МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КОРАБЛЕБУДУВАННЯ
імені адмірала Макарова

НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ ІНСТИТУТ ІМЕНІ В.О. СУХОМЛИНСЬКОГО
(повна назва підрозділу)

КАФЕДРА ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ
(повна назва кафедри)

ЗАТВЕРДЖЕНО
Проректор із науково-педагогічної роботи
_____ Сергій Слободян

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Program of the Discipline

Ігрові технології в освіті

GAME TECHNOLOGIES IN EDUCATION

рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

тип дисципліни вибіркова

мова викладання українська

Миколаїв – 2025

Робоча програма навчальної дисципліни «*Ігрові технології в освіті*» є однією із вибіркових дисциплін комплексної підготовки фахівців на першому (бакалаврському) рівні в Національному університеті кораблебудування імені адмірала Макарова.

«03» жовтня 2025 р. 14 с.
Розробник: Тесленко Світлана Олегівна, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дошкільної освіти.

Проєкт робочої програми навчальної дисципліни *«Ігрові технології в освіті»* розглянуто на засіданні кафедри дошкільної освіти
Протокол №3 від «08» жовтня 2025 р.

Завідувач кафедри *Олена Трифонова*

Проєкт робочої програми навчальної дисципліни *«Ігрові технології в освіті»* розглянуто Науково-методичною комісією Навчально-наукового педагогічного інституту імені В.О. Сухомлинського
Протокол №1 від «14» жовтня 2025 р.

Голова *Людмила Хрящевська*

Проєкт робочої програми навчальної дисципліни *«Ігрові технології в освіті»* погоджено з навчальним відділом

Начальник відділу *Андрій Лабарткава*

Робочу програму навчальної дисципліни *«Ігрові технології в освіті»* затверджено Навчально-методичною радою НУК
Протокол № 8 від «13» жовтня 2025 р.

Голова НМР НУК *Сергій Слободян*

© НУК, 2025
© Тесленко С.О. 2025

ЗМІСТ

Вступ *4*
1. Опис навчальної дисципліни *5*
2. Мета вивчення навчальної дисципліни *6*
3. Передумови для вивчення дисципліни *6*
4. Очікувані результати навчання *6*
5. Програма навчальної дисципліни *6*
6. Методи навчання. Засоби діагностики результатів навчання та методів їхнього демонстрування *10*
7. Форми поточного та підсумкового контролю *10*
8. Критерії оцінювання результатів навчання *12*
9. Засоби навчання…. *13*
10. Рекомендовані джерела інформації *14*

ВСТУП

Анотація

Навчальна дисципліна ««*Ігрові технології в освіті*» включена до навчальних планів як вибіркова дисципліно з метою реалізації завдання підготовки майбутніх педагогів до творчої педагогічної діяльності.

Освіта майбутніх спеціалістів у галузі освіти як цілісне культурологічне явище, що включає процеси навчання, виховання, розвитку особистості, повинна спрямовуватися на вміння організовувати ігрову діяльність в закладах освіти. Навчальна дисципліна «Ігрові технології в освіті» ґрунтується на класичних та сучасних наукових дослідженнях у галузі ігрової діяльності. Її вивчення передбачає розвиток особистості з високим рівнем теоретичних і практичних знань, свідомості і культури

Ключові слова: Ігрова діяльність, ігрова технологія, гра, класифікація ігор, ігри-квести, ігри-стратегії, структура ігрової діяльності.

Abstract

The academic discipline ""Game Technologies in Education"" is included in the curricula as an elective discipline in order to implement the task of preparing future teachers for creative pedagogical activity.

Education of future specialists in the field of education as a holistic cultural phenomenon, which includes the processes of learning, upbringing, and personal development, should be aimed at the ability to organize gaming activities in educational institutions. The academic discipline "Game Technologies in Education" is based on classical and modern scientific research in the field of gaming activities. Its study involves the development of a personality with a high level of theoretical and practical knowledge, consciousness and culture.

Key words: Gaming activity, gaming technology, game, classification of games, quest games, strategy games, structure of gaming activities.

1. Опис навчальної дисципліни

<table>
<tr><td rowspan="2">Найменування показників</td><td rowspan="2">Галузь знань, спеціальність (освітня програма), освітній рівень</td><td colspan="2">Характеристика навчальної дисципліни</td></tr>
<tr><td>денна форма навчання</td><td>заочна форма навчання</td></tr>
<tr><td>Кількість кредитів – 5</td><td rowspan="3">Усі галузі знань</td><td colspan="2">Вибіркова</td></tr>
<tr><td>Модулів – 1</td><td colspan="2">Рік підготовки:</td></tr>
<tr><td>Змістових модулів – 5</td><td>2-й</td><td>2-й</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Електронний адрес РПНД на сайті Університету</td><td rowspan="8">Усі спеціальності</td><td colspan="2">Семестр</td></tr>
<tr><td>4-й,</td><td>4-й,</td></tr>
<tr><td colspan="2">Лекцій</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Індивідуальне науково-дослідне завдання –</td><td>30 год</td><td>6 год</td></tr>
<tr><td colspan="2">Практичні, семінарські</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Загальна кількість годин –150</td><td>30 год</td><td>6 год</td></tr>
<tr><td colspan="2">Лабораторні</td></tr>
<tr><td rowspan="5">Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2/2;

самостійної роботи студента – 6/6</td><td rowspan="5">Освітній рівень: перший (бакалаврський)</td><td>0 год</td><td>0 год</td></tr>
<tr><td colspan="2">Самостійна робота</td></tr>
<tr><td>90 год</td><td>138 год</td></tr>
<tr><td colspan="2">Індивідуальні завдання: 0 год.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Вид контролю: залік</td></tr>
<tr><td colspan="3">Форма контролю: комбінована</td></tr>
</table>

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета курсу: формування у студентів здатності застосовувати ігрові технології як ефективний педагогічний інструмент для розвитку пізнавальної активності, мотивації, креативності та індивідуального потенціалу дітей різного віку.

Знання, отримані здобувачами вищої освіти після вивчення освітнього компоненту стануть основою для здійснення ігрової діяльності у закладах освіти.

Передумови для вивчення дисципліни.

Передумов для вивчення дисципліни немає.

4. Очікувані результати навчання

Очікувані результати навчання - Вивчення навчальної дисципліни не передбачає формування та розвиток у студентів програмних результатів навчання через належність дисципліни до категорії вибіркових.

Під час опанування матеріалами курсу студенти матимуть можливість оволодіти такими компетенціями: 1. Здатність до міжособистісної взаємодії;

2. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями;
3. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

5. Програма навчальної дисципліни

Модуль 1. Теоретичні основи ігрової діяльності в освіті.

Змістовий модуль 1. Ігрові технології

Тема 1 . Ігрові технології як педагогічне явище

1. *Основні складові педагогічної теорії ігрової діяльності дітей як системна цілісність.*
2. *Структура ігрової діяльності дітей дошкільного віку.*
3. *Характеристика структурних компонентів ігрової діяльності (мотиваційний, цільовий, змістовий, процесуально-операційний, контрольно- оцінний, результативний).*
4. *Середовище як об'єктивна умова розгортання гри. Вплив середовища на гру. Функції ігрової діяльності.*
5. *Характеристика тенденцій розвитку ігрової діяльності в онтогенезі.*
6. *Література*: *[1-2].*

Тема 2. Класифікація ігор: дидактичні, сюжетно-рольові, ділові.

1. *Історія використання ігор в освітній практиці*
2. *Психолого-педагогічні основи гри.*
3. *Особливості та види творчих ігор дітей (сюжетно-рольові; конструктивно-будівельні, ігри-драматизації та театралізації, ігри з елементами праці, ігри-фантазування).*
4. *Характеристика та різноманіття ігор за готовими правилами (дидактичні, пізнавальні, рухливі, спортивні, хороводні, народні, інтелектуальні, комп'ютерні).*

Література: [1-2].

Змістовий модуль 2. Цифрові, інтерактивні та гейміфіковані технології

Тема 3. Гейміфікація навчання: теорія і приклади
1. Інтерактивні онлайн-платформи (Kahoot, Wordwall, LearningApps тощо)
2. Комп'ютерні ігри.
3. Освітні квести, Escape Room та ігри з AR
4.Характеристика видів квестів: лінійний, коловий Вимоги до завдань різних категорій. Особливості організації квестів різних видів .
Література: [1-2].

Змістовий модуль 3. Ігри для розвитку креативності, мотивації та емоційного інтелекту

Тема 4. . Гра як простір розвитку креативності
1. Освітня гра для формування впевненості й мотивації

Література: [1-2].
Тема 5 **Емоційний інтелект у грі**

1. Ігри як засіб рефлексії та саморозвитку

Змістовий модуль 4. Коучинг і фасилітація в грі
Тема 6. Основи педагогічного коучингу: модель GROW
1. Коучинг через гру: запитання, підтримка, розвиток
Тема 7. Фасилітація як метод ведення групової гри
1. Роль педагога як ментор-гравець
Література: [1-2].
Змістовий модуль 5. Робота з різними віковими та соціальними групами
Тема 8 . Адаптація ігор для дітей з ООП
1. Аналіз поняття «інклюзія».
2. Особливості роботи вихователя в інклюзивних групах.
3. Вимоги до організації ігрової діяльності дітей з особливими освітніми потребами.
4. Організація ігрового середовища в інклюзивних групах. Вимоги до особистості педагога.

Література: [1-2].

Тематичний план навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин									
	денна форма					Заочна форма				
	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
		Лек	Пр	Лаб	с.р.		лек	пр	лаб	с.р.
1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**
Модуль 1. Теоретичні основи ігрової діяльності в освіті.										
Змістовий модуль 1. Ігрові технології										
Тема 1. Ігрові технології як педагогічне явище.	15	2	2	–	11	16	-	–	–	15
Тема 2. Класифікація ігор.	15	2	2	–	11	14	2	2	–	11
Разом за змістовим модулем 1	*30*	*4*	*4*	–	*22*	*30*	*2*	*2*	–	*26*
Усього годин	***30***	***4***	***4***	–	***22***	***30***	***2***	***2***	–	***26***
Змістовий модуль 2. Цифрові, інтерактивні та гейміфіковані технології										
Тема 3. Гейміфікація навчання: теорія і приклади	30	6	6	–	18	30	2	-	–	28
Усього годин	***30***	***6***	***6***	–	***18***	***30***	2	-	–	***28***
Змістовий модуль 3. Ігри для розвитку креативності, мотивації та емоційного інтелекту										
Тема 4. Гра як простір розвитку креативності	15	2	2	–	11	10	-	–	–	15
Тема 5. Емоційний інтелект у грі	15	4	4	–	7	10	–	-	–	15
Разом за змістовим модулем 3	*30*	*6*	*6*	–	*18*	*30*	-	-	–	*30*
Усього годин	***30***	***6***	***6***	–	***18***	***30***	-	-	–	***30***
Змістовий модуль 4. Коучинг і фасилітація в грі										
Тема 6. Основи педагогічного коучингу: модель GROW	15	2	2	–	11	15	–	2	–	13
Тема 7. Фасилітація як метод ведення групової гри	15	4	4	–	7	15	–	-	–	15
Разом за змістовим модулем 4	*30*	*6*	*6*	–	*18*	*30*	–	*2*	–	*28*
Усього годин:	***30***	***6***	***6***	–	***18***	***30***	–	***2***	–	***28***
Змістовий модуль 5. Робота з різними віковими та соціальними групами										
Тема 8. Адаптація ігор для дітей з ООП.	30	8	8	–	14	30	2	2	–	26
Усього годин	***30***	***8***	***8***	–	***14***	***30***	***2***	***2***	–	***26***
Разом за курсом	***150***	***30***	***30***	–	***90***	***150***	***6***	***6***	–	***138***

Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість Годин	
		Денна форма	Заочна форма
1	Тема 1. Ігрові технології як педагогічне явище.	2	
2	Тема 2. Класифікація ігор.	2	2
3	Тема 3. Гейміфікація навчання: теорія і приклади	6	
4	Тема 4. Гра як простір розвитку креативності	2	
5	Тема 5. Емоційний інтелект у грі	4	
6	Тема 6. Основи педагогічного коучингу: модель GROW	2	2
7	Тема 7. Фасилітація як метод ведення групової гри	4	
8	Тема 8. Адаптація ігор для дітей з ООП	8	*2*
	Разом	*30*	*6*

Самостійна робота

Розподіл годин самостійної роботи для студентів денної форми навчання:

- Опрацювання лекційного матеріалу– ***0,5 год. / 1 заняття***;
- підготовка до практичних занять – ***1-2 год. / 1 заняття***;
- підготовка до контрольних заходів, захисту самостійної роботи – ***9-10 год. / 1 захід***

Завдання для самостійної роботи

№ з/п	Вид роботи	Кількість годин	
		Денна форма	Заочна форма
1	Опрацювання лекційного матеріалу	10	3
2	Підготовка до практичних занять	30	12
3	Підготовка до контрольних заходів, захисту самостійної роботи	50	123
	Разом	90	138

Обов'язкова складова СРС:

1. Тренінг «Я — ігромайстер»: проведення ігор студентами
2. Майстерня сценаріїв ігрових занять
3. Гра з нічого: експромт-розробка гри.
4. Розробка кейсів: як адаптувати правила, матеріали , для дітей з особливими освітніми потребами.
5. Підсумковий проєкт «Ігрофест»

Вибіркова складова СРС (виконання завдань, які студент обирає з метою підвищення свого професійного рівня, особистого рейтингу згідно з п.6.16 Положення):

1. Розробка ігор на розвиток креативності, розвитку емоційного інтелекту.
2. Створення інтерактивної гри на онлайн-платформі
3. Розробка Escape Room для навчальної теми
4. Аналіз кейсів з цифрової гейміфікації

6. Методи навчання. Засоби діагностики результатів навчання та методів їхнього демонстрування

Методи навчання:

1) на лекційних заняттях:
   - лекція;
   - пояснення;
   - дискусія;
   - проблемні запитання;
   - демонстрація;
   - майстер-клас
2) на практичних заняттях:
   - виконання практичних завдань і вправ;
   - інтерактивні методи;
   - проєкти;
   - ділова гра.

Засоби оцінювання та методи демонстрування результатів навчання:

- усні відповіді (практичні заняття);
- самостійні роботи;
- контрольна робота.

7. Форми контролю результатів навчальної діяльності студентів та їхнє оцінювання

Досягнення студента оцінюються за 100-бальною системою Університету.

Підсумкова оцінка навчального курсу містить оцінки з поточного контролю та оцінки підсумкового контролю. В кожного компонента своя частка в загальній системі оцінок, де студент може набрати від 60 балів до 100 балів. Під компонентом проміжних оцінок розуміються поточні оцінки протягом семестру.

Підсумкова оцінка навчального курсу є сумою проміжних оцінок (усна відповідь, проєктні (самостійні роботи), контрольна робота (максимально 100 балів) й оцінки за контрольну роботу (максимально 10 балів).

Поточний контроль проводиться на кожному практичному занятті та за результатами виконання завдань самостійної роботи. Він передбачає оцінювання теоретичної підготовки здобувачів вищої освіти із зазначеної теми (у тому числі самостійно опрацьованого матеріалу) під час роботи на заняттях та набутих практичних навичок під час виконання завдань практичних і проєктних самостійних робіт, а також презентації результатів виконаних завдань та досліджень.

Зарахування кредитів навчального курсу можливо тільки лише досягнення результатів, запланованих РПНД, що виражається в одній із позитивних оцінок, передбачених чинним законодавством.

Усні відповіді на практичних заняттях	**Критерії оцінювання**
2	Здобувач може отримати за обґрунтовані, глибокі та теоретично правильні відповіді на поставлені питання; демонструє здатність висловлювати та аргументувати власне ставлення до альтернативних поглядів на певне питання, при аналізі кейсів, виконанні практичних вправ. Здобувач продемонстрував критичне осмислення лекційного та позалекційного матеріалу, взяв кваліфіковану участь у дискусії з наведенням аргументації.

1,5	Здобувач може отримати за обґрунтовані, глибокі та теоретично правильні відповіді на поставлені питання; демонструє здатність висловлювати та аргументувати власне ставлення до альтернативних поглядів на певне питання, при аналізі кейсів може допустити певні помилкові судження. Здобувач коректно розв'язав ситуаційне завдання і кваліфіковано аргументував свої пропозиції, виконав тестові завдання.
1	Здобувач володіє знаннями матеріалу на рівні вимог, наведених вище, але було допущено незначні неточності в поясненні, формулюванні відповідей. Здобувач продемонстрував критичне осмислення лекційного та позалекційного матеріалу, взяв кваліфіковану участь у дискусії з наведенням аргументації.
0,5	Здобувач відповідає на поставлене запитання не повною відповідь, або відповідає не правильно.
0	Здобувач не дає відповіді чи його відповідь містить значну кількість суттєвих помилок, відповідь не обґрунтована.
	Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 30 балів (15 відповідей по 2 бали ДФН, 3 відповіді по 2 бали ЗФН).

Самостійна (проєктна) робота	**Критерії оцінювання**
12-10	Здобувач може отримати за обґрунтовані, глибокі та теоретично правильні відповіді на поставлені питання; демонструє здатність висловлювати та аргументувати власне ставлення до альтернативних поглядів на певне питання, при аналізі кейсів, виконанні практичних вправ. На високому рівні організував практикум та тренінг
9-7	Здобувач може отримати за обґрунтовані, глибокі та теоретично правильні відповіді на поставлені питання; демонструє здатність висловлювати та аргументувати власне ставлення до альтернативних поглядів на певне питання, при аналізі кейсів, виконанні практичних вправ допускає не значні помилки. На достатньому рівні представив практикум та тренінг.
6-4	Здобувач володіє знаннями матеріалу на рівні вимог, наведених вище, але було допущено незначні неточності в поясненні, формулюванні відповідей. На достатньому рівні представив практикум та тренінг, але не достатньо представив практичну частину.
3-2	Здобувач володіє знаннями матеріалу на рівні вимог, наведених вище, але було допущено незначні неточності в поясненні. Розробив тренінг, але не презентував роботу групі.
1	Здобувач виконує роботу з методичної допомоги викладача на кожному етапі проведення експериментів.
0	Здобувач зовсім не відповідає на поставлене запитання, або відповідає не правильно.
	Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 60 балів (5 робіт по 12 балів ДФН, ЗФН).

Контрольна робота	Критерії оцінювання
ДФН 10 ЗФН 32-30	Робота виконана без змістових помилок (завдання I, II та III рівнів складності), містить точні відповіді на питання теоретичного характеру, правильно ідентифікує технологію.
ДФН 9-7 ЗФН 29-20	Робота представлена з повними та правильними відповідями всіх рівнів складності, студент правильно ідентифікує технологію.
ДФН 6-5 ЗФН 19-10	Робота виконана з огріхами в описі технології.
ДФН 4-3 ЗФН 9-6	Робота виконана з неточностями у формулюванні дефініцій термінів (II рівень складності) та значними огріхами в описі технології
ДФН 3–1 ЗФН 5-1	Робота містить значну кількість помилок у завданнях усіх рівнів складності або незначну кількість помилок у завданнях I та II рівнів складності та відсутності виконання завдань III рівня.
0	Робота не виконувалася.
	Максимальна оцінка студента за цей компонент програми 10 балів (для ДФН, 40 балів для ЗФН)

Форма контролю	Максимальна кількість балів	
	Денна форма	Заочна форма
Практичні заняття	15х2 бали = 30 балів	3х2 бали = 6 балів
Самостійна (проєктна) робота	5х12 бали = 60 балів	5х12 бали = 60 балів
Контрольна (письмова) робота	1х10 балів= 10 балів	1х32 бали = 40 бали
Всього	**100**	**100**

8. Критерії оцінювання результатів навчання

		Денне відділення		Заочне відділення	
		Вид роботи	Кількість балів	Вид роботи	Кількість балів
ЗМ 1	Т1	Відповідь на практичному занятті	2	Відповідь на практичному занятті	
	Т2	Відповідь на практичному занятті	2	Відповідь на практичному занятті	2
		Самостійна (проєктна) робота	12	Самостійна (проєктна) робота	12
ЗМ 2	Т1	Відповідь на практичному занятті	4	Відповідь на практичному занятті	
		Самостійна (проєктна) робота	12	Самостійна (проєктна) робота	12
ЗМ 3	Т1	Відповідь на практичному занятті	2	Відповідь на практичному занятті	
	Т2	Відповідь на практичному занятті	2	Відповідь на практичному занятті	
		Самостійна (проєктна) робота	12	Самостійна (проєктна) робота	12
ЗМ 4	Т1	Відповідь на практичному занятті	2	Відповідь на практичному занятті	
	Т2	Відповідь на практичному занятті	2	Відповідь на практичному занятті	2
		Самостійна (проєктна) робота	12	Самостійна (проєктна) робота	12
ЗМ 5	Т1	Відповідь на практичному занятті	16	Відповідь на практичному занятті	2
		Самостійна (проєктна) робота	12	Самостійна (проєктна) робота	12
Контрольна робота		Контрольна робота	10	Контрольна робота	40
Підсумковий контроль		Залік		Залік	
Сума			100		100

9. Засоби навчання

Наочним матеріалом для лекційних занять послужать передусім мультимедійні засоби (комп'ютерні презентації); відеоматеріали (навчальні кінофільми, а також інтерв'ю, виступи тощо як фактографічний матеріал).

На практичних заняттях прислужиться бібліотечних фонд Університету та електронні репозитарії світу.

Під час виконання завдань самостійної роботи доцільним стане використання бібліотечного фонду та енциклопедій, словників, довідників.

10. Рекомендовані джерела інформації

Основна література

1. Ігрова діяльність у дошкільній освіті п'ятирічних дітей (педагогічний супровід до програми «Дитина / За загальною редакцією професора Кудикіної Н.В. / Навчально-методичний посібник. К.: Вид-тво КУ імені Б.Грінченка, 2011. 230 с.
2. Кудикіна Н.В. Теорія ігрової діяльності: моногр. К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2012. 236 с.
3 Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навчально-методичний посібник / За ред. Г. С. Тарасенко. К.: Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.
4. Пихтіна Н. П. Теорія і методика ігрової діяльності дітей. Ніжин. 2016. 267 с.

Додаткова література

1.Гра по-новому, навчання по-іншому : методичний посібник / упоряд. О. Рома. Київ: The LEGO Foundation, 2018. 44 с.
2. Шуть М. Сучасна ігрова педагогіка. URL: https://www.pedrada.com.ua/article/1557-suchasna-grova- pedagogka
3. Шуть М. Школа ігромайстерності. К.: Вид. дім «Шкіл. світ»:Вид. Л.Галіцина, 2006. 128 с.
4. Янкович О. І. Педагогіка забави в теорії і практиці початкової та дошкільної освіти України й Польщі. Педагогічний альманах : збірник наукових праць / ред. В. В. Кузьменко та ін. Херсон : КВНЗ «Херсонська академія неперервної освіти», 2017. Випуск 36. С. 19-

Інформаційні ресурси

Освітні сайти: URL: http://www.mon.gov.ua/
Міністерство освіти і науки України – офіційний сайт URL: http://osvita.ua
Освітній портал «Освіта.UA». URL: http://klasnaocinka.com.ua
Класна Оцінка - безкоштовна інформаційна система для шкіл, закладів дошкільної освіти та інших організацій. URL: http://ukped.com
Українська педагогіка. URL: http://myeducation.com.ua
Потужний незалежний освітній ресурс, основною метою якого є допомога у отриманні якісних освітніх послуг кожною людиною протягом життя. URL: http://znannya.info
Інформаційний портал «Знання». URL: http://metodportal.net
Методичний портал. https://www.megu.edu.ua/uk/biblioteka/osvitni-portaly
Вітчизняні бази наукових видань (МЕГУ) URL: https://www.youtube.com/playlist?list=PLJ2-31j4oXT4ekYbNL3TWmcyWu3-JFbX0