

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

Кафедра інформатики та методики її навчання

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Завідувач кафедри



Оксана РОМАНИШИНА

Протокол № 1 від 1 вересня 2026 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ І НАУЦІ: ТРЕНІНГ-КУРС

Рівень вищої освіти	<u>другий (магістерський)</u>
Галузь знань	<u>А Освіта</u> (шифр і назва галузі знань)
Спеціальність	<u>А7 Фізична культура і спорт</u> (код і найменування спеціальності)
Освітня програма	<u>«Фізична культура і спорт»</u> (найменування освітньої програми)

2026 – 2027 навчальний рік

Робоча програма навчальної дисципліни «Цифрові технології в освіті і науці: тренінг-курс» для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти освітньої програми «Фізична культура і спорт» за спеціальністю А7 Фізична культура і спорт галузі знань А Освіта.

Розробник:

ГЕНСЕРУК Галина — кандидат педагогічних наук, доцент, кафедра інформатики та методики її навчання Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка.

1. Опис навчальної дисципліни

1	Освітня програма	Фізична культура і спорт
2	Спеціальність	А7 Фізична культура і спорт
3	Галузь знань	А Освіта
4	Рівень вищої освіти	Другий (магістерський)
5	Форма навчання	Денна
6	Статус дисципліни	Обов'язкова
7	Мова навчання	Українська
8	Курс	1
9	Семестр	2
10	Обсяг дисципліни в кредитах	3
11	Загальна кількість годин	90
12	Кількість змістових модулів	2
13	Аудиторні заняття (год.)	Денна форма — 30 Заочна форма — 18
14	Лекції (год.)	Денна форма — 4 Заочна форма — 4
15	Практичні заняття (год.)	Денна форма — 26 Заочна форма — 14
16	Самостійна робота (год.)	Денна форма — 60 Заочна форма — 72
17	Вид ІНДЗ	—
18	Форма підсумкового контролю	Залік

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

для денної форми навчання — 33 % до 67 %

для заочної форми навчання — 20 % до 80 %

2. Мета навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни «Цифрові технології в освіті і науці: тренінг-курс» є формування та розвиток цифрової компетентності майбутніх фахівців фізичної культури і спорту у процесі створення навчальних проєктів; формування навичок використання цифрових технологій у науково-дослідній та професійній діяльності; створенні та наповненні цифрового середовища навчання; розвиток

творчого потенціалу, необхідного для подальшого самонавчання, саморозвитку і самореалізації в умовах цифрової трансформації системи освіти.

3. Компетентності та результати навчання

Вивчення дисципліни передбачає формування у здобувачів освіти таких компетентностей:

ЗК2. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.

ЗК4. Здатність виявляти, ставити та вирішувати проблеми.

ЗК5. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК8. Здатність працювати в міжнародному контексті.

СК2. Здатність розробляти та реалізовувати інноваційні проєкти у сфері фізичної культури і спорту.

СК6. Здатність до самоосвіти, самовдосконалення та саморефлексії для успішної професіоналізації у сфері фізичної культури і спорту.

СК7. Здатність планувати, організовувати та здійснювати самостійні наукові дослідження з проблем фізичної культури і спорту.

СК9. Усвідомлювати принципи професійної та академічної етики і необхідність їх дотримання.

Вивчення навчальної дисципліни забезпечує досягнення здобувачами таких результатів навчання.

ПРН 1. Аналізувати особливості, протиріччя та перспективи розвитку сучасної сфери фізичної культури і спорту, критично осмислювати проблеми у галузі та на межі галузей знань.

ПРН 4. Зрозуміло і недвозначно доносити власні знання, висновки та аргументацію з питань фізичної культури та спорту до фахівців і нефахівців, зокрема до осіб, які навчаються.

ПРН 6. Відшуковувати необхідну інформацію у науковій літературі, базах даних, інших джерелах, аналізувати та оцінювати цю інформацію.

ПРН 7. Застосовувати сучасні цифрові технології та спеціалізоване програмне забезпечення, методи статистичного аналізу даних для розв'язання складних задач фізичної культури та спорту.

ПРН 9. Розробляти та реалізовувати наукові і прикладні проєкти, спрямовані на розв'язання проблем інноваційного характеру у сфері фізичної культури і спорту, а також дотичні до неї міждисциплінарні проєкти.

4. Передумови для вивчення навчальної дисципліни

Навчальною дисципліною, що містить знання, уміння й навички, необхідні для освоєння вказаної дисципліни та передуює її вивченню є «Методика наукових досліджень».

5. Програма навчальної дисципліни

5.1. Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1.

Цифрова компетентність фахівця. Цифрові технології у навчанні.

Тема 1. Цифрові технології в освіті: проблеми і перспективи.

Поняття та перспективи розвитку цифрових технологій. Можливості використання цифрових технологій в професійній діяльності майбутніми педагогами.

Тема 2. Цифрова компетентність фахівця.

Особливості професійної діяльності педагогів в контексті діджиталізації освіти. Національна рамка кваліфікації, освітні стандарти, вимоги до компетентностей педагогічних працівників.

Тема 3. Рамки цифрової компетентності фахівців.

Європейські рамки цифрових компетентностей DigComp та DigCompEdu, проект опису цифрової компетентності педагогічного працівника.

Змістовий модуль 2.

Цифрові технології в проєктній діяльності.

Тема 4. Основні напрями використання цифрових технологій в проєктній діяльності.

Особливості застосування цифрових технологій у проєктній діяльності, функціональні та дидактичні можливості засобів цифрових технологій. Класифікація проєктів, обов'язкові складові проєктів. Створення проєктів з використанням цифрових технологій.

Тема 5. Цифрові технології комунікації та співпраці.

Класифікація цифрових технологій за можливістю їх використання для комунікації та співпраці. Використання різних онлайн ресурсів для комунікації та спільної роботи у групі.

Тема 6. Цифрові технології для створення цифрового контенту.

Використання цифрових технологій для створення цифрового контенту, використання хмарних сервісів для створення інтерактивних презентацій, дошок, відео тощо, розробка електронних навчальних кейсів. Класифікація цифрових технологій за можливістю їх використання у навчанні, зокрема для створення цифрового контенту.

Тема 7-8. Технології штучного інтелекту.

Використання ШІ у навчальному процесі (адаптивні платформи, автоматичне оцінювання, віртуальні асистенти, генератори навчальних матеріалів). Переваги ШІ для навчання (персоналізація, зручність, доступність). Академічна доброчесність в контексті ШІ.

Тема 9. Цифрові інструменти аналізу, популяризації проєкту та зворотного зв'язку.

Використання AI-асистентів для аналізу проєкту. Промпт-інжиніринг: практичні прийоми формулювання запитів до AI-асистента з метою поглибленого аналізу матеріалів проєкту. Візуалізація результатів аналізу у вигляді інфографіки, дашбордів. Основні цифрові інструменти популяризації проєкту та зворотного зв'язку. Створення анкет, опитувальників.

Тема 10. Цифрові інструменти представлення проєкту.

Цифрові інструменти для представлення проєкту. Аналіз успішних практик представлення проєкту. Створення презентацій та відеороликів для представлення проєкту.

5.2. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	кількість годин								
	денна форма					заочна форма			
	усього	у тому числі				усього	у тому числі		
		лекції	Практичні заняття	самостійна робота	Лабораторні заняття		лекції	Практичні	самостійна робота
Змістовий модуль 1. Цифрова компетентність фахівця. Цифрові технології у навчанні.									
Тема 1. Поняття та перспективи розвитку цифрових технологій.	8	2		6		6			6
Тема 2. Цифрова компетентність фахівця.	8	2		6		8	2		6
Тема 3. Рамки цифрової компетентності фахівців.	10		2	8		10	2		8
Разом за змістовим модулем 1	26	4	2	20		24	4		20
Змістовий модуль 2. Цифрові технології в проєктній діяльності.									
Тема 4. Основні напрями використання цифрових технологій в проєктній діяльності	16		4	12		16		4	12

Тема 5. Цифрові технології комунікації та співпраці.	10		4	6		10		2	10
Тема 6. Цифрові технології для створення цифрового контенту.	8		4	4		14		2	8
Тема 7-8. Технології штучного інтелекту.	10		4	6		10		2	10
Тема 9. Цифрові інструменти популяризації проєкту та зворотного зв'язку.	10		4	6		12		2	8
Тема 10. Цифрові інструменти представлення проєкту.	10		4	6		10		2	8
Разом за змістовим модулем 2	64		24	40		68		14	52
Усього годин	90	4	26	60		90	4	14	72

5.3. Теми лекцій

№ з/п	№ теми	Назва теми	кількість годин	
			денна форма	заочна форма
1	1	Поняття та перспективи розвитку цифрових технологій.	2	2
2	2	Цифрова компетентність фахівців.	2	2
3	4	Особливості застосування цифрових технологій у проєктній діяльності. Класифікація проєктів, обов'язкові складові проєктів.		
		Усього годин	4	4

5.4. Теми практичних занять

№ теми	Назва теми	кількість годин	
		денна форма	заочна форма
1	Цифрова компетентність технології в освіті та науці.	2	
2	Цифрова компетентність педагога.	2	
3	Європейські рамки цифрових компетентностей DigComp та DigCompEdu, проєкт опису цифрової компетентності педагогічного працівника.	2	
4	Особливості застосування цифрових технологій у проєктній діяльності. Класифікація проєктів, обов'язкові складові проєктів.	4	4

5	Цифрові інструменти комунікації та співпраці.	4	2
6	Цифрові інструменти створення цифрового контенту	4	2
7-8	Технології створення інтерактивних презентацій.	2	2
9	Цифрові інструменти популяризації проєкту та зворотного зв'язку	2	2
10	Основні напрями використання цифрових технологій в проєктній та науковій діяльності діяльності.	4	2
	Усього годин	26	14

5.4. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
1.	Характеристика інтерактивного навчання, його технології, їх інтеграція з цифровими технологіями	2	4
2.	Використання сервісів мережі Інтернет в освітній діяльності	2	4
3.	Електронні технології та засоби навчання та педагогічних досліджень	4	4
4.	Застосування соціальних сервісів Веб 3.0	2	4
5.	Хмарні технології та їхнє використання у наукових дослідженнях	4	4
6.	Інноваційні технології навчання	4	4
7.	Функціональні та дидактичні можливості засобів цифрових технологій	4	4
8.	Електронні підручники (посібники) технології їх створення та методика використання	2	4
9.	Критерії оцінювання електронних засобів	4	6
10.	Експертні та аналітичні методи оцінювання електронних засобів навчального призначення	4	4
11.	Технології комп'ютерного тестування, обробки та інтерпретації результатів тестів. Методи сортування і класифікації даних опитування і моніторингу	4	4
12.	Основні напрями використання цифрових технологій в науковій діяльності	4	4
13.	Особливості застосування цифрових технологій у наукових дослідженнях	4	4
14.	Автоматизація експерименту, статистичної обробки	4	4

	даних		
15.	Використання цифрових технологій для оформлення результатів дослідження, підготовки наукових публікацій	4	6
16.	Виконання проекту	4	4
17.	Презентація результатів навчальної та проектної діяльності	4	4
Усього годин		60	72

6. Форми та методи навчання

Форми навчання: практичні заняття; консультації (індивідуальні та групові); самостійна робота здобувачів освіти; дистанційне навчання із застосуванням електронних освітніх платформ; виконання та захист проєктів, презентацій; науково-дослідна робота студентів.

Методи навчання: словесні методи: пояснення, дискусія; наочні методи: демонстрація, ілюстрація, використання мультимедійних презентацій, відеоматеріалів; практичні методи: розв'язування ситуаційних завдань; проблемно-пошукові методи: дослідницький метод; інтерактивні методи: мозковий штурм, робота в малих групах, кейс-метод, метод проєктів; метод аналізу конкретних ситуацій (case study); інформаційно-комунікаційні методи із застосуванням цифрових технологій та онлайн-ресурсів.

Наприклад:

1. Проектне навчання сприяє розвитку критичного мислення, комунікації, командної роботи та креативності. Проєкти дозволяють студентам працювати над реальними завданнями, де потрібно розв'язувати проблеми, співпрацювати з іншими та презентувати свої ідеї.

2. Дебати та дискусії розвивають навички аргументації, слухання та критичного мислення. Дебати стимулюють здобувачів розглядати різні погляди і аргументувати свою позицію.

3. Рефлексія та самоаналіз. Включення рефлексивних практик, таких як аналіз власних проєктів, допомагає здобувачам краще сильні та слабкі сторони проєкту.

7. Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання

У процесі вивчення дисципліни «Цифрові технології в освіті і науці: тренінг-курс» використовуються такі засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- захист проєкту;
- аналіз нормативно-правових документів;
- презентації результатів виконаних завдань самостійної роботи.

8. Форми контролю

У процесі вивчення дисципліни «Цифрові технології в освіті і науці: тренінг-курс» використовуються такі форми контролю:

- поточний контроль здійснюється у формі оцінювання результатів навчальної діяльності на практичних заняттях і виконання ними завдань самостійної роботи;
- захист проєкту, застосовується в кінці вивчення навчальної дисципліни;
- підсумковий контроль проводиться у формі заліку(у термін, визначений графіком підсумкового контролю).

9. Критерії та порядок оцінювання результатів навчання

Критерії оцінювання на лабораторних заняттях:

Поточне оцінювання. За роботу із вивчення теми (логічно завершеної частини матеріалу) студент може отримати максимум **9 балів**.

9 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 уміння.

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 оцінювання та самостійна робота										Сума
ЗМ 1			ЗМ 2							100
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8	T9	T10	
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	
10										

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Оцінка ECTS100-бальна	Оцінка ECTS літерна	Оцінка за національною шкалою	
		екзамен*	залік
90 – 100	A	відмінно	зараховано
85-89	B	добре	
75-84	C		
64-74	D	задовільно	
60-64	E		
35-59	F _x	незадовільно	незараховано
0-34	F		

Політика щодо дедлайнів та перескладання: Перескладання модулів відбувається із дозволу деканату за наявності поважних причин.

У випадку виникнення **конфліктних ситуацій**, керуватися нормами «Положення щодо врегулювання конфліктних ситуацій у Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка».

Політика щодо академічної доброчесності: Обов'язково дотримуватися «Положення про академічну доброчесність та етику академічних взаємовідносин у Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка»

Списування під час розв'язання тестових завдань та написання контрольних робіт є забороненим. Доцільність та дозвіл використання мобільних пристроїв визначається викладачем у кожному конкретному випадку під час підготовки практичних завдань в процесі заняття.

Політика щодо відвідування: Відвідування занять є обов'язковим. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, дуальна форма здобуття освіти, працевлаштування, міжнародне стажування) навчання може відбуватись в онлайн форматі за погодженням із керівником курсу.

10. Політика використання ШІ в межах навчальної дисципліни

Обов'язково дотримуватися «Політики використання штучного інтелекту у науково-технічній та інноваційній діяльності Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка».

Здобувачі освіти завжди мають повідомляти про використання ШІ у своїх роботах, забезпечувати можливість доступу викладача до використаних промптів, діалогів або інших способів взаємодії з ШІ, які застосовувались у рамках вивчення навчальної дисципліни.

Заборонене використання ШІ здобувачами освіти: використання ШІ як основного інструменту для виконання навчальних завдань; використання ШІ для складання підсумкових контролів; використання ШІ як єдиного джерела аналізу або прийняття рішень без самостійної критичної оцінки отриманих результатів; виконання завдань, де важливим є розуміння та дотримання логіки розрахунків, здатність самостійно здійснювати аналіз, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки та формулювати висновки; аналіз літературних джерел, який вимагає особистої інтерпретації; подання неперевіраних фактів чи джерел, згенерованих ШІ.

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

1. Мультимедійний проектор — для проведення лекцій.
2. Комп'ютери з установленими середовищами програмування — для виконання завдань лабораторних робіт.

12. Рекомендована література

1. Закон України «Про академічну доброчесність» від 18.12.2025 № 4742-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/4742-20>
2. Концепція розвитку цифрових компетентностей. 2021. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-%D1%80#n93>
3. Концепція розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018–2020 роки та затвердження плану заходів щодо її реалізації. URL: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/67-2018-p>
4. Генсерук, Г. Р., Бойко, М. М., Мартинюк, С. В., & Мушинські, А. (2026). Технології штучного інтелекту у проєктній діяльності майбутніх фахівців. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія: педагогіка. Тернопіль : Гельветика. № 1. С. 54-63. DOI : <https://doi.org/10.32782/2415-3605.26.1.6>
5. Гуралюк, А. Г., Терентьєва, Н. О., Пінчук, О. П., Ростока, М. Л., Вараксіна, Н. В., Білоцерківець, І. П., & Жигалюк, А. В. (2025). Сучасні технології візуалізації колекцій цифрових освітніх ресурсів: практичний посібник.
6. Захарова, І. О., & Денежніков, С. С. (2025). Цифрові освітні ресурси. 48 с.
7. Генсерук Г. Р. (2019). Цифрова компетентність як одна із професійно значущих компетентностей майбутніх учителів. Електронне наукове фахове видання «Відкрите

- освітнє е-середовище сучасного університету». 2019. (6). 8–16.
<https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019.6.816>
8. Digital Education Action Plan (2021-2027). 2020. URL:
https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en
9. Henseruk H., Martyniuk S., Vasylenko O., Henseruk Y., Henseruk V., & Habrusiev, V.. Digital Competence of Specialists: Development Technology in a Higher Education Institution. In 2024 14th International Conference on Advanced Computer Information Technologies (ACIT). 2024. pp. 834-837.
10. Henseruk H., Buyak B., Kravets V., Tereshchuk H., Boiko M. Digital transformation of the learning environment at university, Innovative Educational Technologies, Tools and Methods for E-learning University of Silesia in Katowice, vol. 12, Poland, 2020, pp. 325–335.
11. Redecker, C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 EN. Publications Office of the European Union Luxembourg, 2017. 95 p.
12. UNESCO ICT Competency Framework for Teachers. 2020. URL:
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>
13. Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y., DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes, EUR 31006 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2022, ISBN 978-92-76-48882-8, doi:10.2760/115376, JRC128415.
14. UNESCO. Draft AI competency frameworks for teachers and for school students. 2024. URL: <https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2023/11/UNESCO-Draft-AI-competency-frameworks-for-teachers-and-school-students.pdf>

Допоміжна

1. Вакалюк Т. А., Литвинова С. Г. Інформаційні технології у вищій школі : Монографія. Житомир. 2019. 364 с.
2. Морзе Н., Базелюк О., Воротникова І., Дементієвська Н., Захар О., Нанаєва Т., Пасічник О., Чернікова Л. Опис цифрової компетентності педагогічного працівника (проект). Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2019. Спецвип. С. 1–53.
3. Морзе Н., Вембер В., Гладун М. 3D картування цифрової компетентності в системі освіти України. Інформаційні технології і засоби навчання. 2019. Вип. 2 (70). С. 28–42.

13. Інформаційні ресурси в Інтернеті

1. ЕНМКД дисципліни
2. www.canva.com
3. www.coogle.it

4. www.powtoon.ua
5. <https://wordwall.net>
6. <https://genially.com/>
7. <https://padlet.com/>
8. <https://www.mentimeter.com>
9. <https://chatgpt.com/>
10. <https://gemini.google.com/>
11. <https://claude.ai/>
12. <https://www.perplexity.ai/>

14. Перелік рекомендованих ресурсів

з неформальної та/або інформальної освіти, за результатами проходження яких можуть бути визнані результати навчання з освітнього компоненту

У процесі вивчення навчальної дисципліни «Цифрові технології в освіті і науці: тренінг-курс» для здобувачів освіти надається можливість опанування змістовних елементів (тем, модулів тощо) в умовах неформальної освіти. Валідація результатів таких елементів неформального навчання передбачає представлення студентам сертифікату про проходження курсу, участі у тренінгах, конференції та обов'язкової презентації отриманих результатів і сформованих компетентностей та навичок у форматі усної доповіді перед студентами групи. Максимальна кількість балів, які можуть бути перезарахованими в результаті опанування змістовних елементів (тем, модулів тощо) в умовах неформальної освіти — 20 балів.

Для досягнення програмних результатів навчання та набуття компетентностей з освітнього компоненту здобувачам освіти рекомендується проходження курсів, тренінгів, семінарів, професійних стажувань з тематики освітнього компонента за результатами проходження яких можуть бути визнані результати навчання з освітнього компоненту, його окремих тем та/або модулів.

15. Комунікація та етика взаємодії

Комунікація між викладачем і здобувачами освіти здійснюється під час занять, консультацій, через систему дистанційного навчання та у месенджері Viber. Консультації проводяться згідно з графіком.

У разі відсутності на занятті з поважних причин здобувач освіти повинен повідомити викладача та відпрацювати пропущений матеріал у встановленому порядку.

Учасники освітнього процесу зобов'язані дотримуватися принципів взаємної поваги, академічної доброчесності, толерантності та професійної етики. Під час спілкування очікуються коректність, відповідальність, конструктивний діалог і повага до думок інших учасників освітнього процесу.