

**Міністерство освіти і науки України  
Волинський національний університет імені Лесі Українки  
Факультет філології та журналістики  
Кафедра історії та культури української мови**

**СИЛАБУС**

**вибіркового освітнього компонента**

**ЦИФРОВИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ  
СУЧАСНОГО ФІЛОЛОГА**

**підготовки здобувачів освіти  
першого (бакалаврського) рівня**

Луцьк – 2026

**Силабус освітнього компонента «Цифровий інструментарій сучасного філолога» підготовки бакалавра. 10 с.**

**Розробник:**

Тарасюк Т. М., доцент кафедри історії та культури української мови, кандидат філологічних наук, доцент.

**Погоджено**

Гарант освітньо-професійної програми

Силабус освітнього компонента затверджено на засіданні кафедри історії та культури української мови.

Протокол № 7 від 14 січня 2026 року.

Завідувач кафедри:



доц. Ірина ЛЕВЧУК

## I. Опис освітнього компонента

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма навчання	бакалавр	Вибірковий
Кількість годин / кредитів 150 / 5		Рік навчання 4
ІНДЗ: немає		Семестр 8
		Лекції 10 год
		Практичні 20 год
		Самостійна робота 110 год
		Консультації 10 год
Мова навчання		Форма контролю залік
		українська

## II. Інформація про викладача

Тарасюк Тетяна Миколаївна

кандидат філологічних наук, доцент

доцент кафедри історії та культури української мови

0951585471; [tarasiuk.tania@vnu.edu.ua](mailto:tarasiuk.tania@vnu.edu.ua)

Дні занять: відповідно до розкладу <http://194.44.187.20/cgi-bin/timetable.cgi?n=700>

## III. Опис освітнього компонента

### 1. Анотація

Силабус вибіркового освітнього компонента «Цифровий інструментарій сучасного філолога» складено з урахуванням можливості формування індивідуальної освітньої траєкторії здобувачів освіти першого (бакалаврського) рівня вищої освіти. Запропонований освітній компонент спрямований на перетворення філолога з пасивного користувача інтернету на професійного менеджера цифрової інформації. Навчальна програма охоплює роботу з електронними словниками, лінгвістичними корпусами та великими масивами даних для проведення точних наукових досліджень. Особлива увага приділяється цифровій лінгводидактиці, де філологі-педагоги вчать гейміфікувати освітній процес за допомогою віртуальних дощок, квестів та інтерактивних мап. Студенти опановують штучний інтелект для автоматизації рутини та створення якісного контенту, а також вчать популяризувати культуру через подкасти й соціальні мережі. Окремий блок присвячено кібербезпеці, професійній етиці в мережі та розвитку особистого бренду сучасного дослідника або вчителя.

### 2. Мета і завдання освітнього компонента

Метою вивчення дисципліни є формування у здобувачів вищої освіти комплексу теоретичних знань та практичних навичок щодо застосування інструментарію цифрового середовища у науково-дослідній та

лінгводидактичній діяльності. Освітній компонент спрямований на професійну трансформацію інформаційної компетентності філолога: від репродуктивного пошуку відомостей до фахового управління контентом на основі сучасних веб-технологій та систем штучного інтелекту.

Завдання вивчення освітнього компонента:

- опанувати професійний інструментарій, що включає інтегровані лексикографічні системи та цифрові бібліотечні фонди;
- ознайомитися з інструментарієм аналізу великих масивів даних для здійснення атрибутції текстів та моніторингу динаміки мовних одиниць;
- навчитися використовувати хмарні технології та віртуальні середовища для створення візуальних конспектів і ментальних карт;
- опанувати сервіси гейміфікації та веб-квестів для трансформації праці педагога в сучасних закладах загальної та вищої освіти;
- оволодіти мистецтвом Prompt Engineering для використання штучного інтелекту як асистента у лінгвістичному аналізі та генерації навчальних завдань;
- сформувати навички створення мультимедійних проєктів, зокрема подкастів, буктрейлерів та інтерактивних літературних мап;
- ознайомитися з технологіями оцифрування стародруків та методів збереження культурної спадщини в епоху Web 3.0;
- розбудувати власну професійну репутацію та опанувати етику цифрового спілкування в інтернет-просторі.

### **3. Soft skills**

- критичне мислення та управління інформацією. Курс навчає переходити від простого «гугління» до професійного володіння інструментарієм і керування даними;
- креативність та інноваційність. Розробка ігрових квестів, створення буктрейлерів, цифрових коміксів та подкастів стимулює здатність генерувати нестандартні ідеї та «упаковувати» філологічні знання у привабливі цифрові формати;
- комунікативність та цифрова етика. Формування навичок професійного спілкування в мережі (нетикету) та ведення науково-популярних блогів у соціальних мережах розвиває здатність ефективно взаємодіяти з різними аудиторіями та популяризувати українську культуру;
- адаптивність та технологічна гнучкість. Робота зі штучним інтелектом, опанування хмарних сервісів та інструментів віртуальної реальності готує фахівця до швидкої адаптації в умовах технологічних змін, перетворюючи ІІІ на професійного асистента;
- управління інформацією та часом. Через автоматизацію рутинних завдань за допомогою штучного інтелекту та професійних сервісів, що дозволяє зосередитися на стратегічній творчій роботі;
- Self-management та особистий брендинг. Студенти вчаться розбудовувати власний бренд як вчителя чи науковця, захищати авторські

права на свої цифрові розробки та самостійно організовувати наукову діяльність за допомогою цифрових інструментів автоматизації.

#### 4. Структура освітнього компонента

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	Усього	у тому числі				Бали
		Лек.	Практ.	Конс.	Сам. роб.	
1	2	3	4	5	6	7
<b>Змістовий модуль 1. Професійні онлайн-інструменти</b>						
Тема 1. <b>Філолог в епоху Web 3.0:</b> від споживання контенту до професійного керування інформацією	6	2			4	
Тема 2. <b>Інтегровані лексикографічні системи:</b> практична робота з порталом «Словники України» online, сучасним корпусом СУМ-20 та ресурсом R2U (архівні словники 1920-30-х років).	10		2	1	7	ІНДЗ/ІРС 10
Тема 3. <b>Корпусна лінгвістика:</b> використання ГРАК (Генерального регіонального анотованого корпусу української мови) для наукових досліджень, перевірки слововживання, аналізу великих масивів даних та атрибуції анонімних текстів.	10	2		1	7	
Тема 4. <b>Цифрова бібліографія:</b> робота з Google Scholar, наукометричними базами та інструментами автоматизації посилань.	10	2		1	7	
Тема 5. <b>Електронні бібліотеки та архіви:</b> робота з фондами «Чтиво», «УкрЛіб», цифровою бібліотекою НБУВ та міжнародними архівами (Project Gutenberg та Archive.org.).	10		2	1	7	ІНДЗ/ІРС РМГ 10
<b>Разом за змістовим модулем 1</b>	<b>46</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>32</b>	<b>20</b>
<b>Змістовий модуль 2. Хмарні технології та гейміфікація у роботі філолога</b>						
Тема 6. <b>Віртуальні середовища:</b> створення візуальних конспектів та ментальних карт у Miro, Padlet та Canva, NotebookLM.	10		2		8	ІНДЗ/ІРС РМГ 10
Тема 7. <b>Цифрова лінгводидактика:</b> розробка інтерактивних вправ, квізів та квестів на платформах Wordwall,	11		2	1	8	ІНДЗ/ІРС 10

LearningApps чи Kahoot.						
Тема 8. <b>Інноваційні моделі:</b> створення інтерактивних підручників та використання VR/AR-технологій для візуалізації художніх світів.	11		2	1	8	ІНДЗ/ІРС 10
Тема 9. <b>Картографування та таймлайни:</b> побудова хронологічних ланцюжків у TimelineJS та створення інтерактивних карт життя письменників або подорожей героїв через StoryMaps.	11		2	1	8	ІНДЗ/ІРС РК 10
Тема 10. <b>Мультимедійні проєкти:</b> інтерпретація класики через подкасти, буктрейлери, цифрові комікси та віртуальні екскурсії.	10		2		8	ІНДЗ/ІРС РМГ, РК 10
Тема 11. <b>Збереження спадщини:</b> технології оцифрування стародруків, створення мультимедійних літературних музеїв та робота з хмарними сховищами даних.	10	2			8	
<b>Разом за змістовим модулем 2</b>	<b>63</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>48</b>	<b>50</b>
<b>Змістовий модуль 3. Генеративні технології та цифрова присутність філолога</b>						
Тема 12. <b>Prompt Engineering для філолога:</b> мистецтво створення запитів для лінгвістичного аналізу, генерації навчальних вправ, написання відгуків чи порівняння перекладів.	11		2	1	8	ІНДЗ/ІРС 10
Тема 13. <b>Візуалізація та автоматизація:</b> використання нейромереж (Midjourney, DALL-E) для створення ілюстрацій до творів, генерація ідей для творчих і наукових проєктів та автоматизована перевірка граматики.	11		2	1	8	ІНДЗ/ІРС РК 10
Тема 14. <b>Контент-мейкінг:</b> створення вірального контенту для соціальних мереж, ведення професійних блогів та освітніх каналів для популяризації української культури.	9		2		7	ІНДЗ/ІРС РМГ 10
Тема 15. <b>Безпека та етика:</b> кібербезпека, захист авторських прав, критичне оцінювання AI-контенту та культура цифрового спілкування (нетикет).	10	2		1	7	

Разом за змістовим модулем 3	41	2	6	3	30	30
Усього годин / балів	150	10	20	10	110	100

#### IV. Правила вивчення освітнього компонента

##### ✓ щодо термінів виконання робіт та перескладання

Роботи, подані поза встановленими термінами без поважних причин, не зараховуватимуться. Якщо здобувач освіти був відсутній на очному занятті через поважні причини, а ними можуть бути хвороба (довідка від сімейного лікаря), участь у змаганнях чи тренувальних зборах, наукових заходах, олімпіадах і конкурсах тощо (офіційний виклик із резолюцією декана), працевлаштування (довідка з місця праці), то він повинен повідомити про це викладача і надати підтверджувальні документи пропущених занять. Після згоди викладача відпрацювати практичне заняття можна в дистанційному режимі на платформі Moodle, де розміщений електронний курс, або в дні консультацій протягом двох тижнів після виходу на навчання.

Будь-які суперечливі ситуації у спілкуванні учасників освітнього процесу регулюються Положенням про порядок і процедури вирішення конфліктних ситуацій у Волинському національному університеті імені Лесі Українки.

##### ✓ щодо академічної доброчесності

Здобувачі вищої освіти зобов'язуються 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 видавничу справу», «Про запобігання корупції», Етичного кодексу Вченого України, Статуту Волинського національного університету імені Лесі Українки, Кодексу академічної доброчесності, Положення про систему запобігання та виявлення академічного плагіату в університеті, зокрема

- не толерувати плагіат, списування, неправомірне використання чужих напрацювань;
- використовувати у навчальній або дослідницькій діяльності лише перевірені та достовірні джерела інформації та грамотно посилатися на них;
- подавати на оцінювання лише самостійно виконану роботу, що не є запозиченою або переробленою з іншої, виконаної іншими особами.

Усі письмові роботи та цифрові проєкти повинні бути результатом власної праці здобувача з дотриманням норм авторського права. Під час використання інструментів штучного інтелекту (AI) для генерації вправ чи стилістичного аналізу студенти зобов'язані критично оцінювати отриманий контент та посилатися на використані нейромережі.

##### ✓ щодо відвідування

Відвідування лекційних та практичних занять є обов'язковим компонентом навчання, оскільки курс передбачає опанування специфічного цифрового

інструментарію (ГРАК, СУМ-20, Miro, StoryMaps) у реальному часі. Систематичне невідвідування занять без пояснень може стати підставою для недопуску до захисту фінального творчого проекту.

За умови несприятливих обставин (наприклад, складна чи загрозна епідеміологічна ситуація в країні, воєнний стан) навчання відбуватиметься в дистанційній чи змішаній формі із використанням дистанційних (або онлайн) технологій відповідно до Рекомендацій МОН щодо впровадження змішаного навчання у закладах фахової передвищої та вищої освіти та Положення про дистанційне навчання у Волинському національному університеті імені Лесі Українки на платформі дистанційного навчання Волинського національного університету імені Лесі Українки (<https://moodle.vnu.edu.ua/> → факультет філології та журналістики → кафедра історії та культури української мови → Цифровий інструментарій сучасного філолога).

✓ **щодо визнання результатів навчання, отриманих у формальній, неформальній та інформальній освіті**

Здобувачі мають право на визнання результатів навчання, отриманих шляхом неформальної або інформальної освіти, зокрема через проходження сертифікованих курсів на платформах Coursera, EdEra, Prometheus тощо. Перезарахуванню можуть підлягати окремі теми або модулі, якщо зміст отриманих сертифікатів відповідає тематиці курсу. Процедура визнання здійснюється згідно з Положенням про порядок визнання результатів навчання, отриманих у неформальній та інформальній освіті у ВНУ імені Лесі Українки, на підставі заяви студента та відповідного підтвердження.

✓ **щодо цифрової безпеки та нетикету**

Під час дистанційного навчання та комунікації в межах курсу студенти повинні дотримуватися культури цифрового спілкування (нетикету). Опанування курсу передбачає дотримання правил кібербезпеки та захисту персональних даних при роботі з хмарними сховищами та соціальними мережами.

## **V. Підсумковий контроль**

Підсумковий контроль із вибіркового освітнього компонента здійснюється у формі заліку. Оцінювання знань здобувачів базується на результатах поточного контролю за виконання всіх видів робіт, передбачених силабусом, що в сумі становить 100 балів. Результат вважається позитивним («Зараховано»), якщо студент набрав від 60 до 100 балів; у випадку отримання менше ніж 60 балів виставляється «Незараховано» з обов'язковим перескладанням.

### **Розподіл балів та критерії оцінювання результатів навчання**

Критерії оцінювання знань та вмінь здобувачів освіти на практичних заняттях:

– 9–10 балів (відмінно): здобувач у повному обсязі опанував цифровий інструментарій; самостійно виконав складне лінгвістичне дослідження або створив інтерактивний продукт без технічних і фактичних помилок. Дотримано норм академічної доброчесності та цифрового етикету. Продемонстровано високий рівень креативності при використанні ШІ.

– 7–8 балів (добре): Завдання виконано правильно, студент орієнтується в ресурсах, які вивчає, проте допущено незначні огріхи у візуалізації даних або оформленні цифрової бібліографії.

– 4–6 балів (задовільно): робота виконана фрагментарно; здобувач має труднощі з виконанням завдань; філологічний аналіз поверховий.

– 0–3 бали (незадовільно): завдання не виконане або виявлено ознаки неоформленого запозичення чужих результатів; критичне оцінювання AI-контенту відсутнє.

### Шкала оцінювання знань здобувачів освіти

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

## VII. Рекомендована література та інтернет-ресурси

### Реєстр стартових сторінок цифрового інструментарію філолога

#### Модуль 1. Професійні онлайн-інструменти (Лексикографія та корпуси)

- Портал «Словники України» online — [lcorp.ulif.org.ua](http://lcorp.ulif.org.ua).
- Словник української мови (СУМ-20) — [sum20.com.ua](http://sum20.com.ua).
- R2U (Архівні словники 20–30-х років) — [r2u.org.ua](http://r2u.org.ua).
- ГРАК (Генеральний регіональний анотований корпус української мови) — [uacorporus.org](http://uacorporus.org).
- Google Scholar (Пошук наукових публікацій) — [scholar.google.com.ua](http://scholar.google.com.ua).
- Електронна бібліотека «Чтиво» — [chtyvo.org.ua](http://chtyvo.org.ua).
- Цифрова бібліотека «УкрЛіб» — [ukrlib.com.ua](http://ukrlib.com.ua).

#### Модуль 2. Хмарні технології та гейміфікація

- Miro (Віртуальна дошка для командної роботи) — [miro.com](http://miro.com).
- Padlet (Інтерактивні стіни оголошень) — [padlet.com](http://padlet.com).
- Canva (Графічний дизайн та презентації) — [canva.com](http://canva.com).
- NotebookLM (Інтелектуальні нотатки) — [notebooklm.google.com](http://notebooklm.google.com).
- Wordwall (Інтерактивні вправи та ігри) — [wordwall.net](http://wordwall.net).
- LearningApps (Конструктор мультимедійних вправ) — [learningapps.org](http://learningapps.org).

- Kahoot! (Навчальні вікторини) — [kahoot.com](https://kahoot.com).

#### Модуль 3. Штучний інтелект (AI)

- ChatGPT (Генерація текстів та аналіз) — [chatgpt.com](https://chatgpt.com).
- Midjourney (Генерація зображень) — [midjourney.com](https://midjourney.com).
- NotebookLM (Інструмент для дослідження і навчання) — <https://notebooklm.google/>
- DALL-E (Візуалізація літературних образів) — [openai.com/dall-e-3](https://openai.com/dall-e-3).
- DeepL Translate (Переклад текстів) — <https://www.deepl.com/uk/translator>

#### Модуль 4. Цифрова візуалізація та картографування

- TimelineJS (Створення інтерактивних часових шкал) — [timeline.knightlab.com](https://timeline.knightlab.com).
- StoryMaps (Інтерактивні літературні мапи) — [storymaps.arcgis.com](https://storymaps.arcgis.com).

#### Модуль 5. Комунікація та медіаосвіта

- Платформа Moodle ВНУ імені Лесі Українки — [moodle.vnu.edu.ua](https://moodle.vnu.edu.ua).