



Інститут цифровізації освіти

НАПН України

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ ДЛЯ РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВЧИТЕЛІВ

Методичні рекомендації

Київ 2025



УДК 37.091.3:004.738.5:005.961](075.8)

Схвалено рішенням Вченої ради Інституту цифровізації освіти НАПН України (Протокол № 4 від 10 березня 2025 р.)

Рецензенти:

Лещенко М.П. – доктор педагогічних наук, професор, провідний науковий співробітник відділу компаративістики інформаційно-освітніх інновацій Інституту цифровізації освіти НАПН України

Іванова С.М. – кандидат педагогічних наук, старший дослідник, завідувачка відділом відкритих освітньо-наукових інформаційних систем Інституту цифровізації освіти НАПН України

Наукова редакція: *Овчарук О.В.* – доктор педагогічних наук, професор

К72 Використання цифрових ресурсів для розвитку підприємницької компетентності вчителів: методичні рекомендації /О.Є.Кравчина/ - К. : ІЦО НАПН України. 2025. 73 с.

Методичні рекомендації присвячені питанням розвитку підприємницької компетентності вчителів та використанню цифрових освітніх ресурсів. Побудовані на тематиці навчальних модулів, що присвячені методичним засадам використання цифрових технологій для розвитку підприємницької компетентності, створення комп'ютерно орієнтованого навчального середовища. Подано пояснювальну записку, календарно-тематичне планування. Дібрано практичні вправи, теми занять та проєктів, спрямованих на розвиток підприємницької компетентності вчителя, які можуть бути використані у системі післядипломної педагогічної освіти та закладах вищої педагогічної освіти, а також методистами, вчителями та широким колом зацікавлених осіб.

DOI 10.33407/lib.NAES.id/746312

© Кравчина О.Є. 2025

© Інститут цифровізації освіти НАПН України 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
I. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА.....	4
КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧНЕ ПЛАНУВАННЯ	6
«Використання цифрових ресурсів для розвитку підприємницької компетентності вчителів»	6
МОДУЛЬ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВЧИТЕЛЯ	8
1.1. Підприємницька компетентність вчителя: складники та значення для вчителя	8
1.2. Цифрові технології як інструмент розвитку ініціативності та креативності	11
1.3. Аналіз цифрових ресурсів для розробки освітніх проєктів	14
МОДУЛЬ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЧЕРЕЗ ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ У КОНС.....	19
2.1. Цифрові інструменти для прояву ініціативності та командної роботи	19
2.2. Креативність у створенні освітнього контенту	25
2.3. Проєктне мислення та цифровий менеджмент.....	29
МОДУЛЬ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ ПІДПРИЄМНИЦЬКИХ ІНІЦІАТИВ ВЧИТЕЛЯ ЧЕРЕЗ ОСВІТНІ ПРОЄКТИ	40
3.1. Розробка освітнього проєкту.....	40
3.2. Формування цифрового портфоліо вчителя як інструменту підприємницької діяльності	46
3.3. Презентація та захист проєктів	55
МОДУЛЬ 4. ПІДСУМКОВЕ ОЦІНЮВАННЯ ТА РЕФЛЕКСІЯ ЩОДО СФОРМОВАНOSTІ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВЧИТЕЛЯ	58
4.1. Самооцінювання підприємницької компетентності вчителя.....	58
4.2. Рефлексія та стратегії розвитку	60
Додаток 1.....	67
Додаток 2.....	72

ВСТУП

Сучасна система освіти перебуває в умовах активної цифрової трансформації, що зумовлює необхідність адаптуватися вчителям до життя та праці в інформаційному суспільстві. Ключовим напрямом професійного розвитку вчителів є формування підприємницької компетентності, що охоплює ініціативність, креативність, проєктне мислення, здатність до ефективного управління ресурсами та прийняття рішень в умовах невизначеності (карантин, військовий стан, післявоєнне відродження). Ця компетентність набуває особливого значення в контексті післядипломної педагогічної освіти, де вчителі не лише засвоюють нові знання, а й розвивають вміння застосовувати їх для створення інноваційних освітніх продуктів і реалізації проєктів. Методичні рекомендації «Використання цифрових ресурсів для розвитку підприємницької компетентності вчителів» розроблені для підтримки вчителів у використанні цифрових інструментів для професійної діяльності, а також для самоосвіти та самовдосконалення.

Методичні рекомендації розроблено з урахуванням сучасних наукових підходів, зокрема компетентісно орієнтованого навчання, відповідності сучасним тенденціям цифрової трансформації та проєктного менеджменту. Матеріали базуються на нормативно-правових документах, що регулюють післядипломну педагогічну освіту в Україні: Закон України «Про освіту» (2017), Закон України «Про повну загальну середню освіту» (2020), Закон України «Про фахову передвищу освіту» (2019), Постанова Кабінету Міністрів України від 21.08.2019 № 800 «Деякі питання професійного розвитку педагогічних працівників» (2019), Ліцензійні умови провадження освітньої діяльності (2015), Концепція розвитку педагогічної освіти (2018), Положення про центр професійного розвитку педагогічних працівників (2020). При розробленні методичних матеріалів було враховано міжнародний досвід упровадження цифрових технологій у професійний розвиток вчителів, а саме: DigCompEdu – рамка цифрової компетентності для освітян (2017), SELFIE – саморефлексія щодо ефективного навчання шляхом сприяння інноваціям за допомогою освітніх технологій (2018), EntreComp – Європейська рамка підприємницької компетентності (2016).

Рекомендації адресовані викладачам закладів післядипломної педагогічної освіти, вчителям різних предметів, методистам, управлінцям, науковим працівникам та аспірантам, іншим фахівцям, які прагнуть розвинути підприємницьку компетентність через використання цифрових ресурсів.

I. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

У сучасних умовах цифрової трансформації суспільства для забезпечення високої якості післядипломної педагогічної освіти набуває значення застосування цифрових технологій для підвищення якості навчального процесу для розвитку підприємницької компетентності вчителя, яка охоплює ініціативність, креативність, проєктне мислення та здатність до ефективного використання цифрових технологій у професійній діяльності. Розвиток цієї компетентності є необхідною умовою адаптації вчителів до умов, які виникають у сучасній освіті, де цифрові ресурси стають основою для створення інноваційних освітніх продуктів, реалізації проєктів та забезпечення конкурентоспроможності в освітньому середовищі.

Методичні рекомендації розроблені для сприяння розвитку підприємницької компетентності вчителів у системі післядипломної педагогічної освіти (ППО) та самоосвіти. Зміст матеріалів містить календарно-тематичне планування та модулі за темами:

- Теоретичні основи розвитку підприємницької компетентності вчителя.
- Практичні аспекти розвитку підприємницької компетентності вчителя через цифрові інструменти.
- Реалізація підприємницьких ініціатив вчителя через освітні проєкти.
- Підсумкове самооцінювання та рефлексія з підприємницької компетентності вчителя.

При створенні матеріалів методичних рекомендацій враховувались актуальні потреби сучасної системи освіти та вимоги до професійного розвитку вчителя та вони спрямовані на підвищення рівня цифрової та підприємницької компетентності вчителя шляхом ознайомлення з інноваційними цифровими інструментами, що сприяють розвитку ініціативності, творчого підходу до вирішення професійних завдань та ефективного управління освітніми проєктами. Методичні рекомендації можна інтегрувати у освітній процес для підтримки існуючого комп'ютерно орієнтованого навчального середовища (КОНС) закладу освіти, як під час підвищення кваліфікації, так і впродовж роботи у школі.

Методичні рекомендації можуть бути впроваджені як окремими модулями, так і цілісно під час навчання на курсах підвищення кваліфікації, самостійно, або разом з колегами та методичними об'єднаннями колективу закладу освіти.

Цільовою аудиторією є вчителі, викладачі закладів післядипломної педагогічної освіти, методисти, науковці, аспіранти та інші фахівці

освітньої сфери, які прагнуть розширити свої професійні можливості у сфері підприємництва, цифрової компетентності та проєктної діяльності. У методичних рекомендаціях враховано різноманіття професійних потреб учасників, що зумовило застосування гнучкого підходу до організації навчання, який забезпечує можливість адаптації змісту до індивідуальних запитів педагогічних працівників.

Методичні рекомендації включають теоретичні, практичні та проєктні модулі, які забезпечують комплексне освоєння матеріалу. Теоретичний блок передбачає вивчення концептуальних основ підприємницької компетентності та ознайомлення з цифровими інструментами. Практичний блок спрямований на формування навичок роботи з цифровими платформами, створення освітніх продуктів і проєктів. Проєктний блок передбачає розробку та презентацію слухачами власних освітніх міні-проєктів, що дозволяє продемонструвати та закріпити отримані знання та навички.

Загальна кількість годин:

- теоретичні заняття - 4 години;
- практичні заняття - 10 годин;
- підсумкове оцінювання та рефлексія - 2 години;
- самостійна робота - 2 години.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧНЕ ПЛАНУВАННЯ

«Використання цифрових ресурсів для розвитку підприємницької компетентності вчителів»

Форма навчання: дистанційна.

Загальна кількість годин: 18.

Цільова аудиторія: вчителі, викладачі закладів післядипломної педагогічної освіти, методисти.

Мета: забезпечення розуміння сутності й структури підприємницької компетентності, відповідно до європейської рамки EntreComp та вивчення та використання цифрових інструментів для розвитку ініціативності, креативності, проєктного мислення та ефективного управління інноваціями в навчальному закладі.

Тематика модулів	Зміст	Форма заняття	Очікувані результати	Кількість навчальних годин
Модуль 1. Теоретичні основи підприємницької компетентності вчителя				
1.1. Підприємницька компетентність вчителя: складники та значення	Складники підприємницької компетентності (ініціативність, креативність, управління ресурсами, співпраця). Їх роль у сучасній освіті	Вебінар, аналіз кейсів	Розуміння структури та значення підприємницької компетентності для професійної діяльності та особистого розвитку	1
1.2. Цифрові технології як інструмент розвитку ініціативності та креативності	Вплив цифрової трансформації на професійну діяльність вчителя. Приклади цифрових рішень для ініціативних проєктів	Лекція, дискусія	Усвідомлення ролі цифрових інструментів у розвитку підприємницької компетентності учнів та освітян	1
1.3. Аналіз цифрових ресурсів для розробки освітніх проєктів	Огляд платформ і сервісів для підтримки ініціативності, проєктного мислення та співпраці (Google Workspace, Miro, Trello)	Самостійна робота, аналіз ресурсів	Знання цифрових інструментів, орієнтованих на формування та розвиток підприємницької компетентності учнів та вчителів	2
Модуль 2. Практичні аспекти розвитку підприємницької компетентності вчителя через цифрові інструменти				
2.1. Цифрові інструменти для прояву	Налаштування робочих просторів у Trello, Microsoft Teams для	Практичне заняття, групова робота	Вміння організовувати командну роботу	2

ініціативності та командної роботи	планування ініціатив. Практика командної взаємодії		через цифрові платформи	
2.2. Креативність у створенні освітнього контенту	Використання Canva, Genially для створення інноваційних презентацій та інфографіки з фокусом на креативність	Практична робота	Навички створення креативного контенту для освітніх ініціатив	2
2.3. Проєктне мислення та цифровий менеджмент	Використання Asana, Notion для планування освітніх проєктів. Розробка структури проєкту з урахуванням підприємницького підходу	Групова робота, аналіз кейсів	Вміння застосовувати цифрові інструменти для управління проєктами	2
Модуль 3. Реалізація підприємницьких ініціатив вчителя через освітні проєкти				
3.1. Розробка та впровадження освітнього проєкту	Визначення ідеї проєкту, постановка цілей, вибір цільової аудиторії. Використання цифрових інструментів для планування	Практична робота	Розроблено та впроваджено освітній проєкт засобами цифрових технологій	2
3.2. Формування цифрового портфоліо вчителя	Створення портфоліо на платформах (Google Sites, Wix) для презентації професійних ініціатив і досягнень	Самостійна робота	Створений прототип цифрового портфоліо	2
3.3. Презентація та захист проєктів	Підготовка та презентація проєктів з використанням цифрових інструментів. Аналіз ініціативності та креативності	Презентація, рефлексія	Представлено власний проєкт з використанням цифрових інструментів Використано інструменти оцінювання та самооцінювання	2
Модуль 4. Підсумкове оцінювання та рефлексія з питань сформованості підприємницької компетентності вчителя				
4.1. Самооцінювання підприємницької компетентності вчителя	Аналіз виконаних проєктів і портфоліо з точки зору ініціативності, креативності, проєктного мислення	Самостійна робота, самооцінювання	Використано інструменти оцінювання та самооцінювання	1
4.2. Рефлексія та стратегії розвитку	Обговорення отриманих навичок, планування їх використання для професійного зростання та прояву ініціатив	Вебінар, дискусія	Сформований план розвитку підприємницької компетентності	1
Загалом				18

МОДУЛЬ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВЧИТЕЛЯ

Кількість годин: 4.

Формат: лекції, вебінари, самостійна робота.

Мета модуля: сформувати розуміння підприємницької компетентності та її зв'язку з цифровими технологіями.

Тематика модулів	Зміст	Форма заняття	Очікувані результати	Кількість навчальних годин
Модуль 1. Теоретичні основи підприємницької компетентності вчителя				
1.1. Підприємницька компетентність вчителя: складники та значення	Складники підприємницької компетентності (ініціативність, креативність, управління ресурсами, співпраця). Їх роль у сучасній освіті	Вебінар, аналіз кейсів	Розуміння структури та значення підприємницької компетентності для професійної діяльності та особистого розвитку	1
1.2. Цифрові технології як інструмент розвитку ініціативності та креативності	Вплив цифрової трансформації на професійну діяльність вчителя. Приклади цифрових рішень для ініціативних проєктів	Лекція, дискусія	Усвідомлення ролі цифрових інструментів у розвитку підприємницької компетентності учнів та освітян	1
1.3. Аналіз цифрових ресурсів для розробки освітніх проєктів	Огляд платформ і сервісів для підтримки ініціативності, проектного мислення та співпраці (Google Workspace, Miro, Trello)	Самостійна робота, аналіз ресурсів	Знання цифрових інструментів, орієнтованих на формування та розвиток підприємницької компетенції учнів та вчителів	2
Загалом				4

1.1. Підприємницька компетентність вчителя: складники та значення для вчителя

Підприємницька компетентність є однією з ключових для вчителів у XXI ст. Вона передбачає сукупність знань, навичок і ставлень, необхідних для успішної реалізації інноваційних ідей, започаткування позитивних змін та ефективного управління освітніми проєктами. З огляду на потребу

відновлення економіки країни після війни розвиток підприємницької компетентності вчителя стає особливо актуальним. Вчитель відіграє ключову роль у забезпеченні ефективного впровадження економічних стратегій в освітню систему та в молодіжне середовище загалом. В Україні на законодавчому та нормативному рівнях поки що немає окремих документів, безпосередньо присвячених питанню підприємницької компетентності вчителя. Проте в низці ключових документів, що регулюють освітню галузь, підприємницька компетентність згадується як одна із ключових, необхідних для педагогічних працівників. Так в Законі України "Про освіту" (2017 р.) у статті 12 визначені ключові компетентності, які мають набути учасники освітнього процесу, зокрема "підприємливість та фінансова грамотність". В Концепції «Нової української школи» (2016 р.) зазначено, що однією з 10 ключових компетентностей є "підприємливість та фінансова грамотність". У Державному стандарті базової середньої освіти (2020) підприємницька компетентність не розглядається як окрема компетентність вчителя, але вона включена як одна з десяти ключових компетентностей учнів, якими повинна бути наповнена освітня діяльність вчителя. Тобто, вчитель несе відповідальність за формування підприємницької компетентності учнів, а отже, сам має володіти цією компетентністю на достатньому рівні для реалізації освітніх цілей.

В країнах Європейського союзу обговорюється питання освіти з підприємництва та її вплив на збільшення продуктивності і тривалого зростання економіки країн, та відповідно сталого розвитку суспільства в цілому. Серед останніх документів можна виділити дослідження Eurydice «Навчання підприємництву у школах Європи» (2016), в результатах якого означено, що основними причинами недостатнього розвитку підприємницької освіти є відсутність освітньої політики в цій сфері, недосконалість або відсутність навчальних програм, застарілі та неефективні методи навчання, відсутність практичного досвіду підприємництва як обов'язкової та регулярної частини навчального плану.

У 2016 році було прийнято «План дій для Європи з нових навичок» (2016). В 2016 році було розроблено та видано Європейською комісією «Рамку ЄС для підприємницької компетентності» (англ. EntreComp: The European Entrepreneurship Competence Framework). В даному документі надається визначення підприємницької компетентності та детальний опис її складових, які можуть слугувати основою для розробки навчальних програм, курсів підвищення кваліфікації вчителів тощо. В рамці визначається підприємливість як наскрізна компетентність, яку громадяни можуть застосовувати у всіх сферах життя, починаючи з піклування про власний розвиток, до активної участі у житті суспільства, входження на ринок праці в ролі працівника або самозайнятої особи, а також до заснування власної справи - культурної, соціальної чи комерційної. Рамка

EntreComp структурує підприємницькі компетентності у три сфери, кожна з яких включає п'ять компетентностей, в яких відображено ключові аспекти підприємницької діяльності, які наведені у в табл.1.

Таблиця 1.

Складники підприємницької компетентності

Сфера	Компетентності	Значення для вчителя
Сфера «Ідеї та можливості» - передбачає вміння особистості висувати креативні ідеї щодо підприємницької діяльності	– визначення можливостей (здатність знаходити потенційні ідеї для вирішення проблем).; – творчість/креативність (генерування нових і оригінальних ідей); – уява/бачення (уявлення майбутніх ідей та планування їх реалізації); – оцінка ідей (аналіз сильних і слабких сторін ідей для їх удосконалення); – етичне сформоване мислення (врахування соціальних, екологічних і етичних аспектів у процесі прийняття рішень).	Учитель може використовувати ці компетентності для розробки інноваційних методик навчання, створення проєктів, що мотивують учнів, і сприяє формуванню в них навичок критичного мислення.
Сфера «Ресурси» – передбачає вміння та здатність особистості бути наполегливою у створенні ресурсів, фінансово і економічно грамотною, залучати та мотивувати інших до підприємницької діяльності	– самосвідомість і самоефективність: розуміння власних сильних сторін і впевненість у своїх діях; – мотивація та наполегливість, тобто здатність зберігати мотивацію та долати перешкоди; – мобілізація ресурсів: ефективно використання доступних ресурсів (часу, матеріалів, знань); – фінансова та економічна грамотність, тобто розуміння основ бюджетування та фінансового планування; – мобілізація/залучення інших, тобто залучення людей до співпраці та командної роботи.	Вчитель може застосовувати ці навички для ефективного управління класом, планування уроків, залучення учнів до проєктів і навчання їх відповідальному управлінню ресурсами.
Сфера «Трансформація в дії» – передбачає	– ініціативність, тобто готовність брати на себе відповідальність і діяти самостійно;	Ці компетентності дозволяють вчителю створювати динамічне навчальне

вміння і здібності особистості брати на себе ініціативу, планування та управління ризиками, працювати у групі	– планування та управління включає постановку цілей, організацію діяльності та моніторинг досягнень та прогресу; – подолання невизначеності та ризиків, тобто адаптація до змін і управління ризиками; – робота з іншими/співпраця, а саме ефективна робота в команді та побудова партнерських відносин; – навчання через досвід, а саме аналіз власного досвіду для подальшого професійного зростання.	середовище, де учні вчаться брати ініціативу, працювати в команді та оцінювати результати своєї діяльності.
---	--	---

Підприємницька компетентність вчителів є не лише інструментом їхнього професійного розвитку та зростання, але й основою для підготовки молоді до інноваційної та економічно активної діяльності для розбудови країни в умовах цифровізації.

1.2. Цифрові технології як інструмент розвитку ініціативності та креативності

Підприємницька компетентність вчителя, підкріплена цифровими інструментами є основою для створення інноваційного, мотивуючого та соціально орієнтованого навчального середовища, яке готує учнів до подальшого життя та праці в умовах цифрової трансформації суспільства. Використання нових технологій впливають на зміну підходів до професійної діяльності вчителя, створюючи нові можливості для розвитку ініціативності та креативності та полегшують виконання традиційних педагогічних завдань, допомагають вчителям пропонувати нові ідеї, реалізовувати проекти та адаптуватися до динамічних умов сучасного освітнього середовища. Вони сприяють формуванню підприємницької компетентності, зокрема:

- Розширюють можливості для прояву ініціативності, оскільки цифрові технології дозволяють учителям самостійно визначати напрями професійної діяльності, пропонувати свої ідеї та брати на себе відповідальність за їх реалізацію. Наприклад, використання платформ для дистанційного навчання (Google Classroom, Moodle) дає змогу вчителю створювати власні курси, адаптувати їх до потреб учнів і впроваджувати нові форми навчання, такі як змішане чи проєктно-орієнтоване навчання. В такому випадку ініціативність проявляється у здатності вчителя самостійно досліджувати нові інструменти та адаптувати їх до навчального процесу.

- Сприяють розвитку креативного мислення, оскільки цифрові інструменти, такі як Canva, Genially чи Adobe Express, дозволяють вчителям створювати оригінальний візуальний і мультимедійний контент (презентації, інфографіку, інтерактивні уроки тощо). Креативність також проявляється у використанні гейміфікації (Kahoot, Quizizz) чи віртуальної реальності для залучення учнів до навчального процесу та дозволяють учителям експериментувати з форматами подачі матеріалу, що сприяє створенню особистого унікального стилю викладання.
- Полегшують роботу з управління проєктами та співпрацю, оскільки платформи для командної роботи, такі як Trello, Microsoft Teams чи Notion, спрощують організацію, дозволяють вчителю ефективно планувати, координувати та реалізовувати свої ідеї та сприяють співпраці з колегами, учнями та всіма зацікавленими особами (батьки, спонсори тощо), що є основою для розвитку ініціативності через спільне вирішення завдань та обміну досвідом.
- Надають доступ до даних та інструментів аналізу використовуючи Google Forms чи вбудовані аналітичні інструменти платформ дистанційного навчання, що полегшує вчителям збір та аналіз даних про успішність учнів, їхні інтереси та потреби, дає змогу приймати обґрунтовані рішення щодо вдосконалення навчального процесу та адаптувати навчальний матеріал до необхідних умов.
- Забезпечує вчителів інструментами для швидкої адаптації до змін, таких як перехід на дистанційне чи змішане навчання, оскільки використання Zoom чи Microsoft Teams для проведення онлайн-занять дозволяє вчителям зберігати ефективність освітнього процесу в умовах певних обмежень (карантин), що сприяє розвитку ініціативності шляхом пошуку та необхідності освоєння нових цифрових інструментів для вирішення актуальних завдань.

Наведемо приклади використання базових цифрових інструментів для створення освітніх проєктів:

- Google Workspace (Docs, Sheets, Slides, Forms) - учитель може розробити проєкт із залучення учнів до створення шкільного онлайн-журналу використовуючи: Google Docs для спільного редагування текстів, Google Forms для збору ідей від учнів і Google Slides для презентації результатів. При цьому вчитель проявляє ініціативність та залучає учнів до творчої співпраці, а проєкт сприяє розвитку креативності як учителя, так і учнів.
- Trello дозволяє вчителям створювати та керувати проєктами, наприклад, організувати шкільний екологічний фестиваль, розподіляючи завдання між учнями, колегами та батьківським комітетом, відстежувати прогрес і координувати дії. Ініціативність

вчителя проявляється у створенні структури проєкту, а креативність забезпечується розробкою унікального формату заходу.

- Canva є інструментом для розвитку креативності, так учитель може ініціювати проєкт зі створення інфографіки про історичні події чи соціальні проблеми, а учні під керівництвом вчителя створюють візуальні матеріали, які можна презентувати на шкільних заходах чи опублікувати в соціальних мережах. Це сприяє розвитку ініціативності вчителя, який пропонує ідею, та креативності учнів, які її реалізують.
- Kahoot використовують для гейміфікації навчального процесу, так учитель може ініціювати створення інтерактивних вікторин на платформі для закріплення матеріалу чи мотивації учнів, наприклад, проєкт із вивчення математики через серію ігрових квестів, що дозволяє вчителю проявити креативність у розробці завдань і ініціативність у впровадженні нового формату навчання.
- Платформа Miro є ефективним інструментом для організації мозкових штурмів і розробки проєктів у команді, так учитель може ініціювати створення міждисциплінарного проєкту з учнями, де вони спільно розробляють концепцію шкільної ініціативи (наприклад, благодійного заходу) та візуалізують ідеї, розподіляють завдання та підтримують спільну роботу, що сприяє розвитку ініціативності та креативності.
- Genially використовують для розробки інтерактивних презентацій з клікабельними елементами, які демонструють проєкт, наприклад, план екологічної ініціативи з врахуванням етичних аспектів.
- Padlet можна використати для збору ідей від учнів і колег, що дозволяє оцінювати їхні сильні та слабкі сторони в процесі групового обговорення.
- Notion учителі використовують для створення централізованого хабу для управління ресурсами проєкту (календарі, таблиці завдань, списки матеріалів), що сприяє самосвідомості та ефективному плануванню.
- Asana або Monday.com дозволяють створювати дошки з завданнями, призначати відповідальних і встановлювати дедлайни, що допомагає вчителям бути наполегливими та мобілізувати ресурси, наприклад, планування шкільного хакатону з розподілом завдань між учнями.
- Microsoft Teams або Zoom сприяє залученню учнів і колег до співпраці через канали комунікації, де обговорюються ідеї та розподіляються ролі.
- Mentimeter може використовуватися для рефлексії, де вчителі аналізують власний досвід, додаючи коментарі про успіхи та проблеми, що сприяє навчанню через досвід.

- Webflow або Carrd це інструменти, які дозволяють учителям створювати цифрові портфоліо, презентуючи свої проекти та демонструвати обізнаність у використанні нових технологій.

Використання цифрових інструментів дозволяє вчителям розвивати підприємницьку компетентність, створюючи інноваційні освітні проекти, оптимізуючи ресурси та залучаючи учнів до активної участі, що сприяє формуванню динамічного навчального середовища, яке відповідає вимогам сучасної освіти та готує учнів до дорослого життя.

1.3. Аналіз цифрових ресурсів для розробки освітніх проєктів

Неможливо представити сучасне освітнє середовище без використання цифрових технологій, які є одним з основних інструментів для розвитку проєктного мислення, креативності та співпраці. Вчитель, який ефективно використовує цифрові ресурси, здатен організувати навчальний процес та мотивувати учнів до прояву ініціативи, самостійного вирішення завдань та реалізації власних ідей. У межах цього модуля учасники ознайомляться з можливостями трьох сучасних платформ — **Google Workspace**, **Miro** та **Trello**. Ці інструменти активно застосовуються у міжнародній освітній практиці для планування та реалізації проєктів, командної роботи й управління ресурсами. Вони дозволяють створювати цифрове середовище, де поєднуються організаційні, комунікативні та творчі аспекти роботи вчителя й учнів. Самостійна робота включає: ознайомлення з функціоналом Google Workspace, Miro та Trello; проведення порівняльного аналізу платформ з точки зору підтримки ініціативності, проєктного мислення та співпраці; визначення зв'язку між використанням цих ресурсів та розвитком підприємницької компетентності.

Завдання для учасників:

1. Опрацювати інформаційні матеріали: Google Workspace for Education Overview, Miro Education, Trello for Education;
2. Заповнити порівняльну таблицю.

Таблиця 2.

Аналіз цифрових інструментів

Критерії	Google Workspace	Miro Education	Trello for Education
Призначення			
Основні функції			
Можливості для співпраці			

Підтримка ініціативності та проєктного мислення			
Приклади застосування в освіті			

3. Написати короткий висновок (4 – 5 речень) з аргументацією вибору одного інструменту для власної педагогічної практики.

Оцінювання наданих матеріалів може включати: повноту та точність заповнення таблиці та обґрунтованість і чіткість висновків.

Список рекомендованих джерел:

1. Закон України «Про освіту». 2017. Верховна Рада України. URL:<https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 5.10.2020).
2. Концепція нової української школи. 2016. URL: <http://nus.org.ua/wpcontent/uploads/2017/07/konczepczyia.pdf> (дата звернення: 5.10.2020).
3. Про затвердження Державного стандарту базової середньої освіти : постанова Кабінету Міністрів України від 30 верес. 2020 р. № 898 // *Офіційний вісник України*. 2020. № 82. С. 12. Ст. 2669. [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF#Text>.
4. Гільберг Т. Формування підприємницької компетентності в інтегрованому курсі «Я досліджую світ». Початкова школа. 2020. № 2. С. 10-15.
5. Ліскович О.В. Структура та сутність підприємницької компетентності учнів у контексті навчання фізики. Наукові записки. Випуск 10. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. Частина 2. Кропивницький: РВВ КДПУ ім. В.Винниченка, 2016. С.69–72.
6. Овчарук О.В. Інтеграція ключової підприємницької компетентності до шкільних програм в Україні: шлях до демократичної школи. Вісник Кременчуцького національного університету імені Михайла Остроградського. Випуск 2. 2017. Частина 2. С. 82-88.
7. Назаренко Г.А. Формування підприємницької компетентності учнів загальноосвітніх навчальних закладів у відповідності до вимог нових державних стандартів: метод. посібник. Черкаси: ЧОПОПП, 2014. 68 с.
8. Довгань А.І., Часнікова О.В. Реалізація наскрізної змістової лінії «Підприємливість та фінансова грамотність» у навчальних програмах 5-9 класів. Інформаційно-методичний збірник головного управління освіти і науки Київської обласної державної адміністрації та Київського обласного інституту післядипломної освіти педагогічних кадрів №6(200). 2017.
9. Кравчина О.Є. Використання комп'ютерно орієнтованого навчального середовища для розвитку підприємницької компетентності учнів (європейський досвід). *Науковий вісник Ужгородського університету, Серія «Педагогіка. Соціальна робота»*. Ужгород. 2020. № 1(46). С.174-179. DOI: 10.24144/2524-0609.2020.46.174-179
10. Ovcharuk O., Ivaniuk I., Soroko N., Gritsenchuk O., Kravchyna O. The Use of Digital Learning Tools in the Teachers' Professional Activities to Ensure Sustainable Development and Democratization of Education in European Countries. *The*

International Conference on Sustainable Futures: Environmental, Technological, Social and Economic Matters (ICSF 2020). ICT@ESF-WS'2020: ICT in Education and Sustainable Futures Workshop (Kryvyi Rih, Ukraine, May 20 – 22, 2020). URL: https://www.e3s-conferences.org/articles/e3sconf/abs/2020/26/e3sconf_icsf2020_10019/e3sconf_icsf2020_10019.html

11. Entrepreneurship Education at School in Europe. Eurydice Report. Luxembourg: Publications Office of the European Union. 2016. URL: https://www.azoo.hr/images/Entrepreneurship_Education_at_School_in_Europe.pdf (дата звернення: 01.08.2025).
12. Bacigalupo M., Kamylyis P., Punie Y., Van den Brande G. EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Luxembourg: Office of the European Union. 2016. doi:10.2791/593884.
13. The Entrepreneurial School. URL: <http://theentrepreneurialschool.eu/>. (дата звернення: 01.08.2025).
14. Virtual Guide to Entrepreneurial Learning. URL: https://www.tesguide.eu/web_article/the-virtual-guide.htm (дата звернення: 01.08.2025).
15. Entrepreneurship Education at School in Europe. 2016. ISBN: 978-92-9492-092-8 [Electronic resource]. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/74a7d356-dc53-11e5-8fea-01aa75ed71a1>. (дата звернення: 01.08.2025).
16. New Skills Agenda for Europe. 2016. [Electronic resource]. [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2017/607334/IPOL_BRI\(2017\)607334_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2017/607334/IPOL_BRI(2017)607334_EN.pdf) (дата звернення: 01.08.2025).

Додаткові практичні матеріали до модуля 1:

Дискусія: «Роль цифрових технологій для розвитку ініціативності вчителя»

Тема заняття: Цифрова трансформація освіти та її вплив на професійну діяльність вчителя.

Формат: Онлайн-дискусія у форматі вебінару через Zoom або Microsoft Teams із використанням інтерактивних інструментів (наприклад, Mentimeter для збору думок учасників).

Мета: Проаналізувати, як цифрові технології сприяють розвитку ініціативності вчителя, та визначити способи їх використання для створення освітніх ініціатив. Ключові питання для дискусії:

1. Які цифрові інструменти ви вже використовуєте у своїй професійній діяльності, і як вони допомагають проявляти ініціативу?
2. Як цифрові платформи (наприклад, Google Classroom, Trello) можуть спонукати вчителя до створення власних проєктів?
3. Які бар'єри заважають вчителям проявляти ініціативність у використанні цифрових технологій, і як їх подолати?
4. Чи може використання цифрових інструментів підвищити мотивацію вчителя до професійного розвитку?

Очікувані результати: учасники усвідомлять як цифрові технології можуть впливати на реалізацію ідей та розуміють, як подолати проблеми, пов'язані із впровадженням цифрових технологій. Тривалість: 1 година.

Метод організації: модератор (викладач) ставить питання, учасники відповідають у чаті або через голосові повідомлення. Для узагальнення думок використовується Mentimeter для створення хмари слів або коротких опитувань.

Кейс 1: Аналіз підприємницької ініціативи в освіті

Тема заняття: Сутність підприємницької компетентності вчителя.

Опис кейсу: учителька природничих наук у сільській школі помітила низький інтерес учнів до екологічних та вирішила розробити проєкт «Еко-школа», який передбачає створення шкільного саду та серію уроків із використанням цифрових інструментів. Проте вона стикається з обмеженим бюджетом і браком досвіду в організації проєктів.

Завдання:

1. Визначте, які складові підприємницької компетентності (ініціативність, креативність, управління ресурсами, співпраця) учителька може використати для реалізації проєкту.
2. Запропонуйте цифрові інструменти (наприклад, Google Forms, Canva) для підтримки ініціативи.
3. Розробіть план дій, який демонструє ініціативність і співпрацю, використовуючи інструменти:
 - Google Docs для спільного аналізу;
 - Mentimeter для збору ідей.

Очікувані результати: учасники визначають ключові аспекти підприємницької компетентності, застосовні до кейсу; запропонують цифрові інструменти для реалізації проєкту; зрозуміють, як ініціативність і співпраця сприяють ефективній реалізації ініціативи.

Тривалість: 1 година (аналіз і обговорення).

Кейс 2: Впровадження міждисциплінарного проєкту з підприємницької освіти

Тема заняття: Сутність підприємницької компетентності вчителя.

Опис кейсу: учитель історії в міській школі хоче підвищити зацікавленість учнів при вивченні місцевої історії та розвинути їхні підприємницькі навички. Він планує створити проєкт «Історичний стартап», де учні досліджуватимуть історичні пам'ятки міста, розроблятимуть віртуальні екскурсії та пропонуватимуть ідеї для їхнього комерційного використання (наприклад, продаж турів місцевим туристичним агенціям). У вчителя виникає проблема пов'язана з браком технічних ресурсів у школі,

обмеженням знань учнів про бізнес-процеси та виникає необхідність залучення зовнішніх партнерів.

Завдання:

1. Визначте, які складові підприємницької компетентності (креативність, ініціативність, співпраця, управління ресурсами) учитель може застосувати для реалізації проєкту.
2. Запропонуйте цифрові інструменти (наприклад, Trello, Google Sites, Canva) для організації проєкту та презентації результатів.
3. Розробіть план дій, який демонструє креативність і співпрацю з місцевими організаціями використовуючи інструменти:
 - Google Slides для створення презентацій ідей;
 - Padlet для збору пропозицій учнів і вчителів.

Очікувані результати: учасники ідентифікують ключові аспекти підприємницької компетентності, застосовні до цього кейсу; запропонують цифрові інструменти для підтримки проєкту; зрозуміють як креативність і співпраця сприяють інтеграції підприємницької освіти в навчальний процес.

Тривалість: 1 година (аналіз, розробка плану, обговорення).

МОДУЛЬ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЧЕРЕЗ ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ У КОНС

Кількість годин: 6.

Формат: практичні заняття, групова робота, самостійна робота.

Мета модуля: розвинути навички використання цифрових інструментів для реалізації інноваційних і креативних освітніх проєктів

Тематика модулів	Зміст	Форма заняття	Очікувані результати	Кількість навчальних годин
Модуль 2. Практичні аспекти розвитку підприємницької компетентності вчителя через цифрові інструменти у КОНС				
2.1. Цифрові інструменти для прояву ініціативності та командної роботи	Налаштування робочих просторів у Trello, Microsoft Teams для планування ініціатив. Практика командної взаємодії	Практичне заняття, групова робота	Вміння організовувати командну роботу через цифрові платформи	2
2.2. Креативність у створенні освітнього контенту	Використання Canva, Genially для створення інноваційних презентацій та інфографіки з фокусом на креативність	Практична робота	Навички створення креативного контенту для освітніх ініціатив	2
2.3. Проєктне мислення та цифровий менеджмент	Використання Asana, Notion для планування освітніх проєктів. Розробка структури проєкту з урахуванням підприємницького підходу	Групова робота, аналіз кейсів	Вміння застосовувати цифрові інструменти для управління проєктами	2
Загалом				6

2.1. Цифрові інструменти для прояву ініціативності та командної роботи

Згідно з Європейською рамкою підприємницької компетентності EntreComp, одними з основних складових є ініціативність та здатність до ефективної командної взаємодії. Ініціативність у педагогічному середовищі визначається як здатність вчителя самостійно виявляти ідеї, брати на себе

відповідальність за їхню реалізацію, а також діяти проактивно в умовах змін та включає вміння: розпізнавати освітні проблеми як можливості для вдосконалення практики; ініціювати зміни у власному навчальному середовищі; демонструвати наполегливість у досягненні професійних і соціальних цілей. Командна робота у контексті підприємницької компетентності вчителя охоплює здатність ефективно взаємодіяти з колегами, ділитися відповідальністю, планувати спільну діяльність та досягати узгоджених результатів, що включає: активну участь у міждисциплінарній або міжшкільній співпраці; розвиток довіри, комунікації та здатності до вирішення конфліктів у професійній спільноті; реалізацію проєктів у команді з чітким розподілом ролей і спільним баченням результату.

У цьому контексті цифрові інструменти розглядаються як засіб, що підсилює здатність вчителя генерувати ідеї, організовувати спільну діяльність, а також планувати та реалізовувати освітні чи соціальні проєкти в колективі. У межах розвитку підприємницької компетентності вчителя цифрові інструменти сприяють також рефлексивній діяльності, що дозволяє оцінювати результати командної роботи та особистого внеску кожного учасника, формувати навички відповідального лідерства, розвивати вміння долати перешкоди та адаптуватися до змін в освітньому процесі.

Налаштування роботи, використовуючи цифрові інструменти забезпечує структуровану організацію проєктів, що сприяє успішній їх реалізації та впровадженню в освітній процес. Так учитель може використовувати Trello або Asana для розподілу завдань (дослідження, створення контенту, маркетинг), Microsoft Teams і Zoom для щотижневих обговорень досягнень, Miro для створення візуальних концепцій екскурсій, Slack для оперативного спілкування з партнерами, Notion для зберігання всіх матеріалів у єдиному хабі та Google Forms для збору інформації та зворотного зв'язку.

Розглянемо налаштування робочих просторів у Trello (Рис.1)— це платформа для управління проєктами, яка базується на методології Kanban. Вона дозволяє створювати дошки, списки та картки для організації завдань, що сприяє ініціативності вчителів через можливість самостійно визначати структуру проєкту та розподіляти завдання.

Приклад роботи в Trello: учитель ініціює проєкт «STEM-марафон» для учнів. На дошці створюються списки: «Ідеї марафону», «Підготовка завдань», «Організація заходу», «Оцінка результатів». Картки включають завдання, такі як «Розробити STEM-квест у Kahoot» або «Запросити експерта». Учитель призначає учням завдання, додає терміни та відстежує прогрес, демонструючи ініціативність у створенні проєкту та співпрацю з командою.

Кроки для налаштування робочого простору в Trello

Створення дошки для проєкту:

- увійдіть у Trello та натисніть «Створити нову дошку»;
- назвіть дошку, наприклад, «Шкільний екологічний проєкт» або «Інноваційний урок»;
- виберіть шаблон (наприклад, Kanban) або створіть власну структуру;
- налаштуйте видимість дошки: приватна (для індивідуальної роботи), командна (для співпраці) або публічна (для ширшої аудиторії).

Організація списків:

- створіть списки, що відображають етапи проєкту, наприклад: «Ідеї», «Планування», «У процесі», «Завершено»;
- для створення міждисциплінарного проєкту, списки можуть включати: «Дослідження теми», «Розробка матеріалів», «Презентація».

Додавання карток із завданнями:

- у кожному списку створіть картки для конкретних завдань, наприклад, «Розробити інфографіку» або «Організувати зустріч із учнями»;
- до карток додайте описи, терміни виконання, чек-листи, вкладення (файли, посилання);
- призначте відповідальних осіб (учасників команди) до кожної картки.

Налаштування співпраці:

- запросіть членів команди (учителів, учнів, батьків) до дошки через функцію «Запросити»;
- використовуйте функцію коментарів для обговорення завдань і обміну ідеями;
- увімкніть сповіщення для відстеження результату.

Використання додаткових функцій:

- додайте розширення (Power-Ups), наприклад, календар для відстеження дедлайнів або інтегруйте Google Drive для доступу до спільних документів;
- використовуйте етикетки для категоризації завдань (наприклад, «Терміново», «Креатив», «Технічне»).

Рис 1. Налаштування робочого простору у Trello

Розглянемо налаштування робочих просторів у Microsoft Teams (Ртс.2.) — це платформа для командної співпраці, що об'єднує чат, відеоконференції, спільне редагування документів і управління завданнями. Вона ідеально підходить для організації роботи та потребує активної взаємодії в реальному часі.

Кроки для налаштування робочого простору в Microsoft Teams:

Створити команди:

- увійдіть у Microsoft Teams і створіть нову команду, наприклад, «Освітній проєкт: Цифрова грамотність»;
- виберіть тип команди: приватна (для обмеженого кола учасників) або публічна (для ширшої аудиторії);
- додайте учасників (колег, учнів, партнерів).

Налаштуйте канали

- створіть канали для різних аспектів проєкту, наприклад, «Планування», «Ресурси», «Обговорення»;
- у кожному каналі можна розміщувати повідомлення, файли та проводити обговорення, наприклад, канал «Планування» може містити розклад зустрічей, а «Ресурси» — спільні документи.

Інтегруйте інструменти для управління завданнями:

- додайте вкладку «Планувальник» (Planner) для створення завдань, подібних до Trello, наприклад, завдання «Створити презентацію» із зазначенням відповідальних і дедлайнів;
- інтегруйте OneNote для нотаток або OneDrive для зберігання файлів.

Організуйте співпрацю:

- використовуйте чат для швидкого обміну ідеями та файлами;
- плануйте відеозустрічі для обговорення розробки проєкту;
- налаштуйте сповіщення, щоб учасники отримували оновлення про нові завдання чи повідомлення.

Використовуйте додаткові функції

- додайте програми, такі як Forms для збору зворотного зв'язку чи PowerPoint для спільного створення презентацій;
- використовуйте функцію «Wiki» для створення бази знань про проєкт.

Рис.2. Налаштування робочих просторів у Microsoft Teams

Приклад роботи в Microsoft Teams: Учитель ініціює проєкт «Шкільний медіа-клуб». У Microsoft Teams створюється команда з каналами: «Контент» (для створення матеріалів), «Планування» (для розкладу), «Зустрічі» (для відеодискусій). Учитель додає учнів до команди, створює завдання в Planner (наприклад, «Записати подкаст»), проводить вебінари для навчання та використовує OneDrive для зберігання матеріалів, демонструючи ініціативність і навички співпраці.

Практичні заняття з командної роботи (1 варіант)

Назва: *Організація шкільного хакатону з використанням цифрових інструментів*. Мета: розвинути ініціативність та навчитися співпрацювати в команді через створення та управління проєктом у Trello та Microsoft Teams. Тривалість: 2 години (практичне заняття в рамках курсу). Формат: групова робота в дистанційному форматі.

Етапи проведення:

1. Підготовка (15 хвилин):

- слухачі діляться на групи по 4–5 осіб та кожна група отримує завдання: розробити концепцію шкільного хакатону (наприклад, на тему «Цифрові рішення для освіти»);
- учитель-тренер пояснює основи роботи в Trello та Microsoft Teams, демонструє створення дошки та команди.

2. Налаштування робочого середовища (30 хвилин):

- у Trello кожна група створює дошку для хакатону, додає списки («Ідеї», «Планування», «Реалізація»), створює картки із завданнями (наприклад, «Розробити афішу», «Запросити спікерів») і призначає відповідальних;
- у Microsoft Teams групи створюють команду, додають канали («Організація», «Матеріали»), завантажують файли (наприклад, шаблон афіші) і планують відеозустріч для обговорення.

3. Командна взаємодія (45 хвилин):

- учасники в групах обговорюють ідеї хакатону через чат у Microsoft Teams, додають коментарі до карток у Trello;
- кожна група створює короткий план хакатону, розподіляє завдання та визначає дедлайни;
- одна людина з групи презентує результати роботи у Trello, інша — ділиться планом у Microsoft Teams.

4. Рефлексія (30 хвилин):

- групи презентують свої робочі простори та плани хакатону;
- учасники обговорюють, як Trello та Microsoft Teams допомогли організувати співпрацю та проявити ініціативність;

- тренер проводить рефлексію та задає питання «Які функції платформ виявилися найкориснішими для прояву ініціативи та співпраці для створення проєкту?».

Очікувані результати практики є: учасники навчаться створювати та налаштовувати робоче середовище в Trello та Microsoft Teams, розвинути ініціативність через самостійне планування проєкту, сформулюють вміння роботи в команді через розподіл завдань і комунікацію в цифровому середовищі.

Практичне заняття з командної роботи (2 варіант)

Назва: *Організація віртуального ярмарку шкільних проєктів із використанням цифрових інструментів.* Мета: розвинути навички ініціативності, креативності та командної роботи через створення та управління проєктом з використанням цифрових інструментів Miro, Slack і Google Forms. Тривалість: 2 години. Формат: групова робота в дистанційному або змішаному форматі.

Етапи проведення:

1. Підготовка (15 хвилин):

- учасники діляться на групи по 4–5 осіб та кожній групі надається завдання: розробити концепцію віртуального ярмарку шкільних проєктів (наприклад, на тему «Інновації для сталого розвитку»);
- учитель-тренер пояснює основи роботи в Miro, Slack і Google Forms, демонструючи створення інтерактивної дошки, каналу для спілкування та форми для збору даних.

2. Налаштування робочого середовища (30 хвилин):

- у Miro кожна група створює інтерактивну дошку для мозкового штурму, на якій додаються секції: «Ідеї проєктів», «Організація ярмарку», «Презентація результатів», а учасники додають стікери з ідеями (наприклад, «Створення віртуального стенду», «Залучення місцевих організацій»);
- у Slack групи створюють канал для комунікації, додають тематичні потоки (наприклад, «Логістика», «Маркетинг»), налаштовують сповіщення та діляться корисними посиланнями чи файлами;
- у Google Forms кожна група створює форму для збору заявок від учнів на участь у ярмарку або для отримання зворотного зв'язку від відвідувачів.

3. Командна взаємодія (45 хвилин):

- учасники в групах обговорюють ідеї ярмарку через Slack, додаючи пропозиції до дошки в Miro;
- кожна група розробляє короткий план ярмарку, розподіляє завдання (наприклад, створення промо-матеріалів, організація онлайн-трансляції) та визначає дедлайни;

- одна людина з групи презентує напрацювання на дошці в Miro, інша — ділиться планом через Slack, а третя демонструє форму в Google Forms.
4. Рефлексія (30 хвилин):
- групи презентують свої робочі середовища та плани віртуального ярмарку;
 - учасники обговорюють, як Miro, Slack і Google Forms допомогли організувати співпрацю та проявити ініціативність;
 - тренер проводить рефлексію: «Як використання цих інструментів сприяло креативності та командній роботі? Які функції виявилися найкориснішими?».

2.2. Креативність у створенні освітнього контенту

Креативність (англ. create – створювати, creative – творчий) – це здатність розробляти нові ідеї, використовувати уяву та мислити поза межами стандартного для створення цінності. Це бачення проблем під іншим кутом і їх рішення унікальним способом. Креативне мислення це революційне і творче мислення, що носить конструктивний характер. Креативність є ключовою складовою підприємницької компетентності вчителя, оскільки вона дозволяє створювати інноваційні освітні продукти, які залучають учнів, сприяють глибшому засвоєнню матеріалу та формують сучасне навчальне середовище. креативність у створенні освітнього контенту передбачає: генерацію нових підходів до подання навчального матеріалу (наприклад, використання інтерактивних мультимедійних інструментів); адаптацію навчального контенту до інтересів і потреб учнів, що стимулює залучення та мотивацію; поєднання різних цифрових форматів (текст, відео, інтерактив, гейміфікація) для досягнення глибшого засвоєння знань; створення авторських освітніх продуктів, які можуть мати не лише навчальну, а й соціальну або культурну цінність.

Цифрові інструменти, такі як Canva, Genially, Powtoon і Adobe Express, є потужними платформами для розвитку креативності вчителя, надаючи можливості для створення візуально привабливих і інтерактивних презентацій, інфографіки, анімаційних відео та інших навчальних матеріалів. Ці інструменти дозволяють вчителям експериментувати з дизайном, адаптувати контент до потреб учнів і пропонувати інноваційні підходи до навчання, що сприяє ініціативності та творчому мисленню. Наприклад, у рамках віртуального ярмарку вчитель може використати Canva для створення афіші заходу, Genially для інтерактивної презентації проєктів, Powtoon для анімаційного ролика, що рекламує ярмарок, і Adobe Express для інфографіки, яка пояснює цілі та структуру події. Такий підхід не лише залучає учнів, а й демонструє інноваційні методи навчання. Як створити презентацію та інфографіку контенту в Canva наведено на рис.3.

Кроки створення презентацій та інфографіки контенту в Canva:

Вибір формату та шаблону:

- увійдіть у Canva та виберіть тип контенту: «Презентація» (для слайдів) або «Інфографіка» (для візуалізації даних);
- оберіть шаблон, який відповідає темі уроку, наприклад, «Історична хронологія» для уроку історії чи «Науковий експеримент» для природничих наук.

Кастомізація дизайну:

- додайте власний текст, адаптуючи його до рівня учнів (наприклад, спрощений для молодших класів або деталізований для старшокласників);
- використовуйте графічні елементи (іконки, ілюстрації) для створення візуальних акцентів, наприклад, для уроку біології додайте ілюстрації рослин чи тварин;
- експериментуйте з кольоровою палітрою, щоб зробити контент емоційно привабливим (наприклад, яскраві кольори для молодших учнів).

Додавання мультимедіа:

- вставте відео чи анімацію (доступні в бібліотеці Canva) для пояснення складних питань, наприклад, анімацію кругообігу води для уроку географії;
- використовуйте функцію «Анімація» для створення динамічних переходів між слайдами.

Фокус на креативність:

- створюйте інфографіку з нестандартною структурою, наприклад, у вигляді дерева чи павутини, для пояснення зв'язків між поняттями;
- використовуйте фірмові шрифти та кольори, щоб підкреслити унікальність контенту;
- залучайте учнів до створення контенту, наприклад, пропонуючи їм додати власні ідеї до інфографіки через спільний доступ у Canva Pro.

Рис.3. Створення презентацій та інфографіки контенту в Canva

Приклад роботи у Canva: учитель літератури створює інфографіку «Життєвий шлях Тараса Шевченка» для 9 класу, для чого обирає шаблон хронології, додає ключові дати, ілюстрації (портрети, карти України), вставляє коротке відео про творчість поета та використовує анімовані стрілки для позначення етапів життя. Інфографіка презентується на уроці та

публікується в Google Classroom, що підвищує залученість учнів і демонструє креативність учителя.

Як використати Genially для створення презентацій та інфографіки наведено на рис.4.

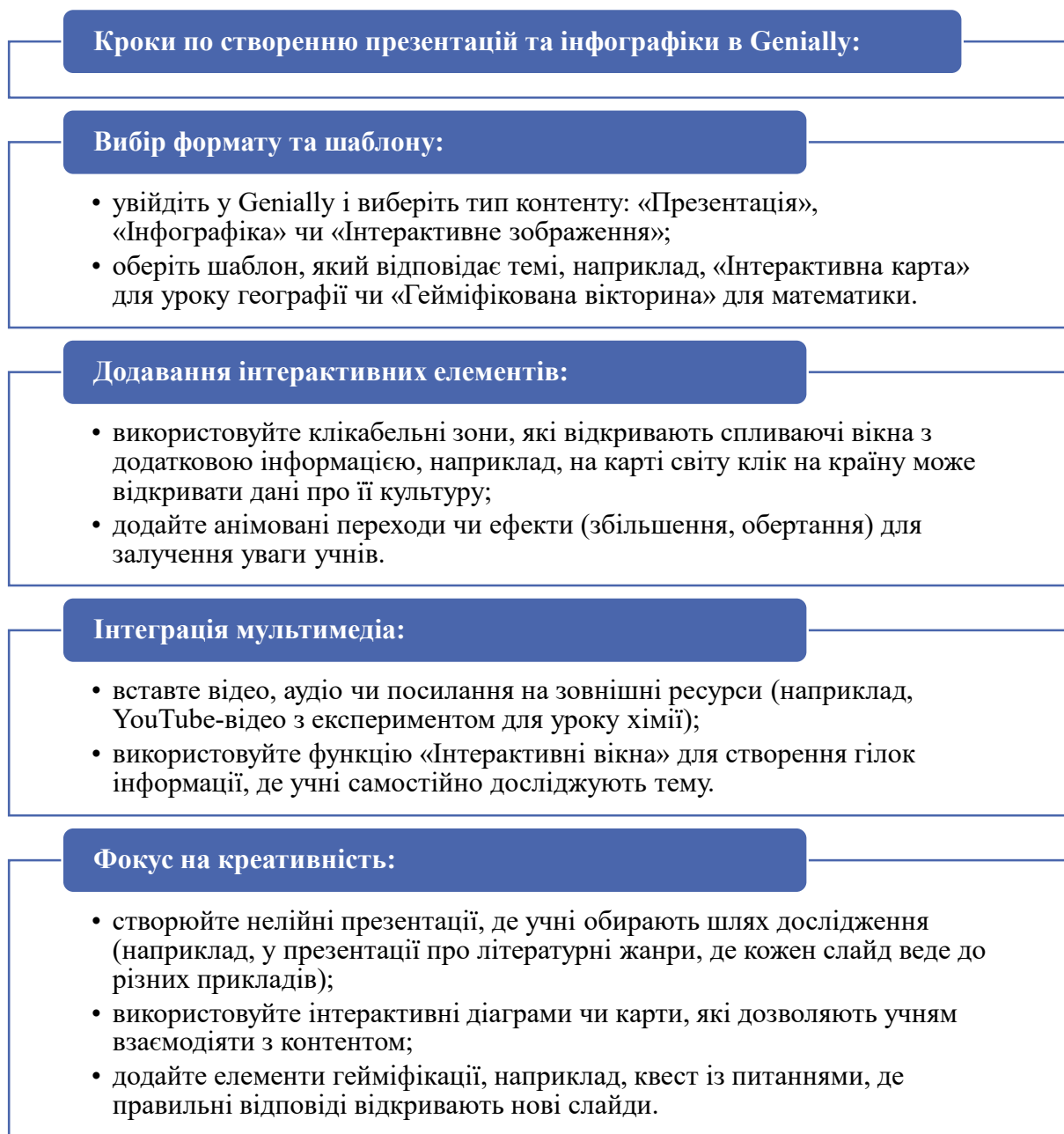


Рис.4. Створення презентацій та інфографіки в Genially

Приклад використання Genially: учитель біології створює інтерактивну презентацію «Кругообіг речовин у природі» для 7 класу. У Genially він обирає шаблон із діаграмою, додає клікабельні зони, які пояснюють етапи кругообігу (наприклад, «Фотосинтез» відкриває відео), і включає коротку вікторину, де учні відповідають на питання, щоб перейти

до наступного слайду. Презентація використовується на уроці та розміщується в Moodle, що сприяє залученості та креативному підходу до навчання.

Практичні рекомендації для розвитку креативності:

- експериментування з форматами: у Canva спробуйте поєднувати різні типи контенту (інфографіку з презентацією чи плакатом) для створення унікального продукту, у Genially використовуйте нестандартні формати, такі як інтерактивні карти чи віртуальні тури, для пояснення складних тем;
- адаптація до аудиторії: для молодших учнів створюйте яскраві, анімовані презентації з простими текстами та великою кількістю зображень, для старшокласників додавайте інтерактивні елементи, які заохочують до самостійного дослідження (наприклад, спливаючі вікна з додатковими фактами);
- співпраця з учнями: залучайте учнів до створення контенту в Canva чи Genially через спільний доступ, що розвиває їхню креативність і ініціативність, наприклад, попросіть учнів створити власну інфографіку в Canva на тему уроку та презентувати її однокласникам;
- інтеграція з іншими інструментами: використовуйте Canva для створення матеріалів, які можна вставити в Google Classroom чи Microsoft Teams, інтегруйте презентації Genially в Moodle або додайте посилання на них у Trello для управління проєктами.

Додаткові практичні матеріали до модуля 2

Практичне заняття (1 варіант)

Назва завдання: створення інтерактивної презентації та інфографіки для уроку. Тривалість: 2 години. Формат: групова робота в дистанційному режимі.

Етапи виконання:

1. Вибір теми (15 хвилин): учасники обирають тему для уроку (наприклад, «Екологічні проблеми» для географії).
2. Робота в Canva (45 хвилин): кожна група створює інфографіку, використовуючи шаблон, додаючи ілюстрації, текст і анімацію.
3. Робота в Genially (45 хвилин): групи створюють інтерактивну презентацію з клікабельними елементами та вікториною.
4. Презентація та рефлексія (15 хвилин): групи презентують свої продукти, обговорюють, як вони сприяють розвитку креативності та залучають учнів до навчання.

Практичне заняття (2 варіант)

Назва завдання: *створення анімаційного відео та інтерактивного вебсайту для уроку*. Тривалість: 2 години. Формат: групова робота в дистанційному або змішаному режимі.

Етапи виконання:

1. Вибір теми (15 хвилин): учасники діляться на групи по 4–5 осіб і обирають тему для уроку (наприклад, «Історичні постаті» для історії або «Основи фінансової грамотності» для економіки), а потім учитель-тренер пояснює основи роботи в Powtoon і Google Sites, демонструючи приклади анімаційних відео та структури вебсайтів.
2. Робота в Powtoon (45 хвилин): кожна група створює коротке анімаційне відео (1–2 хвилини) для уроку, використовуючи шаблони Powtoon, потім учасники додають анімацію, текст, персонажів і звуковий супровід, щоб пояснити ключові аспекти теми (наприклад, біографію історичної постаті чи принципи бюджетування).
3. Робота в Google Sites (45 хвилин): групи створюють інтерактивний вебсайт для уроку, використовуючи Google Sites, на який додаються розділи (наприклад, «Інформація», «Вікторина», «Ресурси»), клікабельні елементи (посилання на відео чи зовнішні джерела) та вбудована форма з Google Forms для інтерактивної вікторини.
4. Презентація та рефлексія (15 хвилин): групи презентують свої анімаційні відео та вебсайти через Zoom або в аудиторії та обговорюють, як створений контент сприяє залученості учнів і розвитку креативності. Тренер проводить рефлексію: «Як Powtoon і Google Sites допомогли створити цікавий контент? Які аспекти сприяли розвитку підприємницької компетентності?».

2.3. Проєктне мислення та цифровий менеджмент

Проєктне мислення є ключовою складовою підприємницької компетентності вчителя, оскільки воно передбачає системний підхід до планування, організації та реалізації освітніх проєктів із чітко визначеними цілями, ресурсами та термінами. Проєктне мислення визначається як здатність вчителя: бачити проблему або потребу як точку відліку для вирішення ситуації; генерувати ідеї, які мають практичну цінність; планувати, структурувати та реалізовувати проєктну діяльність з урахуванням цілей, ресурсів і очікуваних результатів; формувати бачення кінцевого продукту та передбачати шляхи його досягнення.

Цифровий менеджмент у діяльності вчителя трактується як сукупність знань, умінь і стратегій, що забезпечують ефективне: планування, організацію та координацію освітніх процесів з використанням цифрових технологій; управління цифровими ресурсами та інструментами,

включно з вибором, впровадженням та адаптацією технологій до потреб учнів; моніторингом і оцінюванням результатів проєктів за допомогою цифрових засобів; забезпеченням кібербезпеки, цифрової етики та даних, що є складовою відповідального освітнього середовища. Цифровий менеджмент дозволяє вчителю ефективно координувати цифрові ресурси, організовувати роботу в команді та досягати поставлених цілей у цифровому середовищі. Використання платформ Asana, Notion, Monday.com і Trello, значно полегшує цей процес, дозволяючи вчителям ефективно керувати проєктами, розподіляти завдання, координувати командну роботу та відстежувати результат. Ці інструменти сприяють розвитку ініціативності, креативності, співпраці та управління ресурсами, що є основними аспектами підприємницької освіти. Вони дозволяють учителям створювати структуровані плани проєктів, адаптувати їх до потреб учнів і колег, а також демонструвати інноваційні підходи до організації освітнього процесу.

Приклад використання інструментів:

- учитель створює проєкт в Asana, розподіляючи завдання: «Створення сценарію відео» (відповідальний 1 учасник), «Дизайн вебсайту» (учасник 2), з дедлайнами та контрольними точками;
- к Notion створюється база даних із ресурсами (посилання на шаблони Powtoon, приклади сайтів) і календарний план проєкту;
- к Monday.com налаштовується таймлайн, який показує етапи роботи, а сповіщення про завершення завдань надсилаються автоматично;
- у Trello створюється дошка, де учні додають ідеї для контенту, переміщаючи картки між списками.

Використання Asana, Notion, Monday.com і Trello сприяє розвитку проєктного мислення, оскільки вчителі вчаться планувати, розподіляти ресурси та адаптувати проєкти при необхідності. Це також підсилює ініціативність (через самостійне створення завдань), співпрацю (через координацію в команді) та креативність (через інтеграцію цифрових інструментів у творчі процеси). Такий підхід створює ефективне комп'ютерно-орієнтоване середовище, яке готує вчителів до реалізації інноваційних освітніх проєктів.

Використання Asana для планування освітніх проєктів

Asana — це платформа для управління проєктами, яка дозволяє створювати завдання, встановлювати дедлайни, призначати відповідальних і відстежувати прогрес у реальному часі. Вона підтримує проєктне мислення через структурований підхід до організації завдань і сприяє підприємницькому підходу завдяки гнучкості та можливостям співпраці. Як використовувати цей ресурс показано на рис.5.

Кроки по використанню Asana для планування освітніх проєктів:

Створення проєкту

- увійдіть в Asana та створіть новий проєкт, наприклад, «Організація шкільного наукового ярмарку»;
- виберіть формат відображення: список, дошка (Kanban) або календар. Для освітніх проєктів дошка Kanban є зручною для візуалізації етапів;
- налаштуйте доступ: приватний (для обмеженої команди) або спільний (для співпраці з учнями чи колегами).

Розробка структури проєкту

- створіть розділи, що відповідають етапам проєкту, наприклад: «Планування», «Підготовка матеріалів», «Проведення заходу», «Оцінка результатів»;
- додайте завдання до кожного розділу, наприклад, «Розробити тему ярмарку», «Створити презентацію» чи «Запросити журі»;
- встановіть дедлайни та призначте відповідальних (учителів, учнів, батьків).

Налаштування співпраці

- запросіть учасників проєкту (колег, учнів) через функцію «Додати учасників»;
- використовуйте коментарі до завдань для обговорення деталей і обміну ідеями;
- увімкніть сповіщення, щоб учасники отримували оновлення про зміни.

Інтеграція та моніторинг

- інтегруйте Asana з іншими інструментами, наприклад, Google Drive для зберігання файлів або Slack для швидкої комунікації;
- використовуйте функцію «Прогрес» для відстеження виконаних завдань і оцінки загального стану проєкту.

Рис.6. Використанню Asana для планування освітніх проєктів

Підприємницька компетентність вчителя розвивається завдяки прояву ініціативності, коли учитель може запропонувати унікальну ідею ярмарку (наприклад, STEM-тематику) і самостійно визначити завдання для її реалізації; креативності при використанні Asana для створення завдань, що передбачає розробку креативного контенту (наприклад, інфографіки в Canva); управлінню ресурсами, коли визначаються доступні ресурси (бюджет, час, людські ресурси) і розподіляють їх через завдання в Asana;

співпраці при залученні учнів і батьків до виконання завдань, наприклад, створення стендів чи організацію логістики.

Приклад використання Asana: учитель планує проєкт «Шкільний науковий ярмарок». У Asana створюється дошка з розділами: «Ідеї проєктів», «Підготовка експериментів», «Організація заходу». Завдання включають «Розробити інструкції для учнів» (призначено вчителю), «Створити постери» (учням) і «Організувати зал» (батькам). Дедлайни встановлені на 2 тижні, а процес роботи відстежується через календар. Учитель використовує коментарі для зворотного зв'язку та у Google Drive для зберігання всіх матеріалів.

Використання Notion для планування освітніх проєктів.

Notion — це універсальна платформа для організації інформації, яка поєднує нотатки, бази даних, календарі та інструменти управління завданнями. Вона підтримує проєктне мислення через гнучкість у створенні робочих просторів і сприяє підприємницькому підходу завдяки можливості інтеграції різноманітного контенту. Як використовувати Notion для розробки освітніх проєктів наведено на рис.7.

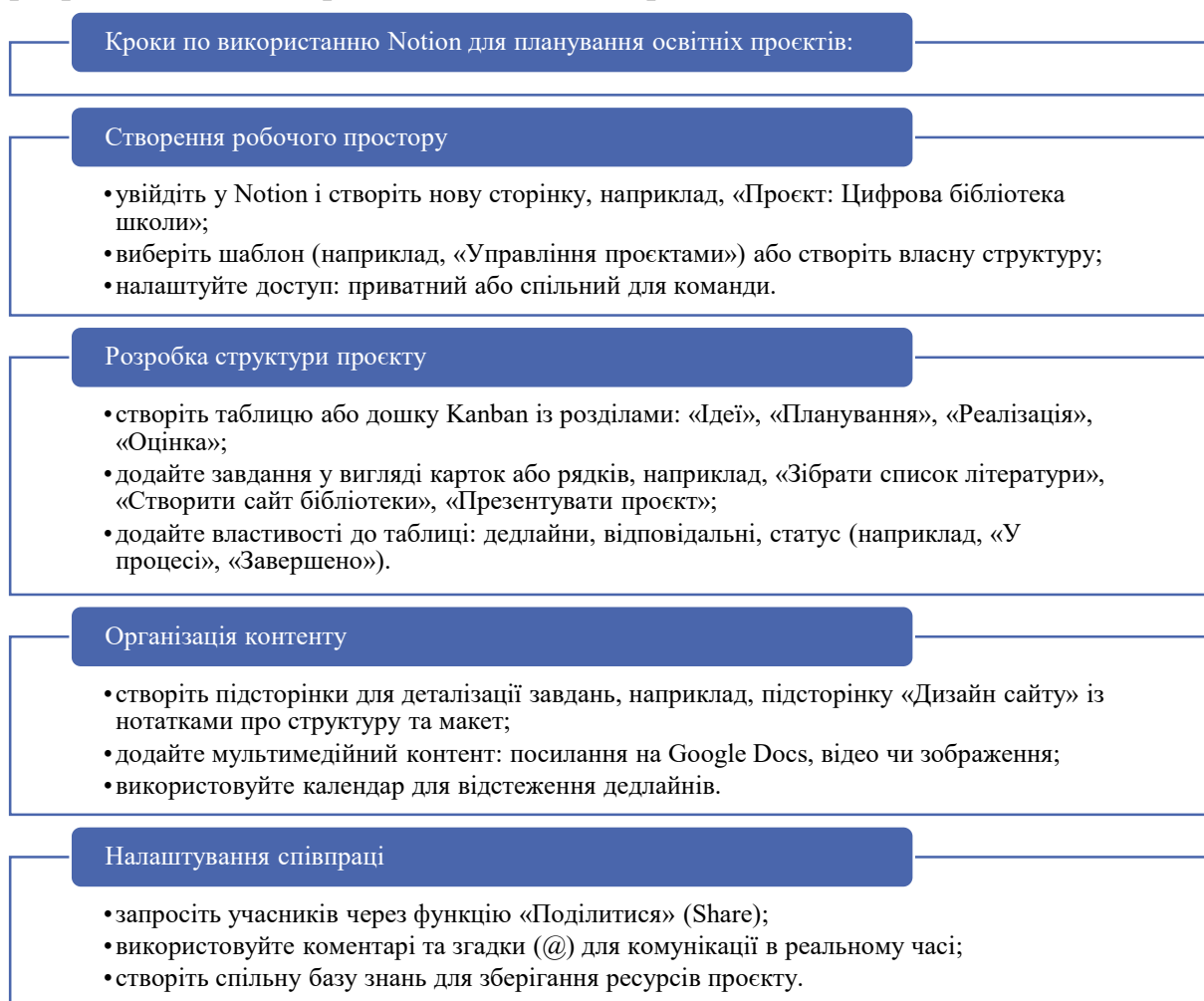


Рис.7. Використання Notion для планування освітніх проєктів

Підприємницька компетентність вчителя розвивається завдяки: ініціативності, коли вчитель може самостійно розробити концепцію цифрової бібліотеки, визначивши її унікальні особливості (наприклад, інтерактивні тести); креативності при використанні Notion для створення бази ідей, де учасники пропонують інноваційні формати контенту; управлінню ресурсами при створенні таблиці для розподілу ресурсів (час, бюджет, людські ресурси) і відстеження витрат; співпраці при залученні учнів до створення контенту для бібліотеки, а колег — до рецензування.

Приклад використання Notion: учитель створює проєкт «Цифрова бібліотека школи» в Notion. На головній сторінці створюється таблиця з розділами: «Концепція», «Контент», «Технічна реалізація». Завдання включають «Створити каталог книг» (учням), «Розробити сайт на Google Sites» (вчителю), «Провести тестування» (колегам). Учитель додає підсторінку з нотатками про дизайн сайту, інтегрує Google Forms для збору відгуків і використовує календар для дедлайнів.

Структура освітнього проєкту з підприємницьким підходом включає чітке визначення цілей, ресурсів, етапів і результатів. Приклад універсальної структури проєкту, адаптованої для використання в Asana або Notion:

1. Визначення мети та цільової аудиторії

- мета: чітко сформулюйте, що має бути досягнуто (наприклад, «Створити інтерактивний навчальний модуль для учнів 7 класу з географії»);
- цільова аудиторія: визначте, для кого призначений проєкт (учні, вчителі, батьки);
- підприємницька компетентність розвивається завдяки: ініціативності, яка проявляється у виборі унікальної теми чи формату (наприклад, модуль із гейміфікацією).

2. Аналіз ресурсів

- визначте доступні ресурси: час, бюджет, цифрові інструменти, людські ресурси;
- створіть таблицю в Notion або список в Asana для розподілу ресурсів (наприклад, «Canva для створення матеріалів», «2 години на тиждень для планування»);
- підприємницька компетентність розвивається завдяки ефективному управлінню ресурсами та передбачає використання безкоштовних інструментів (наприклад, безкоштовної версії Asana) і залучення волонтерів (учнів, батьків).

3. Етапи проведення:

- поділіть проєкт на етапи: планування (дослідження теми, створення концепції, розподіл завдань); розробка (створення контенту -презентації, тести, інфографіки); реалізація (проведення

- уроку, заходу чи тестування модуля); оцінка (зворотній зв'язок, аналіз результатів);
- у Asana створіть розділи для кожного етапу, у Notion — дошку Kanban або таблицю;
 - підприємницька компетентність розвивається завдяки: креативності, яка проявляється у розробці унікального контенту, співпраці — залучення команди до виконання завдань.
4. Розподіл завдань і відповідальності
- призначте відповідальних за кожне завдання в Asana (наприклад, «Учитель: створити презентацію», «Учні: зібрати матеріали»);
 - у Notion додайте колонку «Відповідальний» у таблиці та використовуйте згадки (@) для комунікації;
 - підприємницька компетентність розвивається завдяки співпраці через чіткий розподіл ролей і залучення всіх учасників.
5. Моніторинг і оцінка
- використовуйте функцію «Прогрес» в Asana або календар у Notion для відстеження дедлайнів;
 - створіть форму в Google Forms (інтегровану з Asana/Notion) для збору зворотного зв'язку від учасників;
 - підприємницька компетентність розвивається завдяки ініціативності та проявляється у аналізі результатів і пропозицій по удосконаленню майбутніх проєктів.

Приклад структури проєкту в Asana/Notion:

Проект: «Інтерактивний навчальний модуль із географії».

Мета: створити модуль із гейміфікованими завданнями для учнів 7 класу.

Ресурси: Canva (для презентацій), Kahoot (для тестів), 10 годин, команда з 2 учителів і 5 учнів.

Етапи проведення: планування (дослідження теми, створення плану в Notion у вигляді таблиці; розробка (створення презентації в Canva, тестів у Kahoot (завдання в Asana); реалізація (проведення уроку, тестування модуля); оцінка (збір відгуків через Google Forms).

Відповідальність: учитель координує проєкт, учні створюють контент, колеги рецензують.

Моніторинг: дедлайни в Asana, база знань у Notion.

Список рекомендованих джерел:

1. Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., & Van den Brande, G. EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework / Margherita Bacigalupo, Panagiotis Kampylis, Yves Punie, Godelieve Van den Brande. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2016. 59 p. Режим доступу:

- <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101581> (дата звернення: 27.07.2025).
2. Lackéus, M. Entrepreneurship in Education: What, Why, When, How / Martin Lackéus. OECD, 2015. 44 р. Режим доступу: https://www.oecd.org/cfe/leed/BGP_Entrepreneurship-in-Education.pdf (дата звернення: 27.07.2025).
 3. Canva for Education. A Guide to Creating Engaging Classroom Content. Canva, 2023. Режим доступу: <https://www.canva.com/education/> (дата звернення: 27.07.2025).
 4. Genially Academy. Interactive Content Creation for Educators. Genially, 2023. Режим доступу: <https://academy.genially.com/en/> (дата звернення: 27.07.2025).
 5. Adobe Express. Режим доступу: <https://www.adobe.com/education/express/> (дата звернення: 27.07.2025).
 6. Asana. Asana for Educators. Режим доступу: <https://asana.com/industry/education> (дата звернення: 27.07.2025).
 7. Notion. Simplify your teaching life with Notion. Режим доступу: <https://www.notion4teachers.com/> (дата звернення: 27.07.2025).
 8. Monday.com. for Educators. Режим доступу: <https://monday.com/education> (дата звернення: 27.07.2025).
 9. Miro. Collaborative Whiteboarding for Education. . Режим доступу: <https://miro.com/education/> (дата звернення: 27.07.2025).
 10. Google Workspace for Education. . Режим доступу: <https://edu.google.com/workspace-for-education/editions/overview/> (дата звернення: 27.07.2025).
 11. Webflow. Webflow University: Building Professional Websites for Educators. Режим доступу: <https://university.webflow.com/> (дата звернення: 27.07.2025).
 12. Carrd. Getting Started with Carrd for Simple Websites. Режим доступу: <https://carrd.co/docs> (дата звернення: 27.07.2025).
 13. Освітній портал «На Урок». Використання Canva для створення навчальних матеріалів. Режим доступу: <https://naurok.com.ua/webinar/vikoristannya-servis-u-canva-dlya-stvorennya-navchalnih-materialiv>(дата звернення: 27.07.2025).
 14. Освітній портал «На Урок». Сервіс Genially для створення інтерактивного контенту: все геніальне – просто. Режим доступу: <https://naurok.com.ua/post/servis-genially-dlya-stvorennya-interaktivnogo-kontentu-vse-genialne-prosto>(дата звернення: 27.07.2025).
 15. Trello для освітян. Режим доступу: <https://trello.com/uk/education>(дата звернення: 27.07.2025).

Додаткові практичні матеріали до модуля 2

Практичне заняття (1 варіант)

Назва завдання: *Планування освітнього проєкту в Asana та Notion.*
Тривалість: 2 години. Формат: групова робота в дистанційному режимі.

Етапи проведення: вибір проєкту (15 хвилин) - групи обирають освітній проєкт, наприклад, «Шкільний екологічний квест»; робота в Asana (45 хвилин) - створити дошку з розділами «Ідеї», «Планування», «Реалізація» додати завдання, призначити відповідальних і дедлайни; робота в Notion (45 хвилин) - створити сторінку з таблицею завдань, додати підсторінки для нотаток і календар для дедлайнів; презентація та рефлексія

(15 хвилин) - групи презентують свої плани, обговорюють, як Asana та Notion сприяють проєктному мисленню та підприємницькому підходу.

Очікувані результати: учасники навчаються створювати структури проєктів у Asana та Notion; учасники розвинули навички проєктного мислення через планування та розподіл завдань; формування розуміння, як цифровий менеджмент сприяє ініціативності, креативності та співпраці. Розвиток підприємницької компетентності учасників через: проєктне мислення (Asana та Notion допомагають структурувати проєкти, що розвиває системне мислення та здатність досягати цілей); ініціативність (учителі самостійно визначають завдання та пропонують інноваційні ідеї, креативність (гнучкість платформ дозволяє створювати унікальні структури проєктів); співпрацю (інструменти підтримують командну роботу через розподіл завдань і комунікацію); управління ресурсами (платформи допомагають оптимізувати час, бюджет і людські ресурси).

Практичне заняття (2 варіант)

Назва завдання: *Планування освітнього проєкту в Monday.com та Trello*. Тривалість: 2 години. Формат: Групова робота в дистанційному або змішаному режимі.

Етапи проведення:

1. Вибір проєкту (15 хвилин): учасники діляться на групи по 4–5 осіб і обирають освітній проєкт (наприклад, «Віртуальний ярмарок учнівських стартапів» або «Міждисциплінарний історичний квест»), учитель-тренер пояснює основи роботи в Monday.com і Trello, демонструючи приклади дошок, таймлайнів і управління завданнями.
2. Робота в Monday.com (45 хвилин):
 - кожна група створює проєктну дошку в Monday.com із розділами: «Ідеї», «Планування», «Реалізація», «Оцінка результатів»;
 - учасники додають завдання (наприклад, «Розробити концепцію ярмарку», «Створити промо-матеріали»), призначають відповідальних, встановлюють дедлайни та налаштовують автоматизацію (наприклад, сповіщення про завершення завдання);
 - групи створюють таймлайн для візуалізації етапів проєкту.
3. Робота в Trello (45 хвилин):
 - групи створюють Kanban-дошку в Trello із списками: «Заплановано», «У процесі», «Завершено»;
 - учасники додають картки із завданнями (наприклад, «Залучити спонсорів», «Організувати онлайн-трансляцію»), прикріплюють файли, додають коментарі та призначають відповідальних;
 - групи налаштовують теги (наприклад, «високий пріоритет», «креативне завдання») для кращої організації.
4. Презентація та рефлексія (15 хвилин):

- групи презентують свої плани проєктів через Zoom або в аудиторії, демонструючи дошки в Monday.com і Trello;
- учасники обговорюють, як ці інструменти сприяють проєктному мисленню, ініціативності та співпраці;
- тренер проводить рефлексію: «Які функції Monday.com і Trello виявилися найкориснішими для планування?».

Очікувані результати: учасники навчаються створювати структури проєктів у Monday.com і Trello, використовуючи дошки, таймлайни та Kanban-системи; учасники розвинули навички проєктного мислення через планування, розподіл завдань і відстеження виконання завдань; формування розуміння, як цифровий менеджмент сприяє ініціативності, креативності, співпраці та ефективному управлінню ресурсами.

Підприємницька компетентність вчителя розвивається завдяки: проєктному мисленню (Monday.com і Trello допомагають структурувати проєкти через чітке визначення цілей, етапів і ресурсів, що розвиває системне мислення та здатність досягати результатів); ініціативності (учителі самостійно визначають завдання, пропонують інноваційні ідеї та адаптують структуру проєкту до потреб команди, що сприяє ініціативному підходу); креативності (гнучкість платформ дозволяє створювати унікальні дошки, використовувати візуальні елементи - теги, діаграми, таймлайни і експериментувати з організацією проєкту); співпраці (інструменти підтримують командну роботу через розподіл завдань, коментарі, сповіщення та інтеграцію з іншими платформами, що сприяє ефективній взаємодії); управлінню ресурсами (Monday.com і Trello допомагають оптимізувати час, людські ресурси та бюджет, дозволяючи вчителям планувати проєкти з урахуванням обмежень).

Кейс 1 : Організація міждисциплінарного проєкту з використанням Trello.

Тема заняття: *цифрові інструменти для прояву ініціативності та командної роботи.* Опис кейсу: група вчителів хоче організувати міждисциплінарний проєкт «Історія нашого міста» для учнів 8–9 класів. Проєкт передбачає створення цифрового путівника містом, який поєднує історію, географію та літературу. Учителі мають обмежений час і необхідність у використанні інструменту для координації роботи.

Завдання:

1. Створіть дошку в Trello для організації проєкту, додавши списки («Ідеї», «Дослідження», «Створення контенту», «Презентація») і картки із завданнями.
2. Призначте ролі учасникам (учителі, учні) і визначте дедлайни.
3. Запропонуйте, як використати Trello для стимулювання ініціативності (наприклад, створення нових завдань учнями).

Інструменти: Trello, Google Drive для зберігання матеріалів.

Очікувані результати: учасники навчаться налаштовувати робочий простір у Trello; продемонструють ініціативність через розподіл завдань і планування, сформулюють навички командної співпраці через цифрові інструменти. Тривалість: 2 години (практична робота в групах).

Кейс 2 (модуль 2): Створення креативного контенту для уроку.

Тема заняття: *Креативність у створенні освітнього контенту*. Опис кейсу: учитель літератури хоче провести захоплюючі уроки про творчість Тараса Шевченка для учнів 9 класу. Він вирішує створити інтерактивну презентацію та інфографіку про життя і творчість поета, але не має досвіду роботи з цифровими інструментами для дизайну уроку.

Завдання:

1. Використайте Canva для створення прототипу інфографіки про ключові етапи життя Шевченка.
2. Запропонуйте ідеї для інтерактивної презентації в Genially, яка залучить учнів.
3. Обґрунтуйте, як ці інструменти сприяють креативності та ініціативності вчителя.

Інструменти: Canva, Genially.

Очікувані результати: учасники зможуть створити прототип оригінального контенту та усвідомлять, як цифрові інструменти розвивають креативність. У учасників формуються навички створення візуальних освітніх матеріалів. Тривалість: 2 години (практична робота та презентація результатів).

Дискусія 1: «Креативність у створенні освітнього контенту: виклики та можливості».

Тема заняття: Інструменти для створення візуального контенту.

Формат: групова дискусія у форматі «світового кафе» (World Café) через Zoom або Microsoft Teams.

Мета: обговорити, як цифрові інструменти (Canva, Genially) сприяють розвитку креативності вчителя, та поділитися ідеями щодо створення інноваційного контенту.

Ключові питання для дискусії:

1. Які приклади креативного використання цифрових інструментів для створення контенту ви можете навести з власного досвіду?
2. Як інструменти типу Canva чи Genially можуть допомогти вчителю зробити уроки більш захоплюючими?
3. Які проблеми виникають під час створення креативного контенту, і як їх можна вирішити?

4. Як креативний контент впливає на залученість учнів до навчального процесу?

Очікувані результати: учасники поділяться прикладами креативного використання цифрових інструментів; визначають стратегії подолання викликів у створенні контенту; сформулюють ідеї для створення інноваційних освітніх матеріалів.

Тривалість: 1 година.

Метод організації: учасники діляться на малі групи (4–5 осіб) в окремих класах, кожна група обговорює одне питання протягом 15 хвилин, після чого представники презентують ідеї в загальній сесії. Результати фіксуються на спільній дошці (наприклад, у Miro).

Дискусія 2: «Цифрові інструменти для ефективної співпраці в освітніх проєктах»

Тема заняття: цифрові платформи для командної співпраці.

Формат: панельна дискусія з використанням платформи Microsoft Teams або Google Meet.

Мета: визначити, як цифрові інструменти для співпраці (Trello, Microsoft Teams) сприяють розвитку командної роботи та реалізації проєктів.

Ключові питання для дискусії:

1. Які цифрові платформи ви використовуєте для організації співпраці з колегами чи учнями, і які їхні переваги?
2. Як інструменти для командної роботи можуть допомогти в реалізації шкільних чи громадських проєктів?
3. Які труднощі виникають під час командної роботи в цифровому середовищі, і як їх подолати?
4. Як співпраця через цифрові платформи впливає на ініціативність і ефективність проєктів?

Очікувані результати: учасники визначають сильні сторони цифрових платформ для співпраці; запропонують ідеї для організації командних проєктів із використанням цифрових інструментів; зрозуміють, як ефективна співпраця сприяє підприємницькій компетентності.

Тривалість: 1 година

Метод організації: модератор запрошує 2–3 учасників поділитися своїм досвідом використання платформ для співпраці, після чого відкривається загальна дискусія. Для фіксації ідей використовується спільний документ у Google Docs.

МОДУЛЬ 3. РЕАЛІЗАЦІЯ ПІДПРИЄМНИЦЬКИХ ІНІЦІАТИВ ВЧИТЕЛЯ ЧЕРЕЗ ОСВІТНІ ПРОЄКТИ

Кількість годин: 6.

Формат: проєктна діяльність, самостійна робота, презентація.

Мета модуля: сформувати вміння розробляти та реалізовувати інноваційні освітні проєкти з використанням цифрових інструментів.

Тематика модулів	Зміст	Форма заняття	Очікувані результати	Кількість навчальних годин
Модуль 3. Реалізація підприємницьких ініціатив вчителя через освітні проєкти				
3.1. Розробка та впровадження освітнього проєкту	Визначення ідеї проєкту, постановка цілей, вибір цільової аудиторії. Використання цифрових інструментів для планування	Практична робота	Розроблено та впроваджено освітній проєкт засобами цифрових технологій	2
3.2. Формування цифрового портфоліо вчителя	Створення портфоліо на платформах (Google Sites, Wix) для презентації професійних ініціатив і досягнень	Самостійна робота	Створений прототип цифрового портфоліо	2
3.3. Презентація та захист проєктів	Підготовка та презентація проєктів з використанням цифрових інструментів. Аналіз ініціативності та креативності	Презентація, рефлексія	Представлено власний проєкт з використанням цифрових інструментів Використано інструменти оцінювання та самооцінювання	2
Загалом				6

3.1. Розробка освітнього проєкту

В сучасній освіті реалізація і освітніх проєктів, що ґрунтуються на ідеях вчителя (або педагогічної команди) та реалізуються на засадах автономії, інноваційності й залучення до вирішення реальних проблем освітнього середовища є особливо актуальними. Ініціативний освітній проєкт розглядається як форма реалізації професійної активності вчителя, яка передбачає самостійне визначення мети, завдань, цифрових інструментів і ресурсів для досягнення результатів, орієнтованих на вдосконалення освітньої практики, розвиток учнівських компетентностей

або створення інноваційного навчального контенту. Такий підхід узгоджується з підприємницькою компетентністю вчителя, зокрема її компонентами – ініціативністю, креативністю, плануванням дій, управлінням ресурсами (EntreComp, 2016).

Відповідно до Державного стандарту базової середньої освіти (2020), вчитель повинен володіти здатністю ініціювати освітні зміни, розробляти і реалізовувати педагогічні ідеї та проекти. Реалізація таких проектів сприяє розвитку підприємницької та проектної компетентності не лише вчителів, але й учнів, які залучаються до спільної діяльності. У науково-педагогічній літературі ініціативний проект трактується як механізм рефлексивного управління професійною діяльністю, що дозволяє вчителю реалізувати власну освітню стратегію. Важливою ознакою освітнього проекту є його автономність і відповідальність за результат, що наближає освітню діяльність до практик соціального підприємництва. Розробка освітнього проекту є ключовим елементом формування підприємницької компетентності вчителя, оскільки вона передбачає прояв ініціативності, креативності, співпраці та ефективного управління ресурсами. Цифрові інструменти, такі як Trello, Notion, Google Workspace та інші, значно полегшують процес планування, дозволяючи структурувати ідеї, ставити цілі, визначати цільову аудиторію та координувати дії команди. У цьому контексті ініціативний проект розглядається як можливість для вчителя запропонувати інноваційне рішення, яке відповідає потребам учнів, школи чи громади, та реалізувати його можна за допомогою цифрових технологій.

Етапи проведення проекту:

Визначення ідеї є першим і ключовим етапом розробки освітнього проекту, що вимагає креативного підходу та аналізу актуальних потреб. Ідея має бути інноваційною, реалістичною та відповідати підприємницькому підходу, тобто сприяти розвитку ініціативності, співпраці та творчого мислення.

Кроки для визначення ідеї:

1. Аналіз потреб і проблем:

- проведіть опитування учнів, батьків чи колег за допомогою Google Forms, щоб виявити актуальні освітні потреби (наприклад, низька мотивація до навчання);
- використовуйте Міро для мозкового штурму, створюючи дошку з ідеями, які вирішують виявлені проблеми (наприклад, якщо учні не цікавляться історією, ідея може полягати в створенні інтерактивного цифрового музею).

2. Генерація ідей:

- організуйте групову дискусію в Microsoft Teams, де учасники пропонують ідеї проектів, наприклад, «STEM-лабораторія», «Екологічний квест» чи «Цифрова бібліотека»;

- використовуйте Mentimeter для збору та ранжування ідей у реальному часі, щоб обрати найперспективнішу.

3. Оцінка реалістичності:

- перевірте ідею на відповідність доступним ресурсам (час, бюджет, цифрові інструменти), так наприклад, для проєкту «Цифрова бібліотека» потрібні Google Sites і час на створення контенту;
- використовуйте Notion для створення таблиці, де порівнюються ідеї за критеріями: вплив, ресурси, складність реалізації.

Приклад ідеї: учитель помітив, що учні 8 класу мають низький рівень цифрової грамотності. Ідея проєкту — «Цифровий марафон», який передбачає створення серії інтерактивних уроків із використанням Kahoot, Canva та Google Sites для навчання учнів основам цифрових технологій.

Постановка цілей є другим етапом створення освітнього проєкту. Цілі проєкту мають бути чіткими, вимірюваними, досяжними, релевантними та обмеженими в часі. Вони спрямовують проєкт і забезпечують його успішну реалізацію, відображаючи підприємницьку компетентність через зосередженні на результат і вплив.

Кроки для постановки цілей:

1. Визначення загальної мети

- сформулюйте основну мету проєкту, яка відповідає потребам аудиторії, наприклад, для «Цифрового марафону» - підвищити рівень цифрової грамотності учнів 8 класу через інтерактивні уроки.
- використовуйте Google Docs для спільного формулювання мети з командою.

2. Визначення конкретних цілей:

- розділити загальну мету на конкретні завдання, наприклад, розробити 5 інтерактивних уроків у Kahoot, створити інфографіку в Canva для пояснення основ цифрової безпеки, запустити сайт проєкту на Google Sites;
- запишіть цілі в Trello (у вигляді карток) або Notion (у таблиці).

3. Застосування SMART-критеріїв:

- конкретність: ціль має бути чіткою, наприклад, «Створити 5 тестів у Kahoot»;
- вимірюваність: визначте критерії оцінки, наприклад, «80% учнів пройдуть тести з оцінкою вище 70%»;
- досяжність: переконайтеся, що ціль реальна з урахуванням ресурсів;
- релевантність: ціль має відповідати потребам учнів;
- обмеженість у часі: встановіть дедлайн, наприклад, «Завершити до 1 грудня 2025».

Приклад цілей для «Цифрового марафону»:

- загальна мета - підвищити цифрову грамотність учнів 8 класу;
- конкретні цілі: розробити 5 інтерактивних тестів у Kahoot до 15 листопада 2025, створити інфографіку в Canva про безпечну поведінку в інтернеті до 20 листопада 2025, запустити сайт проєкту на Google Sites до 1 грудня 2025.

Вибір цільової аудиторії є третім етапом створення освітнього проєкту. Цільова аудиторія визначає, для кого призначений проєкт, і впливає на його зміст, формат і вибір цифрових інструментів. Розвиток підприємницької компетентності через чітке розуміння потреб аудиторії та адаптацію проєкту до них.

Кроки для вибору цільової аудиторії:

1. Аналіз аудиторії:

- визначте, хто є основними учасниками чи бенефіціарами проєкту: учні, вчителі, батьки, громада;
- використовуйте Google Forms для збору даних про потреби аудиторії (наприклад, опитування учнів про їхні інтереси).

2. Сегментація аудиторії:

- розділіть аудиторію за віком, рівнем знань чи інтересами. Наприклад, для «Цифрового марафону» основна аудиторія учні 8 класу, додаткова — вчителі, які хочуть інтегрувати цифрові інструменти;
- створіть профіль аудиторії в Notion (таблиця з характеристиками: вік, рівень цифрової грамотності, інтереси).

3. Адаптація проєкту:

- адаптуйте зміст і формат до потреб аудиторії, так для учнів використовуйте яскраві візуальні матеріали в Canva, для вчителів — практичні посібники в Google Docs;
- використовуйте Miro для створення карти потреб аудиторії, щоб визначити, які інструменти будуть найефективнішими.

Приклад цільової аудиторії для «Цифрового марафону»: основна аудиторія (учні 8 класу, які мають базові навички роботи з комп'ютером, але потребують знань про цифрову безпеку та інструменти), додаткова аудиторія (вчителі природничих наук, які хочуть інтегрувати цифрові інструменти в уроки), адаптація (уроки в Kahoot із гейміфікованими завданнями для учнів, посібник у Google Docs для вчителів).

Використання цифрових інструментів для планування є четвертим етапом створення освітнього проєкту. Цифрові інструменти забезпечують структуроване планування проєкту, сприяючи ініціативності, співпраці та управлінню ресурсами. Розглянемо як використовувати Trello, Notion і Google Workspace для планування освітнього проєкту.

1. Trello застосовується для створення дошки для організації етапів проєкту (наприклад, для «Цифрового марафону» створіть дошку зі

списками: «Ідеї», «Підготовка», «Реалізація», «Оцінка» та додайте картки із завданнями, такими як «Створити тести в Kahoot» чи «Розробити сайт», призначте відповідальних і дедлайни. Перевагами застосування інструменту є візуалізація етапів роботи та досягнень, легке розподілення завдань, підтримка командної роботи.

2. Notion застосовується для створення сторінки проєкту з таблицею завдань, календарем і нотатками (наприклад, створення таблиці із завданнями «Створити інфографіку», «Провести вебінар» та додати підсторінки для деталізації та інтегруйте Google Drive для документів. Перевагами застосування інструменту є гнучкість у структуризації, можливість створення бази знань, підтримка співпраці.
3. Google Workspace, а саме Google Docs для спільного створення плану проєкту, Google Forms для збору ідей і зворотного зв'язку, Google Calendar для дедлайнів (наприклад, створити Google Doc із планом «Цифрового марафону», де команда вносить пропозиції, і Google Form для оцінки проєкту учнями). Перевагами застосування інструменту є спільне редагування, доступність, інтеграція з іншими інструментами.

Додаткові практичні матеріали до модуля 3

Практичний сценарій для заняття (1 варіант)

Назва завдання: *Розробка плану освітнього проєкту «Цифровий марафон»*. Тривалість: 2 години. Формат: Групова робота в дистанційному режимі. Етапи виконання:

1. Генерація ідей (15 хвилин) - учасники проводять мозковий штурм у Miro, записуючи ідеї для проєкту (наприклад, створення тестів, інфографіки, сайту).
2. Постановка цілей (15 хвилин) - у Google Docs групи формулюють SMART-цілі, наприклад, «Створити 5 тестів у Kahoot до 15 листопада 2025».
3. Визначення аудиторії (15 хвилин) - створити профіль аудиторії в Notion (таблиця з віком, інтересами, потребами).
4. Планування в Trello/Notion (45 хвилин):
 - Trello - створити дошку з списками («Планування», «Контент», «Реалізація»), додати завдання та дедлайни;
 - Notion - створити сторінку з таблицею завдань і календарем.
5. Презентація та рефлексія (30 хвилин) - групи презентують свої плани, обговорюють, як цифрові інструменти сприяють ініціативності та співпраці.

Очікувані результати: учасники створять структурований план проєкту з використанням Trello та Notion; розвинути навички проєктного

мислення та цифрового менеджменту, зрозуміють як цифрові інструменти підтримують розвиток підприємницької компетентності.

Практичний сценарій для заняття (2 варіант)

Назва завдання: *Розробка плану освітнього проєкту «Віртуальний освітній хакатон»*. Тривалість: 2 години. Формат: Групова робота в дистанційному або гібридному режимі. Етапи виконання:

1. Генерація ідей (15 хвилин):

- учасники діляться на групи по 4–5 осіб і проводять мозковий штурм у Miro, створюючи інтерактивну дошку для запису ідей щодо тем хакатону (наприклад, створення інтерактивних уроків, розробка освітніх чат-ботів, інфографіки для учнів);
- учитель демонструє основи роботи в Miro, показуючи, як додавати стікери, ментальні карти та коментарі.

2. Постановка цілей (15 хвилин):

- у Google Docs кожна група формулює SMART-цілі для хакатону (наприклад, «Розробити 3 інтерактивні уроки в Genially до 20 листопада 2025» або «Створити чат-бот у Telegram для учнів до 25 листопада 2025»);
- групи діляться документом через Google Workspace для спільного редагування.

3. Визначення аудиторії (15 хвилин):

- у Notion групи створюють таблицю для профілю аудиторії хакатону (наприклад, вікова група, інтереси, освітні потреби, технічні навички);
- додаються підсторінки для опису потреб цільової аудиторії (учні, вчителі, батьки).

4. Планування в Monday.com/Asana (45 хвилин):

- Monday.com - групи створюють дошку з розділами («Ідеї», «Планування», «Контент», «Реалізація») та додають завдання (наприклад, «Створити сценарій уроку», «Розробити промо-відео»), призначають відповідальних, встановлюють дедлайни та налаштовують автоматизацію (наприклад, сповіщення про завершення завдання);
- Asana - групи створюють проєкт із списками завдань («Заплановано», «У процесі», «Завершено»), додають підзадачі, прикріплюють файли (наприклад, шаблони для Genially) і налаштовують таймлайн для візуалізації етапів.

5. Презентація та рефлексія (30 хвилин):

- групи презентують свої плани хакатону через Zoom, демонструючи дошки в Monday.com, Asana і таблиці в Notion;

- учасники обговорюють, як цифрові інструменти сприяють ініціативності, співпраці та управлінню проєктами;
- тренер проводить рефлексію: «Які функції Miro, Google Docs, Notion, Monday.com і Asana виявилися найкориснішими для планування хакатону? Як вони підтримують розвиток підприємницької компетентності?».

Очікувані результати: учасники створять структурований план освітнього хакатону з використанням Monday.com, Asana і Notion; розвинути навички проєктного мислення, цифрового менеджменту та командної співпраці; зрозуміють як цифрові інструменти сприяють ініціативності, креативності та ефективному управлінню освітніми проєктами.

3.2. Формування цифрового портфоліо вчителя як інструменту підприємницької діяльності

Цифрове портфоліо вчителя є потужним інструментом для демонстрації професійних ініціатив, досягнень і підприємницької компетентності. Воно дозволяє вчителю систематизувати свій професійний досвід, презентувати інноваційні проєкти та підкреслити здатність до створення освітніх продуктів. Зміст та функції цифрового портфоліо безпосередньо корелюють із положеннями Професійного стандарту вчителя (2024), де вказано на необхідність використовувати відкриті електронні (цифрові) освітні ресурси педагогічного спрямування для професійного розвитку та обміну педагогічним досвідом, створювати й наповнювати власне е- портфоліо. З позицій європейських підходів, зокрема в межах рамки цифрових компетентностей педагогів DigCompEdu (2017), портфоліо розглядається як компонент професійної залученості та цифрової саморефлексії вчителя. У цьому контексті цифрове портфоліо виступає платформою для фіксації результатів навчання, обміну досвідом, взаємодії з колегами та формування цифрової присутності вчителя в професійному середовищі.

Платформи, такі як Google Sites, Wix, Canva, Behance, а також соціальні мережі (наприклад, Telegram-канали чи YouTube) є ефективними інструментами для створення цифрового портфоліо завдяки їх доступності, гнучкості та можливостям кастомізації. Використання цих платформ сприяє розвитку підприємницького підходу, дозволяючи вчителям створювати привабливий і структурований цифровий продукт, який відображає їхні професійні здобутки, ініціативи та цифрову ідентичність.

Цифрове портфоліо виконує кілька ключових функцій, що підкреслюють підприємницьку компетентність вчителя та сприяють формуванню його персонального бренду в умовах цифрової трансформації освіти:

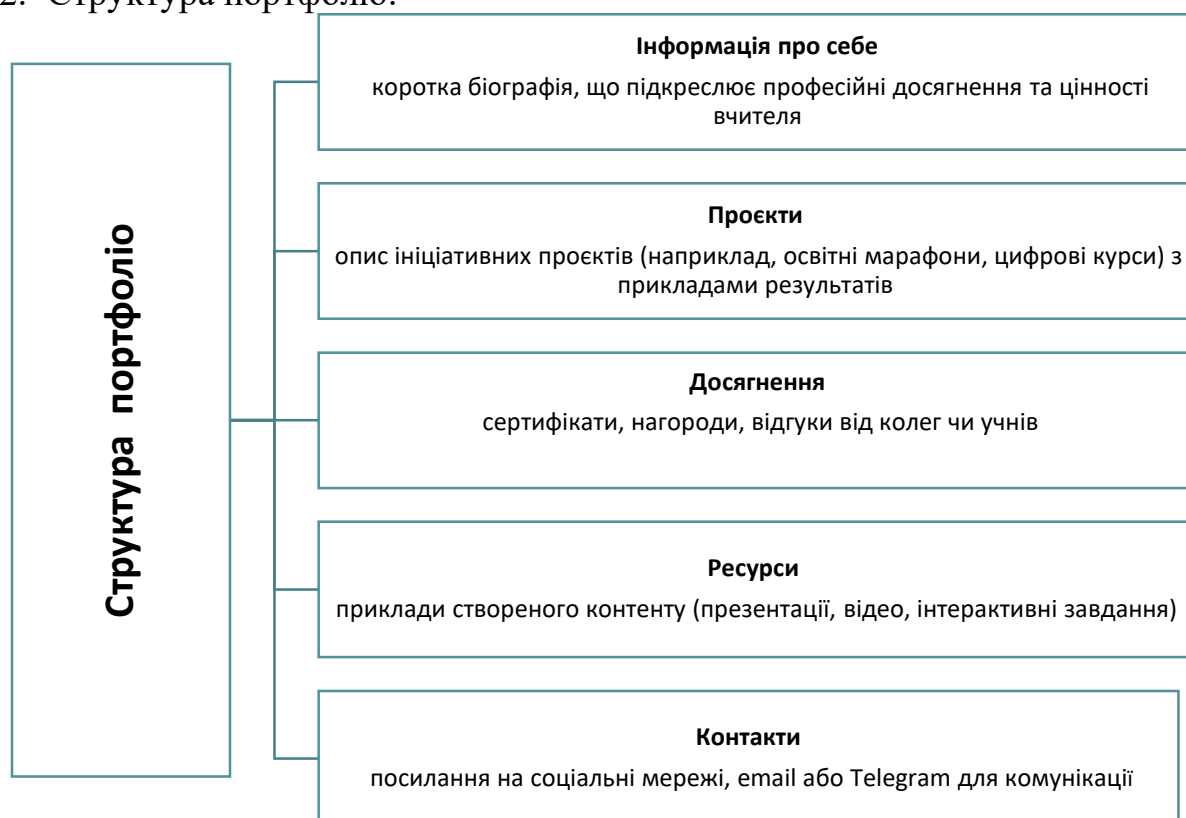
- Ініціативність: створення портфоліо демонструє здатність учителя самостійно презентувати свої ідеї та проекти, наприклад, для участі в грантових програмах, професійних конкурсах чи освітніх ініціативах; портфоліо може включати приклади ініціативних проектів, таких як організація вебінарів, створення цифрового контенту чи участь у громадських освітніх заходах, що підкреслює проактивність вчителя.
- Креативність: дизайн і структура портфоліо дозволяють учителю проявити творчий підхід через використання візуальних і мультимедійних елементів (графіки, відео, інтерактивні презентації, створені в Canva чи Genially); портфоліо може відображати унікальний стиль вчителя, наприклад, через створення персонального бренду, що включає логотип, єдиний стиль контенту чи інтерактивні елементи.
- Співпраця: портфоліо може включати приклади командних проектів, таких як спільні ініціативи з колегами, учнями чи громадою, що демонструють уміння працювати в команді; участь у професійних онлайн-спільнотах (наприклад, чати в Telegram, форуми в Microsoft Teams) і відображення цього досвіду в портфоліо підкреслює здатність вчителя до ефективної педагогічної комунікації.
- Управління ресурсами: використання безкоштовних або доступних платформ, таких як Google Sites чи Wix, а також оптимізація часу на створення портфоліо відображають ефективне управління ресурсами; портфоліо може включати приклади використання цифрових інструментів (Trello, Notion) для планування проектів, що демонструє вміння вчителя раціонально використовувати час і технології.
- Професійний розвиток та цифрова ідентичність: портфоліо є інструментом для самопрезентації, що сприяє кар'єрному розвитку, залученню до нових проектів і підвищенню професійної репутації в умовах високої конкуренції на ринку освітніх послуг; формує цифрову ідентичність вчителя, яка відображає його професійний образ у цифровому середовищі через персональний сайт, блог, YouTube-канал чи Telegram-канал; дозволяє вчителю систематично оновлювати свої знання та навички, включаючи результати участі в тренінгах, вебінарах чи онлайн-курсах, що сприяє безперервному професійному розвитку.
- Педагогічна комунікація та створення контенту: портфоліо включає приклади якісного освітнього контенту (презентації, відеоуроки, інтерактивні завдання), що демонструють уміння вчителя ефективно комунікувати з аудиторією; розробка контенту в єдиному стилі (шрифти, кольори, формат) підкреслює увагу до деталей і сприяє формуванню впізнаваного персонального бренду.

Для створення ефективного цифрового портфоліо вчителю пропонуємо застосувати наступні кроки та рекомендації, використовуючи цифрові технології:

1. Вибір платформи:

- Google Sites - безкоштовна платформа з інтуїтивним інтерфейсом, яка дозволяє створювати структуровані портфоліо з інтеграцією Google Docs, Slides і інших інструментів Google Workspace;
- Wix - платформа з широкими можливостями кастомізації, що підходить для створення візуально привабливих портфоліо з адаптивним дизайном;
- Canva - використовується для створення візуальних елементів портфоліо (презентації, інфографіки, резюме), які можна інтегрувати в Google Sites чи Wix;
- Behance - підходить для демонстрації креативних проєктів, особливо якщо портфоліо орієнтоване на міжнародну аудиторію;
- YouTube або Telegram - для створення динамічного контенту (відеоуроки, вебінари) або комунікації з аудиторією через власний канал.

2. Структура портфоліо:



4. Дизайн і контент: використовуйте єдиний стиль (кольори, шрифти, логотип), щоб підкреслити персональний бренд; створюйте якісний контент, який демонструє професійні навички (наприклад, відеоуроки, створені в Canva, або інтерактивні тести в Google Forms);

оновлюйте портфоліо регулярно, додаючи нові проекти, сертифікати чи відгуки.

5. Інтеграція з професійними спільнотами: діліться посиланням на портфоліо в професійних чатах, форумах чи конференціях, щоб розширити аудиторію та отримати зворотний зв'язок; використовуйте портфоліо для презентації на вебінарах чи тренінгах, демонструючи свій досвід і залучаючи до співпраці.
6. Оцінка та рефлексія: проводьте самоаналіз портфоліо, оцінюючи його відповідність цілям (наприклад, кар'єрне зростання, залучення до проектів), використовуйте зворотний зв'язок від колег чи учнів для вдосконалення контенту та структури портфоліо.

Приклади використання портфоліо в підприємницькій діяльності: грантові програми для залучення фінансування, професійні конкурси для демонстрації досягнень вчителя, для створення власного курсу на платформах типу Prometheus чи Udemu, співпраця з громадою допомагає залучати партнерів для реалізації освітніх проектів (наприклад, з місцевими організаціями чи бізнесом).

Цифрове портфоліо є не лише інструментом для демонстрації професійних досягнень, але й потужним засобом розвитку підприємницької компетентності вчителя, воно сприяє формуванню цифрової ідентичності, персонального бренду та ефективної педагогічної комунікації в умовах цифрової трансформації освіти.

Цифрове портфоліо на Google Sites — це безкоштовна платформа для створення вебсайтів із простим інтерфейсом, яка ідеально підходить для вчителів, що прагнуть швидко створити структуроване портфоліо без глибоких знань вебдизайну. Як створити портфоліо в Google Sites наведено на рис.8.

Приклад портфоліо в Google Sites: учителька біології створює портфоліо для презентації проекту «Еко-лабораторія». На головній сторінці — її фото та опис досвіду. Сторінка «Проекти» містить опис проекту, скріншоти інфографіки з Canva та посилання на тести в Kahoot. Сторінка «Досягнення» включає сертифікати про курси та відгуки учнів. Сайт публікується для подання на грантовий конкурс, демонструючи ініціативність і креативність.

Кроки створення портфоліо в Google Sites:

Створення нового сайту:

- увійдіть у Google Sites (sites.google.com) і натисніть «Створити сайт»;
- виберіть шаблон (наприклад, «Портфоліо») або почніть із чистої сторінки;
- назвіть сайт, наприклад, «Портфоліо вчителя: Ковчег Олена».

Розробка структури портфоліо:

- створіть основні сторінки, які відображають професійні ініціативи та досягнення: головна (коротка інформація про вчителя - фото, біографія, професійна місія); проекти (опис, наприклад, «Цифровий марафон» із тестами в Kahoot); досягнення (сертифікати, нагороди, відгуки); ресурси (посилання на створені матеріали - презентації, інфографіки), контакти (електронна пошта, профілі в соціальних мережах);
- використовуйте вкладку «Сторінки» для додавання та організації сторінок.

Додавання контенту:

- на головній сторінці додайте професійне фото та короткий опис (наприклад, «Вчитель біології, ініціатор STEM-проектів»);
- на сторінці «Проекти» вставте описи ініціатив, скріншоти (наприклад, з Canva чи Trello) і посилання на результати (Google Drive, YouTube);
- використовуйте функцію «Вставити» для додавання мультимедіа: відео, презентацій із Google Slides чи документів із Google Docs.

Кастомізація дизайну

- оберіть тему в розділі «Теми», адаптуючи кольори та шрифти до професійного стилю (наприклад, нейтральні тони для офіційного вигляду);
- додайте логотип або банер, створений у Canva, для унікальності.

Публікація та доступ

- натисніть «Опублікувати» і виберіть налаштування доступу: публічний (для всіх), обмежений (для колег чи грантодавців) або приватний;
- поділіться посиланням через Google Classroom, Microsoft Teams або електронною поштою.

Рис.8. Створення портфоліо в Google Sites

Створення цифрового портфоліо на Wix — це платформа для створення вебсайтів із розширеними можливостями дизайну, яка дозволяє створювати візуально привабливі портфоліо з високим рівнем кастомізації. Вона підходить для вчителів, які хочуть підкреслити креативність і професійність. Як створити портфоліо в Wix наведено на рис.9.

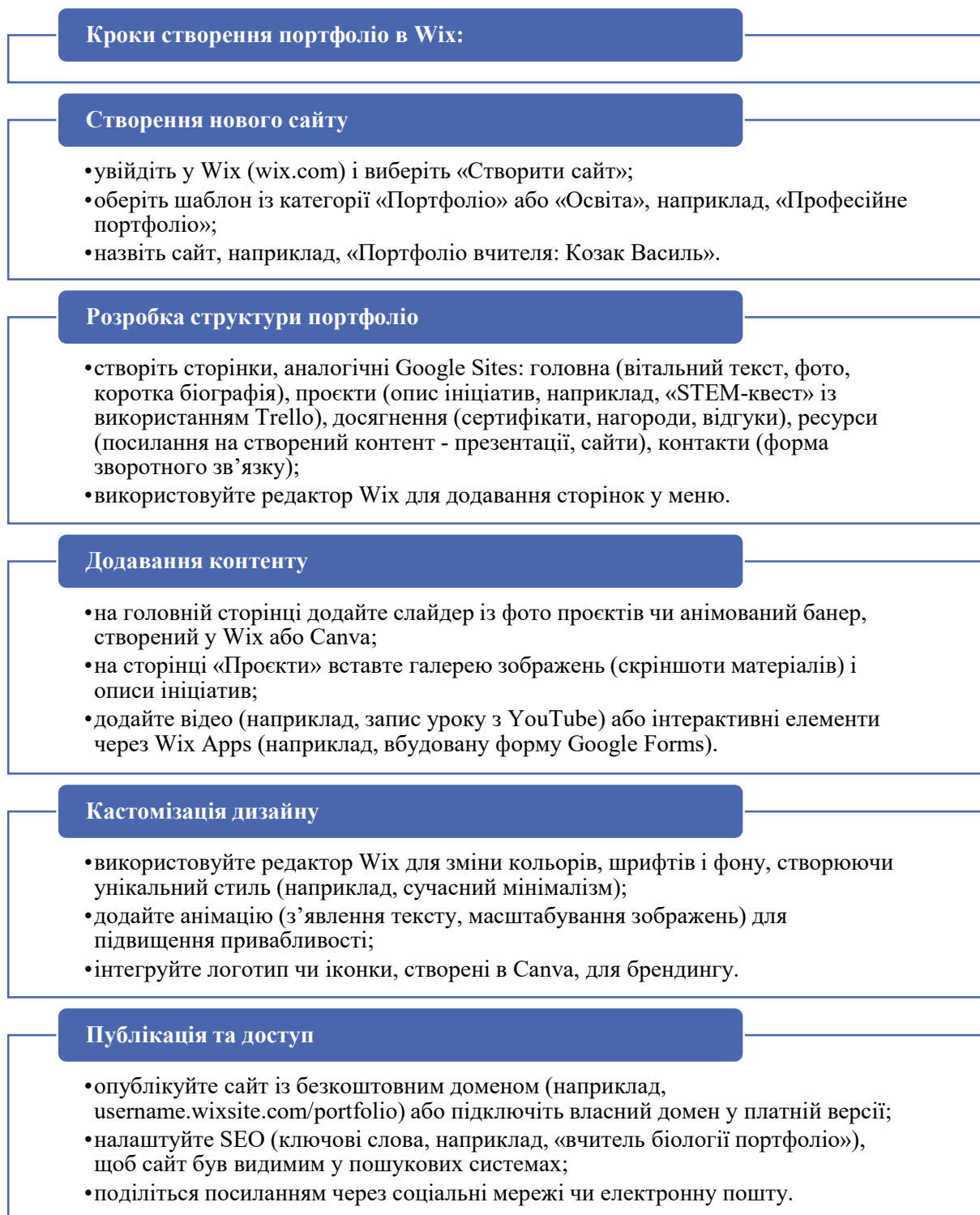


Рис.9. Створення портфоліо в Wix.

Приклад портфоліо в Wix: учитель математики створює портфоліо для участі в конкурсі «Вчитель року». На головній сторінці — анімований слайдер із фото його проєктів. Сторінка «Проєкти» містить опис ініціативи «Математичний квест» із тестами в Kahoot і планом у Trello, а також відео презентації уроку. Сторінка «Досягнення» включає сертифікати та відгуки колег. Сайт публікується з кастомним дизайном, що підкреслює креативність учителя.

Додаткові практичні матеріали до модуля 3

Практичний сценарій для заняття (модуль 3) (1 варіант)

Назва завдання: *Створення прототипу цифрового портфоліо.*
Тривалість: 2 години. Формат: Індивідуальна та групова робота в дистанційному режимі.

Етапи виконання:

1. Визначення структури (15 хвилин): учасники визначають ключові елементи портфоліо (біографія, проєкти, досягнення, ресурси, контакти) у Google Docs та проводять групову дискусію в Microsoft Teams для обміну ідеями.
2. Створення портфоліо в Google Sites (45 хвилин):
 - створити сайт із трьома сторінками: «Головна», «Проєкти», «Досягнення»;
 - додати текст, фото, скріншоти проєктів (наприклад, із Canva) і посилання на Google Drive;
 - налаштувати базовий дизайн (тема, кольори).
3. Створення портфоліо в Wix (45 хвилин):
 - створити сайт із аналогічною структурою, додавши анімований банер і галерею зображень;
 - вставити відео чи форму зворотного зв'язку;
 - налаштувати кастомний дизайн.
4. Презентація та рефлексія (15 хвилин): учасники презентують свої прототипи, пояснюючи, як вони відображають ініціативність і креативність та проведення обговорення «Як портфоліо сприяє підприємницькій діяльності вчителя?»

Практичний сценарій для заняття (2 варіант)

Назва завдання: *Створення прототипу цифрового портфоліо в Webflow та Carrd.* Тривалість: 2 години. Формат: Індивідуальна та групова робота в дистанційному або гібридному режимі.

Етапи виконання:

1. Визначення структури (15 хвилин): учасники індивідуально визначають ключові елементи портфоліо (про себе, освітні проєкти,

досягнення, ресурси, контакти) у Google Docs, а також групи проводять коротку дискусію в Slack для обміну ідеями щодо структури та контенту портфоліо, додаючи пропозиції в спільний канал.

2. Створення портфоліо в Webflow (45 хвилин):

- кожен учасник створює сайт у Webflow із трьома сторінками: «Головна», «Проекти», «Досягнення»;
- додають текст, зображення (наприклад, скріншоти проєктів із Canva), посилання на Google Drive із прикладами робіт і вбудовану форму з Google Forms для зворотного зв'язку;
- налаштовують адаптивний дизайн (тема, шрифти, анімації для переходів між секціями).

3. Створення портфоліо в Carrd (45 хвилин):

- учасники створюють односторінковий сайт у Carrd із секціями, що відповідають структурі портфоліо (про себе, проєкти, досягнення, контакти);
- додають анімований банер, галерею зображень і вбудоване відео (наприклад, презентацію проєкту з Powtoon);
- налаштовують кастомний дизайн, використовуючи шаблони та кольорову палітру для привабливого вигляду.

4. Презентація та рефлексія (15 хвилин): учасники презентують свої портфоліо через Zoom, пояснюючи, як вони відображають ініціативність і креативність; групи обговорюють: «Як створення цифрового портфоліо сприяє підприємницькій діяльності вчителя? Які функції Webflow і Carrd виявилися найкориснішими?»; тренер проводить рефлексію, акцентуючи увагу на зв'язку між цифровими інструментами та підприємницькою компетентністю.

Кейс 1: Розробка освітнього проєкту «Цифровий музей школи».

Тема заняття: *Розробка освітнього проєкту*. Опис кейсу: учитель історії хоче створити «Цифровий музей школи», який би відображав історію закладу, досягнення учнів і вчителів. Проєкт має бути реалізований за участю учнів і батьків, але вчитель стикається з проблемою координації команди та вибору цифрових інструментів.

Завдання:

1. Розробіть концепцію проєкту, визначивши цілі, цільову аудиторію та етапи реалізації.
2. Використайте Microsoft Teams для створення робочого простору з каналами («Організація», «Контент», «Презентація»).
5. Створіть план проєкту в Planner, додавши завдання, наприклад, «Зібрати архівні фото» або «Розробити сайт музею».

Інструменти: Microsoft Teams, Planner, Google Sites (для прототипу сайту). Очікувані результати: учасники створюють концепцію освітнього проєкту, навчаються використовувати Microsoft Teams для координації команди; сформують навички з планування та реалізації проєктів. Тривалість: 2 години (групова робота та презентація).

Кейс 2: Створення цифрового портфоліо вчителя.

Тема заняття: *Формування цифрового портфоліо як інструменту підприємницької діяльності.* Опис кейсу: учителька англійської мови хоче створити цифрове портфоліо, щоб презентувати свої професійні досягнення для участі в грантовій програмі. Вона не знає, які елементи включити та як використати цифрові інструменти для створення привабливого портфоліо.

Завдання:

1. Визначте ключові елементи портфоліо (наприклад, проєкти, сертифікати, відгуки).
2. Створіть прототип портфоліо на платформі Google Sites або Wix, додавши приклади ініціатив (наприклад, проєкт із гейміфікації уроків).
3. Обґрунтуйте, як портфоліо відображає підприємницьку компетентність.

Інструменти: Google Sites, Wix. Очікувані результати: учасники створюють прототип цифрового портфоліо, усвідомляють значення портфоліо для професійного розвитку, сформують навички самопрезентації через цифрові інструменти. Тривалість: 2 години (практична робота та рефлексія).

Дискусія: «Цифрове портфоліо як інструмент професійного розвитку вчителя»

Тема заняття: *Формування цифрового портфоліо як інструменту підприємницької діяльності.* Формат - дискусія у форматі «рибна миска» через Zoom, де частина учасників активно дискутує, а решта спостерігає та долучається через чат. Мета - обговорити значення цифрового портфоліо для професійного розвитку та демонстрації підприємницької компетентності вчителя.

Ключові питання для дискусії:

1. Які елементи цифрового портфоліо найефективніше відображають ініціативність і креативність вчителя?
2. Як платформи (Google Sites, Wix) можуть допомогти в створенні портфоліо?
3. Які проблеми виникають під час створення цифрового портфоліо, і як їх подолати?
4. Як цифрове портфоліо може сприяти кар'єрному зростанню та залученню до нових проєктів?

Очікувані результати: учасники визначають ключові компоненти цифрового портфоліо, що відображають підприємницьку компетентність; розробляють ідеї для створення власного портфоліо; зрозуміють, як портфоліо сприяє професійному розвитку. Тривалість: 1 година. Метод організації - 4–5 учасників формують «внутрішнє коло» для активної дискусії, решта слухачів коментують у чаті або приєднуються до кола за бажанням. Результати підсумовуються модератором у спільному документі.

Загальні рекомендації щодо організації дискусій:

1. Для підвищення інтерактивності застосовуйте платформи, такі як Mentimeter, Miro чи Padlet, для збору ідей, створення хмар слів чи візуалізації думок.
2. Модератор має забезпечити рівну участь усіх слухачів, уникати монополізації дискусії та спрямовувати обговорення до мети заняття.
3. Після кожної дискусії проводьте коротку рефлексію (5–10 хвилин), щоб учасники могли оцінити отримані ідеї та їхнє значення для професійної діяльності.
4. Усі дискусії мають підкреслювати ініціативність, креативність, співпрацю та управління ресурсами як ключові елементи підприємницької компетентності.

3.3. Презентація та захист проєктів

Після створення освітнього проєкту його необхідно презентувати та захистити. Це не лише демонстрація результату, а й перевірка здатності команди чи окремого виконавця аргументовано відстоювати свої ідеї, відповідати на запитання та отримати зворотний зв'язок. Використання цифрових інструментів (Google Slides, Canva, Prezi, Microsoft PowerPoint Online, Miro) дозволяє зробити презентацію більш наочною, інтерактивною та цікавою, а аналіз проєкту допоможе виявити сильні сторони команди та означити напрями подальшого розвитку. Під час виконання завдання учасники зможуть: підготувати презентацію проєкту, використовуючи цифрові інструменти; презентувати ідею, цілі, хід реалізації та результати; аргументовано відповідати на запитання та враховувати зауваження; оцінити власний досвід і роботу команди в цілому.

Практичне завдання:

1. Підготовка проєкту: учасники доопрацьовують освітній проєкт, створений на попередніх заняттях (наприклад, «Еко-квест», «Віртуальна екскурсія»), обираючи інструмент для презентації (Google Slides, Canva, Genially, Powtoon, Webflow, Carrd) та проєкт має включати: опис ідеї та цілей, етапи реалізації, візуалізацію (інфографіка, анімація, сайт), етичний/соціальний аспект (наприклад, екологічна цінність).

2. Презентація: учасники презентують проєкт через Zoom (дистанційно) або офлайн (5–7 хвилин), пояснюючи, як проєкт відображає ініціативність і креативність кожного учасника.
3. Рефлексія: групове обговорення в Padlet або Mentimeter за питаннями:
 Як цифрові інструменти сприяли прояву ініціативності?
 Які елементи презентації підкреслюють креативність?
 Як проєкт впливає на формування/розвиток підприємницької компетентності?
4. Зворотний зв'язок: учасники заповнюють анкету в Google Forms для самооцінки, а тренер оцінює: змістовність та логічність презентації та використання цифрових інструментів, креативність та аргументацію під час захисту проєкту.

Список рекомендованих джерел:

1. Кравчина, О. Є. Створення та розвиток персонального бренду вчителя засобами цифрових технологій. *Цифрова компетентність вчителя 2025: формулюючи майбутнє освіти : збірник матеріалів*. ЦО НАПН України, Київ. 2025. С.102-107. ISBN 978-617-8330-55-2. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/745886/>
2. Оксана Ісаєва, Роксолана Алексеева. Е-портфоліо вчителя середньої школи як технологія професійного зростання. *Молодь і ринок* 2/188 (2021). <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2021.230489>
3. Цифрова компетентність вчителя: інструмент самооцінювання та особливості використання: методичні рекомендації: [В.Ю.Биков, О.О.Гриценчук, О.А.Дубовик, Ю.І.Завалевський, І.В.Іванюк, О.Є.Кравчина, О.В.Овчару]. К. : ЦО НАПН України. 2022. 57 с. <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/730497/3/Метод-реком.%20цифр-ком-%202022.pdf>
4. Тітова Л. О., Ковтанюк І. І. Цифрове портфоліо як елемент іміджу сучасного педагога // Актуальні проблеми підготовки сучасного педагога: теорія, історія, практика : XV Всеукраїнська науково-практична онлайн-конференція, м. Умань, 23 жовт. 2024 р. С. 355–358. URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/handle/123456789/17980>.
5. Єрмоленко, Т. В. (2023). Етичні засади онлайн-комунікації педагога в умовах цифрового середовища. *Психолого-педагогічні проблеми сучасної освіти*, (1), 115–122.
6. Кузьмінська, О. Г. (2021). Персональний бренд педагога в умовах цифрової трансформації освіти. *Педагогічний альманах*, (49), 84–89.
7. Міністерство освіти і науки України. (2016). *Концепція Нової української школи*. <https://mon.gov.ua>
8. Міністерство цифрової трансформації України. (2021). *Концепція розвитку цифрових компетентностей педагогічних працівників України*. <https://thedigital.gov.ua>
9. Peters, T. (1997, August 31). The brand called you. *Fast Company*. <https://www.fastcompany.com/28905/brand-called-you>
10. Kaputa, C. (2006). *You are a brand! How smart people brand themselves for business success*. Nicholas Brealey Publishing.

11. Labrecque, L. I., Markos, E., & Milne, G. R. (2011). Online personal branding: Processes, challenges, and implications. *Journal of Interactive Marketing*, 25(1), 37–50. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2010.09.002>
12. Шевченко, Н. І. (2022). Формування цифрової ідентичності вчителя: виклики та можливості. *Освітній дискурс*, (3), 56–63.
13. Шишкіна, М. П. (2020). Цифрова компетентність вчителя: структура, формування, перспективи. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 80(6), 24–39. <https://doi.org/10.33407/itlt.v80i6.3889>
14. Anders, G. (2016). *The rare find: Spotting exceptional talent before everyone else*. Penguin.
15. Соціальне шкільне підприємництво – шлях до самореалізації учнівства: Практичний посібник для освітян та учнівства 8 - 11 класів. Анна Чуба, Роман Міневич – Львів: ТзОВ «Друкарня «Папуга», 2025. 152 с.

МОДУЛЬ 4. ПІДСУМКОВЕ ОЦІНЮВАННЯ ТА РЕФЛЕКСІЯ ЩОДО СФОРМОВАНOSTІ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВЧИТЕЛЯ

Кількість годин: 2.

Формат: оцінювання, рефлексія, вебінар.

Мета модуля: оцінити рівень сформованості підприємницької компетентності та спланувати її подальший розвиток.

Тематика модулів	Зміст	Форма заняття	Очікувані результати	Кількість навчальних годин
Модуль 4. Підсумкове оцінювання та рефлексія з питань сформованості підприємницької компетентності вчителя				
4.3. Самооцінювання підприємницької компетентності вчителя	Аналіз виконаних проєктів і портфоліо з точки зору ініціативності, креативності, проєктного мислення	Самостійна робота, самооцінювання	Використано інструменти оцінювання та самооцінювання	1
4.4. Рефлексія та стратегії розвитку	Обговорення отриманих навичок, планування їх використання для професійного зростання та прояву ініціатив	Вебінар, дискусія	Сформований план розвитку підприємницької компетентності	1
Загалом				2

4.1. Самооцінювання підприємницької компетентності вчителя

Самооцінювання допомагає вчителю визначити власний рівень сформованості таких складових підприємницької компетентності, як: ініціативність (здатність генерувати ідеї та пропонувати нові підходи); креативність (вміння створювати інноваційний освітній контент); проєктне мислення (уміння планувати, реалізовувати та оцінювати проєкти); цифровий менеджмент (ефективне використання цифрових ресурсів для організації освітньої діяльності) та в рамках модуля 4 передбачає аналіз виконаних проєктів і цифрових портфоліо, створених учасниками. Оцінювання дозволяє визначити, наскільки ефективно учасники застосували цифрові інструменти (Trello, Microsoft Teams, Canva, Genially, Asana, Notion, Google Sites, Wix, Webflow, Carrd, Miro, Monday.com) для реалізації освітніх проєктів, портфоліо і самопрезентації.

Для самооцінювання можна використати такі інструменти як: Google Forms (для створення анкет, які дозволяють слухачам оцінити власні проєкти за критеріями: ініціативність, креативність, проєктне мислення, співпраця та комунікація, робота с цифровими ресурсами; Rubric Maker

(інструмент для створення рубрик оцінювання, які чітко визначають критерії для аналізу портфоліо та проєктів (структура сайту, якість контенту, інтерактивність, рівень співпраці); Miro (для створення інтерактивних дошок, де учасники можуть візуалізувати самооцінку, додаючи стікери з коментарями про власні досягнення та проблемами з якими стикнулися під час створення портфоліо; Mentimeter (збір зворотного зв'язку в реальному часі під час презентації портфоліо, а результати відображаються у вигляді діаграм для групового аналізу). Методами аналізу є огляд проєктів і портфоліо.

Таблиця 3.

Приклад самооцінювання сформованості підприємницької компетентності вчителя

Критерій	Початковий рівень	Базовий рівень	Середній рівень	Достатній рівень	Високий рівень
Ініціативність	виконує завдання лише за чіткими інструкціями та відсутні власні ідеї	рідко пропонує власні ідеї, переважно працює за зразками	деколи проявляє ініціативу, частково пропонує нові підходи	активно пропонує нові ідеї, ініціює зміни у проєктах	генерує унікальні ідеї, самостійно організовує та веде проєкти
Креативність	контент стандартний, без елементів новизни	використовує шаблони з мінімальними змінами	застосовує знайомі ідеї в новому контексті, додає окремі креативні елементи	розробляє оригінальні рішення з інтерактивними елементами	створює оригінальні, високоякісні продукти з комплексними креативними рішеннями
Проектне мислення	планування відсутнє або хаотичне, немає цілей і термінів	є загальна ідея, але без чіткої структури та контролю термінів виконання	структура часткова, визначені основні етапи та дедлайни	має чітку логічну структуру, план з дедлайнами, ефективно розподіляє завдання	повноцінне стратегічне планування, передбачення ризиків, гнучке управління ресурсами
Робота з цифровими ресурсами	використовує лише базові цифрові інструменти для виконання стандартних завдань	пробує окремі нові інструменти, але без системності	системно застосовує цифрові ресурси для підтримки проєктів	використовує широкий спектр інструментів для оптимізації процесів	інтегрує передові цифрові технології для вирішення завдань
Співпраця та комунікація	працює переважно індивідуально, рідко взаємодіє з колегами	участь у спільних завданнях епізодична	активно співпрацює у команді на окремих етапах	постійно підтримує ефективну взаємодію в команді	є лідером команди, координує та надихає інших на результат

Таблиця 4.

Приклад аналізу проєкту

Параметр	Опис / Приклад
Назва проєкту	«Інтерактивний урок із географії»
Цифрові інструменти	Genially – презентація з інтерактивною картою; Trello – планування етапів роботи; Google Sites – портфоліо з описом, скріншотами та сертифікатами
Оцінювання за критеріями	Ініціативність – 4/5: оригінальна ідея, але часткове використання шаблонів; Креативність – 5/5: інноваційна інтерактивна карта, що залучає учнів; Проектне мислення – 4/5: структуризація у Trello, але без оцінки кінцевих результатів
Сильні сторони	– яскравий візуальний контент; – інтерактивність, що підвищує залученість учнів; – використання кількох цифрових сервісів для різних етапів проєкту
Що необхідно вдосконалити	– розробити систему оцінки ефективності уроку; – додати інструменти для збору відгуків учнів

4.2. Рефлексія та стратегії розвитку

Рефлексія дозволяє учасникам оцінити отримані навички, проаналізувати їх застосування в професійній діяльності та спланувати свій подальший розвиток підприємницької компетентності. Ключовими питаннями для обговорення можуть бути:

1. Які цифрові інструменти виявилися найкориснішими для вашої професійної діяльності?
2. Як створення проєктів і портфоліо вплинуло на прояв вашої ініціативності і креативність?
3. Які навички проєктного мислення ви розвинули та як вони допомогли вам у плануванні?
4. Як ви можете використати отримані навички для нових освітніх проєктів у вашій школі?

Метод організації:

- слухачі діляться на групи по 4–5 осіб у Microsoft Teams;
- кожна група обговорює одне питання протягом 10 хвилин, записуючи ідеї на віртуальній дошці в Miro;
- представники груп презентують підсумки на загальній сесії;
- результати фіксуються в спільному документі Google Docs для подальшого аналізу.

Приклад рефлексії: учасниця, яка створила проєкт «Цифровий марафон» у Trello, зазначила, що інструмент допоміг їй самостійно

розподілити завдання між учнями, що підвищило їхню залученість. Під час рефлексії вона підкреслила, що Trello розвинула її ініціативність у плануванні та співпраці з учнями.

Очікувані результати: учасники усвідомлять, як цифрові інструменти сприяють розвитку їхньої підприємницької компетентності; діляться ідеями щодо застосування навичок у реальній практиці.

Для створення плану розвитку своєї підприємницької компетентності пропонуємо використати таблицю:

Таблиця 5.

План розвитку підприємницької компетентності вчителя

Рівень закладу	Заклад післядипломної педагогічної освіти	Заклад загальної середньої освіти	Клас/гурток	Самоосвіта
Термін виконання				
За якою тематикою				
Кого готові долучити до цієї діяльності (учні, батьки, вчителі, представники бізнесу, громади, науки, закладів культури тощо)				
Мої очікувані результати (план дій, проєкт, методичні матеріали, проведений захід, створений цифровий продукт тощо)				
Які цифрові інструменти використаю				

Анкетування є важливим інструментом для самооцінки рівня сформованості ключових складових підприємницької компетентності та аналізу ефективності використання цифрових інструментів у професійній діяльності. Анкета має бути структурованою, містити чіткі питання та передбачати варіанти відповідей, що дозволяють отримати вимірювані дані. Нижче наведено приклади питань і варіантів відповідей для анкетування, які можна використовувати в рамках модуля 4 «Підсумкове оцінювання та рефлексія», з фокусом на оцінку підприємницької компетентності та використання цифрових інструментів. Анкета створюється за допомогою **Google Forms** для зручності збору та аналізу відповідей. Питання поділені за складовими підприємницької компетентності та охоплюють теми модулів

Метою опитування є визначити ставлення вчителів до використання цифрових інструментів

Інструкція для респондентів:

Будь ласка, дайте відповіді на запитання, обираючи один або кілька варіантів відповідей, або надаючи розгорнуту відповідь при необхідності.

Ваші відповіді допоможуть оцінити прогрес та вдосконалити рівень використання цифрових інструментів для розвитку підприємницької компетентності.

Анкета

Виявлення ставлення вчителів до використання цифрових інструментів для розвитку підприємницької компетентності

Розділ 1. Ініціативність у використанні цифрових інструментів

1. На вашу думку, чи вважаєте ви необхідним для вас розвивати компетентності з підприємництва та фінансової грамотності, використовуючи цифрові інструменти та засоби?
 - Вважаю необхідним, буду розвивати
 - Вважаю корисним для власного розвитку
 - Не є серед моїх професійних завдань
 - Не можу оцінити таку необхідність для себе
 - Ні, не вважаю необхідним
2. Наскільки отримані рекомендації та матеріали допомогли вам бути ініціативним професійній діяльності?
 - Значно посилив мою здатність пропонувати нові ідеї та проєкти
 - Частково допоміг проявляти ініціативу
 - Не вплинув на мою ініціативність
 - Важко оцінити
 - Зовсім не вплинули
3. Які цифрові інструменти ви використовували для реалізації власних ініціатив для розвитку компетентності з підприємливості та фінансової грамотності? (Можна обрати кілька варіантів)
 - Trello
 - Microsoft Teams
 - Google Workspace (Docs, Sheets, Forms, Slides)
 - Mentimeter
 - Padlet
 - Canva
 - Genially
 - Miro
 - Notion
 - Webflow
 - Carrd
 - Чат GPT та інші інструменти ШІ (Google Bard, Microsoft Copilot)
 - Інші (вкажіть самостійно)

4. Опишіть приклад особистої ініціативи, яку ви запропонували чи реалізували після ознайомлення з матеріалами методичних рекомендацій.
(Відкрите питання, текстове поле для відповіді)

Розділ 2. Креативність

4. Як використання Canva та Genially вплинуло на вашу здатність створювати креативний освітній контент?
- Значно підвищило мою креативність у створенні матеріалів
 - Допомогло частково, але потребую більше практики
 - Не вплинуло на мою креативність
 - Не використовував/ла ці інструменти
5. Який тип контенту ви створили під час курсу, щоб продемонструвати креативність? (Можна обрати кілька варіантів)
- Інтерактивна презентація (Genially)
 - Інфографіка (Canva)
 - Відеоматеріал
 - Інше

Розділ 3. Управління ресурсами

7. Наскільки ефективно ви використовували цифрові інструменти (Asana, Notion) для управління ресурсами (часом, завданнями) у проєктах?
- Дуже ефективно, інструменти значно оптимізували мою роботу
 - Частково ефективно, але потрібна додаткова практика
 - Не відчув значного впливу
 - Не використовував/ла ці інструменти
8. Яким чином ви оптимізували свою роботу під час реалізації проєкту? (Можна обрати кілька варіантів)
- Час
 - Людські ресурси (робота в команді)
 - Цифрові інструменти (безкоштовні версії)
 - Інші
9. Опишіть, як ви використовували Asana або Notion для планування освітнього проєкту. (Відкрите питання, текстове поле для відповіді)

Розділ 4. Співпраця

10. Чи сприяло використання цифрових інструментів вашій співпраці з колегами чи учнями?
- Значно полегшили командну роботу та комунікацію

- Частково допомогли, але були труднощі
 - Не вплинули на співпрацю
 - Не використовували ці інструменти
11. Вкажіть три цифрові інструменти, які ви вважаєте найбільш ефективними для співпраці з колегами?
- Trello
 - Microsoft Teams
 - Google Workspace
 - Canva
 - Genially
 - Asana
 - Notion
 - Google Sites
 - Wix
 - Webflow
 - Carrd
 - Miro
 - Monday.com
 - Slack
 - Powtoon
 - Google Forms
 - Rubric Maker
 - Mentimeter
 - Padlet
 - Інші (вкажіть у коментарі)
12. Які аспекти командної роботи ви вдосконалили завдяки використанню цифрових інструментів? (Можна обрати кілька варіантів відповіді)
- Координація завдань
 - Комунікація в реальному часі
 - Розподіл ролей і відповідальності
 - Обмін досвідом
 - Інше
13. Опишіть приклад успішної співпраці з використанням цифрових інструментів.
(Відкрите питання, текстове поле для відповіді)

Розділ 5. Цифрове портфоліо та професійний розвиток

13. Наскільки створення цифрового портфоліо (Google Sites, Wix) допомогло вам презентувати ваші професійні здобутки?
- Значно посилило мою здатність до самопрезентації

- Частково допомогло, але потрібна додаткова практика
 - Не вплинуло на самопрезентацію
 - Не створював портфоліо
14. Які елементи вашого портфоліо найкраще відображають вашу підприємницьку компетентність? (Можна обрати кілька варіантів)
- Опис проєктів в яких брали участь
 - Приклади креативного контенту (презентації, інфографіки)
 - Сертифікати та нагороди
 - Інше
15. Як ви плануєте використовувати цифрове портфоліо для подальшого професійного розвитку?
(Відкрите питання, текстове поле для відповіді)

Розділ 6. Загальна оцінка матеріалів рекомендацій з розвитку підприємницької компетентності

16. Наскільки ознайомлення з матеріалами рекомендацій сприяло розвитку вашої підприємницької компетентності?
- Значно (оцінка 8–10 з 10)
 - Частково (оцінка 5–7 з 10)
 - Незначно (оцінка 1–4 з 10)
 - Не вплинув (оцінка 0)
17. Які цифрові інструменти ви плануєте використовувати у своїй професійній діяльності після ознайомлення з матеріалами рекомендацій? (Можна обрати кілька варіантів)
- Trello
 - Microsoft Teams
 - Canva
 - Genially
 - Asana
 - Notion
 - Google Sites
 - Wix
 - Інші (вкажіть у коментарі)
18. Які аспекти ознайомлення з матеріалами рекомендацій потребують вдосконалення?
(Відкрите питання, текстове поле для відповіді)
19. Чи вважаєте ви необхідним продовжити знайомитись з цифровими інструментами для розвитку підприємницької компетентності
- Так, це важливо для мене
 - Вважаю достатньо ознайомився/лась
 - Ні, не планую

Список рекомендованих джерел:

1. European Commission. EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2016. 108 p. URL: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/entrecomp-entrepreneurship-competence-framework_en (дата звернення: 11.08.2025).
2. European Commission. DigCompEdu: European Framework for the Digital Competence of Educators. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017. 71 p. URL: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466> (дата звернення: 11.08.2025).
3. OECD. Teachers as Designers of Learning Environments: The Importance of Innovative Pedagogies. Paris: OECD Publishing, 2018. 176 p. DOI: <https://doi.org/10.1787/9789264085374-en> (дата звернення: 11.08.2025).
4. Міністерство освіти і науки України. Професійний стандарт «Вчитель закладу загальної середньої освіти». 2020. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v2736915-20#Text> (дата звернення: 11.08.2025).
5. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи: 2021 (Подолання викликів у період карантину, спричиненого COVID-19) : зб.матеріалів всеукр.наук.-практ.семінару (Київ, 2 березня 2021 р.) / за заг.ред. О.В. Овчарук. Київ: Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України: 2021. 118 с.
6. Сучасні цифрові технології та інструменти підтримки освітнього процесу: світові тенденції та українські перспективи. Збірник матеріалів : Гриценчук О.О, Іванюк І.В., Карташова Л.А., Кравчина О.Є., Лещенко М.П., Малицька І.Д., Овчарук О.В. Київ, ІТЗН НАПН України 2021. 67 с.
7. Цифрова компетентність вчителя: інструмент самооцінювання та особливості використання: методичні рекомендації: [В.Ю.Биков, О.О.Гриценчук, О.А.Дубовик, Ю.І.Завалевський, І.В.Іванюк, О.Є.Кравчина, О.В.Овчарук,]. – К. : ЦО НАПН України – 2022. – (57 с.). <https://lib.iitta.gov.ua/730497/>
8. Результати онлайн-опитування «Готовність і потреби вчителів щодо використання цифрових засобів та ІКТ в умовах війни: 2023». Аналітичний звіт/ О.Овчарук, І.Іванюк, О.Гриценчук [та ін.]; за заг.ред. О.Овчарук. – Київ : ЦО НАПН України. 2023. – 81 с. ISBN 978-617-8226-09-1 - PDF, DOI: 10.13140/RG.2.2.25529.34402 <https://lib.iitta.gov.ua/736435/>

ДОДАТКИ

Додаток 1.

Яким чином інтегрувати методичні рекомендації у систему ППО.

Приклад інтегрування тематики з розвитку підприємницької компетентності у системі ППО який включає:

1. Аналіз потреб та цілей курсів підвищення кваліфікації:
 - визначити категорії освітян, які проходять курси (вчителі-предметники, методисти, адміністрація, початкові класи тощо) та рівень їх цифрової компетентності, оскільки, наприклад, для вчителів природничих наук доцільно у своїй роботі використовувати такі інструменти як Canva чи Genially, в той же час для адміністрації навчального закладу для управління різними проєктами у пригоді стануть Asana чи Monday.com;
 - визначити ключовою метою курсу підвищення кваліфікації – розвиток підприємницької компетентності вчителя, яка включає, відповідно до рамки EntreComp (European Commission, 2016), ініціативність, співпрацю, проєктне мислення, управління ресурсами;
 - адаптувати до діючих нормативних документів та стандартів, наприклад, «Нової української школи» та професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти», в яких підприємницька компетентність вчителя визначена ключовою компетентністю;
 - підібрати інструменти для ефективної роботи, наприклад, Google Forms можна використати для збору даних про потреби вчителів, а Miro для створення ментальних карт цілей і потреб курсу під час планування.
2. Розробку змісту курсів, що налічують:
 - практичні завдання (створення портфоліо в Webflow/Carrd, планування проєкту в Monday.com/Asana, розробка контенту в Powtoon/Genially);
 - поділ курсу на модулі відповідно до складових підприємницької компетентності (ініціативність – використовувати Miro для мозкового штурму та Google Docs для постановки цілей, креативність - використовувати Canva, Genially, Powtoon, Adobe Express для створення контенту, для співпраці використовувати Microsoft Teams, Slack, для управління проєктами Asana, Monday.com, Trello, Notion, оцінювання проводити через Google Forms, Rubric Maker, Mentimeter, Padlet);

- використовувати досвід європейських країн щодо розвитку підприємницької компетентності, наприклад, «Віртуальний посібник з навчання підприємництва» (Virtual Guide to Entrepreneurial Learning) та адаптувати цей досвід;
 - застосовувати цифрові інструменти, наприклад, Notion для створення структури курсу з розкладом занять, завданнями та ресурсами.
3. Організацію практичних занять, застосовуючи:
- розроблені матеріали, такі як «Віртуальний освітній хакатон», «Цифрове портфоліо», «Планування проєкту в Monday.com/Asana», при цьому заняття мають включати використання різних інструментів для генерації ідей, планування проєктів, створення контенту та презентації результатів;
 - різні форми роботи (індивідуальна, групова, змішана форма);
 - проведення вступних занять по 15–20 хвилин для ознайомлення вчителів із кожним інструментом;
 - використовувати цифрові інструменти, наприклад, для проведення онлайн-занять і презентацій Zoom, для інтерактивних вправ із мозкового штурму Miro, для спільної роботи над документами та планами Google Workspace тощо.
4. Проведення самооцінювання та рефлексії, використовуючи розроблені інструменти (наприклад анкетування, оцінка проєктів, аналіз портфоліо, обговорення результатів після завершення модуля тощо).
5. Необхідність адаптувати матеріал методичних рекомендацій до різних форм навчання: онлайн (використовувати Zoom і Microsoft Teams для синхронних занять, Notion або Google Classroom для створення асинхронних завдань, Mentimeter для інтерактивних опитувань тощо); офлайн (організація практичних занять в комп'ютерних класах, можливість презентувати свою роботу, наприклад, портфоліо на ноутбуках або планшетах, використання інтерактивних дошок тощо), змішаний (поєднання офлайн-занять з вчителями з онлайн-зустрічами в Zoom для тих, хто приймає участь у навчанні дистанційно).
6. Підготовку викладачів системи післядипломної педагогічної освіти до впровадження компоненту з підприємницької компетентності у свою діяльність (семінари, тренінги для викладачів курсів підвищення кваліфікації)
7. Обов'язкове забезпечення постійної підтримки учасників курсів підвищення кваліфікації впродовж навчання (наприклад, проводити консультації, використовуючи Slack або Microsoft Teams, створити бібліотеку матеріалів, яка включатиме шаблони та приклади

навчальних завдань, застосовуючи такі інструменти як Notion і Google Drive).

8. Постійний моніторинг навчальних досягнень учасників впродовж навчання та кінцевий після проходження всіх модулів (отримувати зворотній зв'язок, аналізувати досягнення учасників, проводити анкетування тощо) для подальшого вдосконалення навчальних матеріалів. Та після завершення за результатами навчання надавати сертифікати учасникам, в яких обов'язково зазначати перелік освоєних цифрових інструментів (Trello, Notion, Miro тощо) та відображати практичні напрацювання (наприклад портфоліо вчителя, розроблені авторами матеріали практичних завдань).

Важливо зауважити про необхідність **адаптації методичних рекомендацій до різних категорій учителів різних предметів** (наприклад, учителів початкових класів, природничих, гуманітарних дисциплін, математики, фізичного виховання), що потребує врахування специфіки дисциплін, які викладає вчитель та рівня його цифрової компетентності. Наприклад, **вчителі початкових класів** мають створювати яскравий та ігровий контент, для того щоб залучити учнів до навчання через інтерактивність та цікаву візуалізацію дидактичного матеріалу, тому навчальні проєкти мають бути короткими за часом та більш спрямовані на співпрацю та креативність. Вчителю можна запропонувати розробити інтерактивний урок «Подорож на природу», використовуючи такі цифрові інструменти:

- для створення яскравих плакатів та карток із завданнями для учнів з назвами рослин можна використати платформу графічного дизайну «Canva», а для розробки вікторини про тварин можна скористатися мультизадачним онлайн-сервісом «Genially»;
- для розробки проєкту шкільного ярмарку «Еко-ідеї» у візуальному інструменті для спільної роботи «Trello» розмістити списки за напрямками (ідеї, матеріали, презентації тощо) для заповнення учасниками ідей із захисту навколишнього середовища;
- для розміщення дитячих проєктів у вигляді малюнків або апікацій створити сайт використовуючи «Carrrd» та використати програму «Powtoon» для створення інтерактивних анімаційних відео уроків;
- для проведення оцінювання рекомендуємо скористатися Google Forms або Mentimeter.

Для **вчителів природничих дисциплін** (фізика, хімія, біологія, географія) більш ефективними є цифрові інструменти для створення інтерактивних симуляцій, графічних зображень та проєктів. Також слід враховувати, що учні старшого віку можуть працювати з більш складними цифровими інструментами. Так вчителю можна запропонувати розробити проєкт «Еко-стартап» з переробки пластику, в якому:

- для мозкового штурму використати онлайн-платформу для віртуальної спільної роботи «Miro»;
- для планування дослідження, розробки бізнес-планів та презентації своєї роботи можна використати цифровий простір для створення проєктів «Asana»; створення інфографіки про шкідливий вплив пластику на довкілля використати «Canva», а інтерактивну презентацію з діаграмами та симуляціями зробити в «Genially»;
- для створення портфоліо, в якому розмістити лабораторні роботи, відео, дослідження учнів використовувати «Webflow» або Google Sites та використати програму «Powtoon» для презентації результатів;
- для зворотного зв'язку та співпраці з учнями використати «Padlet», для проведення оцінювання рекомендуємо скористатися Google Forms або Mentimeter.

Вчителям суспільно-гуманітарних дисциплін (історія, література, мова) важливо використовувати цифрові інструменти для створення інтерактивних історій, віртуальних екскурсій, міні-проєктів культурного спрямування для розвитку критичного мислення та комунікативної компетентності учнів. Вчителям можна запропонувати розробку проєкту «Історичний стартап», в якому учні створюють віртуальні екскурсії використовуючи:

- «Miro» для мозкового штурму щодо збору ідей для екскурсій;
- Google Sites для розробки сайту, на якому розміщують інформацію про маршрут екскурсії та відео про історичні постаті, створені в «Powtoon»;
- «Carrd» - використовувати для створення сайту, на якому розміщуються приклади учнівських есе, презентації, відео, віртуальні тури тощо;
- Monday.com допоможе в організації міждисциплінарного проєкту та дозволить командам організовувати, структурувати та оптимізувати всі процеси;
- Google Forms, Kahoot або Mentimeter використовувати для зворотного зв'язку та оцінювання результатів.

Вчителі математики та інформатики використовують цифрові інструменти, які сприяють аналітичному мисленню, вирішенню логічних завдань, симуляцій та сприяють інтегрованому підходу до навчання (STEM-освіта). Вчителю пропонується розробити проєкт «Математичний стартап» для створення освітнього додатку з розв'язання рівнянь використовуючи:

- Trello для розробки плану проєкту за етапами: аналіз потреб, дизайн, тестування та використовуючи Canva створити інтерфейс додатку, а на платформі GeoGebra розробити інтерактивні математичні завдання;

- «Webflow» або Google Sites використовувати для створення сайту, на якому розміщувати приклади учнівських алгоритмів, інтерактивних задач із вбудованими симуляціями з платформи GeoGebra.
- Microsoft Teams використовувати для взаємодії з учнями, або з іншими колегами, створюючи спільні проєкти;
- Google Forms, Kahoot або Mentimeter використовувати для зворотного зв'язку та оцінювання результатів.

Вчителі з фізичного виховання, трудового навчання та мистецтва використовують цифрові інструменти, які сприяють візуалізації, а саме відео, інструкції, проєкти, екскурсії. Наприклад можна запропонувати вчителям провести «Арт-фестиваль» для якого:

- у Canva для рекламування заходу розробити постери та банери, у програмі «Powtoon» створити анімаційне відео з презентацією заходу, а Notion використати для створювати чіткого та структурованого плану заходу, включаючи цілі, реєстрацію, організацію та презентацію;
- у «Carrd» створити портфоліо заходу, а саме відео, фотоколажі, арт-проєкти тощо;
- у Google Forms провести реєстрацію учасників., а Padlet використати для збору ідей і рефлексії після проведення заходу.

Важливо зауважити, що необхідно враховувати рівень цифрової компетентності вчителя та відповідно використовувати прості інструменти Google Docs, Canva, Trello для вчителів з низьким рівнем, а для досвідчених користувачів запропонувати для використання більш складні інструменти, такі як Webflow, Monday.com, Miro. Для самостійного освоєння цифрових інструментів можна запропонувати відеоуроки на YouTube.

Як працювати вчителю з методичними рекомендаціями для самоосвіти



НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

**ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ ДЛЯ
РОЗВИТКУ ПІДПРИЄМНИЦЬКОЇ
КОМПЕТЕНТНОСТІ ВЧИТЕЛІВ**

Методичні рекомендації

Наукова редакція

Овчарук О.В., доктор педагогічних наук, професор

Автор

Кравчина Оксана Євгенівна

Інститут цифровізації освіти
Національної академії педагогічних наук України
м. Київ, вул. Максима Берлінського, 9
Свідоцтво про державну реєстрацію:
серія ДК №7609 від 10 від 23.02.2022 р.
електронна пошта (E-mail) iitlt@iitlt.gov.ua