



ТЕХНОЛОГІЧНА ГАЛУЗЬ

**ІНСТРУКТИВНО-МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ
ЩОДО ВИКЛАДАННЯ ПРЕДМЕТІВ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ
ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ НУШ У ЗАКЛАДАХ ЗАГАЛЬНОЇ
СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ У 2026/2027 НАВЧАЛЬНОМУ РОЦІ***А. Лукачевич*

У новому навчальному році навчання технологій у 5–6 класах ЗЗСО здійснюється відповідно до Закону України «Про освіту» [5], «Про повну загальну середню освіту» [6] та вимог Державного стандарту базової середньої освіти (технологічна освітня галузь) [4].

Головна мета *адаптаційного циклу* – *забезпечити м'який перехід учнів від початкової школи до базової*, сформувати в них базові технологічні компетентності, розвинути творче мислення та безпечні навички роботи з різними матеріалами [8].

Основою для проектування навчального процесу є таке:

- модельні навчальні програми, які отримали гриф МОН України, серед яких заклад освіти має право обрати одну або розробити власну навчальну програму на їх основі;
- навчальна програма, яка складається вчителем на основі обраної модельної програми, презентується та затверджується педагогічною радою закладу освіти;
- календарно-тематичне планування (КТП), яке складається вчителем, з урахуванням його академічної свободи може коригуватися упродовж року залежно від умов навчання (очне, дистанційне, змішане);
- підручники та посібники, рекомендовані МОН України для Нової української школи.

Сучасний урок технологій у адаптаційному циклі технологічного навчання – це не просто відтворення зразка за інструкцією, а простір для інновацій, критичного мислення та підприємливості, основою якого є проектно-технологічна діяльність [8]. Весь цикл побудований навколо виконання короткострокових і середньо-

строкових проєктів. Учні мають пройти всі етапи: від виникнення ідеї (організаційно-підготовчий) та створення ескізу (конструкторський) до виготовлення (технологічний) і презентації готового виробу (заключний) [7]. Модульний принцип реалізовано завдяки тому, що навчальний матеріал рекомендується об'єднувати в модулі залежно від матеріалів, що обробляються (наприклад: «Технологія обробки текстильних матеріалів», «Технологія обробки деревини / фанери», «Паперкрафтинг», «Кулінарія», «Основи побутової діяльності» тощо). За рік учні мають опанувати від 4 до 6 різних технологічних модулів.

STEM-підхід і міжпредметні зв'язки рекомендується інтегрувати як завдання / вправи з математикою (розрахунки матеріалів та вартості), природознавством (властивості матеріалів), мистецтвом (дизайн і колористика) та інформатикою (3D-моделювання, пошук ідей в інтернеті) [6].

Оцінювання навчальних досягнень у 5–6 класах НУШ має бути орієнтованим на індивідуальний прогрес дитини (формувальне оцінювання) та критеріальним (підсумкове). Оцінюванню підлягають результати навчання за такими обов'язковими результатами (відповідно до Держстандарту) [4]:

1. Проєктування та конструювання (вміння планувати, створювати ескізи, добирати матеріали).
2. Технологічна діяльність (вміння працювати з інструментами, дотримуватися технології, створювати виріб).
3. Рефлексія та презентація (вміння оцінити власну роботу, презентувати продукт, розрахувати орієнтовну собівартість).

Звертаємо увагу на те, що формувальне оцінювання є пріоритетним. Вчитель має підтримувати самооцінювання та взаємооцінювання учнів. Помилка на уроці технологій – це не привід для зниження оцінки, а досвід і крок до поліпшення результату.

Зважаючи на вікові особливості учнів 5–6 класів (емоційність, висока рухливість), питання життєдіяльності (БЖД) та організація робочого місця є першочерговими. На першому уроці обов'язково необхідно провести вступний інструктаж з БЖД. Своєю чергою, перед початком роботи з кожним новим інструментом (ножиці, лобзик, голки, шило чи клейовий пістолет) – первинний інструктаж на робочому місці з фіксацією у відповідному журналі (офлайн-

навчання). Навіть в умовах змішаного чи дистанційного навчання вчитель має наголошувати на правильній організації робочого місця вдома (достатнє освітлення, чистота, правильна постава).

Якщо навчання відбувається онлайн або в укриттях, зміст практичних робіт має бути гнучким. Йдеться про:

- використання матеріалів, які є доступними в кожному домі: папір, картон, вторинна сировина (апсайклінг), нитки, пластилін, підручні побутові речі;
- акцентування уваги на цифрових технологіях: створення презентацій проєктів, пошук ідей на Pinterest, розроблення цифрових ескізів;
- використання відеоінструкцій (власного відеоконтенту або якісних відеоматеріалів із YouTube) для демонстрації практичних прийомів роботи [2]. Структуру розподілу годин на реалізацію проєкту відображено у блок-схемі (рис. 1).



Рис. 1. Рекомендована структура розподілу годин на проєкт

У новому навчальному році впровадження реформи «Нова українська школа» закінчує перехід на етап базового предметного циклу (7–9 класи). Навчання технологій у цих класах здійснюється відповідно до вимог Державного стандарту базової середньої освіти (технологічна освітня галузь) [4].

Якщо в 5–6 класах (адаптаційний цикл) головний акцент зроблено на ознайомленні з матеріалами та базовими ручними техніками, то в 7–9 класах пріоритетами стають усвідомлений професійний самовизначений вибір, складніші технологічні процеси, елементи підприємництва, цифрові технології та дизайн-мислення.

Освітній процес необхідно організовувати за модельними навчальними програмами для 7–9 класів, які мають відповідний гриф МОН України. Заклад освіти обирає програму, що є логічним продовженням лінії 5–6 класів, або адаптує її з урахуванням матеріально-технічної бази школи. Календарно-тематичне планування учитель може коригувати залежно від безпекової ситуації, форми навчання (очна, дистанційна, змішана) та наявного інструментарію.

Перехід до предметного циклу вимагає від учителя зміни ролі з «інструктора» на «фасилітатора» та «ментора» учнівських проєктів. Це передбачає поглиблення технологічної майстерності та заміна простих ручних інструментів механізованим обладнанням (за умов очного навчання) та сучасним програмним забезпеченням. Важливими стають:

- *дизайн-мислення*: учні вчать не просто копіювати готові креслення, а досліджувати потреби реальних людей (користувачів), формулювати проблему, генерувати ідеї, створювати прототипи та тестувати їх;
- *підприємницьке спрямування* (стартап-культура): кожний проєкт має містити виражений економічний складник; учні вчать обчислювати собівартість, аналізувати ринок, оцінювати екологічний слід виробу (еко-технології та апсайклінг) та розробляти мінімаркетингову стратегію для просування власного продукту;
- *профорієнтація*: освітній процес має допомогти учневі зрозуміти власні нахили до певного типу професій («людина-техніка», «людина-художній образ», «людина-комп'ютер» тощо).

Зміст модельної програми реалізується за допомогою системи проєктів, які інтегрують різні навчальні дисципліни. Для учнів 7–9 класів рекомендовано більш комплексні, сучасні напрями:

- цифрові технології в дизайні, комп'ютерне проєктування (CAD / CAM-системи), основи 3D-моделювання та 3D-друку, лазерне різання, графічний дизайн;

- робототехніка та автоматизовані системи, створення та програмування смарт-пристроїв (на базі Arduino, Micro:bit тощо) для побуту чи громади;
- сучасна інженерія та макетування, створення архітектурних макетів, моделей транспорту, відновлюваної енергетики;
- дизайн одягу та інтер'єру, конструювання та моделювання сучасного одягу, створення текстильних виробів для дому, ландшафтний дизайн;
- кулінарна майстерність та нутриціологія, дослідження культури харчування, розрахунок калорійності, створення фуд-дизайну та бізнес-плану для кав'ярні / ресторану.

Оцінювання у предметному циклі стає більш диференційованим. Відповідно до вимог Державного стандарту [4] підсумкове оцінювання (семестрове, річне) здійснюється за чотирма групами загальних результатів.

1. *Формулювання ідеї та проєктування* – здатність самостійно визначити проблему, зібрати інформацію, створити технічний малюнок, ескіз, 3D-модель, обґрунтувати вибір матеріалів.

2. *Технологічний процес* – вміння організувати робоче місце, дотримуватися технологічної послідовності, якісно виконувати операції, раціонально використовувати ресурси та володіти інструментами.

3. *Економічне обґрунтування та екологічність, оцінювання вартості* матеріалів, витраченої енергії, аналізування екологічного впливу виробництва та утилізації виробу.

4. *Презентація та рефлексія* – вміння аргументовано захистити проєкт, проаналізувати помилки та оцінити якість готового продукту порівняно з початковим задумом.

З огляду на безпекову ситуацію залишається актуальним гнучкий підхід до практичної частини, у роботі з якою стануть у пригоді:

- віртуальні лабораторії та симулятори, використання онлайн-платформ для моделювання (наприклад, Tinkercad для 3D-моделювання та схемотехніки, Sweet Home 3D для дизайну інтер'єру, графічні редактори Canva або Figma для створення пакувань та бренд-буків);

- проєкти без спеціального обладнання, у яких акцент зміщується на технології, які потребують мінімуму матеріалів (паперове моделювання, апсайклінг, кулінарія, цифровий дизайн, ручне в'язання / вишивка, дрібний побутовий ремонт);
- асинхронний супровід у вигляді банку відеоінструкцій, чеклістів самоконтролю й інтерактивних технологічних карток (на платформах Google Classroom, Padlet тощо). Це демонструє матриця розвитку навичок учнів у предметному циклі навчання технологій (рис. 2).

Клас	Головний фокус	Очікуваний рівень самостійності учня
7 клас	«Я і технології»: освоєння базових механізмів, алгоритмів роботи за технологічною картою, вивчення властивостей конструкційних матеріалів	Виконує завдання за алгоритмом із внесенням власних творчих змін в дизайн виробу
8 клас	«Технології та суспільство»: вивчення ергономіки, стилів дизайну, вирішення побутових та соціальних проблем за допомогою технологій	Самостійно виявляє проблему (запит ринку), проєктує та створює виріб за мінімального втручання вчителя
9 клас	«Технології, бізнес та майбутнє»: профорієнтація, створення стартап-проєктів, портфолію власних робіт, оцінювання життєвого циклу продукту	Повна автономія: від маркетингового дослідження та прорахунку фінансових ризиків до створення комерційно привабливого продукту і його презентації

Рис. 2. Орієнтовна матриця розвитку навичок учнів у предметному циклі навчання технологій

Незалежно від форми навчання, на кожному уроці першим етапом є актуалізація правил безпеки життєдіяльності й охорони праці. Під час роботи з електроінструментами, гаджетами чи хімічними речовинами (клеї, фарби) контроль за безпекою має бути безкомпромісним.

У новому навчальному році *навчання технологій у 10–11 класах (рівень стандарту)* спрямовується на узагальнення технологічних знань учнів, розвиток їхньої життєвої компетентності, проектно-культури та готовності до усвідомленого професійного самовизначення в умовах цифровізації та високотехнологічного суспільства.

Освітній процес має будуватися відповідно до вимог чинного Державного стандарту трирічної профільної школи (або базового стандарту для перехідного періоду старшої школи) та чинних навчальних програм, затверджених МОН України.

Програма з курсу «Технології» рівня стандарту має модульну структуру і орієнтована на філософію STEM / STEAM-освіти. Вона не передбачає вивчення абстрактної теорії, а базується на використанні проектно-технологічної системи навчання. Курс складається з окремих короткострокових або середньострокових творчих проектів. Кількість проектів на рік визначає вчитель залежно від кількості годин, передбачених навчальним планом закладу освіти (як правило, три проекти на навчальний період). Учні мають можливість обирати три модулі / проекти з десяти, запропонованих програмою спільно з учителем.

Для старшокласників важливо пропонувати технології, які мають безпосереднє практичне застосування в дорослому житті та корелюють із сучасним ринком праці, а саме:

- інформаційні технології в проектуванні, 3D-моделювання (CAD-системи), архітектурне та ландшафтне проектування, створення віртуальних прототипів;
- дизайн і медіатехнології, графічний дизайн, цифровий маркетинг, створення та просування персонального бренду, вебдизайн;
- основи підприємництва та стартап-культури, технологія створення власної справи, бізнес-планування;
- екологічні технології та відновлювана енергетика, проекти з енергоефективності, зелені технології, рециклінг та апсайклінг матеріалів у побутових масштабах;
- дизайн сучасного життєвого простору, інтер'єрний дизайн, ергономіка робочого місця (зокрема для дистанційної роботи), технології «розумного дому».

Проект у 10–11 класах суттєво відрізняється від проєктів у середній школі рівнем аналітики та самостійності. Старшокласники мають пройти повний цикл проєктування продукту (рис. 3).



Рис. 3. Повний технологічний цикл життєвого шляху продукту / послуги

Учитель, як відомо, на сьогодні не має бути транслятором знань, а тьютором, коучем і ментором. Його головне завдання – створити умови для того, щоб учень навчився знаходити нестандартні рішення та працювати в команді / учнівських групах [1]. На рівні стандарту оцінюванню підлягає не стільки ідеальність кінцевого фізичного виробу, скільки якість мислення та процесу розроблення. Нагадаємо ключові компоненти підсумкової оцінки за проєкт:

1. Дослідницький компонент (наскільки глибоко учень проаналізував проблему та наявні аналоги (патентний пошук, аналізування конкурентів).

2. Технічна грамотність (обґрунтованість вибору технологій, матеріалів, інструментів або програмного забезпечення).

3. Економічна доцільність (складання детального кошторису (зокрема й амортизацію обладнання, витрати на електроенергію, оцінювання вартості власної інтелектуальної праці).

4. Комунікативний компонент (якість презентації проєкту, вміння аргументувати власну думку під час дискусії).

Нагадаємо, що через безпекові виклики значна частина практичної роботи може зміщуватися в цифрове середовище. Рекомендовано активно впроваджувати такі безкоштовні інструменти для:

- 3D-моделювання та інженерії (Tinkercad, Blender, SketchUp, Onshape);
- графічного дизайну та інтерфейсів (Figma, Canva, Photopea);
- управління проєктами та командної роботи (Trello, Miro, Notion);
- бізнес-моделювання (шаблони Lean Canvas або Business Model Canvas для швидкої оцінки життєздатності бізнес-ідей).

Якщо школа не має сучасної матеріальної бази (3D-принтерів, лазерних верстатів, сучасних швейних машин), акцент слід зробити на цифрових технологіях та інтелектуальних продуктах. Проєктом учня може бути не фізичний стілець чи сукня, а повністю розроблений цифровий дизайн-проєкт інтер'єру з кошторисом і специфікацією матеріалів, чи то бренд-бук та маркетингова стратегія для локального еко-виробництва, можливо – сайт-портфоліо або мобільний додаток, який вирішує конкретну соціальну чи побутову проблему громади [1].

Під час роботи в кабінетах технологій для учнів старших класів обов'язковим залишається дотримання правил охорони праці, санітарно-гігієнічних норм та інструкцій з безпеки життєдіяльності (поводження за повітряних тривог або екстрених ситуацій).

Робота за комп'ютерами вимагає чіткого регулювання часу безперервної роботи за монітором відповідно до санітарного регламенту.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гриб'юк О. О. Дослідницьке навчання учнів з використанням імерсивних технологій у контексті їх впливу на інтелектуальний та психофізіологічний розвиток *Перспективи та інновації науки (Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)*, 2021. №5 (5). С. 185–204. URL: <https://lnk.ua/RQdksGsc8> (дата звернення: 08.05.2026).
2. Лисогор Л., Берендєєв С., Косенчук Ю. Використання електронних освітніх матеріалів у освітньому процесі: сучасні підходи і технології Нової української школи. Випуск 1 : Навчально-методичний посібник. Київ, 2023. 117 с. URL: <https://lnk.ua/53l7m2Top> (дата звернення: 07.05.2026).
3. Пискун О. М. Теорія і методика технологічної освіти. Проєктна технологія навчання : навчально-методичний посібник до виконання практичних робіт для студентів спеціальності «Середня освіта (Трудове навчання та технології)». Чернігів : НУЧК імені Т. Г. Шевченка,

2023. 103 с. Методичний посібник «Проектна технологія» (дата звернення: 07.05.2026).
4. Про деякі питання державних стандартів повної загальної середньої освіти : постанова КМУ від 30.09.2020 № 898. Документ 898-2020-п, чинний, поточна редакція від 02.09.2022, підстава – 972-2022-п. Кабінет Міністрів України. URL: <https://lnk.ua/MwCispZMo> (дата звернення: 05.05.2026).
 5. Про освіту : Закон України від 5.09.2017 № 2145-VIII. Верховна Рада України. Відомості Верховної Ради (ВВР), 2017, № 38–39, ст. 380. Документ 2145-VIII, чинний, поточна редакція від 01.01.2026, підстава – 4695-IX. URL: <https://lnk.ua/pYk2TgUAs> (дата звернення: 05.05.2026).
 6. Про повну загальну середню освіту : Закон України від 16.01.2020 № 463-IX. Відомості Верховної Ради (ВВР), 2020, № 31, ст. 226. Документ 463-IX, чинний, поточна редакція від 17.01.2026, підстава – 4609-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text> (дата звернення: 05.05.2026).
 7. Про схвалення Концепції розвитку природничо-математичної освіти (STEM-освіти) : Розпорядження КМУ від 5.08.2020 № 960-р. Документ 960-2020-р, чинний, поточна редакція. – Прийняття від 05.08.2020. Кабінет Міністрів України. URL: <https://lnk.ua/hXNoYqkfv> (дата звернення: 05.05.2026).
 8. Ціннісні орієнтири нової української школи. МОН України, 2019. 33 с. URL: <https://lnk.ua/Fn5nz9nRM> (дата звернення: 05.05.2026).



Запорізький обласний інститут
післядипломної педагогічної освіти
