

**ОРІЄНТОВНА ТЕМАТИКА КВАЛІФІКАЦІЙНИХ РОБІТ ДЛЯ
ЗДОБУВАЧІВ ДРУГОГО (МАГІСТЕРСЬКОГО) РІВНЯ ВИЩОЇ
ОСВІТИ ЗА СПЕЦІАЛЬНІСТЮ**

А4. 04 СЕРЕДНЯ ОСВІТА.ІНФОРМАТИКА

2025 рік вступу

1. Використання генеративного штучного інтелекту для індивідуалізації навчання інформатики в школі.
2. Розробка інтерактивних цифрових освітніх ресурсів для формування алгоритмічного мислення учнів.
3. Розробка адаптивних освітніх маршрутів для учнів з різними рівнями підготовки у середній школі.
4. Використання гейміфікації та ігрових механік для розвитку пізнавальної активності учнів на уроках інформатики.
5. Розробка та застосування онлайн-платформ для організації проєктної діяльності учнів.
6. Використання мобільних додатків та хмарних сервісів у навчанні інформатики як засіб підвищення мотивації.
7. Використання освітніх чат-ботів для контролю та підтримки навчального процесу в школі.
8. Методика формування цифрової та інформаційної компетентності учнів у контексті сучасної освіти.
9. Методика навчання кібербезпеки та цифрової гігієни учнів середньої школи.
10. Методика впровадження персоналізованого навчання на уроках інформатики в умовах змішаного формату.
11. Проектування та розробка мультимедійного онлайн довідника з дослідження ролей ОС WINDOWS SERVER.
12. Проектування та розробка електронного конструктора уроків для першого класу нової української школи.
13. Проектування та розробка веб-додатку для забезпечення комунікації між учасниками навчального процесу.
14. Методика використання програмних засобів дистанційного навчання під час вивчення інформатики в ЗЗСО.
15. Автоматизація контролю успішності здобувачів освіти у режимі дистанційного навчання.
16. Проблеми та орієнтири професійно-педагогічної підготовки майбутніх вчителів-інформатиків.
17. Методика вивчення теми «Інформаційні технології у суспільстві» на уроках інформатики у закладах загальної середньої освіти.
18. Розробка спеціалізованого 3D додатку для вивчення шкільного курсу інформатики.
19. Основні методики використання електронних дидактичних матеріалів на уроках інформатики.

20. Застосування новітніх підходів для розвитку творчих здібностей учнів на уроках інформатики.
21. Інтеграція штучного інтелекту у STEAM-освіту: створення міжпредметних проєктів з інформатики.
22. Розроблення адаптивного електронного освітнього контенту з інформатики на основі аналітики навчальних даних.
23. Інтеграція технологій віртуальної та доповненої реальності у викладання інформатики.
24. Хмарні середовища як інструмент формування цифрової компетентності майбутнього вчителя інформатики.
25. Використання агентних систем штучного інтелекту для персоналізованого навчання інформатики.
26. Формування фінансової грамотності на уроках інформатики у старшій школі.
27. Методика ефективного використання наочності при навчанні інформатики у 5-ому класі.
28. Організація проєктної діяльності у навчанні інформатики в базовій середній школі.
29. Методика використання середовища Scratch для розвитку алгоритмічного мислення учнів на уроках інформатики.
30. Методика реалізації формувального оцінювання учнів на уроках інформатики в НУШ.
31. Рівнева диференціація у навчанні інформатики в базовій середній школі.