

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**Волинський національний університет імені Лесі Українки**  
**Факультет педагогічної освіти та соціальної роботи**  
**Кафедра теорії і методики початкової освіти**

**СИЛАБУС**  
**вибіркового освітнього компонента**  
**ЦИФРОВИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ**  
**МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ**  
**підготовки бакалавра**

**Силабус освітнього компонента «ЦИФРОВИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ  
МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ»** підготовки  
бакалавра

**Розробник:** І. О. Кашуб'як, доцент кафедри теорії і методики початкової освіти, кандидат педагогічних наук

**Погоджено**

Гарант освітньо-професійної програми



Вітюк В. В.

**Силабус освітнього компонента затверджено на засіданні кафедри теорії і методики початкової освіти**  
протокол № 10 від 04.02.2026 р.

Завідувач кафедри



Пріма Р. М.

## I. Опис освітнього компонента

Таблиця 1

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Заочна форма здобуття освіти	01 Освіта / Педагогіка 013 Початкова освіта Початкова освіта Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти	Вибірковий
Кількість годин/кредитів: 150/5		Рік навчання – 3
		Семестр – 6
ІНДЗ: є		Лекції – 4 год
		Практичні (семінарські) – бгод
		Самостійна робота – 122 год
		Консультації – 18 год
		Форма контролю: залік
Мова навчання: українська		

## II. Інформація про викладача

Прізвище, ім'я та по батькові	<b>Кашуб'як Ірина Олександрівна</b>
Науковий ступінь	кандидат педагогічних наук
Вчене звання	доцент
Посада	доцент кафедри теорії і методики початкової освіти
Контактний телефон	+380502023486
Електронна пошта	<a href="mailto:Kashubiak.Iryna@vnu.edu.ua">Kashubiak.Iryna@vnu.edu.ua</a>
Дні занять	<a href="#">відповідно до розкладу</a>

## III. Опис освітнього компонента

### 1. Анотація

Силабус вибіркового освітнього компонента «Цифровий інструментарій майбутнього вчителя початкових класів» укладено з урахуванням можливості формування індивідуальної освітньої траєкторії здобувачів освіти першого (бакалаврського) рівня.

Під час вивчення освітнього компонента здобувачі вищої освіти ознайомляться з найпопулярнішими сервісами сьогодення, які стануть надійними цифровими помічниками у навчанні, професійному зростанні, допоможуть налагодити безпечну комунікацію між учасниками освітнього процесу та створити інтерактивне освітнє середовище.

### 2. Мета і завдання освітнього компонента

Мета освітнього компонента «Цифровий інструментарій майбутнього вчителя початкових класів» – сформувати у майбутніх учителів початкових класів цифрову компетентність шляхом удосконалення навичок цифрової освіти і цифрової грамотності, організації практичної діяльності з цифровими інструментами в освітньому процесі початкової школи.

Завдання ОК:

- розкрити актуальність проблеми використання цифрових сервісів у освітньому процесі початкової школи;
- визначити роль штучного інтелекту в процесі професійного розвитку вчителя;
- ознайомити здобувачів вищої освіти з особливостями використання, оновлення і проєктування цифрових навчальних матеріалів для молодших школярів;
- ознайомити майбутніх учителів початкових класів із теоретичними аспектами гейміфікації та освітніх ігор (типи, структура, методи застосування), а також психолого-

педагогічними аспектами їхнього впливу на здобувачів початкової освіти, зокрема етику використання в освітньому процесі, формування практичних навичок використання, створення та адаптації освітніх ігор та елементів гейміфікації для різних завдань;

- здійснити добір цифрових сервісів для використання у початкових класах ЗЗСО;
- удосконалювати вміння створення промптів із дотриманням етичних аспектів й принципів академічної доброчесності;
- розвивати в здобувачів вищої освіти практичні вміння моделювати систему навчальних завдань для молодших школярів із застосуванням цифрового контенту.

### 3. Soft skills:

- аналітичне та критичне мислення – вміння/здатність знаходити і структурувати матеріал, встановлювати взаємозв'язки між окремими елементами, визначати головну та другорядну інформацію;
- гнучкість і адаптивність – вміння аналізувати ситуацію, сприйнятливність, здатність змінити свою думку, вміння вчасно реагувати на нові виклики, вирішувати кризи, прогнозувати ситуації і швидко змінювати спектр завдань, вміння/здатність опанувати хмарні сервіси та інструменти віртуальної реальності в умовах технологічних змін, перетворюючи ІІІ на професійного асистента;
- креативність, оригінальність та ініціативність – здатність генерувати нестандартні ідеї та «упаковувати» знання у привабливі цифрові формати, варіативність мислення, свобода;
- уміння працювати в команді – налагоджувати ефективну співпрацю в групі, мікрогрупі для досягнення спільної мети;
- навички самоорганізації – вміння ефективно організувати свою роботу і розпоряджатися часом.

### 4. Структура освітнього компонента

Таблиця 2

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лекції	Практ.	Лабор.	Самост. робота	Конс.	*Методи навчання	**Форми, методи оцінювання/ Бали
<b>Змістовий модуль 1. Цифрові технології в системі початкової освіти</b>								
Тема 1. Цифрове середовище для навчання в закладі освіти. Онлайн-інструменти для колективної роботи здобувачів освіти	18	1			15	2	Б, РІД, ДМ, РМГ	УФО, МППВІР/ЗД
Тема 2. Електронний додаток до підручника: новий рівень цифрової взаємодії учасників освітнього процесу	20	1			17	2	Б, ПІІ, РІІ/К, РІД, РНМД, ДМ, РМГ	УФО, МППВІР/ЗД
Тема 3. Інтеграція штучного інтелекту в освітньому процесі: моделі та інструменти, промпти для генерації контенту	20		1		15	4	Б, ПС, ПІІ, РІІ/К, РІД, РЗ/К	ПІО, МППВІР/ЗД – 15 б.
Тема 4. Цифровий імідж педагога. Цифрові засоби	18		1		15	2	Б, РІД, ІІ, ТЗД	УФО, ПІО,

для представлення результатів професійної діяльності (портфоліо педагога, вчительські сайти, присутність у соцмережах)								МППВПР/ ЗД – 10 б.
<i>Разом за ЗМ 1</i>	<i>76</i>	<i>2</i>	<i>2</i>		<i>62</i>	<i>10</i>	<i>25 балів</i>	
<b>Змістовий модуль 2. Створення цифрового контенту для освітнього процесу в початкових класах</b>								
Тема 5. Робота з цифровим освітнім контентом: створення та адаптація матеріалів. Цифрові сервіси для створення мультимедійних презентацій, інфографіки, ментальних карт, інтерактивних плакатів, книг, онлайн-дошок	<i>18</i>	<i>1</i>			<i>15</i>	<i>2</i>	Б, РІД, РНМД, ДМ, РІВ, ТЗД	УФО, УЮ, МППВПР/ ЗД
Тема 6. Гейміфікація освітнього процесу в початкових класах. Ігрові середовища, платформи для створення ігрових вправ і завдань, коміксів, ребусів, кросвордів, інтерактивних флеш-карток, вебквестів тощо	<i>37</i>	<i>1</i>	<i>2</i>		<i>30</i>	<i>4</i>	Б, ПтІ, РІД, РНМД, ДМ, МД, КВ, ТЗД	ПЮ, Т, МППВПР/ ЗД – 25 б.
Тема 7. Цифровий інструментарій для зворотного зв'язку та оцінювання здобувачів освіти: цифрові сервіси для створення миттєвого опитування, тестів, інтерактивних аркушів	<i>19</i>		<i>2</i>		<i>15</i>	<i>2</i>	Б, ПтІ, РІД, ДМ, ВПР, МД	ПЮ, Т, МППВПР/ ЗД – 25 б.
<i>Разом за ЗМ 2</i>	<i>74</i>	<i>2</i>	<i>4</i>		<i>60</i>	<i>8</i>	<i>50 балів</i>	
<i>ІНДЗ</i>							<i>КВ – 25 балів</i>	
<b>Всього годин/Балів</b>	<b>150</b>	<b>4</b>	<b>6</b>		<b>122</b>	<b>18</b>	<b>100 балів</b>	

**\* Методи навчання**

Традиційні

за джерелом знань

– *словесні*: РП – розповідь, ПС – пояснення, Б – бесіда (ЕБ – евристична, РБ – репродуктивна, ВБ – вступна, ПтБ – поточна, ПдБ – підсумкова), І – інструктаж (ВІ – вступний, ПтІ – поточний, ПдІ – підсумковий), РП/К – робота з підручником/книгою, РІД – робота з інтернет-джерелами, РНМД – робота з навчально-методичними й науково-інформаційними джерелами;

– *наочні*: ІЛ – ілюстрування, ДМ – демонстрування, СП – спостереження, РІВ – робота з інструментами візуалізації (таблицями, схемами, інтелект-картами, інфографікою, картами часу і т. ін.);

– *практичні*: РЗ/К – розв’язування задач/кейсів, ВПР – вправи (РВПР – репродуктивні, ПВПР – продуктивні, КВПР – конструктивні), ДР – дослідні роботи, ТЗД – творчі завдання, НДЗД – науково-дослідні завдання, ЗВ – звіти.

**Інноваційні:** ДС – дискусія, ДБ – дебати, ПФ – портфоліо, МД – моделювання, МШ – мозковий штурм, НВ – навчаючи-вчуся, КМ – кейс-метод, ПР – проєкт, КВ – квест, вебквест, КБ – кубування за Б. Блумом, ДЩ – двосторонній щоденник, РМГ – робота в малих групах, МДН – методи дистанційного навчання, МЕН – методи електронного навчання, ММН – методи мобільного навчання, МЗН – методи змішаного навчання, МКН – методи кооперативного навчання.

**\*\* Форми оцінювання:** усна (У), письмова (П).

**\*\* Методи оцінювання:** УЮ/ПЮ – усне/письмове індивідуальне опитування, УФО/ПФО – усне/письмове фронтальне опитування, Т – тестування, МКР – модульна контрольна робота, МПК – метод програмованого контролю, МППВПР/ЗД – метод практичної перевірки вправ/завдань, МСК – метод самоконтролю, МСО – метод самооцінки.

#### IV. Політика освітнього компонента

##### Політика щодо оцінювання

Оцінювання знань здобувачів освіти з освітнього компонента здійснюється на основі результатів поточного контролю знань відповідно до [Положення про поточне та підсумкове оцінювання знань здобувачів освіти Волинського національного університету імені Лесі Українки](#), [Положення про електронний журнал успішності Волинського національного університету імені Лесі Українки](#).

Максимальна кількість балів, яку може набрати здобувач освіти за поточну навчальну діяльність з ОК, становить 100 балів.

Результати поточного контролю знань здобувачів освіти вносяться до електронного журналу успішності і сумуються під час виставлення підсумкового балу з ОК.

Максимальний бал за практичне заняття та ІНДЗ – 25. Результат самостійної роботи здобувачів освіти оцінюється на практичних заняттях із відповідної теми.

##### Оцінювання навчальних досягнень здобувачів освіти під час практичних занять

Таблиця 3

К-сть балів	Критерії оцінювання навчальних досягнень
21-25	Здобувач/здобувачка освіти у повному обсязі опанував/-ла цифровий інструментарій; творчо підходить до створення цифрового контенту, може адаптувати різні платформи та ресурси під потреби освітнього процесу; демонструє високий рівень володіння інструментами ІІІ, надає чіткий зворотний зв’язок. Здобувач/здобувачка дотримується принципів академічної доброчесності та цифрового етикету.
16-20	Здобувач/здобувачка освіти демонструє гарні навички володіння цифровими інструментами; вміє створювати гейміфіковані завдання, які підвищують мотивацію учнів, проте допускає незначні огріхи у візуалізації даних або текстовому наповненні, потребує додаткової підтримки. Здобувач/здобувачка дотримується принципів академічної доброчесності.
11-15	Здобувач/здобувачка освіти вміє використовувати базові функції цифрових інструментів, розуміє основи організації освітнього процесу в цифровому середовищі. Проте має труднощі зі створенням цифрового освітнього контенту, допускає помилки під час виконання завдань. Здобувач/здобувачка дотримується принципів академічної доброчесності.
6-10	Здобувач/здобувачка освіти знає базові функції окремих цифрових інструментів, але допускає численні помилки під час їх використання. Критичне оцінювання ІІІ-контенту обмежене, що ускладнює створення інтерактивного середовища. Здобувач/здобувачка порушує принципи академічної доброчесності.
1-5	Здобувач/здобувачка освіти демонструє недостатнє розуміння основних цифрових інструментів для освітнього процесу. Потребує повної підтримки від викладача під

	час виконання завдань. Відсутнє розуміння можливості використання ШІ-асистентів для створення цифрового контенту. Здобувач/здобувачка порушує принципи академічної доброчесності.
--	---

### Оцінювання індивідуального завдання здобувачів освіти

Таблиця 4

К-сть балів	Критерії оцінювання навчальних досягнень
7	Методична доцільність: завдання, тексти, інструкції та загальний сюжет вебквесту адаптовані для сприйняття здобувачами початкової освіти (зрозуміла лексика, ігрова форма), відповідають чинним Типовим освітнім програмам початкової освіти, сприяють розвитку наскрізних умінь та компетентностей; чітко визначені навчальні або виховні цілі вебквесту, навчальний предмет або інтегрований курс, якому відповідають завдання вебквесту, клас; зрозуміло, яких результатів досягнуть учні після його проходження.
7	Класична структура вебквесту: <ul style="list-style-type: none"> <li>– наявність захопливого та мотивуючого сюжету, який залучає учнів до гри;</li> <li>– наявність центрального завдання та етапів його виконання;</li> <li>– різноманітні завдання (не лише тести, а й творчі, пошукові, логічні вправи);</li> <li>– чіткі покрокові інструкції для учнів;</li> <li>– логічне завершення сюжету та похвала для дитини (сертифікат, медалька, добре слово);</li> <li>– наявність блоку для зворотного зв'язку або рефлексії від учнів (наприклад, інтерактивна дошка для вражень).</li> </ul>
7	Цифрова компетентність та технічна реалізація: <ul style="list-style-type: none"> <li>– доцільний вибір середовища для створення вебквесту (Google Sites, Genially, Canva тощо);</li> <li>– безпечні та перевірені посилання на зовнішні ресурси (наприклад, LearningApps, Wordwall, Google Forms);</li> <li>– коректне відображення всіх мультимедійних елементів, налаштовані права доступу (вебквест відкривається без вимоги авторизації, якщо це не передбачено «сценарієм»);</li> <li>– інтуїтивно зрозумілий інтерфейс (учень легко розуміє, куди натискати і як переходити між етапами вебквесту).</li> </ul>
2	Дизайн та ергономіка: естетичний та гармонійний дизайн, доречне використання кольорів, шрифтів та зображень, які не перевантажують дитячу психіку.
2	Оригінальність та креативність: нестандартна ідея, уникнення шаблонних сюжетів; квест вирізняється серед інших робіт.
Всього – 25 балів	

#### Політика щодо відвідування занять та термінів виконання завдань

Відвідування занять є обов'язковим компонентом навчання, що дає можливість отримати задекларовані загальні та фахові компетентності, вчасно та якісно виконати завдання.

Якщо здобувач/здобувачка освіти відсутній/-я з поважних причин, він/вона повинен/-на повідомити про це викладача і надати підтверджувальні документи пропущених занять. Здобувач/здобувачка освіти має право у день консультації викладача відпрацювати пропущені заняття та набрати ту кількість балів, яку було визначено на пропущені теми. Оцінки за відпрацьовані роботи викладач виставляє в електронний журнал успішності поруч з «н» (у колонку другої півпари).

#### Політика щодо перескладання

Перескладання будь-яких видів робіт, передбачених силабусом освітнього компонента, з метою підвищення підсумкової оцінки не дозволяється.

### **Політика щодо академічної доброчесності**

Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватися академічної доброчесності відповідно до норм загальнолюдських та європейських цінностей, Конституції України, Законів України «Про освіту», «Про вищу освіту», «Про наукову і науково-технічну діяльність», «Про авторське право і суміжні права», «Про запобігання корупції», Цивільного Кодексу України, Статуту Волинського національного університету імені Лесі Українки.

Дотримання академічної доброчесності здобувачами освіти передбачає:

- самостійне виконання завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання;

- посилення на джерела інформації у разі запозичень ідей, тверджень, відомостей;
- дотримання норм законодавства про авторське право.

Виявлення ознак академічної недоброчесності в письмовій роботі здобувача освіти є підставою для її незарахування, незалежно від масштабів плагіату чи обману. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. У випадку таких фактів – реагування відповідно до [Кодексу академічної доброчесності Волинського національного університету імені Лесі Українки](#).

### **V. Підсумковий контроль**

Залік викладач виставляє за результатами поточної роботи на підставі результатів виконання всіх видів запланованої навчальної роботи протягом семестру: аудиторної роботи під час лекційних і практичних занять, самостійної роботи.

По завершенню семестру за день до заліку (відповідно до затвердженого розкладу) викладач повинен завершити електронний журнал з освітнього компоненту. У вкладці «Семестрові підсумки» відобразатимуться загальні бали за освітній компонент (ПтК, шкала від 0 до 100 балів). Мінімальна позитивна кількість балів – 60.

У випадку, якщо здобувач освіти набрав менше ніж 60 балів, він складає залік під час ліквідації академічної заборгованості. У цьому випадку бали, набрані під час поточного оцінювання, анулюються. Максимальна кількість балів під час ліквідації академічної заборгованості з заліку – 100.

Повторне складання заліків допускається не більше як два рази: один раз – викладачеві, другий – комісії, яку створює декан факультету.

#### **Перелік питань до заліку**

1. Мережевий етикет. Основні правила нетикету.
2. Поняття дистанційного та змішаного навчання.
3. Види дистанційного навчання: синхронний та асинхронний режими.
4. Змішане навчання. Моделі змішаного навчання.
5. Організація освітнього процесу з використанням технологій дистанційного та змішаного навчання.
6. Онлайн-платформи та інструменти для організації дистанційного та змішаного навчання.
7. Zoom, Google Meet: особливості організації відеоконференцій.
8. Ефективний зворотний зв'язок. Використання цифрових інструментів.
9. Ресурси для навчання дітей інформаційній гігієні та кібербезпеці.
10. Особливості роботи з е-додатками до підручників.
11. Сервіси генеративного штучного інтелекту, їх призначення.
12. Можливості та перспективи використання ШІ в початковій освіті.
13. Етичні аспекти та ризики використання ШІ в освітньому процесі.
14. Правила формулювання запитів (промптів) для досягнення бажаного результату.
15. Онлайн-сервіси ШІ для планування уроків.

16. Онлайн-сервіси ШІ для автоматизованої перевірки завдань.
17. Хмарні сервіси Google. Можливості сервісів Google Диск, Google Документи, Google Презентації, Google Таблиці, Google Форми, Google Календар, Google Keep, Google Сайти, Google Meet, Google Академія.
18. Сервіс Padlet: особливості використання у навчанні.
19. Сервіс Canva як інструмент креативного навчання.
20. Переваги застосування сервісу Grammarly.
21. Інтерактивні онлайн-ресурси та застосунки для створення візуальних матеріалів.
22. Особливості створення і застосування мультимедійних презентацій в освітньому процесі.
23. Особливості створення і застосування інфографіки в освітньому процесі.
24. Сервіси для створення ментальних карт.
25. Інтерактивні плакати, як засоби візуалізації навчального матеріалу.
26. Онлайн-ресурси та застосунки для створення інтерактивних книг.
27. Сервіси для створення хмар ключових слів.
28. Гейміфікація освітнього процесу. Платформи для організації гейміфікованого навчання.
29. Інтерактивні ігри, платформи для організації ігрового навчання.
30. Ресурси для створення ігор.
31. Інтерактивні ігри у редакторі Canva.
32. Створення коміксів та використання сторітеллінгу на уроках у початковій школі.
33. Особливості створення і застосування ребусів, кросвордів в освітньому процесі.
34. Флешкартки: особливості створення і використання у навчанні.
35. Створення веб-квестів для учнів початкових класів. Етапи підготовки, програмне забезпечення реалізації розробленого вебквесту.
36. Мистецтво зворотного зв'язку. Інструменти формувального оцінювання. Методичні засади створення тестів, інтерактивних аркушів, інтерактивних флеш карток.
37. Сервіси для організації миттєвого опитування.
38. Особливості створення і застосування інтерактивних аркушів.
39. Розробка онлайн-тестів.
40. Онлайн-інструменти для об'єднання учнів у команди.

## VI. Шкала оцінювання знань здобувачів освіти з освітнього компонента

Таблиця 5

Оцінка в балах	Лінгвістична оцінка
90–100	Зараховано
82–89	
75–81	
67–74	
60–66	
1–59	Незараховано (необхідне перескладання)

## VII. Рекомендована література та інтернет-ресурси

## Основна

1. Близнюк Т. Цифрові інструменти для онлайн і офлайн навчання: навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ : Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника, 2021. 64 с.
2. Доценко С. О., Ворожбіт-Горбатюк В. В., Собченко Т. М. Онлайн-безпека учасників освітнього процесу в умовах дистанційного і змішаного навчання : навч.-метод. посіб. Харків : Вид-во «Ранок», 2021. 192 с.
3. Електронні версії **чинних підручників/навчальних посібників для початкових класів**.
4. Концепція створення освітніх онлайн-ресурсів для дітей молодшого шкільного віку. URL : <https://uied.org.ua/wp-content/uploads/2022/09/vsho-konczepczyia.pdf?fbclid=IwAR0jKuWqd9QW-Ziv7oReiEDrmsFdRq77pobwudrzaZGtRUQ4r3cF-Hv6O7s>
5. Малихін О., Ліпчевська І. Педагогічна майстерність учителя початкових класів: візуалізація навчальної інформації в початковій школі : методичний посібник. Київ : «Видавництво Людмила», 2023. 74 с.
6. Трипольська О. О., Блізнякова О. А., Вовк О. В. та ін. Нова українська школа: організація дистанційного і змішаного навчання у початковій школі : навч.-метод. посіб. Харків : Вид-во «Ранок», 2021. 208 с.
7. Цифровий учитель : Путівник для професійного зростання / укладачі: Ю. Ковальчук, І. Круть, О. Федоренко. Київ : ЮНЕСКО, 2024. 88 с.
8. Штучний інтелект – асистент сучасного вчителя : навч. посіб. / [Доценко С. О., Ворожбіт-Горбатюк В. В., Собченко Т. М., Корнієнко М. М.]. – Харків : Вид-во «Ранок», 2025. 176 с.
9. Штучний інтелект в освітніх галузях (мовно-літературна та математична освітні галузі) : навч.-метод. посіб. для здобувачів першого (бакалавр.), другого (магістер.) рівнів вищ. пед. освіти, наук.-пед. працівників закл. вищ. пед. освіти та пед. кадрів закл. заг. серед. освіти / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди; [уклад.: Т. М. Собченко, С. О. Доценко, А. В. Боярська-Хоменко]. Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2023. Ч. 1. 76 с. URL : <https://dspace.hnpu.edu.ua/items/e2c13b21-1471-4cd7-84ee-ac36e0455f6c>

## Додаткова

1. Вивчаю – не чекаю : Посібник до гри для українських вчителів. Київ, 2022. 38 с.
2. Використання вчителями сервісів штучного інтелекту у навчанні природничо-математичних предметів у закладах загальної середньої освіти : метод. рекомендації. / За ред. Коваленко В. В., Мар'єнко М. В. Київ : ЦО НАПН України, 2024. 71 с.
3. Дистанційне та змішане навчання в школі. Путівник / Упоряд. Воротникова І.П. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка. 2020. 48 с.
4. Кашуб'як І. О. Дистанційне навчання в освітньому процесі початкової школи. *Collection of theses of scientific and methodical reports of scientific and pedagogical internship*. North University Centre of Baia Mare, Romania. 2022, May 16 – June 30. С. 23–26.
5. Кашуб'як І. Інтелект-карти як засіб формування математичної компетентності здобувачів початкової освіти. *Acta Paedagogica Volynienses*. 2022. Вип. 3. С. 44–53.
6. Кашуб'як І. О. Онлайн-інструменти як засіб професійної підготовки майбутніх вчителів початкових класів до вивчення задач. *Молодь і освіта в умовах викликів XXI століття*: українсько-польський збірник матеріалів Міжнародного круглого столу, м. Івано-Франківськ, 30 травня 2023 р. Івано-Франківськ : Супрун В.П., 2023. С. 84 – 88.
7. Кашуб'як І. Формування обчислювальних навичок здобувачів початкової освіти: практичні аспекти застосування сучасних онлайн-інструментів. *Актуальні проблеми формування творчої особистості педагога в контексті наступності дошкільної та початкової освіти*: збірник матеріалів VI Міжнародної науково-практичної Інтернет-

конференції (Вінниця, ВДПУ імені Михайла Коцюбинського, 6-7 липня 2022 р.) Вінниця: ТОВ «Меркьюрі- Поділля, 2022. Вип. 11. С. 212–215.

8. Лисогор Л., Берендєєв С., Косенчук Ю. Використання електронних освітніх матеріалів у освітньому процесі: сучасні підходи і технології Нової української школи. Випуск 1 : Навчально-методичний посібник. Київ, 2023. 117 с.

9. Методичні матеріали з організації дистанційного та змішаного навчання на базі Всеукраїнської школи онлайн / О. Питюр. Київ, 2022. 26 с.

10. Перелік навчальних програм, підручників та навчально-методичних посібників, рекомендованих МОН України для використання у початкових класах закладів загальної середньої освіти з навчанням українською мовою (2025/2026 н. р.). URL : <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1KNxK-QSjxSFmexcGOP9irYw-ufgbWfiQbajDldiLNvQ/edit?gid=1870606315#gid=1870606315>

11. Положення про дистанційну форму здобуття повної загальної середньої освіти. ЗАТВЕРДЖЕНО. Наказ Міністерства освіти і науки України від 08.09.2020 № 1115 (із змінами, внесеними згідно з Наказом Міністерства освіти і науки від 05.09.2025 № 1213). URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0941-20#n22>

12. Про затвердження Державного стандарту початкової освіти : Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 (у редакції постанови Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898). URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF>

13. Про затвердження методичних рекомендацій щодо оцінювання результатів навчання учнів 1–4 класів закладів загальної середньої освіти : Наказ МОН України від 13.07.2021 р. № 813. URL : <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-zatverdzhennya-metodichnih-rekomendacij-shodo-ocinyuvannya-rezultativ-navchannya-uchniv-1-4-klasiv-zakladiv-zagalnoyi-serednoyi-osviti>

14. Про затвердження Типового переліку засобів навчання та обладнання для навчальних кабінетів початкової школи : Наказ МОН України від 07.02.2020 р. № 143. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0258-20#Text>

15. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. 1-2 клас. ЗАТВЕРДЖЕНО. Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743-22. URL : <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.1-2.Savchenko.pdf>

16. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Шияна Р. Б. 1-2 клас. ЗАТВЕРДЖЕНО. Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743-22. URL : <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.1-2.Shyyan.pdf>

17. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Савченко О. Я. 3-4 клас. ЗАТВЕРДЖЕНО. Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743-22. URL : <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Savchenko.pdf>

18. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Шияна Р. Б. 3-4 клас. ЗАТВЕРДЖЕНО. Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743-22. URL : <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-1-4-klas/2022/08/15/Typova.osvitnya.prohrama.1-4/Typova.osvitnya.prohrama.3-4.Shyyan.pdf>

19. Шабала Ю. А. Особистий брендбук педагога : методичний poradnik. Київ. ДЗВО «Університет менеджменту освіти» НАПН України, 2024. 40 с.

**Цифрова «аптечка» майбутнього вчителя початкових класів  
(реєстр стартових сторінок цифрового інструментарію)**

Віртуальні дошки для командної роботи, інтерактивні плакати	<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a> <a href="https://miro.com/">https://miro.com/</a> <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a> <a href="https://www.thinglink.com/">https://www.thinglink.com/</a> <a href="https://genially.com/">https://genially.com/</a>
Гейміфіковані платформи для навчання	<a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a> <a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a> <a href="https://www.classtime.com/uk">https://www.classtime.com/uk</a> <a href="https://www.classdojo.com/uk-ua/">https://www.classdojo.com/uk-ua/</a> <a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.net/</a>
Ігрові майданчики, інтерактивні симуляції	<a href="https://polypad.amplify.com/uk/">https://polypad.amplify.com/uk/</a> <a href="https://phet.colorado.edu/uk/">https://phet.colorado.edu/uk/</a>
Сервіси для організації миттєвого опитування	<a href="https://answergarden.ch/create/">https://answergarden.ch/create/</a> <a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>
Генератори випадкових імен, назв, чисел, інструменти для об'єднання здобувачів освіти в команди	<a href="https://wheelofnames.com/uk">https://wheelofnames.com/uk</a> <a href="https://grouper.school/classes">https://grouper.school/classes</a>
Робочі аркуші	<a href="https://www.liveworksheets.com/">https://www.liveworksheets.com/</a> <a href="https://app.wizer.me">https://app.wizer.me</a>
Інструменти для створення візуального контенту	<a href="https://www.google.com/maps/about/mymaps/">https://www.google.com/maps/about/mymaps/</a> <a href="https://timeline.knightlab.com/">https://timeline.knightlab.com/</a> <a href="https://www.mindmeister.com/">https://www.mindmeister.com/</a> <a href="https://www.wisemapping.com/en">https://www.wisemapping.com/en</a> <a href="https://www.jigsawplanet.com/">https://www.jigsawplanet.com/</a>
Ресурси штучного інтелекту для педагогів	<a href="https://chatgpt.com/">https://chatgpt.com/</a> <a href="https://claude.ai/">https://claude.ai/</a> <a href="https://gemini.google.com/">https://gemini.google.com/</a> <a href="https://notebooklm.google.com/">https://notebooklm.google.com/</a> <a href="https://copilot.microsoft.com/">https://copilot.microsoft.com/</a> <a href="https://www.magicschool.ai/">https://www.magicschool.ai/</a> <a href="https://gamma.app/">https://gamma.app/</a> <a href="https://easy-peasy.ai/templates/eli5">https://easy-peasy.ai/templates/eli5</a> <a href="https://web.diffit.me/">https://web.diffit.me/</a> <a href="https://grok.com/">https://grok.com/</a>
Електронні додатки до підручників / навчальних посібників для початкових класів	<a href="https://ua.izzi.digital/#/">https://ua.izzi.digital/#/</a> <a href="https://bohdan-books.com/collections/edu/">https://bohdan-books.com/collections/edu/</a> <a href="http://autta.org.ua/ua/resources">http://autta.org.ua/ua/resources</a> <a href="https://formula.education/">https://formula.education/</a> <a href="https://www.geneza.ua/ebooks">https://www.geneza.ua/ebooks</a> <a href="https://e-dodatok.pp-books.com.ua/">https://e-dodatok.pp-books.com.ua/</a> <a href="https://faino.school/">https://faino.school/</a> <a href="https://www.e-litera.com.ua/">https://www.e-litera.com.ua/</a> <a href="https://e-gramota.com.ua/instruction">https://e-gramota.com.ua/instruction</a> <a href="https://ua.mozaweb.com/uk/index.php">https://ua.mozaweb.com/uk/index.php</a>