

**Бердянський державний педагогічний університет**  
Кафедра соціальної роботи та інклюзивної освіти

**“ЗАТВЕРДЖУЮ”**

Завідувач кафедри

 Петровська К.В.

“27” липня 2022 року

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**  
підготовки здобувачів I рівня вищої освіти

**ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В СОЦІАЛЬНІЙ СФЕРІ**

(назва навчальної дисципліни)

Спеціальність 231 Соціальна робота

(шифр і назва спеціальності)

Освітньо-професійна програма «Соціальна робота та соціальна педагогіка»

(назва освітньо-професійної програми)

Спеціалізація соціальна педагогіка

(назва спеціалізації)

Факультет дошкільної, спеціальної та соціальної освіти

(назва факультету)

Бердянськ, 2022 рік

Робоча програма навчальної дисципліни «Цифрові технології в соціальній сфері»  
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти  
спеціальності 231 Соціальна робота

(код і назва спеціальності)

Освітньо-професійної програми «Соціальна робота та соціальна педагогіка»

Розробники:

Попова Анастасія Сергіївна, старший викладач кафедри соціальної роботи та інклюзивної освіти, кандидат педагогічних наук;

Мацейко Наталя Володимирівна, асистент кафедри соціальної роботи та інклюзивної освіти, кандидат педагогічних наук, доцент.

Робочу програму погоджено проектною групою освітньо-професійної програми «Соціальна робота та соціальна педагогіка» та схвалено на засіданні кафедри соціальної роботи та інклюзивної освіти

від «27» липня 2022 року (протокол № 1).

Завідувач кафедри

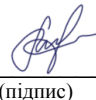
соціальної роботи та інклюзивної освіти

  
(підпис)

(Катерина ПЕТРОВСЬКА)

(прізвище та ініціали)

Гарант освітньо-професійної програми

  
(підпис)

(Анастасія ТУРГЕНОВА)

(прізвище та ініціали)

© БДПУ, 2022 рік

© А. С. Попова, 2022 рік

© Н.В. Мацейко, 2022 рік

### Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 3	Галузь знань <u>23 Соціальна робота</u> (шифр і назва)	Обов'язкова / <u>за вибором</u>	
	Спеціальність <u>231 Соціальна робота</u> (шифр і назва)		
Модулів – 1	Освітньо-професійна програма «Соціальна робота та соціальна педагогіка»	Рік підготовки:	
Змістових модулів – 6		2-й	2-й
Загальна кількість годин – 90		Семестр	
Мова навчання: українська		4-й	4-й
		Лекції	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 1 самостійної роботи здобувача – 3,5	Освітній ступінь: <u>бакалавр</u>	10	6
		Практичні, семінарські	
		8	4
		Лабораторні	
		Самостійна робота	
		72	80
		Індивідуальні завдання: 10,8	
		Вид контролю: Залік	

#### Примітка.

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

для денної форми навчання – 18/72 (20%/ 80%).

Для заочної форми навчання - 6/4 (7%/ 93%).

## 1. Мета та завдання навчальної дисципліни

Метою викладання навчальної дисципліни «Цифрові технології в соціальній сфері» є формування цифрової компетентності у майбутніх соціальних працівників, засвоєння теоретичних знань та набуття практичних навичок із ефективного застосування цифрових технологій для розв'язання різноманітних задач у практичній фаховій діяльності, створення підґрунтя для самостійного безперервного навчання й розвитку.

Основними завданнями вивчення дисципліни є:

- сформувані цілісне уявлення про цифрові технології придатні для використання у соціальній сфері;
- розкрити особливості та закономірності розвитку цифрових технологій та їх інтеграції до соціальної та освітньої сфери;
- сформувані навички використання цифрових технологій у професійній діяльності соціального працівника.

Основні результати навчання і компетентності згідно з вимогами освітньо-професійної програми:

№ з/п	Програмні компетентності	Компетентності	Програмні результати навчання
1.	ЗК-5	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.	ПРН-7. Використовувати спеціалізоване програмне забезпечення у ході розв'язання професійних завдань.
2.	ФК-6	Здатність до генерування нових ідей та креативності у професійній сфері.	ПРН-22. Демонструвати вміння креативно вирішувати проблеми та приймати інноваційні рішення, мислити та застосовувати творчі здібності до формування принципово нових ідей.

## 2. Програма навчальної дисципліни

### **Тема 1. Цифрові технології у соціальній сфері: актуальність та сфери застосування.**

Цифрові технології: основні поняття та сфери застосування. Мета та завдання курсу «Цифрові технології в соціальній сфері». Концепція розвитку цифрових компетентностей. Сутність поняття, завдання та зміст сучасних цифрових технологій. Цифрова грамотність як невід’ємний аспект розвитку цифрових технологій. Використання СМАРТ-технологій, як новітніх цифрових технологій для забезпечення якісного освітнього процесу. STEAM-освіта як крок вперед до вдосконалення освітнього процесу. Рамка цифрової компетентності для громадян DigComp. Європейська рамка цифрових компетенцій для освітян DigComp Edu. Open Data – концепція відкритих урядових даних в Україні.

### **Тема 2. Сервіси та інструменти Google для професійного користування.**

Додатки Google для професійної діяльності соціального працівника. Загальна характеристика сервісів та інструментів Google. Акаунт Google, Google Chrome, Gmail, Google drive, Google translate, Google meet, Google scholar, Google alerts, Google keep, Google форми: особливості роботи в контексті професійного використання. Інтерактивні онлайн-дошки: призначення та технологія використання. Вебресурс Jamboard для дистанційного навчання та спільної роботи. Цифровий ресурс GoogleDocs: технологія використання. Google-календар та онлайн-розсилки.

### **Тема 3. Візуалізація освітнього та професійного контенту.**

Новітні інструменти візуалізації даних. Інформаційна графіка, як спосіб візуального подання даних. Сервіси та інструменти для презентацій. Онлайн-дошки для візуалізації освітнього контенту. Інтелект-карти: значення та технологія застосування. QRкоди: значення, створення та використання. Хмари слів, як цифровий інструмент в освітній діяльності. Типи інструментів візуалізації даних. Tableau, Microsoft Power BI, Sisence, Zoho Reports, Діаграми Google, Інфограма, Qlik View, Кліпфоліо, Watson Analytics.

### **Тема 4. Онлайн сервіси та цифрові технології ефективної комунікації. Гейміфікація освітнього процесу.**

Засоби для спілкування в команді. Засоби для організації та управління проектами. Цифрові технології гейміфікації освітнього процесу. Створення та використання ігрової вікторини «Jeopardy». Специфіка навчальної онлайн платформи Kahoot. Особливості використання освітнього ігрового ресурсу Wordwall. Соціальні мережі. Модель використання соціальних мереж. Стратегія спільного навчання, співпраці, спілкування в соціальних мережах. Персональний профіль. Доступ до контенту інших персональних сторінок.

**Тема 5. Блог-технології в умовах цифровізації соціальної роботи.**

Блог соціального педагога та його основне призначення. Різновиди блогів. Наповнення блогу, процес створення дописів у блозі. Додавання мультедіа до блогу. Робота із гаджетами у блозі. Основні інструменти та програми для блогерів. Редактори блогу. Evernote, Springpad, Catch, Trail-Mix, Diigo, Windows, Live Writer, BlogJet, ScribeFire, Qumana Veeb, Deepest, Sender, Zemanta, PollDaddy. Платформа Blogger.

**Тема 6. Веб-технології у професійній діяльності соціального працівника.**

Класифікація та порівняльна характеристика вебтехнологій. Функції веб-технологій. Структура і принципи Всесвітньої мережі. Персональний веб-сайт як методичний інструмент в роботі соціального працівника. Освітні та професійні відеокласти, скрайб-ролики в професійній діяльності. Таймлайни в освіті та соціально-педагогічній діяльності. Вікі-проекти та Вікі-спільноти.

#### 4. Структура навчальної дисципліни

Назви 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
<b>Модуль 1</b>												
<b>Тема 1. Цифрові технології у соціальній сфері: актуальність та сфери застосування</b>												
Цифрові технології у соціальній сфері: актуальність та сфери застосування	8	2	-			6	8	-	-			8
Цифрові технології в соціальній роботі: тренди та перспективи розвитку	7	-	-			5	7	-	-			7
<b>Разом за темою 1</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>-</b>			<b>13</b>	<b>15</b>	<b>-</b>	<b>-</b>			<b>15</b>
<b>Тема 2.</b>												
Цифрові Google технології: призначення та технологія використання	15	2	2			11	15	2	2			11
<b>Разом за темою 2</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>2</b>			<b>11</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>2</b>			<b>11</b>
<b>Тема 3.</b>												
Візуалізація соціального контенту з використанням цифрових технологій	15	2	2			11	15	2	2			11
<b>Разом за темою 3</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>2</b>			<b>11</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>2</b>			<b>11</b>
<b>Тема 4.</b>												
Цифрова гейміфікація в соціально-педагогічному процесі	15	2	2			11	15	2	-			13
<b>Разом за темою 4</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>2</b>			<b>11</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>-</b>			<b>13</b>
<b>Тема 5.</b>												
Блог-технології в умовах цифровізації соціальної роботи	15	-	2			13	15	-	-			15
<b>Разом за темою 5</b>	<b>15</b>	<b>-</b>	<b>2</b>			<b>13</b>	<b>15</b>	<b>-</b>	<b>-</b>			<b>15</b>
<b>Тема 6.</b>												
Використання Веб-технологій у професійній діяльності соціального працівника	15	-	-			15	15	-	-			15
<b>Разом за темою 6</b>	<b>15</b>	<b>-</b>	<b>-</b>			<b>15</b>	<b>15</b>	<b>-</b>	<b>-</b>			<b>15</b>
<b>Усього годин</b>	<b>90</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>72</b>	<b>90</b>	<b>6</b>	<b>4</b>			<b>80</b>

## 5. Теми лекцій

№ з/п	Назви теми	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма
1	2		
1	<b>Цифрові технології у соціальній сфері: актуальність та сфери застосування</b>	2	-
1.1.-1 .2.	1. Цифрові технології: основні поняття та сфери застосування. 2. Мета та завдання курсу «Цифрові технології в соціальній сфері». 3. Концепція розвитку цифрових компетентностей.	2	-
2	<b>Сервіси та інструменти Google для професійного користування</b>	2	2
2.1.-2 .2.	1. Загальна характеристика сервісів та інструментів Google. 2. Акаунт Google, Google Chrome, Gmail, Google drive, Google docs, Google calendar, Google translate, Google meet, Google scholar, Google alerts, Google keep, Google форми: особливості роботи в контексті професійного використання.	2	2
3	<b>Візуалізація освітнього та професійного контенту</b>	2	2
3.1.-3 .2.	1. Новітні інструменти візуалізації даних. 2. Інформаційна графіка, як спосіб візуального подання даних. 3. Сервіси та інструменти для презентацій. 4. Онлайн-дошки для візуалізації освітнього контенту. Інтелект-карти: значення та технологія застосування. QRкоди: значення, створення та використання. 5. Хмари слів, як цифровий інструмент в освітній діяльності.	2	2
4.	<b>Онлайн сервіси та цифрові технології ефективної комунікації. Гейміфікація освітнього процесу.</b>	2	2
4.1.-4 .2.	1. Засоби для спілкування в команді. 2. Засоби для організації та управління проектами. Цифрові технології гейміфікації освітнього процесу. Створення та використання ігрової вікторини «Jeopardy». 3. Специфіка навчальної онлайн платформи Kahoot. Особливості використання освітнього ігрового ресурсу Wordwall. 4. Соціальні мережі. 5. Модель використання соціальних мереж.	2	2
6.1.-6 .2	<b>Веб-технології у професійній діяльності соціального працівника</b>	2	-
6.1.-6 .2	1. Класифікація та порівняльна характеристика вебтехнологій.	2	-



	2. Функції веб-технологій. 3. Структура і принципи Всесвітньої мережі. Персональний веб-сайт як методичний інструмент в роботі соціального працівника. 4. Освітні та професійні відеокласти, скрайб-ролики в професійній діяльності. 5. Таймлайни в освіті та соціально-педагогічній діяльності. 6. Вікі-проекти та Вікі-спільноти.		
<b>Усього</b>		<b>10</b>	<b>8</b>

### 6. Теми семінарських занять

№ з/п	Назви теми	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма
1	2		
2.	<b>Сервіси та інструменти Google для професійного користування</b>	2	2
2.1.-2 .2.	1. Додатки Google для професійної діяльності соціального працівника. 2. Інтерактивні онлайн-дошки: призначення та технологія використання. 3. Вебресурс Jamboard для дистанційного навчання та спільної роботи. 4. Цифровий ресурс GoogleDocs: технологія використання. 5. Google-календар та онлайн-розсилки.	2	2
3.	<b>Візуалізація соціального контенту</b>	2	2
3.1.-3 .2.	1. Новітні інструменти візуалізації даних. 2. Інформаційна графіка, як спосіб візуального подання даних. Дизайн інфографіки. 3. Інтелект-карти: значення та технологія застосування. 4. Сервіси та інструменти для презентацій. 5. QRкоди: значення, створення та використання. 6. Хмари слів, як цифровий інструмент в освітній діяльності.	2	2
4.	<b>Онлайн сервіси та цифрові технології ефективної комунікації. Гейміфікація освітнього процесу.</b>	2	-
4.1.-4 .2.	1. Цифрові технології гейміфікації освітнього процесу. 2. Створення та використання ігрової вікторини «Jeopardy». 3. Специфіка навчальної онлайн платформи Kahoot. 4. Особливості використання освітнього ігрового ресурсу Wordwall.	2	-
5.	<b>Блог-технології в умовах цифровізації соціальної роботи</b>	2	-

5.1.-5 2.	1. Блог соціального педагога та його основне призначення. 2. Різновиди блогів. 3. Наповнення блогу, процес створення дописів у блозі. 4. Додавання мультедіа до блогу. 5. Робота із гаджетами у блозі.	2	-
<b>Усього</b>		<b>8</b>	<b>4</b>

### 7. Самостійна робота

№ з/п	Назви теми	Кількість годин	
		денна форма	заочна форма
1	2		
1	<b>Цифрові технології у соціальній сфері: актуальність та сфери застосування</b> Ознайомитись з Національною онлайн-платформою з цифрової грамотності <a href="https://osvita.diiia.gov.ua/">https://osvita.diiia.gov.ua/</a>	13	15
2.	<b>Цифрові Google технології: призначення та технологія використання</b> Створити власний проект онлайн-дошки (на професійну або особисту тематику) за допомогою одного з інструментів для створення онлайн-дошок.	11	11
3.	<b>Візуалізація соціального контенту з використанням цифрових технологій</b> Обрати по одному з інструментів для створення інфографіки, інтелект-карти, таймлайни в освіті, QRкоди, хмари слів та створити свої власні проекти (на професійну або особисту тематику). Бажано, щоб інструменти не повторювались і у кожного студента був свій окремий інструмент/ти.	11	13
4.	<b>Цифрова гейміфікація в соціально-педагогічному процесі</b> Використовуючи цифровий ресурс Wordwall створити навчальний матеріал (вікторину, вправи на співставлення, ігри зі словами, кросворд, лабіринт тощо) для роботи з дітьми та молоддю з профілактики негативних соціальних явищ.	11	13
5.	Семінарське заняття 5.1. – 5.2. <b>Блог-технології в умовах цифровізації соціальної роботи</b> Схарактеризувати можливості використання блогів у професійній діяльності соціального працівника.	13	15
6.	<b>Використання Веб-технологій у професійній діяльності соціального працівника</b> Створити консультацію для потенційних клієнтів соціального працівника засобами цифрових технологій. Тему та веб-ресурс обрати на власний розсуд.	13	15
<b>Усього</b>		<b>72</b>	<b>80</b>

## 8. Індивідуальні завдання

1. Зареєструватися на Національній онлайн-платформі з цифрової грамотності <https://osvita.diia.gov.ua/>; пройти тест на загальну цифрову грамотність (скрін результату); подивитися освітні серіали трьох категорій та підтвердити свої знання сертифікатом. Пройти тест на загальну цифрову грамотність (скрін результату). Подивитися освітні серіали трьох категорій та підтвердити свої знання сертифікатом.

2. Спільно з групою створити презентацію у «гул презентаціях» та представити інструменти, з якими ознайомились в рамках самостійної роботи (інструменти не повинні повторюватись). Структура: назва інструменту – опис інструмента – можливості застосування у соціальній сфері та повсякденному житті.

3. Зробити спільну групову гугл таблицю за шаблоном та на основі тих інструментів, з якими Ви ознайомилися під час виконання самостійної роботи занести інформацію в таблицю:

Назва інструменту	Призначення	Переваги	Недоліки

4. Створити ігрову вікторину Jeopardy з актуального питання соціальної роботи.

5. Здійснити розробку за допомогою онлайн-платформи Blogger власного блогу та наповнити його контентом із метою подальшого використання у професійній діяльності.

Обрати один з сервісів для презентацій (у якому можлива спільна робота) та створити власну презентацію з актуальної проблеми соціальної роботи.

## 9. Методи навчання

Словесні (пояснення, розповідь, лекція, семінари бесіда (вступна, бесіда-повторення); наочні (ілюстрування за допомогою електронного опорного конспекту); практичні: (вправи, моделювання життєвих ситуацій, дослідження); методи стимулювання навчальної діяльності (метод навчальної дискусії, метод опори на життєвий досвід здобувачів, створення ситуацій пізнавальної новизни); методи контролю і самоконтролю (метод усного контролю (метод письмового контролю).

## 10. Засоби оцінювання

Усне індивідуальне та фронтальне опитування, співбесіда, аналітичні звіти, реферати, есе, презентації результатів виконаних завдань та досліджень тощо.

## 11. Розподіл балів, які отримують здобувачі ВО

Поточне тестування та самостійна робота						Середнє арифметичне за поточну роботу (максимально 50 балів)	Залік	Сума
Тема 1		Тема 2		Тема 3				
1.1	1.2	2.1	2.2	3.1	3.2			
25		25		25				
Тема 4		Тема 5		Тема 6				
4.1	4.2	5.1	5.2	6.1	6.2			
25		25		25				

**Система нарахування рейтингових балів (поточний контроль<sup>1</sup>)**

№	Вид робіт за темами	Бали рейтингу (денна форма)	Бали рейтингу (заочна форма)
<b>1</b>	<b>Тема 1.</b>		
1.1.	Відповідь на семінарському занятті (2 години)	-	-
1.3.	Доповнення на семінарському занятті	-	-
1.4.	Виконання самостійної роботи до теми 1: - Робота з онлайн-платформою;	0 – 5	0 – 5
1.5.	Виконання ІНДЗ до теми 1: - Навчання та отримання сертифікату	0 – 20	0 – 20
<b>Максимум за тему 1</b>		<b>25 балів</b>	
	<b>Тема 2</b>		
2.1.	Відповідь на семінарському занятті 2.1. (2 години)	0 - 5	0 - 5
2.2.	Доповнення на семінарському занятті	0 - 2	0 - 2
2.3.	Виконання самостійної роботи до теми 2: - Проєкт онлайн-дошки на професійну тематику.	0 – 10	0 – 10
2.4.	Виконання ІНДЗ до теми 2: - Спільна презентація в гул-презентаціях	0 – 10	0 – 15
<b>Максимум за тему 2</b>		<b>25 балів</b>	
	<b>Тема 3</b>		
3.1.	Відповідь на семінарському занятті (2 години)	0 – 5	0 – 5
3.2.	Доповнення на семінарському занятті	0 - 2	0 - 2
3.3.	Виконання самостійної роботи до теми 3: - Створення власного проєкту на професійну тематику з використанням інфографіки/інтелект-карти/ тайм лайну/	0 - 10	0 - 10
3.4.	Виконання ІНДЗ до теми 3: - Спільна аналітична таблиця	0 – 10	0 – 10
<b>Максимум за тему 3</b>		<b>25 балів</b>	
	<b>Тема 4</b>		
4.1.	Відповідь на семінарському занятті (2 години)	0 - 5	-
4.2.	Доповнення на семінарському занятті	0 - 2	-
4.3.	Виконання самостійної роботи до теми 4: • Створення інтерактивного онлайн-контенту	0 – 10	0 – 10
4.4.	Виконання ІНДЗ до теми 4:	0 – 10	0 – 15

<sup>1</sup> Детальний розподіл балів та критерії оцінювання до кожного виду робіт представлені у «Системі оцінювання» та розміщені на електронній платформі підтримки навчання Moodle БДПУ

	• Створення інтерактивної онлайн-вікторини		
<b>Максимум за тему 4</b>		<b>25 балів</b>	
<b>Тема 5</b>			
5.1.	Відповідь на семінарському занятті (2 години)	0 - 5	-
5.2.	Доповнення на семінарському занятті	0 - 2	-
5.3.	Виконання самостійної роботи до теми 5: • Аналітична доповідь.	0 – 5	0 – 5
5.4.	Виконання ІНДЗ до теми 5: • Створення професійного блогу	0 – 15	0 – 20
<b>Максимум за тему 5</b>		<b>25 балів</b>	
<b>Тема 6</b>			
6.1.	Відповідь на семінарському занятті 6.1. – 6.2. (2 години)	-	-
6.2.	Доповнення на семінарському занятті	-	-
6.3.	Виконання самостійної роботи до теми 6: - Розробка консультації за допомогою цифрових інструментів.	0 – 10	0 – 10
6.4.	Виконання ІНДЗ до теми 6: - Спільна презентація	0 – 15	0 – 15
<b>Максимум за тему 6</b>		<b>25 балів</b>	

За підсумками навчання за один семестр здобувач вищої освіти може отримати 100 балів (50 балів<sup>2</sup> – поточне оцінювання + 50 балів – контрольне оцінювання (залік).

Підсумкова кількість балів визначається за формулою:

$$m = \frac{3K_1 + 3K_2 + 3K_3 + 3K_4}{n} + 50 = 100$$

де  $m$  – кількість набраних балів за вивчений курс;

$n$  – кількість залікових кредитів;

50 балів – екзамен або залік.

Загальна кількість балів за вивчений курс обчислюється таким чином: підраховується кількість балів, набраних під час поточного контролю за всіма заліковими кредитами, та ділиться на загальну кількість кредитів (визначається середній арифметичний бал). Потім до отриманого показника додаються бали, набрані під час заліку.

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	
90-100	A
78-89	B
65-77	C
58-64	D

<sup>2</sup> Мінімальний допуск до заліку здобувача можливий за умови набрання ним 35 балів за виконанні роботи протягом семестру.

50-57	E
35-49	FX
1-34	F

## 12. Методичне забезпечення

1. Навчально-методичний комплекс з дисципліни «Цифрові технології в соціальній сфері» для здобувачів вищої освіти денної та заочної форм навчання.
2. Навчальні мультимедійні презентації.

## 13. Рекомендована література

### Базова:

1. Гаврілова Л. Г. Цифрова культура, грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени. URL : [http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/cgiirbis\\_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE\\_FILE\\_DOWNLOAD=1&Image\\_file\\_name=PDF/ITZN\\_2017\\_61\\_5\\_3.pdf](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/ITZN_2017_61_5_3.pdf)
2. Генсерук Г. Р., Мартинюк С. В. Розвиток цифрової компетентності майбутніх учителів в умовах цифрового освітнього середовища закладу вищої освіти. Інноваційна педагогіка. Одеса, 2019. Вип. 19, т. 2. С. 158–162.
3. Гончарова Н.О. Використання сучасних цифрових технологій в STEM-освіті. URL: [http://lib.iitta.gov.ua/716247/1/%D0%93%D0%BE%D0%BD%D1%87%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0\\_%D0%9D%D0%9E\\_%D0%A2%D0%B5%D0%B7%D0%B8\\_%D0%9A%D1%80%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D1%86%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9%202019.pdf](http://lib.iitta.gov.ua/716247/1/%D0%93%D0%BE%D0%BD%D1%87%D0%B0%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D0%9D%D0%9E_%D0%A2%D0%B5%D0%B7%D0%B8_%D0%9A%D1%80%D0%BE%D0%BF%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%B8%D1%86%D1%8C%D0%BA%D0%B8%D0%B9%202019.pdf)
4. Дидактичний потенціал цифрових освітніх технологій для освітнього процесу : монографія / Н. С. Саєнко, Т. П. Голуб, Ю. Е. Лавриш та ін. К. Центр учбової літератури, 2021. 154 с.
5. Дмитрів М.В. Застосування SMART-технологій в навчальному процесі URL: [https://informatika.udpu.edu.ua/?page\\_id=2855](https://informatika.udpu.edu.ua/?page_id=2855)
6. Краус К.М. Імперативи формування цифрової освіти в Україні URL: <http://dspace.puet.edu.ua/bitstream/123456789/6059/1/%D0%9A%D1%80%D0%B0%D1%83%D1%81%20%D0%9A.%D0%9C..pdf>
7. Кривонос О.М. Використання інформаційно-комунікаційних технологій в навчанні URL: [http://eprints.zu.edu.ua/10166/1/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%BA%D0%B0\\_%D1%83%D0%BA%D1%80.doc](http://eprints.zu.edu.ua/10166/1/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%BA%D0%B0_%D1%83%D0%BA%D1%80.doc)
8. Матат Д.О. Нові технології : веб-квест . Освіта України. 2014. № 23. С. 10
9. Осадча Л.А. Психологічні особливості впровадження та використання цифрових технологій в освітніх процесах. Цифрові технології в освітніх і наукових процесах International Scientific Journal «Internauka» URL: <https://www.inter-nauka>

10. Радзієвська О.Г. Інформаційна грамотність та цифрова нерівність: забезпечення дитини в сучасному інформаційному просторі Інформація і право, 2017 URL:[http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/cgiirbis\\_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE\\_FILE\\_DOWNLOAD=1&Image\\_file\\_name=PDF/Infpr\\_2017\\_1\\_12.pdf](http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/Infpr_2017_1_12.pdf)

11. Тарнавська Т. В. Сутність інформаційних технологій в освіті URL:[https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiiqtjP5tXtAhVBkMMKHd0kVxMQFjACegQIAxAC&url=http%3A%2F%2Fwww.irbis-nbuv.gov.ua%2Fcgi-bin%2Firbis\\_nbuv%2Fcgiirbis\\_64.exe%3FC21COM%3D2%26I21DBN%3DUJRN%26P21DBN%3DUJRN%26IMAGE\\_FILE\\_DOWNLOAD%3D1%26Image\\_file\\_name%3DPDF%2FVchdpuP\\_2013\\_1\\_108\\_31.pdf&usq=AOvVaw3vzR3ZdfkQ3yFlif344D](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiiqtjP5tXtAhVBkMMKHd0kVxMQFjACegQIAxAC&url=http%3A%2F%2Fwww.irbis-nbuv.gov.ua%2Fcgi-bin%2Firbis_nbuv%2Fcgiirbis_64.exe%3FC21COM%3D2%26I21DBN%3DUJRN%26P21DBN%3DUJRN%26IMAGE_FILE_DOWNLOAD%3D1%26Image_file_name%3DPDF%2FVchdpuP_2013_1_108_31.pdf&usq=AOvVaw3vzR3ZdfkQ3yFlif344D)

12. Тимофєєва І. Б. Упровадження цифрових технологій у підготовку молодих педагогів . Інформаційно-комунікаційні технології в освіті. Випуск 11. Т. 3. 2019 URL:[http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2019/11/part\\_3/44.pdf](http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2019/11/part_3/44.pdf)

#### Допоміжна:

1. Карплюк С.О. Особливості цифровізації освітнього процесу у вищій школі. Інформаційно-цифровий освітній простір України : трансформаційні процеси і перспективи розвитку. Матеріали методологічного семінару НАПН України. 4.04. 2019 р.

URL:[http://eprints.zu.edu.ua/29742/1/%D0%9A%D0%B0%D1%80%D0%BF%D0%B%D1%8E%D0%BA%20%D0%A1\\_%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%8F%20%D0%B2%20%D0%9D%D0%90%D0%9F%D0%9D39\\_1.03-%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BE\\_copy.pdf](http://eprints.zu.edu.ua/29742/1/%D0%9A%D0%B0%D1%80%D0%BF%D0%B%D1%8E%D0%BA%20%D0%A1_%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%8F%20%D0%B2%20%D0%9D%D0%90%D0%9F%D0%9D39_1.03-%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BE_copy.pdf)

2. Тимчук Л. Теоретико-методичні засади проектування цифрових нормативів у навчанні майбутніх магістрів освіти. URL:[http://dspace.hnpu.edu.ua/bitstream/123456789/3185/1/40D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D1%82%D0%B5%D0%B7\\_2019%20.pdf#page=348](http://dspace.hnpu.edu.ua/bitstream/123456789/3185/1/40D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%20%D1%82%D0%B5%D0%B7_2019%20.pdf#page=348)

3. Smart-освіта: ресурси та перспективи: матеріали Міжнар. наук.-метод. конф. URL:<https://knute.edu.ua/file/MTc=/27c76eed8882ee254a932fe741d16af7.pdf>

#### 14. Інформаційні ресурси

1. Бібліотека БДПУ <http://edu.bdpu.org>
2. Сайт БДПУ <http://bdpu.org>.