

Перелік тем кваліфікаційних робіт  
для здобувачів спеціальності 015 Професійна освіта. Цифрові технології  
другого магістерського рівня

1. Формування цифрових компетентностей майбутніх педагогів професійного навчання засобами мультимедійних технологій
2. Методичний супровід формування мотивації здобувачів професійної освіти у віртуальному середовищі
3. Дидактичне забезпечення інформаційних технологій навчання у професійній освіті
4. Формування інклюзивної компетентності педагогів професійного навчання в умовах дистанційної організації освітнього процесу
5. Організаційні засади створення інформаційно-освітнього середовища закладу професійної освіти.
6. Підвищення якості професійної підготовки майбутніх педагогів професійного навчання засобами цифрових технологій
7. Принципи створення і функціонування віртуальних закладів професійної освіти
8. Проектування веб-квесту для студентів засобами Інтернет-сервісів.
9. Розробка системи електронної підтримки інклюзивної професійної освіти
10. Навчально-ігрове проектування в освітній підготовці майбутніх педагогів професійного навчання
11. Розвиток емоційного інтелекту майбутніх педагогів професійного навчання
12. Формування готовності до педагогічного партнерства майбутніх педагогів професійного навчання
13. Використання цифрових освітніх ресурсів у підготовці майбутніх педагогів професійного навчання
14. Розвиток самоосвітньої компетентності майбутніх педагогів професійного навчання
15. Методичні засади підготовки майбутніх педагогів професійного навчання засобами цифрових технологій

16. Реалізація міждисциплінарного підходу у професійній підготовці майбутніх педагогів професійного навчання
17. Формування цифрових компетентностей майбутніх педагогів професійного навчання засобами ігрових технологій
18. Методичні засади професійної підготовки майбутніх педагогів професійного навчання в умовах дистанційної освіти.
19. Використання віртуальної реальності у професійній освіті
20. Розробка та впровадження онлайн-платформ для навчання з використанням цифрових технологій
21. Ефективність використання ігрових технологій у професійній освіті
22. Розвиток персоналізованого навчання за допомогою штучного інтелекту
23. Використання блокчейн-технологій для аутентифікації та підтвердження кваліфікацій у професійній освіті
24. Аналіз впливу цифрових технологій на професійну орієнтацію та кар'єрний розвиток студентів
25. Вплив мобільних додатків на навчальний процес у професійній освіті
26. Розробка іммерсивних навчальних середовищ з використанням розширеної реальності
27. Використання інтерактивних веб-сервісів для покращення якості професійної підготовки
28. Дослідження ефективності використання соціальних мереж у професійному навчанні та розвитку
29. Розробка та використання віртуальних лабораторій для навчання студентів технічних спеціальностей
30. Вплив інтерактивних відеоуроків на засвоєння матеріалу у професійній освіті
31. Використання інтернет-платформ для спільної роботи та навчання в групах у професійній освіті
32. Розробка інтерактивних онлайн-курсів з використанням адаптивних технологій навчання
33. Вплив віртуальних тренажерів на практичні навички студентів у медичній освіті
34. Використання технології "інтернету речей" для навчання та практичної підготовки студентів в інженерних спеціальностях

35. Розробка середовищ відкритого навчання (МООС) для професійної підготовки
36. Використання технології машинного навчання для індивідуалізації навчального процесу
37. Вплив використання онлайн-симуляцій на практичну підготовку студентів у технічних та медичних спеціальностях
38. Дослідження ефективності використання веб-конференцій для дистанційного навчання у професійній освіті
39. Розробка та використання віртуальних симуляцій для навчання студентів економічних та фінансових спеціальностей
40. Використання інтерактивних ігор у процесі навчання програмування та інформаційних технологій
41. Вплив використання віртуальної реальності на навчання студентів архітектурних та дизайнерських спеціальностей
42. Розробка та використання онлайн-середовищ для практичного навчання мовного спілкування та перекладу
43. Використання веб-квестів для поглиблення знань студентів у гуманітарних науках
44. Розробка інтерактивних онлайн-курсів з психології та соціальної роботи для підвищення професійної компетентності
45. Вплив використання мультимедійних матеріалів на засвоєння географічних та історичних знань у шкільному навчанні
46. Використання онлайн-платформ для навчання музики та музичного мистецтва
47. Розробка та використання веб-додатків для навчання математики та фізики в середній школі
48. Вплив використання інтерактивних електронних підручників на академічну успішність учнів у загальноосвітній школі
49. Використання віртуальних лабораторій для навчання хімії, біології та фізики
50. Розробка онлайн-курсів з екології та сталого розвитку для підвищення екологічної грамотності
51. Вплив використання симуляцій та віртуальних моделей на навчання медичних студентів

52. Розробка ігрових додатків для навчання фінансової грамотності учнів та студентів
53. Використання веб-платформ для навчання культурології та мистецтва
54. Розробка онлайн-симуляцій для навчання психологічних методик та діагностики
55. Вплив використання віртуальних екскурсій на розвиток туристичної галузі та географічної освіти
56. Розробка інтерактивних додатків для навчання іноземних мов
57. Використання онлайн-платформ для навчання правознавства та правових наук
58. Розробка та використання веб-сервісів для психологічного консультування та психотерапії
59. Технологія розробки відеолекцій для здобувачів освіти аграрної галузі
60. Технологія розробки аудіовізуального контенту для здобувачів вищої освіти
61. Застосування цифрових технологій для вивчення технічних дисциплін
62. Технологія впровадження масових відкритих дистанційних курсів в систему вищої освіти
63. Використання електронного освітнього середовища в закладах післядипломної педагогічної освіти
64. Технологія викладання лабораторних робіт в умовах дистанційного навчання
65. Формування професійних компетентностей в умовах дистанційного навчання
66. Застосування технологій дистанційного навчання у підготовці фахівців технічних спеціальностей
67. Технологія здійснення контролю якості знань в системі дистанційного навчання
68. Розробка та впровадження системи електронного журналу оцінювання студентів на основі технології блокчейн