих текстів або фотографій без дозволу автора.*

4. Який пароль вважається безпечним?

Правильна відповідь: *«P@ssw0rd!2025».*

5. Чому важливо перевіряти джерела інформації?

Правильна відповідь: *Щоб уникнути помилок і поширення фейків.*

6. Що слід робити з підозрілими посиланнями або файлами?

Правильна відповідь: *Перевірити джерело або не відкривати.*

7. Яке твердження про використання чужого контенту правильне?

Правильна відповідь: *Завжди потрібно отримувати дозвіл автора або посилатися на джерело.*

8. Що робити, щоб дотримуватися академічної доброчесності?

Правильна відповідь: *Виконувати завдання самостійно та цитувати джерела.*

9. Що є порушенням цифрової безпеки?

Правильна відповідь: *Ділитися своїм паролем з іншими людьми.*

10. Як правильно діяти, якщо хочете використати матеріал іншого автора?

Правильна відповідь: *Використати та вказати автора або посилання на джерело.*

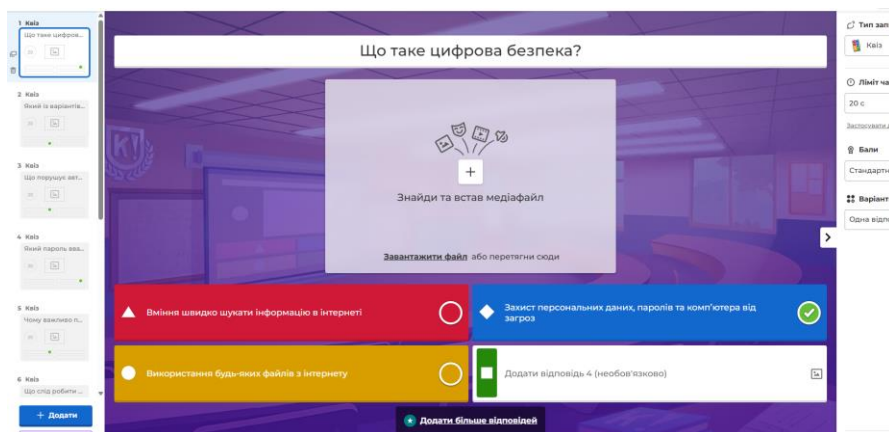


Рис. 3.21 — меню налаштування відповідей і параметрів.

3. Оформлення вікторини та дизайн

Для підвищення привабливості та візуального сприйняття було обрано сучасну кольорову тему Kahoot! із синьо-зеленими відтінками, які асоціюються з цифровою безпекою та інформаційними технологіями.

4. Аналіз результатів тестування

Після проходження вікторини учнями сервіс Kahoot! автоматично згенерував докладну статистику:

- кількість правильних відповідей кожного учня;
- рейтинг гравців відповідно до кількості балів;
- відсоток правильних відповідей по кожному запитанню;
- визначення найскладніших і найпростіших питань;
- загальний рівень засвоєння матеріалу групою.

Ці дані використовуються для аналізу успішності та планування наступних навчальних кроків.

Посилання на вікторину: [Посилання](#)

Підсумковий тест

Для перевірки знань учнів після вивчення теми «**Цифровий етикет**» було створено підсумковий тест у **Google Форм**ах. Цей інструмент дозволяє легко організувати автоматичне оцінювання відповідей, а також зручно збирати статистику для аналізу результатів.

Хід роботи:

1. Створення назви форми та опису.(Рис. 3.22.) На початку форми було введено назву: «*Підсумковий тест з теми "Цифровий етикет"*». У розділі опису вказано мету тесту — перевірити засвоєння матеріалу, вивченого під час лекцій, презентацій і практичного заняття. Також зазначено, що максимальна оцінка за тест — 20 балів.

Підсумковий тест

Вітаю вас на підсумковому тесті з нашої теми "**Цифровий Етикет**". Прошу обрати одну вірну відповідь серед трьох запропонованих!

Максимальна кількість балів за проходження тесту становить **20 балів**. Ваші результати будуть перенесені на курс задля наочності.

Бажаю вдачі!

Ця форма автоматично збирає електронні листи від усіх респондентів. [Змінити налаштування](#)

Рис. 3.22. Створення назви форми та опису

2. Налаштування оцінювання тесту. Через меню налаштувань активовано функцію «Тест», що дозволяє автоматично оцінювати відповіді. У розділі «*Ключ відповіді*» вказано правильні варіанти для кожного запитання та виставлено бали за кожне запитання так, щоб сума складала **20 балів**.(Рис. 3.23.)

Налаштування

Увімкнути/вимкнути оцінки
Призначайте максимальні бали, налаштовуйте відповіді й автоматично надсилайте відгуки ☒

Виставлення оцінок

☒ одразу після надсилання форми

☐ пізніше, після перевірки вручну
Буде ввімкнено параметр "Відповіді" → "Збирати електронні адреси"

Налаштування для респондентів

Незараховані відповіді
Респонденти бачитимуть, на які запитання вони відповіли неправильно ☒

Правильні відповіді
Респонденти бачитимуть правильні відповіді після виставлення оцінок ☒

Кількість балів
Респонденти бачитимуть як загальну кількість балів, так і бали, отримані за кожне запитання ☒

МАКСИМАЛЬНИЙ БАЛ ЗА УМОВЧАННЯМ ДЛЯ ВСІХ ФОРМ

Максимальний бал за запитання за умовчанням 14 бали
Максимальний бал за кожне нове запитання

Рис. 3.23. Налаштування оцінювання тесту

3. За допомогою панелі інструментів справа було обрано сучасний стиль шрифту, що забезпечує легке сприйняття тексту. Додано кольорову тему з використанням зображення, яке асоціюється із цифровим середовищем.

4. Після завершення тесту учнями **Google Форми** генерується статистика:

- Загальна кількість правильних відповідей.
- Середній бал учнів.
- Найскладніші та найпростіші запитання.

Посилання на тест: [Посилання](#).

3.8 Опис створення довідкової складової комплексу ЦОР

Довідкова складова комплексу цифрових освітніх ресурсів створюється з метою забезпечення доступу до узагальненої та структурованої інформації, яка допоможе користувачам поглибити розуміння теми «Цифровий етикет». Довідкова складова освітніх ресурсів допомагає студентам швидко знайти потрібну інформацію завдяки структурованості матеріалу, що сприяє ефективному самостійному навчанню.

Процес розробки починається з аналізу ключових аспектів теми та визначення найважливіших елементів, які мають бути включені до довідкової частини. Це поняття, терміни, принципи цифрового етикету, правила поведінки у різних цифрових середовищах, а також практичні рекомендації щодо вирішення конфліктних ситуацій у цифровому середовищі.

Довідкова складова включає глосарій термінів, що пояснює ключові поняття, такі як цифровий етикет, конфіденційність, онлайн-комунікація, цифрова репутація, етикет у відеоконференціях. Інтеграція глосаріїв і посилань на додаткові ресурси дозволяє глибше опрацювати тему та сприяє розвитку навичок самостійного дослідження.

Також вона містить стислу історію розвитку цифрового етикету, з акцентом на появу правил онлайн-комунікації та вплив цифрових технологій на взаємодію між людьми.

Окрім цього, у довідковій складовій подано перелік основних правил цифрового етикету, зокрема ввічливість, уникнення використання капслока, дотримання приватності, правила відеоконференцій та конструктивне спілкування.

Практична частина включає приклади застосування принципів цифрового етикету у різних контекстах, таких як професійна комунікація (робочі листи, зустрічі), соціальні мережі (уникнення конфліктів, дотримання правил приватності) та освітні онлайн-платформи (етикет у спільних чатах і форумах).

Важливим розділом є огляд популярних інструментів для навчання цифровому етикету, включаючи інтерактивні тренажери, освітні відеоролики, ресурси для тестування знань.

Матеріали викладаються у стислому форматі з використанням таблиць, схем, діаграм та інфографіки, які полегшують сприйняття інформації. Наприклад, схеми можуть демонструвати типові порушення цифрового етикету та способи їх уникнення.

Для підвищення інтерактивності довідкова складова включає гіперпосилання на авторитетні джерела: статті, відеоматеріали, навчальні посібники, офіційні сайти з тематики цифрового етикету.

Довідкові матеріали оформлюються у вигляді інтерактивного електронного документа (наприклад, PDF або HTML), який може бути інтегрований в електронну книгу, тестову платформу чи використаний окремо.

Таким чином, довідкова складова забезпечує базу знань, яка підтримує процес навчання, сприяє кращому розумінню теми та формує основу для подальшого самостійного дослідження цифрового етикету.

Висновки до розділу 3

Аналіз і практична реалізація комплексу цифрових освітніх ресурсів з теми «Цифровий етикет» демонструють важливість інтеграції сучасних цифрових технологій у професійну підготовку фахівців у галузі цифрових технологій. Дидактичне проектування навчального матеріалу, розробка відеолекцій,

презентацій, електронних книг, інтерактивних тестів та інших ресурсів сприяє ефективному засвоєнню знань, формуванню практичних навичок та розвитку цифрової компетентності здобувачів освіти.

Впровадження комплексного підходу до організації навчального процесу через платформу Google Classroom дозволяє створити структуроване та зручне середовище для навчання, забезпечує доступність матеріалів та інтерактивність освітнього процесу. Використання програмного забезпечення, такого як Canva, Book Creator, Windows Movie Maker, забезпечує різноманітність форм подачі інформації, а інтерактивні інструменти, зокрема Kahoot, стимулюють активну участь студентів та підвищують ефективність контролю знань.

Таким чином, розроблений комплекс цифрових освітніх ресурсів з теми «Цифровий етикет» дозволяє поєднати теоретичну підготовку з практичними цифровими навичками, сприяє формуванню професійно підготовлених фахівців, здатних безпечно, етично та ефективно працювати у цифровому середовищі. Розділ підтверджує, що застосування сучасних освітніх технологій є ключовим фактором підвищення якості підготовки фахівців у галузі цифрових технологій.

**РОЗДІЛ 4. МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ ДО ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНОЇ
РОБОТИ НА ТЕМУ «РОЗРОБКА ЦИФРОВОЇ КНИГИ ЯК СКЛАДОВОЇ
КОМПЛЕКСУ ЦИФРОВИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ (НА ПРИКЛАДІ
ТЕМИ «ЦИФРОВИЙ ЕТИКЕТ»» З ДИСЦИПЛІНИ
«ІНСТРУМЕНТАЛЬНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ E-LEARNING» ДЛЯ
ФАХІВЦІВ З ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

Практична робота, присвячена створенню цифрової книги з теми «Цифровий етикет», є важливим елементом професійної підготовки майбутніх фахівців з цифрових технологій. Її зміст спрямований на інтеграцію низки ключових компетентностей, необхідних для ефективної діяльності у сучасному цифровому середовищі. Насамперед йдеться про розвиток цифрової грамотності, що включає вміння працювати з сучасними цифровими інструментами, оцінювати якість цифрових ресурсів та забезпечувати безпечну взаємодію в онлайн-просторі. Крім того, вагому роль відіграє формування інформаційно-комунікаційної компетентності, яка передбачає здатність грамотно й етично здійснювати цифрову комунікацію, правильно підбирати канали передачі інформації та дотримуватися норм професійної взаємодії в мережі.

У межах дисципліни «Інструментальне забезпечення E-learning» дана робота має стратегічне значення, оскільки дозволяє поєднати теоретичні знання з їх практичним застосуванням у реальних освітніх ситуаціях. Створення цифрової книги вимагає від здобувачів не лише розуміння змісту теми «Цифровий етикет», але й уміння трансформувати цей зміст у логічно структурований, наочний та педагогічно доцільний цифровий продукт. Таким чином, практична робота сприяє формуванню вмінь проєктувати освітній контент, добирати доцільні мультимедійні засоби, адаптувати матеріал до потреб цільової аудиторії та враховувати дидактичні вимоги до цифрових ресурсів.

У процесі виконання завдання студенти активно опановують технічні інструменти, необхідні для створення сучасних електронних видань. Це включає роботу з платформами для верстки цифрових книг, графічними редакторами,

хмарними сервісами та мультимедійними конструкторами. Значну увагу приділено засвоєнню стандартів оформлення цифрового контенту: від логіки структурування матеріалу до вимог щодо візуального оформлення, інтерактивності, доступності та юзабіліті.

Створення цифрової книги також сприяє розвитку проєктного мислення, оскільки студенти виконують повний цикл роботи над цифровим продуктом — від аналізу вихідної інформації й розробки концепції до технічної реалізації та оцінювання якості результату. У ході командної або індивідуальної взаємодії здобувачі вчаться застосовувати норми цифрового етикету на практиці: коректно комунікувати в онлайн-середовищі, узгоджувати рішення, раціонально використовувати цифрові ресурси, дотримуватися авторських прав і правил академічної доброчесності.

Створена цифрова книга стає не лише навчальним результатом, але й потенційним реальним ресурсом, який може бути інтегрований у комплекс цифрових освітніх матеріалів дисципліни. Таким чином, дана практична робота забезпечує розвиток комплексних професійних умінь, формує відповідальність за якість цифрового продукту та сприяє становленню педагогічно й технологічно грамотного фахівця у галузі цифрових технологій.

4.1 Вихідні дані

Тип закладу освіти: заклад вищої освіти.

Освітній рівень: бакалавр.

Спеціальність: 015.39 «Професійна освіта (Цифрові технології)».

Стратегічні цілі підготовки фахівця стосовно теми практичного заняття.

Практична робота спрямована на розвиток компетентностей:

- створення та проєктування цифрового навчального контенту;
- використання інструментів Book Creator та інших ЦОР;
- дотримання цифрового етикету у педагогічних матеріалах;
- інформаційна та комунікативна грамотність;
- адаптація навчального контенту до конкретної аудиторії.

Дисципліна, у межах якої розробляється практична робота:

«Інструментальне забезпечення e-learning».

Дидактичні цілі навчальної дисципліни. У межах дисципліни студенти мають:

- опанувати принципи створення цифрових мультимедійних ресурсів;
- навчитися структурувати навчальний матеріал відповідно до дидактичних завдань;
- засвоїти правила цифрового етикету та інтегрувати їх у контент;
- розвинути навички роботи з Book Creator, Google Docs, Classroom;
- застосовувати педагогічний дизайн для зручності, доступності та візуальної привабливості;
- формувати критичне мислення під час оцінювання та вдосконалення ЦОР.

Особливу увагу серед вихідних даних займають методичні інструкції щодо роботи з платформою Book Creator, яка використовується як ключовий інструмент для створення цифрової книги. Студенти отримують поетапні настанови з використання редактора: додавання тексту й інтерактивних елементів, вставлення зображень, аудіо та відео, налаштування макета сторінок, а також забезпечення доступності та зручності навігації. Робота в середовищі Book Creator сприяє розвитку умінь створювати сучасні мультимедійні освітні ресурси та інтегрувати різні формати контенту в єдиний педагогічний продукт.

Вихідні дані для виконання практичної роботи охоплюють комплекс теоретичних і прикладних матеріалів, що забезпечують студентам можливість якісно та обґрунтовано створити цифрову книгу з теми «Цифровий етикет». Основою є узагальнений теоретичний зміст, який розкриває ключові принципи цифрової поведінки, норми професійної комунікації в онлайн-середовищі, етичні стандарти взаємодії та правила безпечної роботи в цифровому просторі. На додачу до теоретичної бази здобувачам надаються практичні рекомендації щодо структурування навчального матеріалу, формування логічно вибудованих

розділів, застосування візуальних елементів та інструментів для покращення сприйняття інформації.

Здобувачі освіти, що приступають до виконання практичної роботи, уже володіють базовими знаннями з цифрової грамотності, принципів доступності цифрових матеріалів, основ педагогічного дизайну, а також розумінням організації навчального контенту відповідно до освітніх потреб аудиторії. Ці попередні компетентності дозволяють студентам ефективно застосовувати отримані інструкції, критично осмислювати матеріал і створювати цифрові книги, які відповідають сучасним вимогам до освітніх ресурсів.

Важливою складовою вихідних даних є чітко визначені вимоги до змісту цифрової книги: логічність і послідовність викладу, відповідність матеріалу темі та освітнім цілям, дотримання норм цифрового етикету під час подачі інформації, коректність формулювань, стильових рішень і використаних візуальних елементів. Окремо підкреслюється необхідність орієнтації на конкретну цільову аудиторію — майбутніх фахівців у галузі цифрових технологій, які потребують не лише змістовного теоретичного матеріалу, а й наочно структурованого, інтерактивного та педагогічно продуманого цифрового ресурсу.

4.2 Постановка дидактичної мети практичної роботи

Практична робота зі створення цифрової книги на тему «Цифровий етикет» спрямована на формування у здобувачів освіти інтегрованих компетентностей, які поєднують технічні, комунікативні та етичні навички. Дидактична мета цієї роботи полягає у систематичному розвитку знань, умінь і навичок, необхідних для професійної онлайн-взаємодії та створення якісного цифрового освітнього контенту. Мета – навчати розробляти цифрову книгу, на прикладі теми «Цифровий етикет».

Постановка цілей здійснюється на основі поетапного підходу, що передбачає розвиток компетентностей від базового рівня до складного рівня. Кожна ціль пов'язана з конкретними умовами досягнення та очікуваними

результатами у вигляді дій студентів. Такий підхід забезпечує практичну спрямованість навчання, формує відповідальну поведінку у цифровому середовищі та готує фахівців до створення ефективних освітніх ресурсів.

Нижче наведена таблиця 4.1, яка систематизує дидактичні цілі, рівень їх досягнення, умови реалізації та конкретні результати діяльності студентів:

Таблиця 4.1

Дидактичні цілі практичної роботи

Дидактична ціль практичної роботи	Рівень ціль	Умови досягнення ціль	Результат у вигляді дій, які студенти повинні продемонструвати, та їх характеристика
1	2	3	4
Створення структури цифрової книги	I рівень	Надання чітких правил, алгоритмів та прикладів побудови контенту у Book Creator; демонстрація моделей коректних і некоректних повідомлень	Студент формує основу книги: створює розділи, підрозділи, правильно структурує сторінки, відтворює основні правила цифрового етикету у вигляді тексту та візуальних матеріалів
Додавання навчального матеріалу, графіки, аудіо та відео фрагментів	II рівень	Груповою роботою, аналіз прикладів, обговорення типових помилок у цифровому контенті	Студент додає до книги навчальні матеріали, графічні елементи, створює аудіо- та відеофрагменти, інтегрує їх у відповідні розділи, дотримуючись норм цифрового етикету
Використання гіперпосилань, інтерактивних елементів та презентацій	III рівень	Практичні завдання з Book Creator: налаштування доступу, редагування, коментування та інтерактивних елементів	Студент інтегрує гіперпосилання на зовнішні ресурси, додає інтерактивні елементи та презентації, редагує та коментує матеріали, забезпечує правильний доступ для командної роботи

1	2	3	4
Формування комплексного цифрового продукту (книга) з оцінкою етичності контенту	IV рівень	Розбір реальних кейсів, моделювання професійних ситуацій, створення власних прикладів цифрового етикету	Студент об'єднує всі ресурси у завершену книгу, перевіряє дотримання правил цифрового етикету, пропонує обґрунтовані рішення у спірних ситуаціях, демонструє критичне мислення та компетентність у створенні цифрового освітнього продукту

Таким чином, практична робота забезпечує розвиток компетентностей, що мають ключове значення для сучасного цифрового фахівця: комунікативної, інформаційної, соціальної, етичної та професійної. Її виконання сприятиме не лише підвищенню рівня цифрової культури студентів, але й формуванню відповідальної поведінки, що відповідає стандартам професійної діяльності.

4.3 Аналіз базових умов навчання

Виконання практичної роботи зі створення цифрової книги в середовищі Book Creator потребує наявності певних базових умов, що забезпечують ефективність освітнього процесу та дозволяють досягти поставлених дидактичних цілей. Аналіз цих умов включає оцінювання готовності здобувачів, наявності технічних засобів, організаційних можливостей і методичного забезпечення, які формують оптимальне навчальне середовище для опанування теми «Цифровий етикет».

Перш за все, важливим компонентом є рівень попередньої підготовки студентів. Виконання завдання передбачає, що здобувачі вже мають сформовані базові компетентності з цифрової грамотності, сформовані початкові навички програмування, які дають змогу створити авторські освітні ресурси. Наявність таких знань дає змогу студентам розроблювати в майбутні педагогі як окремі педагогічні ресурси так і комплекси освітніх інструментів які можуть виступати в якості цифрового освітнього середовища.

Не менш суттєвим є технічне забезпечення процесу навчання. Для роботи у Book Creator потрібен стабільний доступ до мережі Інтернет, персональний комп'ютер або мобільний пристрій, а також можливість використання мультимедійного контенту. Ці умови створюють технологічну основу для повноцінного виконання практичних завдань, зокрема створення інтерактивних сторінок, використання графічних елементів, додавання аудіо- та відеофрагментів.

Організаційні умови передбачають доступ студентів до навчальних матеріалів, методичних рекомендацій та інструкцій щодо створення цифрової книги. Важливим є також забезпечення можливості групової чи індивідуальної роботи, проведення обговорень, аналізу навчальних кейсів і зворотного зв'язку з викладачем. Така структура навчального процесу забезпечує підвищення рівня мотивації, поглиблене розуміння теми та ефективне формування професійних компетентностей.

Методичні умови навчання включають чітко визначені цілі, критерії оцінювання, алгоритми виконання практичних завдань та систему підтримки студентів під час роботи над цифровою книгою. Завдяки цьому здобувачі мають можливість поступально опановувати матеріал, переходячи від простого відтворення правил цифрового етикету до складного аналізу й проектування реальних комунікаційних ситуацій.

Таким чином, базові умови навчання формують інтегроване цифрово-педагогічне середовище, що дозволяє студентам ефективно розвивати професійні компетентності та застосовувати набуті знання у практичній діяльності, створюючи повноцінний освітній продукт — цифрову книгу.

У таблиці 4.2 наведено перелік базових понять, умінь, дисциплін та тем, у межах яких вони формувалися, методи перевірки їх рівня засвоєння та способи актуалізації або поповнення знань і навичок.

Аналіз базового матеріалу і способи актуалізації базових знань

Перелік базових понять, навичок, способів дії	Назва дисциплін і тем, в яких формуються базові знання й уміння	Способи (методи, форми, засоби) перевірки рівня сформованості базових знань і способів дій	Способи актуалізації або поповнення базових знань і умінь
1	2	3	4
Базові навички з програмування	«Програмна інженерія», «Основи програмування»	Тестові завдання на написання програмного коду.	Фрагменти програмного коду та результату його виконання. Мультимедійна презентація з прикладами програмного коду та варіантами відповіді.
Базові навички роботи з хмарними сервісами	«Інформаційні та комунікаційні технології»	Демонстрація практичних умінь щодо ефективного обрання хмарного середовища під створення певного виду конкретного освітнього ресурсу.	Аналіз реальних прикладів використання хмарних сервісів створених освітніх ресурсів.
Вміння з проектування комплексу цифрових освітніх ресурсів	«Методика професійної освіти», «Інструментальне забезпечення e-learning»	Групова робота над проектом всього комплексу.	Коротка мультимедійна презентація з прикладом проекту комплексу цифрових освітніх ресурсів і його цифровим втіленням в Google Classroom.

1	2	3	4
Поняття «цифровий етикет», його принципи та сфери застосування	Лекція з дисципліни «Інструментальне забезпечення e-learning»	Бесіда, уточнювальні запитання, тестування термінів	Аналіз реальних прикладів порушення етикету з подальшим обговоренням у групі.

Усі зазначені базові уміння перевіряються через різні методи контролю, включно з опитуваннями, бесідами, демонстраціями практичних умінь та аналізом виконаних студентами завдань. Актуалізація знань здійснюється через інтерактивні методи навчання: демонстрації на екрані, мультимедійні презентації, обговорення прикладів, міні-інструктажі та групові практичні вправи.

4.4 Розробка мотиваційних технологій навчання

Мотиваційна складова практичної роботи зі створення цифрової книги на тему «Розробка цифрової книги як складової комплексу цифрових освітніх ресурсів (на прикладі теми «Цифровий етикет»)» має забезпечувати активізацію навчальної діяльності студентів на всіх етапах роботи. Для цього застосовуються різні види мотивації: зовнішня, мотивація успіху, соціальна та внутрішня (особистісно-розвивальна). Кожен вид мотивації реалізується на двох рівнях: вступному, коли відбувається первинне зацікавлення та формування установки на навчання, та поточному (підтримуючому), коли підтримується активність, самостійність і професійна відповідальність студентів.

Вступна мотивація акцентує увагу на професійній значущості цифрових книг як сучасного формату навчальних матеріалів і вимагає від студентів дотримання правил етичного й коректного використання цифрових ресурсів.

Поточна мотивація підтримується через постійний аналіз студентами власних сторінок: правильність підписів, логіку структури, відповідність оформлення стандартам цифрового етикету, а також через взаємодію в команді

під час створення розділів книги. Викладач забезпечує корегуючий зворотний зв'язок та спрямовує увагу на професійність цифрового продукту.

Мотивація успіху реалізується демонстрацією зразкових сторінок книги, прикладів некоректного оформлення та поясненням, як якість візуальної структури, грамотність і дотримання авторського права впливають на професійність цифрового матеріалу.

Соціальна мотивація формується через роботу в спільному цифровому просторі, де важливі взаємоповага, конструктивне коментування, відповідальність за власний внесок і командна взаємодія при створенні узгоджених частин книги.

Внутрішня мотивація підтримується розвитком творчості, самостійності та медіаграмотності студентів. Проектування власної цифрової книги спонукає до рефлексії, самооцінювання та усвідомлення професійної відповідальності за якість створеного цифрового контенту.

Нижче наведена оновлена таблиця, що узагальнює види мотивації, їх реалізацію на вступному та поточному етапах:

У таблиці 4.3 наведено конкретні методи застосування різних видів мотивації як на вступному, так і на поточному етапах практичної роботи.

Таблиця 4.3

Обрання методів мотивації навчальної діяльності

Вид і методи мотивації	Вступна мотивація (що каже викладач)	Поточна (підтримуюча) мотивація (що каже викладач/як діє)
1	2	3
Зовнішня мотивація (актуалізація значення теми для професійної діяльності)	«Сьогодні ви створюєте цифрову книгу в Book Creator — формат, який дедалі частіше використовують у професійній освіті, онлайн-курсах та корпоративному навчанні. Ваша книга має бути не просто інформаційною, а й грамотно оформленою, логічною та етично коректною, адже саме це визначає рівень цифрової професійності.»	«Зверніть увагу, чи відповідає оформлення сторінок нормам цифрового етикету: чи коректно підписані зображення, чи доречно використані цитати, чи логічно структурований текст. Подумайте: як би виглядала така книга у реальному освітньому середовищі?»

1	2	3
Мотивація успіху	«Ось приклад якісної сторінки цифрової книги: чітка структура, мінімалізм, логічні заголовки, коректні підписи та акуратне розміщення елементів. А ось — приклад перенасиченої й неетичної роботи. Ваше завдання — опанувати інструменти Book Creator так, щоб кожна сторінка була професійною та відповідала правилам цифрового етикету.»	«Перегляньте свою сторінку: чи зручна вона для читача? Чи дотримано правил оформлення, авторського права та коректності комунікації? Добре опрацьовані матеріали відзначу як приклад. Якщо є неточності — розглянемо їх і разом знайдемо рішення.»
Соціальна мотивація	«Під час створення книги ви працюєте у спільному цифровому просторі, де важлива взаємоповага, грамотне коментування й відповідальне ставлення до внеску інших. Дотримання цифрового етикету забезпечує ефективність командної роботи та якість кінцевого результату.»	«Об'єднуємося в міні-групи: один студент відповідає за дизайн, інший — за текст, третій — за мультимедіа. Під час роботи коментуйте роботи одне одного ввічливо, конструктивно й по суті. Ваша мета — створити узгоджений розділ цифрової книги, дотримуючись командних стандартів цифрової взаємодії.»
Внутрішня мотивація (особистісно-розвивальна)	«Створення цифрової книги — це творчий процес, де ви можете проявити власний стиль, обрати дизайн, структуру та мультимедіа, але водночас залишатися професійними й відповідальними. Це допоможе вам розвинути самостійність, медіаграмотність і вміння проектувати освітній цифровий контент.»	«Подумайте, яку мету ви ставите саме для своєї книги: зробити її максимально зрозумілою? Візуально привабливою? Методично правильною? Під час роботи аналізуйте свої рішення: чи відповідають вони принципам цифрового етикету та якісного дизайну? Я лише спрямовую — відповідальність за професійність книги належить вам.»

Застосування зазначених мотиваційних технологій дозволяє не лише активізувати студентів на початку заняття, але й підтримувати їхню зацікавленість протягом виконання практичних завдань. Це сприяє формуванню сталих навичок цифрового етикету та розвитку відповідальної поведінки у цифрових середовищах.

4.5 Формування системи задач і завдань для вирішення і виконання на практичній роботі

Практична робота спрямована на формування у здобувачів освіти системи умінь і навичок щодо створення цифрової книги на тему «Цифровий етикет». Завдання передбачають поетапне опанування як базових навичок творчих способів організації контенту у середовищі Book Creator. Кожна задача розроблена з урахуванням рівня складності, способу організації роботи та очікуваного результату, що дозволяє ефективно формувати компетентності у сфері цифрових технологій та педагогічної культури.

Практична діяльність включає складання електронних повідомлень, аналіз кейсів, налаштування доступу до спільних ресурсів, розробку правил етичної взаємодії у цифровому середовищі, оцінку власних дій і створення інтерактивних матеріалів для колег або студентів-початківців. Завдання поєднують логічну, творчу та комбіновану діяльність, що дозволяє закріпити знання, розвинути критичне мислення та практичні навички.

У таблиці 4.4 наведено зміст та характеристику задач практичної роботи, що дозволяє структурувати навчальний процес та поступово підвищувати складність завдань.

Зміст і характеристика задач і завдань

№ задачі	Зміст задачі	Характеристика задачі			
		за способом виразу умов	за цільовим призначенням	за рівнем складності	за рівнем самостійності
1	2	3	4	5	6
1	Налаштувати права доступу та редагування у Book Creator для спільної роботи	Якісна	Закріплення практичних навичок організації спільної роботи та безпечного доступу до цифрового контенту	Комбінована	Самостійно
2	Розробити правила етичної спільної роботи у Book Creator	Якісна	Творча діяльність: формування правил цифрового етикету у межах книги	Творча	Групова робота
3	Поширити готову цифрову книгу серед аудиторії: налаштування доступу, публікація	Якісна	Творча діяльність: демонстрація готового продукту, застосування принципів безпечного та етичного поширення контенту	Логічна/творча	Самостійно
4	Розробити короткий сценарій відео або інтерактивної презентації про правильне застосування цифрової книги	Якісна	Творча діяльність: інтеграція мультимедійних елементів у цифрову книгу, формування практичних навичок цифрового контент-менеджменту	Творча	Групова робота

Кожна задача передбачає чітку структуру: студент спочатку ознайомлюється з умовами, аналізує ситуацію, формулює власні дії та рішення, після чого отримує зворотний зв'язок від викладача (табл. 4.5).

Таблиця 4.5

Аналіз задач

№ задач і	Зміст задачі	Дані	Умови	Невідоме
1	2	3	4	5
1	Налаштувати права доступу у Book Creator	Цифрова книга для спільного редагування	Налаштування прав для різних користувачів	Коректно налаштовані права доступу для командної роботи над книгою
2	Створити правила спільної роботи у Book Creator	Проект цифрової книги, учасники групи	Підготовка правил для ефективної спільної роботи	Комплекс правил цифрового етикету для спільної роботи
3	Проаналізувати власні повідомлення, коментарі та мультимедійні елементи	Власні матеріали у цифровому середовищі	Виявлення порушень, пропозиції щодо корекції та інтеграції аудіо/відео	Виправлені повідомлення, аудіо/відеофрагменти та рекомендації для покращення комунікації у книзі
4	Розробити короткий сценарій відео або інтерактивної презентації для книги	Ідеї для відео, сценарій, мультимедійні елементи	Використання принципів цифрового етикету у презентації	Готовий сценарій та інтерактивний мультимедійний продукт для включення у книгу

Таке поетапне виконання завдань сприяє розвитку цифрової грамотності, вмінь і навичок використання для створення цифрових освітніх ресурсів.

4.6 Розробка способів формування ООД

При розробці практичного заняття з теми «Розробка цифрової книги як складової комплексу цифрових освітніх ресурсів (на прикладі теми «Цифровий

етикет»» ключовим є застосування принципів орієнтовної основи діяльності (ООД). Основними елементами ООД у цьому контексті є образ кінцевого продукту, об'єкт перетворення, засоби діяльності та технологія їх використання.

В рамках неповного ООД викладач надає студентам вихідні дані та приклади кінцевого продукту. Це можуть бути зразки правильно оформлених цифрових книг, налаштованих прав доступу, а також приклади правил спільної роботи у цифровій книзі. Студент не отримує детального алгоритму дій, що стимулює його творчого мислення під час вирішення комплексу процесів.

Повне ООД передбачає надання студентам принципів формування орієнтирів та алгоритмів дій без готових рішень. Це дає змогу розвивати здатність застосовувати знання самостійно у різних професійних ситуаціях, аналізувати інформацію, критично оцінювати її та виконувати етичну комунікацію(див. табл. 4.6).

Таблиця 4.6

Способи формування ООД

№ задачі	Методи, засоби формування ООД	Змістовні матеріали з формування ООД
1	2	3
I	Лекція, демонстрація, пояснення	1) Ознайомлення з темою заняття. 2) Демонстрація прикладів цифрової книги. 3) Аналіз правильно структурованих сторінок. 4) Пояснення правил цифрового етикету в текстах та інтерактивних елементах.
II	Практичні вправи у Book Creator	1) Створення нової сторінки книги. 2) Додавання тексту та зображень. 3) Інтеграція інтерактивних елементів (відео, посилання, аудіо). 4) Форматування контенту відповідно до правил цифрового етикету. 5) Перевірка логічності та коректності оформлення.

1	2	3
II	Кейс-метод, моделювання ситуацій, дискусія	1) Аналіз ситуацій порушення цифрового етикету. 2) Обговорення можливих шляхів виправлення. 3) Внесення змін у сторінки книги згідно з рішеннями групи. 4) Спільна розробка інтерактивного завдання або сторінки.
IV	Проектування, розробка рекомендацій, мультимедійна творчість	1) Формування правил ефективної онлайн-комунікації. 2) Створення авторських сторінок або мініпрезентацій у Book Creator. 3) Розробка мультимедійних матеріалів (відео, анімації, інтерактиви). 4) Інтеграція матеріалів у цифрову книгу.

У процесі формування ООД використовуються різноманітні цифрові засоби, спрямовані на створення та редагування цифрової книги. До них відносяться: відеоуроки з демонстрацією правильного структурування сторінок та формулювання повідомлень у цифровому середовищі; інтерактивні вправи для практичного відпрацювання норм цифрового етикету; групові кейси для моделювання конфліктних ситуацій під час спільної роботи над книгою; а також практичні завдання безпосередньо у Book Creator для створення текстових, графічних та мультимедійних елементів.

Такий комплекс цифрових засобів дозволяє студентам не лише закріплювати знання на практиці, а й формувати цифрову етику, навчатися ефективній командній взаємодії, розвивати творчі та технічні навички при створенні інтерактивної навчальної книги.

4.7 Розробка способів формування виконавчих дій, організація виконання завдань та рішення задач.

Формування виконавчих дій на практичному занятті є ключовим етапом реалізації дидактичної мети, адже саме на цьому етапі здобувачі освіти

застосовують набуті теоретичні знання та практичні навички. Мета полягає у формуванні компетентностей, необхідних для розробки ЦОР у вигляді цифрової книги.

Організація виконання завдань передбачає чітке визначення способу взаємодії студентів із матеріалом, інструкцій викладача та формату роботи – індивідуально, у парах або групах. Кожна задача практичного заняття має свій метод роботи, який відповідає рівню складності та самостійності виконання.

При створенні цифрової книги студенти працюють під керівництвом викладача, використовуючи надані приклади та алгоритми. Викладач демонструє зразок структури книги, оформлення сторінок, розташування текстових, графічних та мультимедійних елементів, а студенти відтворюють правильний формат у Book Creator або іншому середовищі для створення цифрових ресурсів. Такий підхід формує навички етичного та логічного оформлення контенту, правильного структурування матеріалу та комбінування різних видів мультимедіа.

Аналіз та редагування елементів книги передбачає самостійну роботу студентів. Вони оцінюють розташування матеріалів, інтерактивність сторінок, відповідність правил цифрового етикету при поданні інформації та пропонують оптимальні способи покращення структури й дизайну. Ця діяльність розвиває критичне мислення, здатність оцінювати власну роботу та взаємодію в колективних цифрових проектах.

Практична робота з налаштування прав доступу у Book Creator або Google Docs формує технічні компетентності щодо організації безпечної командної роботи. Студенти працюють індивідуально, виконуючи завдання за покроковою інструкцією викладача та перевіряючи правильність застосування правил доступу і редагування спільних документів.

Групова робота над розробкою правил спільної роботи у Book Creator або Google Classroom дозволяє студентам застосувати знання у колективній діяльності. Команди обговорюють принципи взаємодії, формують власні

правила та аргументують вибір норм цифрового етикету. Викладач модерує процес, допомагає узагальнити результати та створює спільний документ із рекомендаціями для всіх груп.

Нижче представлена таблиця 4.7 із детальним описом задач та способів організації їх виконання.

Таблиця 4.7

Організація роботи студентів на практичному занятті

№ задачі	Зміст задачі або завдання	Спосіб організації виконання
1	2	3
1	Створити першу сторінку цифрової книги в Book Creator, дотримуючись норм цифрового етикету (структура, заголовок, коректність формулювань, відповідальне використання матеріалів).	Викладач демонструє приклад якісно оформленої титульної сторінки: правильний заголовок, підзаголовок, дані автора, коректне використання шрифтів і медіа. Студенти створюють власні титульні сторінки, працюючи індивідуально. Після виконання викладач проводить експрес-аналіз найпоширеніших помилок.
2	Виявити порушення цифрового етикету у прикладах сторінок цифрових книг (неправильні підписи, некоректні зображення, відсутність посилань, агресивні формулювання, хаотичний дизайн).	Студенти самостійно аналізують надані викладачем приклади «погано оформлених» сторінок у Book Creator. Завдання — визначити порушення та запропонувати варіанти виправлення. Викладач підключається як консультант, після чого організовує групове обговорення з модерацією.
3	Налаштувати доступ до проєкту книги в Book Creator та організувати безпечну й етичну взаємодію з іншими учасниками.	Студенти працюють індивідуально за покроковою інструкцією викладача: створюють спільний простір, налаштовують ролі (автор/редактор), переглядають правила безпечного доступу. Викладач контролює процес, перевіряє, чи всі студенти правильно налаштували доступ та чи розуміють принципи відповідальної взаємодії з контентом інших.

1	2	3
4	Розробити й оформити розділ «Правила цифрового етикету» всередині цифрової книги (структура, візуалізація, приклади, гіперпосилання).	Студенти працюють у групах. Кожна група відповідає за один підрозділ: наприклад, «Етикет цифрових листів», «Етикет у спільних документах», «Етикет коментарів», «Безпечне використання зображень». Викладач модерує роботу, допомагає формулювати правила та контролює коректність прикладів. Наприкінці формується спільний єдиний розділ для всієї книги.

Таким чином, етап формування виконавчих дій спрямований на забезпечення комплексного застосування здобутих знань і навичок у різних професійних ситуаціях, що відповідає як репродуктивним, так і творчим рівням засвоєння матеріалу.

4.8 Розробка способів контролю сформованих умінь

Контроль сформованих умінь є невід'ємною частиною організації практичного заняття. Його основна мета полягає не лише у перевірці правильності виконання завдань, а й у оцінці реальності та логічності дій студентів, здатності самостійно і коректно реагувати на типові та нестандартні ситуації у професійній цифровій комунікації.

Контроль здійснюється через спостереження за виконанням практичних завдань, аналіз результатів роботи з цифровими інструментами та перевірку відповідності дій студентів нормам цифрового етикету. Використовуються як кількісні, так і якісні методи оцінювання: перевіряється правильність структури повідомлень, дотримання правил роботи з документами, адекватність реакцій у кейсах, ефективність командної взаємодії.

Результати контролю порівнюються з еталонними значеннями або прикладами правильно виконаних завдань. Це дозволяє оцінити не лише фізичний зміст отриманого результату, а й його практичну корисність для професійної діяльності.

Нижче представлена таблиця 4.8 із критеріями оцінювання для кожної задачі практичного заняття.

Таблиця 4.8

Оцінка результатів

З а д а ч а №	Оде ржа ний сту ден том рез ульт тат	Оці нка реа льн ості рез ульт тат у	Фі зи чн ий зм іст ре зу льт та ту	Вірний результат та його характеристика	Оцінка виконання завдання викладачем
1	2	3	4	5	6
1				Створено сторінку цифрової книги Вірно: Сторінка структурована: заголовок, підзаголовки, логічний порядок блоків, мультимедіа	Відмінно (4–5): структура чітка, логічна, мультимедіа вставлено коректно. Добре (3): незначні недоліки у структурі. Задовільно (1–2): структура нечітка, елементи розміщені хаотично.
2				Текст подано з дотриманням цифрового етикету Вірно: Тон нейтральний, професійний, без емоційно забарвлених висловів	Відмінно (4–5): стиль повністю професійний, без помилок. Добре (3): поодинокі стилістичні недоліки. Задовільно (1–2): порушення норм етикету, емоційні вислови.
3				Права доступу налаштовані коректно: автор повний доступ, співавтори можуть редагувати, інші користувачі – перегляд. Вірно: Права доступу коректні: автор — повний доступ; співавтори — редагування; інші — перегляд. Мультимедіа вставлені якісно.	Відмінно (4–5): доступи налаштовані правильно, мультимедіа якісно й працює. Добре (3): незначні технічні неточності. Задовільно (1–2): мультимедіа не працює / доступи встановлені неправильно.

1	2	3	4	5	6
4				Інтерактиви, етичні правила та самоперевірка Вірно: Є інтерактивні елементи, тести/кнопки; правила цифрового етикету подані коректно; проведена самоперевірка.	Відмінно (4–5): інтерактиви працюють, правила оформлені з прикладами, помилки виправлені. Добре (3): інтерактиви є, але обмежені; дрібні недоліки. Задовільно (1–2): мало інтерактиву, правила подані нечітко, немає самоперевірки.

Контроль результатів практичної роботи дозволяє не лише оцінити рівень сформованості професійних компетентностей студентів, але й виявити прогалини у знаннях або навичках, що потребують додаткової корекції. Завдяки такому підходу викладач може своєчасно надавати індивідуальні рекомендації, сприяти самостійній роботі студентів та підвищенню ефективності навчального процесу. Крім того, систематична перевірка та аналіз виконаних завдань стимулює розвиток критичного мислення, відповідальності та здатності до самоконтролю, що є ключовими компонентами успішної професійної діяльності у сфері цифрових технологій.

4.9 Сценарій практичного заняття

Сценарій практичного заняття з теми «Розробка цифрової книги як складової комплексу цифрових освітніх ресурсів (на прикладі теми "Цифровий етикет")» побудований таким чином, щоб студенти послідовно проходили всі етапи навчання: від актуалізації базових знань і мотиваційної підтримки до формування орієнтовної основи діяльності (ООД), виконавчих дій і контролю результатів. Діяльність студентів поєднує індивідуальні завдання та групову роботу, що сприяє розвитку самостійності, відповідальності та командної взаємодії.

Організація заняття передбачає активне навчання, інтерактивні методи та поетапне ускладнення завдань. На кожному етапі викладач забезпечує підтримку

студентів, пояснює завдання, демонструє приклади коректної та некоректної поведінки у цифрових середовищах, надає алгоритми виконання завдань і контролює процес практичної діяльності.

Сценарій заняття інтегрує результати аналізу базових знань (табл. 4.3), дидактичних цілей (табл. 4.2), мотиваційних технологій (табл. 4.4), системи задач та завдань (табл. 4.5), способів формування ООД (табл. 4.6) та організації виконавчих дій (табл. 4.7), що забезпечує логічну послідовність і комплексне освоєння матеріалу.

Таблиця 4.9

Сценарій проведення практичного заняття

Етап заняття	Дії викладача	Дії студентів
1	2	3
Організація початку заняття	Перевіряє присутність. Забезпечує робочий порядок, технічну готовність (інтернет, доступ до Book Creator, Classroom). Оголошує тему, мету та логіку заняття: «Створення цифрової книги з цифрового етикету».	Реєструються в журналі/Google Classroom. Готують робоче місце, відкривають Book Creator та інші платформи. Підлаштовуються до формату заняття.
Повідомлення теми, мети та мотивація	Формулює тему та очікувані результати: розробка інтерактивної книги, створення мультимедійних матеріалів, дотримання цифрового етикету. Пояснює значущість цифрового етикету через приклади онлайн-ресурсів та освітніх кейсів. Демонструє короткі ситуаційні-тригери для мотивації.	Слухають інформацію. Формують власні очікування щодо створення книги. Обговорюють мотиваційні приклади та можливі способи інтеграції мультимедіа та інтерактиву.
Аналіз сформованості та актуалізація опорних знань	Проводить коротке опитування, інтерактив або демонстрацію прикладів існуючих цифрових книг. Підкреслює основні правила структурування сторінок, мультимедіа та інтерактивних елементів.	Відповідають на питання, аналізують приклади цифрових книг, пригадують правила цифрового етикету та організації контенту.

1	2	3
Формулювання та пояснення практичних задач	Представляє перелік практичних завдань: – створення інтерактивної сторінки; – налаштування доступу та ролей у Book Creator; – розробка правил спільної роботи; – інтеграція аудіо/відео та тестових елементів. Пояснює критерії оцінювання та очікувані результати.	Оцінюють складність і зміст завдань. Уточнюють незрозумілі моменти. Обговорюють логіку виконання та можливості інтеграції мультимедіа.
Формування орієнтовної основи діяльності (ООД)	Демонструє алгоритми виконання завдань у Book Creator, Google Docs, Classroom. Показує приклади інтерактивних сторінок, правил цифрового етикету, аудіо/відео вставок.	Аналізують зразки, роблять нотатки щодо алгоритмів та правил, планують власні сторінки книги. Підготовлюються до практичного виконання.
Виконавчі дії	Надає консультації та індивідуальну підтримку. Контролює правильність створення сторінок, мультимедійних елементів та інтерактиву, відповідно до критеріїв (див. табл. 4.7). Спрямовує на дотримання правил цифрового етикету у створенні книги.	Виконують завдання: створюють сторінки книги, додають аудіо/відео, інтерактивні елементи, налаштовують доступи, формують правила групової роботи. Аналізують результати та роблять висновки щодо якості контенту.
Контрольні дії	Перевіряє результати роботи студентів у Book Creator. Проводить оцінювання за критеріями, надає рекомендації щодо покращення структури, мультимедіа та інтерактивних елементів, розвитку цифрових навичок.	Отримують оцінки та рекомендації. Аналізують власні недоліки у створенні книги та інтерактивних сторінок. Формують пропозиції щодо удосконалення власного цифрового продукту.

Такий сценарій дозволяє студентам послідовно засвоювати теоретичні знання, відпрацьовувати практичні навички у цифрових середовищах,

аналізувати власну поведінку, вдосконалювати командну взаємодію та формувати критичне мислення. Завдання поетапно ускладнюються, що підтримує мотивацію студентів та забезпечує ефективний контроль знань і компетентностей.

Висновок до розділу 4

Розділ 4 висвітлює методичні аспекти проведення практичної роботи з теми «Розробка цифрової книги як складової комплексу цифрових освітніх ресурсів (на прикладі теми "Цифровий етикет")» для здобувачів освіти у сфері цифрових технологій. Проведений аналіз і розробка практичного заняття демонструють, що ефективне формування компетентностей студентів можливе лише за умови комплексного підходу, який поєднує дидактичні цілі, мотиваційні механізми, об'єктно-орієнтовані дії, систематизацію задач і завдань та контроль результатів, зосереджених на створенні інтерактивної цифрової книги.

Методичні вказівки та сценарій заняття забезпечують поетапне формування у студентів інтегрованих умінь: цифрової грамотності, проектування освітнього контенту, додавання мультимедійних елементів, організації спільної роботи та дотримання норм цифрового етикету у цифровому продукті. Використання об'єктно-орієнтованого підходу дозволяє здобувачам освіти розвивати аналітичне мислення, самостійність у прийнятті рішень і критичну оцінку інформації, одночасно закріплюючи практичні навички роботи з сучасними цифровими платформами, зокрема Book Creator, Google Docs та Google Classroom.

Особливу увагу приділено мотиваційній підтримці студентів через зовнішні, соціальні, внутрішні та мотивуючі успіх методи, що сприяє активній участі у навчальному процесі та підвищенню ефективності засвоєння знань саме під час створення цифрової книги. Система задач і завдань, виконавчі дії та контроль результатів організовані таким чином, щоб забезпечити поетапне ускладнення діяльності та розвиток компетентностей від базового до високого рівня, з фокусом на інтерактивний і мультимедійний контент.

Загалом, розроблена методика практичного заняття сприяє формуванню у здобувачів освіти комплексних професійних компетентностей, необхідних для ефективного проектування цифрових освітніх ресурсів, створення високоякісної цифрової книги, етичної поведінки у цифровому середовищі та ефективної командної взаємодії. Розділ 4 демонструє, що структурований та методично обґрунтований підхід до практичного навчання є основою розвитку професійної цифрової компетентності майбутніх фахівців.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Завершуючи роботу над дипломною роботою, слід відзначити, що вона комплексно висвітлює питання професійної підготовки фахівців з цифрових технологій у контексті застосування норм цифрового етикету. Розділ 1 дав змогу проаналізувати сучасну професійну діяльність бакалаврів з цифрових технологій за системним, діяльнісним та технологічним підходами, визначивши основні функції, засоби, процедури та продукти професійної діяльності, а також перспективи працевлаштування. Було виявлено, що цифровий етикет є невід'ємною складовою ефективної роботи в онлайн-середовищі та забезпечує професійну комунікацію, організованість та безпеку обробки інформації.

У розділі 2 було розглянуто теоретичні основи цифрового етикету та його роль у професійній діяльності, визначено ключові компетентності, які мають формуватися у здобувачів освіти для успішного виконання професійних завдань у цифровому середовищі. Особлива увага приділялася розвитку комунікаційних, організаційних і аналітичних навичок, що безпосередньо пов'язані з темою дипломної роботи.

Розділ 3 акцентував увагу на методологічних підходах до підготовки фахівців і обґрунтував необхідність використання практичних занять для формування навичок застосування норм цифрового етикету. Було детально описано дидактичні цілі, базові уміння студентів, мотиваційні технології, систему задач та алгоритмів формування об'єктно-орієнтованої діяльності, організацію виконавчих дій та методи контролю засвоєних знань. Практичне заняття спроектовано таким чином, щоб забезпечити поступове підвищення складності завдань, розвиток самостійності студентів та здатності до творчого застосування отриманих знань у реальних ситуаціях.

Розділ 4 містив розробку практичного заняття з теми «Розробка цифрової книги як складової комплексу цифрових освітніх ресурсів (на прикладі теми «Цифровий етикет»» з дисципліни «Інструментальне забезпечення e-learning»», де було детально спроектовано структуру заняття, дидактичні цілі, систему задач

і завдань, способи формування об'єктно-орієнтованої діяльності, організацію виконавчих дій та методи оцінювання результатів. Впровадження цього практичного заняття дозволяє студентам не лише закріпити теоретичні знання, а й набути навичок коректного вміння працювати з сучасними цифровими інструментами, оцінювати якість цифрових ресурсів та забезпечувати безпечну взаємодію в онлайн-просторі. Крім того, формує інформаційно-комунікаційної компетентності, яка передбачає здатність грамотно й етично здійснювати цифрову комунікацію, правильно підбирати канали передачі інформації та дотримуватися норм професійної взаємодії в мережі.

У цілому дипломна робота демонструє, що системна та цілеспрямована підготовка фахівців з цифрових технологій із врахуванням норм цифрового етикету є необхідною умовою для ефективної професійної діяльності в сучасному цифровому середовищі. Запропоновані методичні підходи та практичні рішення сприяють розвитку ключових компетентностей студентів, формуванню їхньої професійної етики та готовності до продуктивної та безпечної взаємодії у цифровому просторі, що, в свою чергу, підвищує рівень їхньої конкурентоспроможності на ринку праці та забезпечує успішну реалізацію професійної діяльності в умовах сучасної цифрової економіки.

ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ

1. Денисова А. В. Розвиток цифрової компетентності педагогічних працівників закладів професійної освіти ІКТ-засобами. Київ : БІНПО, 2021. 68 с..
2. Мозгова С. В. ДИДЖИТАЛ-ЕТИКЕТ ЯК ОСНОВА КОМФОРТНОГО ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ ПІД ЧАС ВОЄННОГО СТАНУ: навч. посіб. Київ: Нац. центр «Мала академія наук», 2021. 145 с.
3. Дишкант І. Цифровий етикет в освітньому середовищі: методичні засади формування. Київ: Освіта, 2020. 84 с.
4. Швардак М., Іванова В. Формування цифрової компетентності майбутніх фахівців в умовах дистанційного навчання. 2025. С. 12–43.
5. Спанте М., Сьобі М. Цифрова компетентність у вищій освіті: порівняльний аналіз рамок компетентності. 2018. С. 45–67.
6. Канюкова І.Я., Сидоровська Є.А. Цифровий етикет комунікативної культури ХХІ століття. Харків: ХНПУ, 2021. С. 15–47.
7. Фаджі І., Юлімар, Саїфуллох. Цифрове громадянство у навчанні громадянської освіти: систематичний огляд літератури. 2022. С. 25–49.
8. Третяк О. П., Науменко Р. О., Коломієць В. В. Цифрова компетентність сучасного вчителя Нової української школи. Київ: КУБГ, 2023. 58–112 с.
9. UNESCO ІТЕ та ін. Цифрові технології для інклюзивної освіти: рекомендації для навчальних середовищ. Париж: UNESCO, 2025. С. 15–78.
10. UNICEF, ред. Дж. Ріордан. Цифрова грамотність для дітей: визначення та практичні аспекти. UNICEF, 2020. С. 11–65.
11. Рада Європи, ред. Ж. П. Тардос. Посібник з цифрового громадянства для освітян. Страсбург: CoE Publishing, 2019. С. 23–98.
12. UNESCO. Медіа та інформаційна грамотність та цифрові компетентності. Париж : UNESCO, 2021. С. 5–42.
13. UNESCO. Глобальна освіта громадян у цифрову епоху: методичні рекомендації для викладачів. У 2 т. Т. 1. Париж: UNESCO, 2022. С. 12–88.

14. Гомес-Галан Х. Медіа-освіта як теоретична та практична парадигма цифрової грамотності. // *Digital Media Studies*. Нью-Йорк: Routledge, 2018. С. 112–130.
15. UNESCO. Цифрова грамотність в освіті: нові компетентності для викладання та навчання. Матеріали міжнар. конференції E-Learn 2020. Париж, 2020. С. 55–63.
16. Цифрова компетентність у освіті: порівняльний аналіз рамок та концептуальних основ. *Education and Information Technologies*. 2025. №12. С. 45–78.
17. Мар'їна О. Контент-стратегія бібліотек у цифровому середовищі. *Бібліотечний вісник*. 2016. № 4. С. 8–12. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&2_S21STR=bv_2016_4_4