

Міністерство освіти і науки України
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка

Кафедра інформатики та методики її навчання

«ЗАТВЕРДЖУЮ»



Завідувач кафедри
Оксана РОМАНИШИНА
« 28 » серпня 2025 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ПРОФЕСІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

Рівень вищої освіти	<u>перший (бакалаврський)</u>
Галузь знань	01 Освіта / Педагогіка (шифр і назва галузі знань)
спеціальність	<u>016 Спеціальна освіта</u> (код і найменування спеціальності)
Освітня програма	<u>Логопедія</u> (найменування освітньої програми)
Мова навчання	<u>українська</u>

2025 – 2026 навчальний рік

Робоча програма навчальної дисципліни «Цифрові технології в професійній діяльності» для студентів освітньої програми «Логопедія», спеціальності 016 Спеціальна освіта (Логопедія),

Розробник:

О. Я. Романишина — доктор педагогічних наук, професор кафедри інформатики та методики її навчання Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка.

Робочу програму затверджено на засіданні кафедри інформатики та методики її навчання

Протокол № 1 від « 28 » серпня 2025 року

Завідувач кафедри інформатики та методики її навчання



Оксана РОМАНИШИНА

1. Опис навчальної дисципліни

1	Освітня програма	Логопедія
2	Спеціальність	016 Спеціальна освіта (Логопедія)
3	Галузь знань	01 Освіта/Педагогіка
4	Ступінь вищої освіти	Перший (бакалаврський)
5	Статус дисципліни	Обов'язкова
6	Мова навчання	Українська
7	Курс	2
8	Семестр	3
9	Кількість змістових модулів	2
10	Форма підсумкового контролю	Залік
11	ІНДЗ	—
11	Обсяг дисципліни в кредитах ECTS	3 кредити
12	Загальна кількість годин	90
13	Аудиторні заняття (год)	Денна форма — 48 Заочна форма — 14
14	Лекції (год)	Денна форма — 6 Заочна форма — 2
15	Лабораторні заняття (год)	Денна форма — 12 Заочна форма — 6
16	Самостійна робота студента (год)	Денна форма — 42 Заочна форма — 76
17	Комп'ютерна практика	Денна форма — 30 Заочна форма — 6

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить:

для денної форми навчання — 53,3 % до 46,7 %

для заочної форми навчання — 15,6% до 84,4%.

2. Мета навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни «Цифрові технології в професійній діяльності» є формування у здобувачів вищої освіти таких компетентностей:

ЗК 4 . Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК 6. Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.

ЗК 7. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК 11. Здатність ухвалювати рішення та діяти, дотримуючись принципу неприпустимості корупції та будь-яких інших проявів недоброчесності.

СК 2. Здатність до аналізу вітчизняного та зарубіжного досвіду становлення і розвитку спеціальної, інклюзивної освіти та логопедії.

СК 7. Здатність дотримуватися вимог до організації навчального та корекційно-розвивального освітнього середовища.

СК 9. Здатність застосовувати теоретичні, емпіричні методи психолого-педагогічного дослідження, статистичні методи обробки отриманої інформації, визначати достовірність результатів дослідження.

3. Результати навчання

Вивчення навчальної дисципліни «Цифрові технології в професійній діяльності» забезпечує досягнення здобувачами таких програмних результатів навчання:

РН 2. Здійснювати пошук, аналіз і синтез інформації з різних джерел для розв'язування конкретних задач спеціальної та інклюзивної освіти.

РН 15. Застосовувати у професійній діяльності сучасні універсальні та спеціалізовані інформаційні системи та програмні продукти; бібліотечні ресурси та технології, зокрема електронні; спеціальну апаратуру та інструменти.

РН 16. Приймати обґрунтовані рішення з урахуванням цілей, ресурсних і законодавчих обмежень, ціннісних орієнтирів.

РН 17. Мати навички самостійного навчання та пошуку необхідної інформації.

РН 18. Знати основи запобігання корупції, суспільної та академічної доброчесності на рівні, необхідному для формування нетерпимості до корупції та проявів недоброчесної поведінки серед здобувачів освіти та вміти застосовувати їх в професійній діяльності.

4. Програма навчальної дисципліни

4.1. Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль I. Цифрові інструменти для освітньої діяльності

Тема 1. Основи цифрової грамотності та безпеки.

Поняття цифрової компетентності. Інформаційна культура та академічна доброчесність. Кібербезпека та захист персональних даних.

Тема 2. Системи обробки тексту

Призначення текстових редакторів. Текстовий процесор Microsoft Word. Виклик текстового процесора для роботи. Елементи вікна тексту: розбиття тексту на колонки, вставлення виносок. Робота з кількома текстами одночасно. Створення та впорядкування списків - бюлетенів, нумерованих та ієрархічних. Використання Майстра та Шаблона для створення документа. Встановлення параметрів сторінки. Створення та редагування таблиць, виконання обчислень у таблицях. Розміщення тексту та графіки за допомогою кадрів. Використання додатків WordArt, Equation Editor, Розпізнавання тексту та графіків за допомогою програми FineReader.

Тема 3. Цифрові інструменти логопеда

Програми для діагностики мовлення (Speech Analyzer, Lingraphica, Articulation Station, Логомер). Логопедичні мобільні застосунки (Speech Blubs, Dyspraxia Toolkit, Аплікації для автоматизації звуків). Використання цифрових диктофонів, програм для запису та аналізу голосу.

Тема 4. Створення мультимедійних логопедичних матеріалів

Використання Canva, PowerPoint, LearningApps для створення вправ. Розробка відео- та аудіоматеріалів у CapCut, Movavi, Audacity. Створення інтерактивних вправ (Kahoot, Quizlet, Wordwall).

Тема 5. Інноваційні цифрові рішення у логопедії

Використання AR/VR для розвитку мовлення (CoSpaces, VR-моделі артикуляційного апарату). Онлайн-платформи для дистанційної логопедичної роботи (Zoom, Microsoft Teams, Google Meet). Електронні щоденники та ведення логопедичної документації.

Змістовий модуль 2. Комп'ютерна практика

Тема 6. Комп'ютерна практика. Дослідницько-пошукова робота. Опрацювання інформації засобами інформаційних технологій. Відеоредактори (Video Editor, CapCut, Movavi). Інтерактивні ресурси (LearningApps, Kahoot, Mentimeter). Хмарні технології та онлайн-співпраця: Google Workspace, Microsoft 365, інші сервіси. Використання онлайн-документів, календарів, таблиць. Інструменти для командної роботи та дистанційного навчання (Zoom, MS Teams, Moodle). Цифрові інструменти для професійної діяльності: галузеві цифрові технології (для педагогів, логопедів: LogopedPad, ArtikPix, Speech Blubs). Використання логопедичних платформ з інтерактивними вправами.

4.2. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						Заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
		л	п	лаб	інд	с.р.		л	п	лаб	інд	с.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Змістовий модуль 1. Цифрові інструменти для професійної діяльності												
Тема 1. Основи цифрової грамотності та безпеки		2		2		4						2
Тема 2. Системи обробки тексту		2		4		2				1		4
Тема 3. Цифрові інструменти логопеда		2		2		2		1		3		8
Тема 4. Створення мультимедійних логопедичних матеріалів				2		2		1		2		6
Тема 5. Інноваційні цифрові рішення у логопедії				2		4						6
Разом за змістовим модулем 1		6		12		22		2		6		48
Змістовний модуль 2. Комп'ютерна практика												
Комп'ютерна практика				30		4				6		28
Усього годин	90	6		48		42	90	2		12		76

4.3. Темі лекцій

№ з/п	№ теми	Назва теми	кількість годин	
			денна форма	заочна форма
1	1	Основи цифрової грамотності та безпеки	2	1
2	2	Системи обробки тексту	2	1
3	3	Цифрові інструменти логопеда	2	—
		Усього годин	6	2

4.4. Темі лабораторних занять

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

1	1	Поняття цифрової компетентності. Інформаційна культура та академічна доброчесність	2	1
2	2	Форматування та редагування текстової інформації	2	1
3	2	Створення та форматування таблиць. Ілюстративна та ділова графіка	2	1
4	3	Використання мобільних застосунків для організації та планування роботи.	2	1
5	4	Створення презентацій (PowerPoint, Canva, Prezi)	2	1
6	5	Онлайн-платформи для дистанційної логопедичної роботи (Zoom, Microsoft Teams, Google Meet).	2	1
		Разом ЗМ 1	12	6
8	6	Пошук інформації з теми проекту	4	1
9		Робота картою знань, анкетною	2	1
10		Створення інтерактивних матеріалів	2	1
11		Створення друкованих матеріалів: брошури	6	2
12		Групова робота над створенням оголошення, календаря, презентації.	4	1
13		Створення блогу	4	1
14		Рецензування матеріалів проектів	2	1
15		Публічний захист	6	
		Разом ЗМ2	30	6
		Усього годин	20	—

4.5. Самостійна робота

№ з/п	№ теми	Назва теми	кількість годин	
			денна форма	заочна форма
1	1	Кібербезпека та захист персональних даних	2	2
2	2	Робота з кількома текстами одночасно. Створення та впорядкування списків - бюлетенів, нумерованих та ієрархічних.	2	6
3	3	Використання Майстра та Шаблону для створення документа	2	6
4	4	Програми для створення наукових постерів та ілюстрацій (BioRender, Mind the Graph).	2	6
5	5	Робота з логопедичними програмами (наприклад, Speech Therapy Apps).	4	8
6	6	Хмарні технології та онлайн-співпраця: Google Workspace	8	6
7		Електронні щоденники та ведення логопедичної документації.	4	6
8		Використання галузеві цифрових технологій для логопедів: LogopedPad	4	8
9		Використання галузеві цифрових технологій для логопедів: ArtikPix	6	10
10		Використання галузеві цифрових технологій для логопедів: Speech Blubs	4	10
11		Монтаж відео у відеоредакторі (Video Editor, CapCut, Movavi)	4	8
		Усього годин	42	76

5. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

У процесі вивчення дисципліни «Цифрові технології в професійній діяльності» використовуються такі засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- поточне опитування;
- презентації результатів виконання лабораторних робіт;
- презентування та публічний захист практико-орієнтованих проєктів.

6. Форми контролю

У процесі вивчення дисципліни «Цифрові технології в професійній діяльності» використовуються такі форми контролю:

- поточний контроль здійснюється у формі оцінювання результатів навчальної діяльності на лабораторних заняттях і виконання ними завдань самостійної роботи;
- модульний контроль застосовується після вивчення логічно завершеної частини навчальної дисципліни, оцінка модульного контролю складається з балів, накопичених упродовж вивчення змістового модуля;
- підсумковий контроль проводиться за 100-бальною шкалою з дисципліни визначається як середньозважена величина залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту.

Неформальна освіта

У межах вивчення навчальної дисципліни «Цифрові технології в професійній діяльності» здобувачі освіти мають можливість опанувати окремі змістові елементи (теми, модулі тощо) в умовах неформальної освіти. Визнання результатів такого навчання здійснюється шляхом подання сертифіката про проходження курсу, участь у тренінгах, конференціях, олімпіадах або у формі презентації набутих результатів, компетентностей і практичних умінь (усна доповідь, відеоматеріал тощо).

Максимальна кількість балів, що може бути зарахована за результатами опанування змістових елементів у межах неформальної освіти, становить 20 балів.

7. Критерії та порядок оцінювання результатів навчання

Критерії оцінювання на лабораторних заняттях:

За роботу із вивчення теми (логічно завершеної частини матеріалу) студент може отримати максимум **10 балів**.

10 балів: студент демонструє ґрунтовні знання теоретичного матеріалу теми в повному обсязі, демонструє власноруч створені програмні продукти, виявляє креативність у розумінні та практичному застосуванні знання й умінь.

9 балів: студент демонструє повні систематичні знання теоретичного матеріалу теми в повному обсязі, демонструє власноруч створені програмні продукти, виявляє креативність у розумінні та практичному застосуванні знання й умінь, однак при викладі матеріалу студент допускає несуттєві помилки.

8 балів: студент демонструє повні знання теоретичного матеріалу теми в повному обсязі, демонструє створені програмні продукти з незначними помилками.

7 балів: студент демонструє знання теоретичного матеріалу теми з незначними помилками, демонструє створені програмні продукти з незначними помилками.

6 балів: студент демонструє знання теоретичного матеріалу теми, але не виконує доведення тверджень, демонструє програмні продукти з помилками.

5 балів: студент демонструє знання теоретичного матеріалу теми зі значними помилками, демонструє створені частково робочі програмні продукти.

4 бали: студент демонструє знання теоретичного матеріалу в обсязі, достатньому для подальшого навчання і майбутньої фахової діяльності, поверхневу обізнаність у проблемних питаннях матеріалу теми, допускає суттєві помилки при викладі матеріалу, але спроможний усунути їх із допомогою викладача

3 бали: студент демонструє фрагментарні знання матеріалу теми, що складає менше 50% необхідного обсягу, не володіє проблематикою, не вміє логічно висловлюватися.

2 бали: студент демонструє фрагментарні знання матеріалу теми, що складає менше 50% необхідного обсягу, не володіє проблематикою, не вміє логічно висловлюватися, не виконав практичне завдання з програмування.

1 бал: студент демонструє фрагментарні знання з матеріалу теми, які є частково правильними; відповідь містить грубі помилки в аналізі понять, означень, формул, відзначається порушенням логіки викладу, неаргументованим висвітленням суті математичних знань і володіння навичками програмування.

0 балів: студент не володіє знаннями з теми, відповіді під час захисту неправильні або відсутні взагалі.

Розподіл балів, які отримують студенти

Поточне тестування та самостійна робота						Комп. практи.	Сума
Змістовий модуль №1							
T1	T2	T3	T4	T5	T6	40	100
10	10	10	10	10	10		

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою
		для заліку
90-100	A	зараховано
85-89	B	
75-84	C	
64-74	D	
60-64	E	
35-59	FX	не зараховано
0-34	F	

8. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

1. Мультимедійний проектор – для проведення лекцій.
2. Інструкції та методичні рекомендації для організації та проведення лабораторних занять.
3. Електронний навчально-методичний комплекс з дисципліни «Цифрові технології в професійній діяльності»
4. Комп'ютери з встановленими відповідними програмами – для виконання завдань практико-орієнтованих лабораторних робіт та дослідницьких проєктів

9. Рекомендована література

Основна

1. Байрак Г.Р., Муха І.С.Б. Комп'ютерні технології у професійній освіті. Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2022. 163 с.
2. Биков В. Ю. Цифрова трансформація суспільства і розвиток комп'ютерно-технологічної платформи освіти і науки України. Інформаційно-цифровий освітній простір України: трансформаційні процеси і перспективи розвитку : методологічний семінар НАПН України (м. Київ, 4 квітня 2019 р.), 2019. С. 20-26.
3. Балик Н.Р., Шмигер Г.П. Технології Веб 2.0 в освіті. Навчально-методичний посібник. Тернопіль: Навчальна книга Богдан, 2011. 128 с. (Рекомендовано МОН України)
4. Балик Н.Р., Шмигер Г.П. Використання цифрових технологій для розвитку навичок 21 століття: Навчальний посібник. Тернопіль : ТНПУ, 2016. 84 с. Рекомендовано до друку Вченою радою Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка (протокол №2 від 24.02.2016 р.)
5. Балик Н.Р., Шмигер Г.П. Методологія формування цифрових компетентнос-

тей у контексті розробки цифрового контенту. Фізико-математична освіта. 2018. Випуск 2(16). С. 8-12.

6. Балик Н.Р., Шмигер Г.П. ІКТ-інструменти для професійної підготовки у педагогічному університеті. Навчально-методичні матеріали. Тернопіль: ТНПУ, 2013. 24с.

7. Козловський, А. В. Комп'ютерна техніка та інформаційні технології [Текст]: навчальний посібник для студ. вищ. навч. закладів: рек. МОНУ/ А. В. Козловський, Ю. М. Паночишин, Б. В. Погрішук. 2-ге вид., стереотип. К. : Знання, 2012. 463 с.

8. Косинський, В. І. Сучасні інформаційні технології [Текст]: навчальний посібник : рек. МОНУ / В. І. Косинський, О. Ф. Швець. - 2-ге вид., випр. - К. : Знання, 2012. - 319 с.

10. Інформаційні ресурси в Інтернеті

1. ЕНМКД дисципліни <https://elr.tnpu.edu.ua/course/view.php?id=264>