



«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Директор ТОВ

«Академія інноваційного розвитку освіти»

«04» серпня 2026 р.

 Олена ГРОМСЬКА

Програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників закладів освіти

Інтерактив без коду: створюємо навчальні тренажери, ігри та симуляції за допомогою ШІ (Canva Code, Gemini Canvas, ChatGPT Canvas)

Розробник освітньої програми підвищення кваліфікації педагогічних кадрів: **Бурдун Олена Вікторівна**, вчитель математики та інформатики вищої категорії, вчитель-методист Ліцею інформаційних технологій № 79 м. Києва, директор ГО «Академія інноваційного розвитку освіти».

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність: Сучасне цифрове освітнє середовище поступово переходить від використання готового контенту до створення педагогом власних інтерактивних цифрових продуктів. Навчальні тренажери, мініігри, симуляції, інтерактивні вправи та навчальні вебсторінки дають можливість активізувати діяльність учнів, забезпечити миттєвий зворотний зв'язок, організувати самоперевірку та урізноманітнити способи взаємодії з навчальним матеріалом.

Водночас створення таких ресурсів традиційними засобами часто потребує знань програмування. Розвиток генеративного штучного інтелекту суттєво знижує цей бар'єр: педагог може описати задум природною мовою, а ШІ допомагає перетворити його на функціональний інтерактивний продукт.

Canva Code дозволяє створювати інтерактивні цифрові елементи, зокрема вікторини, мініігри та інші навчальні активності, без необхідності самостійно писати програмний код. (Canva) Gemini Canvas дає можливість генерувати, редагувати та одразу переглядати вебзастосунки й інтерактивні прототипи. ChatGPT Canvas підтримує роботу з кодом та попередній перегляд HTML/React-проектів, що дає змогу створювати та поетапно вдосконалювати інтерактивні рішення.

Тому важливою складовою сучасної цифрової компетентності педагога стає не вміння програмувати, а вміння спроектувати навчальний інтерактив, чітко описати його логіку для ІІІ, перевірити результат та вдосконалити його відповідно до педагогічної мети.

Мета програми: Розвиток цифрової компетентності педагогів через опанування технологій створення навчальних інтерактивних продуктів за допомогою генеративного штучного інтелекту без необхідності самостійного написання програмного коду.

Освітні завдання програми:

- Ознайомити учасників із можливостями ІІІ для створення навчальних інтерактивів без програмування.
- Розглянути основні типи інтерактивних освітніх продуктів: тренажери, вікторини, мініігри, симуляції, інтерактивні навчальні сторінки.
- Ознайомити з можливостями Canva Code, Gemini Canvas та ChatGPT Canvas для створення інтерактивного контенту.
- Навчити переводити педагогічну ідею у структуроване технічне завдання для ІІІ.
- Сформувати навички написання промптів для створення інтерактивних освітніх продуктів.
- Відпрацювати алгоритм створення, тестування та поетапного вдосконалення інтерактиву.

- Розглянути критерії педагогічної доцільності, якості, доступності та безпечності ШІ-згенерованих навчальних продуктів.
- Провести практичне заняття зі створення власного навчального інтерактиву.

Навчальні заняття за програмою проходять у формі тренінгів/вебінарів.

Навчально-методичне забезпечення програми представлено авторськими відеоматеріалами, інструкціями та розробленими творчими завданнями.

Програма складається з одного вебінару, який розраховано на 3 академічні години. Навчання педагогів відбувається за планом у вебінарній кімнаті на платформі Zoom.

Цільова група: викладачі закладів освіти. Освітня програма передбачає можливість подальшого розширення та поглиблення професійних знань, умінь, навичок педагогічних кадрів у системі неформальної та інформальної освіти.

Програмні результати навчання:

Після проходження вебінару учасник/ця зможе:

1. **Розрізняти основні типи навчальних інтерактивів** та обирати формат відповідно до педагогічної мети.
2. **Проектувати логіку інтерактивного продукту:** визначати мету, цільову аудиторію, сценарій взаємодії, типи завдань, систему підказок і зворотного зв'язку.
3. **Формулювати структуровані промпти** для створення навчальних тренажерів, ігор, симуляцій та інтерактивних сторінок.
4. **Використовувати Canva Code, Gemini Canvas та ChatGPT Canvas** для створення прототипів інтерактивних освітніх ресурсів.

5. Удосконалювати створений ШІ продукт через діалог із моделлю: змінювати зміст, складність, дизайн, логіку, типи завдань та систему зворотного зв'язку.
6. Тестувати ШІ-згенерований інтерактив та виявляти змістові, логічні, технічні й педагогічні помилки.
7. Адаптувати один інтерактивний продукт для різного віку, рівня підготовки або освітніх потреб учнів.
8. Оцінювати доцільність і безпечність використання ШІ-згенерованих інтерактивів в освітньому процесі.

ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

№	Пункт плану	Опис
1	Що таке «інтерактив без коду»	Як генеративний ШІ змінює підхід до створення цифрового освітнього контенту. Що можна створити без навичок програмування: тренажер, вікторину, мінігру, симуляцію, інтерактивну навчальну сторінку.
2	Промпт як сценарій інтерактиву	Від ідеї до технічного завдання для ШІ. Формула промпта: роль → аудиторія → навчальна мета → контент → механіка взаємодії → правила → зворотний зв'язок → дизайн → результат. Як пояснити ШІ не лише <i>що створити</i> , а й <i>як це має працювати</i> .
3	Три лабораторії інтерактиву: Canva Code, Gemini Canvas, ChatGPT Canvas	Порівняння робочих сценаріїв трьох інструментів. Canva Code — швидкі візуальні інтерактиви та мінігри; Gemini Canvas — інтерактивні вебпрототипи та їх поетапне редагування; ChatGPT Canvas — створення, перегляд і вдосконалення інтерактивних рішень.
4	Конструктор навчальних механік	Як створити не просто «красиву сторінку», а навчальний інструмент. Запитання з вибором відповіді, введення відповіді, відповідності, сортування, картки, підказки, рівні, бали, таймер, прогрес, випадкові завдання, миттєвий зворотний зв'язок та підсумок результату.
5	Лабораторія створення: від промпта до готового прототипу	Практикум: учасники обирають навчальну тему та створюють власний тренажер, гру або симуляцію. Генерування першої версії → тестування → пошук помилок → уточнення промпта → доопрацювання → фінальна версія.
6	Тестування створеного інтерактиву	Критерії якісного навчального інтерактиву: правильність змісту, зрозумілість інструкцій, відповідність віку, педагогічна доцільність, доступність, коректний зворотний зв'язок і безпечність. Чому відповідальність за фінальний освітній продукт залишається за педагогом.

Практичний результат вебінару

Учасник/ця створює власний інтерактивний навчальний продукт — тренажер, мінігру або симуляцію — для конкретної теми, класу чи навчальної ситуації та отримує універсальний алгоритм його подальшого вдосконалення й адаптації.