

Міністерство освіти та науки України

Модельна навчальна програма
навчального предмета «Технології. 10 клас. Основний рівень»
для закладів загальної середньої освіти
(автори: Ходзицька І. Ю., Горобець О. В., Медвідь О. Ю.,
Палійчук М. Д., Пасічна Т. С., Приходько Ю. М.).

«Рекомендовано Міністерством освіти і науки України»
(наказ Міністерства освіти і науки України від 18.03.2026 № 484)

2026

Авторський склад програми

Ходзицька Ірина Юліївна, учителька технологій, заклад загальної середньої освіти № 243 м. Києва, учитель-методист, відмінник освіти України.

Горобець Олена Валеріївна, директорка Міжшкільного ресурсного центру № 1 Кропивницької міської ради Кіровоградської області, учитель-методист, заслужений учитель України.

Медвідь Ольга Юріївна, учителька технологій Опорного закладу «Кролевецький ліцей № 3» Кролевецької міської ради Сумської області, учитель-методист, відмінник освіти України, заслужений учитель України.

Палійчук Мирон Дмитрович, учитель технологій комунальної обласної спеціалізованої школи-інтернату II–III ступенів із поглибленим вивченням окремих предметів «Багатoproфільний ліцей для обдарованих дітей» Чернівецької обласної ради, учитель-методист, відмінник освіти України.

Пасічна Тетяна Сергіївна, учителька технологій Товариство з обмеженою відповідальністю «Новопечерська школа – ліцей I–III рівнів» м. Києва.

Приходько Юлія Миколаївна, учителька технологій Полтавського ліцею № 17 «Інтелект» Полтавської міської ради Полтавської області, учитель-методист, відмінник освіти України, заслужений учитель України.

Вступна частина

Модельну навчальну програму навчального предмета «Технології» для учнів 10-х класів розроблено відповідно до законів України «Про освіту», «Про загальну середню освіту», Концепції Нової української школи (схвалена розпорядженням Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 р. № 988-р «Про схвалення Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року», Державного стандарту профільної середньої освіти (для 10–12-х класів) (затверджено постановою Кабінету Міністрів України від 25 липня 2024 р. № 851). Концептуальних засад освітніх галузей та дорожньої карти реалізації концептуальних засад освітніх галузей на 2025–2030 роки (наказ МОНУ від 20 серпня 2025 р. № 1163).

Відповідно до Державного стандарту, метою технологічної освітньої галузі є визначення здобувачами / здобувачками освіти власних освітньо-професійних цілей, проєктування шляхів реалізації особистісного потенціалу, розвиток критичного та технічного мислення, готовності до зміни довкілля без заподіяння йому шкоди засобами сучасних технологій, здатності до підприємливості та інноваційної діяльності, партнерської взаємодії, використання техніки й технологій для задоволення власних потреб, культурного та національного самовираження, трудової діяльності на ринку праці, посилення обороноздатності України.

У технологічній галузі проєктування є ключовим освітнім механізмом, оскільки саме завдяки ньому учні та учениці набувають досвіду створення реальних та функціональних рішень. У цьому контексті важливе місце посідає універсальний дизайн — філософія, що вимагає створювати продукти, середовища й послуги, доступні для всіх людей, незалежно від їхнього віку, фізичних можливостей чи культурного контексту.

Метою технологічної галузі також передбачено, що учні та учениці набувають здатності:

- усвідомлювати власні інтереси, здібності та орієнтуватися у виборі подальших шляхів навчання і професійного розвитку;
- критично оцінювати технологічні процеси та рішення, прогнозувати наслідки;
- розвивати критичне, системне й технічне мислення, здатність до постановки проблеми та пошуку технологічного рішення;
- виконувати проєкти з урахуванням потреб людини, її безпеки, а також потреб ресурсозбереження, принципів сталого розвитку;

- поглиблювати знання про сучасні технології, включно із цифровими, енергоефективними, автоматизованими рішеннями;
- ефективно співпрацювати в командах, демонструючи лідерство, комунікабельність і повагу до інших;
- планувати особисту траєкторію самореалізації з урахуванням потреб суспільства та ринку праці.

Програма «Технології. 10 клас» орієнтована на осмислення власних інтересів та потенціалу учнівства до їхнього свідомого професійного самовизначення. Завдяки цьому підтверджується значущість докладених ними зусиль, упевненість та конкурентоспроможність, забезпечуючи готовність до успішної самореалізації в умовах сучасного ринку праці. Метою викладання предмета «Технології» є формування технологічної культури особистості, розвиток проєктного мислення та забезпечення профільної підготовки учнів / учениць до свідомого вибору майбутнього професійного шляху через набуття досвіду створення інноваційних і функціональних рішень.

Програмою передбачено опанування компетентнісного потенціалу та базових знань, передбачених Державним стандартом. Програма:

- передбачає досягнення очікуваних результатів навчальної діяльності;
- визначає зміст і види навчальної діяльності здобувачів / здобувачок освіти;
- ґрунтується на визначених Державним стандартом ціннісних орієнтирах;
- охоплює формування ключових компетентностей.

Завданням програми є створення умов для самореалізації учнівства у творчій та підприємницькій діяльності; забезпечення опанування сучасних технологій проєктування; розвиток навичок роботи з інструментами, обладнанням та інформаційними технологіями; підготовки до конкурентоспроможності на ринку праці.

У програмі визначено вимоги до конкретних очікуваних результатів навчання; коротко зазначено відповідний зміст кожного навчального модуля. Водночас зміст наведено таким чином, що кожний учитель / кожна вчителька, які обрали цей варіант програми, легко зможе адаптувати її під особливості своєї роботи.

У програмі окреслено вимоги до конкретних очікуваних результатів навчання та стисло подано зміст кожного навчального модуля. Зміст

сформульовано таким чином, щоб учительство могло легко адаптувати його відповідно до специфіки власної педагогічної практики.

Програма ґрунтується на проєктно-технологічній діяльності як провідному освітньому механізмі. В основу програми закладено принципи універсального дизайну (доступність рішень для всіх категорій користувачів / користувачок), сталого розвитку (відповідальне використання ресурсів) та міжпредметної інтеграції (з математикою, фізикою, інформатикою, хімією, біологією, мистецтвом тощо).

Навчальний матеріал структуровано так, що дає змогу гнучко адаптувати зміст до проєкту, обраного учнями / ученицями.

Для реалізації програми необхідне сучасне комбіноване навчальне середовище, що поєднує традиційні майстерні із цифровим обладнанням (комп'ютери, 3D-принтери, плотери тощо) та доступом до мережі «Інтернет» для дослідницької роботи.

Згідно з вимогами Державного стандарту, до обов'язкових результатів навчання учнівства належить те, що передбачено.

Учень / учениця:

- створює проєкт із підприємницьким потенціалом на основі попередньо набутого досвіду;
- використовує графічні зображення та цифрові засоби в проєктуванні;
- утілює науково-технічні дослідження в різних сферах трудової діяльності;
- проєктує шляхи реалізації власних освітньо-професійних цілей та особистісного потенціалу.

Структура програми

Розроблена модельна програма складається з чотирьох основних складників, які показують шлях реалізації всіх проєктів.

1. Створення проєкту з підприємницьким потенціалом на основі попередньо набутого досвіду.
2. Використання графічних зображень та цифрових засобів у проєктуванні.
3. Утілення науково-технічних досліджень у різних сферах трудової діяльності
4. Проєктування шляхів реалізації власних освітньо-професійних цілей та особистісного потенціалу.

Навчальна діяльність здобувачів / здобувачок освіти за цими складниками сприятиме найбільш ефективному досягненню мети предмета «Технології».

Зазначена мета досягається шляхом залучення здобувачів / здобувачок освіти на уроках технологій до проєктної діяльності як провідного засобу розвитку і навчання учнівства, формування в них здатності до самостійного навчання, опанування засобів сучасних технологій, умінь конструювати власний процес пізнання і на практиці реалізувати заплановане. Програмою передбачено реалізацію дослідницьких, навчальних, творчих проєктів тощо відповідно до обраної теми.

Зміст програми орієнтовано на формування в учнівства ключових і предметних компетентностей, що мають наблизити процес навчання до їхніх життєвих цілей, а також інтересів та природних здібностей.

Навчальний програмовий матеріал, призначений для засвоєння учнями та ученицями, викладено в таблиці, що містить такі опції (стовпчики таблиці):

- очікувані результати навчання;
- зміст навчального предмета;
- види навчальної діяльності.

Очікувані результати становлять основу освітніх цілей у роботі вчителя / учительки, орієнтують його / її на запланований навчальний результат та мають бути досягнуті наприкінці навчального року. Учителі та вчительки мають планувати поетапну їхню реалізацію під час виконання проєктів.

До програми додається перелік напрямів з орієнтовними темами проєктів. Рекомендується визначати тематику проєктів спільно з учнями / ученицями, зважаючи на умови навчання, наявність матеріально-технічної бази, потреби закладу освіти та громади. Учитель / учителька може обрати тему проєкту із запропонованого переліку або запропонувати власну, що відповідає можливостям і зацікавленням школярства, має підприємницький потенціал, спирається на раніше набуті знання та досвід, вимагає використання цифрових і графічних інструментів, може бути реально реалізованим в умовах закладу освіти, сприяє професійному самовизначенню.

Види навчальної діяльності (третій стовпчик) мають спрямувати вчителя / учительку на ті види робіт, які доцільно реалізувати учнівству під час опанування певної теми. Це та послідовність дій, яку варто виконувати для реалізації проєктної діяльності. На основі модельної програми вчитель / учителька складає навчальну програму та / або календарно-тематичне планування, у якому самостійно визначає послідовність формування очікуваних результатів навчання, добирає зміст і види діяльності, ураховуючи специфіку та наповнення обраних напрямів проєктної діяльності.

Програма передбачає виконання учнівством такої кількості проєктів, щоб було реалізовано всі групи результатів на кінець навчального року. Проєкти повинні відповідати актуальним потребам учнівства, допомагаючи їм визначити власну освітньо-професійну траєкторію та обирати сфери діяльності за інтересами. Кількість годин на реалізацію проєктів учитель / учителька визначає самостійно, ураховуючи особливості класу та умови навчання.

Рекомендований формат проєктної діяльності.

- Індивідуальний, груповий (2–4 учня / учениці) або колективний.
- Продукт: фізичний об'єкт / цифровий продукт / модель / послуга.
- Завершується: презентацією, реалізацією та рефлексією.

Проєктна діяльність повинна бути спрямована на формування в учнівства навичок, необхідних для сучасного суспільства, зокрема: інформаційну грамотність, розвиток творчого потенціалу, технологічної компетентності, просторового мислення, а також здатності аналізувати, узагальнювати та робити обґрунтовані висновки. Запропонована програма є універсальною і не має чітко вираженої гендерної спрямованості. Тобто

вчитель / учителька може працювати з будь-яким сформованим класом: дівчата, хлопці, змішана група.

У результаті навчальної діяльності учні / учениці:

- створять власний проєкт із підприємницьким потенціалом;
- навчаться застосовувати цифрові, графічні та конструкторські інструменти;
- усвідомлять, як набуті навички можуть бути використані в реальному житті;
- побудують освітню траєкторію відповідно до власних інтересів та схильностей;
- сформуують перші кроки до самореалізації в професійному середовищі.

Під час виконання практичних робіт у навчальній майстерні особливу увагу слід приділяти дотриманню здобувачами та здобувачками освіти правил безпечної роботи, виробничої санітарії й особистої гігієни, навчати їх лише безпечних прийомів роботи, систематично ознайомлювати із заходами запобігання травматизму.

Основна частина

Перелік напрямів проєктної діяльності

1. Креативний дизайн речей та простору

- Мінібренд одягу / шоперів / аксесуарів: створення лінії товарів із нанесенням авторських принтів або вишивок.
- Вироби для власних потреб (підставка для гаджетів із деревини / пластику: виготовлення невеликого багатофункціонального виробу для телефону, планшета, столик для ноутбука, подання їжі, таця тощо).
- Handmade мило / свічки / косметика: виготовлення екопродуктів ручної роботи.
- Органайзер для робочого місця (з фанери, деревини, пластику): практичний виріб для учнів / учениць та студенток / студентів, офісних працівників та працівниць.
- Дизайн кімнати, зони відпочинку або робочого місця.
- Дизайн сучасного одягу.
- Меблі для себе (пуф, полиця, табурет, стіл, настінний декор).
- Редизайн одягу та меблів, апсайклінг старих речей.
- Виготовлення прикрас, сумок, гаманців, кейсів, брелоків.
- Декорування інтер'єру (панно, картини, гірлянди, настінні годинники, дзеркала).
- Створення домашнього текстилю (подушки, рушники, фартухи, торбинки).
- Елементи побутового освітлення (нічники, лампи, світильники).
- Домашній аромат: створення ароматизаторів або свічок із природних компонентів.
- Авторська вишивка або орнамент.

2. Технології StartUp та кар'єрного успіху

- Кенді-бар або кав'ярня (створення концепції, меню, бренду).
- Страви української кухні / кулінарний бренд.
- Шкільний фудмаркет або майстерня з приготування здорових перекусів.
- Шеврони, наліпки, футболки, постери, брендovanі аксесуари.
- Фотозона до свята / декор для події.

- Виробництво сувенірів, подарункових наборів, упаковки.
- Створення онлайн-магазину або сторінки бренду в соцмережах.
- Крафтові вироби ручної роботи (подарунки, свічки, мило, текстиль, декор).

- Власна лінія екоупаковки чи посуду з біоматеріалів.
- Мінібренд здорових снеків або напоїв.
- Розроблення бізнес-плану «Мій перший стартап».
- Бренд шкільних товарів «Зроблено в нашій школі».
- Цифрове портфоліо «Мій професійний шлях».
- Презентація обраної професії.
- Мій бізнес-профіль у соціальних мережах.
- Створення резюме та візитівки спеціаліста / спеціалістки.
- Тренінг «Soft skills для життя і роботи».
- Мій профорієнтаційний подкаст.
- Мінікурс «Я і майбутня професія».

3. Екологія, біотехнології та здоровий спосіб життя

- Екосувеніри з вторинної сировини: проєкт із виготовлення прикрас, подарункових наборів, декору з перероблених матеріалів.
- Мікропроєкт з енергозбереження (макет або прототип): наприклад, освітлення на сонячній батареї, теплоізоляція будинку.
- Розумна теплиця / розумний дім (автоматизація побутових процесів).
 - Корисні снеки, екоменю, zero waste кухня.
 - Вертикальна грядка, гідропонна установка, кімнатна ферма.
 - Відновлювальні джерела енергії: вітряк, турбіна, сонячна панель (макет).
- Екомагніти, картини з рослин, картини з моху, флораріуми, гербарії.
- Компостер, сортувальний контейнер, екомагазин у школі.
- Апсайклінг і ресайклінг у побуті — друге життя речей.
- Проєкт «Екопункт»: пункт збору батарейок, пластику, кришечок.
- Виготовлення багаторазових сумок або мішечків для покупок.
- Виготовлення натуральної косметики або засобів догляду.
- Проєкти «Жива їжа»: ферментація, пророщення, здорове харчування.

- Фільтри повітря з природних матеріалів.
- Вирощування мікрозелені.
- Розроблення дизайну здорового робочого простору.
- Екоаптечка: природні засоби першої допомоги.
- Дизайн фітозони для релаксу в школі.

4. Громадський простір

- Мультимедійний гід рідним містом / селом / громадою: віртуальна мапа або буклет цікавих місць із фотографіями, текстами, QR-кодами.
 - Зона відпочинку.
 - Спортивний майданчик чи дитячий майданчик (модель або макет).
 - Зона для вихову хатніх тварин, волонтерський «Dog Park».
 - Сувенірна продукція рідного краю.
 - Архітектура малих форм (лавка, альтанка, вуличний декор, навіс).
 - Дизайн громадської зони відпочинку або скверу.
 - Лавка для читання, фотозона біля школи, стенд громади.
 - Проєкт з озеленення території, вертикальні клумби.
 - Соціальний плакат або інформаційна кампанія про культуру, безпеку, здоров'я.
- Створення компостерів або сортувальних станцій.
- Вулична бібліотека «Book Sharing Box».
- Вивчення орнаментики рідного регіону.
- Виготовлення елементів народного костюму.
- Декоративно-ужиткове мистецтво: розпис, різьблення, ткацтво, ліплення.
- Віртуальний етногід «Моє культурне село / місто».
- Мистецький проєкт «Традиція в сучасності».
- Сучасний сувенір у національному стилі.

5. Шкільний простір

- Шкільний мерч. Створення унікального дизайну із символікою класу / школи (футболки, значки, худі, сумки).
- Програма (або сайт) для розкладу, планера або тайм-менеджменту: цифровий продукт для організації часу.

- Настільна гра на освітню або соціальну тематику: авторська гра, що навчає і розвиває.
- Ландшафтний дизайн шкільної ділянки, сад або мініпарк.
- Меблі для майстерні / школи / рекреації / дитячого садочку.
- Зона відпочинку (шкільне кафе, куточок тиші, коворкінг).
- Шкільна медіастудія або подкаст «Новини нашої школи».
- Створення системи екомоніторингу в школі (енергоспоживання, сміття, вода).
- Фотозони до свят, подій.
- Стіннівка або інформаційний портал.
- Інтерактивна мапа школи або музей історії закладу.
- Анімаційний ролик, відеореклама шкільного чи соціального проекту.
- Презентація або цифровий журнал про сучасні технології.
- Використання графічних і конструкторських програм (Tinkercad, SketchUp, Canva, Figma).
- Створення інтерактивного постеру або коміксу.
- Онлайн-виставка «Мої проекти у цифровому форматі».
- Створення навчальних макетів і плакатів для пояснення технологічних явищ.

6. Практична інженерія та інновації

- Корисні речі та пристрої для людей з обмеженими можливостями.
- Корисні пристосування для власних потреб (хобі, догляду за оселею).
- Обладнання для майстерні або лабораторії (верстак, шафа, тримач інструментів).
- Пристосування для побутових потреб або хобі (дозатор, тримач, підставка, сушарка).
- Удосконалення побутової техніки або ручного інструменту.
- Моделі розумних пристроїв: смарт-лампа, термометр, сигналізація.
- STEM-проекти (робот, міністанція, система поливу, датчики руху).
- 3D-моделювання та друк виробів на принтері.
- Мобільні меблі, що трансформуються.

- Макети транспортних засобів (дрон, авто, човен, повітряна куля).
- Безпечне середовище: сигналізатор газу, диму, освітлення.
- Модульні системи зберігання.
- Автоматичні поливальні системи для кімнатних рослин.
- Розроблення і виготовлення безпілотних літальних апаратів (дронів) із навчальною або оборонною метою.
- Виготовлення корпусних елементів, зарядних станцій, антен, кріплень для дронів, кейсів для дронів.
- Моделювання систем відеоспостереження, зв'язку, енергопостачання для потреб громади та ЗСУ.
- Створення макетів наземних роботів або автоматизованих платформ (із навчальною метою).
- STEM-напрямок «Технології перемоги»: інженерні рішення на підтримання безпеки, оборони, волонтерства.
- Дослідження нових рішень для оборонної галузі: матеріали, дрони, системи зв'язку (у навчальному форматі).

7. Соціальне проєктування та волонтерські ініціативи

- Робота волонтерських загонів.
- Розкрій та пошиття тактичного, спортивного та адаптивного одягу.
- Організація та проведення благодійних ярмарків.
- Волонтерські ініціативи для ЗСУ, лікарень, дитячих будинків.
- Виготовлення патріотичного мерчу, сувенірів, браслетів, оберегів.
- Акції «Тепло своїми руками», «Школа добра».
- Соціальні кампанії: безпека в інтернеті, здорове харчування, психологічна підтримка.
- Відеопроєкт або сторінка в соцмережах для підтримання громади чи волонтерства.
- Проєкт «Від серця до серця»: виготовлення подарунків для літніх людей, воїнів, дітей.
- Виготовлення бізбордів: для реабілітації рук чи для дитячих центрів.
- Виготовлення адаптивних тренажерів або тактильних дошок для реабілітаційних центрів чи інклюзивних класів.

- Проєктування та 3D-друк пристосувань (наприклад, функціональних накладок на столові прилади або канцелярське приладдя) для людей із порушенням дрібної моторики.
- Соціальна фотовиставка «Добро в дії».
- Виготовлення окопних свічок, павербанків, маскувальних елементів для військових.
- 3D-друк деталей, елементів спорядження, адаптерів або тримачів для ЗСУ.
- Проєкти «Школа для фронту»: виготовлення корисних речей для захисників / захисниць.
- Відео- або медіапроєкт «Наші герої — наша гордість».
- Страви для захисників: приготування, пакування та доставка домашніх страв, енергетичних батончиків, сухих наборів, випічка з тривалим терміном зберігання.
- Організація «Польової кухні» під час благодійних акцій.
- Проєкт «Смак дому для наших героїв»: кулінарна підтримка захисників / захисниць і переселенок / переселенців.
- Мультимедійна кампанія «Підтримай ЗСУ» (створення відео, афіш, постів).
- Патріотичний артпроєкт «Мистецтво незламності» (плакати, мурали, принти).

8. Кулінарні технології та фуддизайн

- Розроблення меню української кухні.
- Фуддизайн: оформлення страв і подання їжі.
- Екоменю без відходів.
- Подарунковий набір «Смак мого краю».
- Дизайн упаковки для харчових продуктів.
- Крафтова випічка або домашні напої.
- Молекулярна кухня для стартапу «Наука в смаку».
- «Смак дитинства»: страви для шкільного / благодійного ярмарку.
- Страви для захисників / захисниць: сухі набори, енергетичні батончики, консервування, печиво довготривалого зберігання.
- Польова кухня або мобільна станція приготування їжі.
- Благодійна кулінарна акція «Смак удячності».

Програма

Очікувані результати навчання	Зміст навчального предмета	Види навчальної діяльності
1. Створення проєкту з підприємницьким потенціалом на основі попередньо набутого досвіду		
Здійснює рефлексію власного набутого досвіду в проєктуванні за допомогою прийомів візуалізації [12 ТЕО 1.1.1-1] Застосовує інформаційні та комунікаційні технології у власній пошуковій діяльності про регіональні особливості / потреби ринку / суспільства в продуктах / послугах, зокрема інноваційних і традиційних, і користується надійними джерелами [12 ТЕО 1.1.1-2] Формулює ідею / проблему на основі зібраної інформації [12 ТЕО 1.1.1-3] Визначає й оцінює можливі ризики в роботі над проєктом [12 ТЕО 1.1.2-1] Оцінює наявні ресурси для втілення ідеї / вирішення проблеми для проєкту	Правила внутрішнього розпорядку в навчальній майстерні, загальні правила безпечної праці та санітарно-гігієнічні вимоги. Організація робочого місця, санітарно-гігієнічні вимоги під час виконання технологічних операцій. Етапи створення проєкту: формулювання ідеї → аналіз потреб → планування → реалізація → презентація. Вибір та обґрунтування значущості теми проєкту. Послідовність роботи над проєктом. Знання та вміння, необхідні для реалізації проєкту. Інформаційні та комунікаційні технології для виконання пошукової діяльності. Регіональні особливості, потреби ринку (інноваційні, традиційні тощо). Підприємництво як форма реалізації технологічних ідей. Поняття підприємницької	Вибір та обґрунтування значущості теми проєкту. Визначення послідовності роботи над проєктом. Аналіз досвіду, знань та вмінь, необхідних для реалізації проєкту за допомогою прийомів візуалізації. Пошукова діяльність із використанням комунікаційних технологій. Аналіз прикладів успішних молодіжних стартапів, соціальних бізнесів. «Мозковий штурм»: генерування ідей для власного продукту чи послуги. Аналіз попереднього досвіду: самоаналіз навичок, набутих у 5–9-х класах (технічна творчість, ІКТ, дизайн, кулінарія тощо); як ці знання / уміння можна застосувати в проєкті.

підприємницьким потенціалом [12 ТЕО 1.1.2-2] Визначає та формулює місію проєкту, шукає й пропонує рішення для її розвитку та перевірки [12 ТЕО 1.2.1-1] Бере участь у роботі різних робочих груп, команд для досягнення навчальних цілей / спільної мети, конструктивно керуючи своїми емоціями та застосовуючи прийоми підтримки / заохочення / допомоги щодо учасників команди [12 ТЕО 1.2.1-2] Розраховує бюджет проєкту, фінансову спроможність для реалізації ідеї [12 ТЕО 1.2.1-3] Складає план власного / колективного проєкту у співпраці з іншими, оцінює роль і значення співробітництва [12 ТЕО 1.2.1-4] Реалізує задум у готовому проєкті [12 ТЕО 1.2.1-5] Генерує ідеї для реклами проєкту / просування / реалізації, шануючи	діяльності та підприємницького мислення. Поняття бізнес-моделі, цільової аудиторії, ціннісної пропозиції. Основи маркетингу, ціноутворення, реклами, брендування. Розрахунок вартості продукту / послуги, оцінка прибутковості. Соціальне підприємництво та екологічно відповідальний бізнес. Планування ресурсів і матеріалів, вибір технологічних рішень. Презентація результатів підприємницького проєкту	Проведення мінідослідження ринку або опитування потенційних споживачів / споживачок. Створення короткого бізнес-плану (мета, витрати, прибуток, ризику). Вибір матеріалів та технологій для виготовлення продукту. Розроблення прототипу (макет, цифрова модель, виріб). Оформлення презентації (постер, буклет, відео або пітч). Захист або демонстрація підприємницького проєкту
---	---	--

культурні традиції своєї країни та враховуючи перспективні світові тенденції [12 ТЕС 1.2.2-1] Визначає електронні ресурси в рекламі проєкту / просуванні та / або його реалізації [12 ТЕС 1.2.2-2] Презентує результати ідеї / проєкту, зокрема, із застосуванням інформаційно-цифрових технологій, обираючи відповідні мовленнєві стратегії, зважаючи на аудиторію / цільову групу [12 ТЕС 1.3.1-1] Володіє прийомами емоційної саморегуляції під час публічного виступу, обговорення, дискусії тощо [12 ТЕС 1.3.1-2] Здійснює рефлексію власної діяльності та емоційного стану в проєкті відповідно до своїх здібностей [12 ТЕС 1.3.1-3] Виявляє здатність до спільного розв'язання проблем, прийняття спільних рішень, використовує ідеї інших		
---	--	--

і доопрацьовує їх на засадах доброчесності [12 ТЕО 1.3.1-4]		
2. Використання графічних зображень та цифрових засобів у проєктуванні		
Визначає зміст роботи над навчальним проєктом із застосуванням власного досвіду графічної підготовки та дизайну [12 ТЕО 2.1.1-1]	Основи графічної культури та технічного креслення. Засоби графічного зображення в технологічному проєктуванні. Загальні правила читання технічних схем / принципів схем дії технічних об'єктів або механізмів.	Виконання ручних ескізів виробів, схем чи конструкцій. Створення цифрових креслень або макетів у CAD-програмах (Tinkercad, SketchUp, FreeCAD тощо).
Висловлює обґрунтовані / логічні міркування у вигляді суджень і висновків щодо застосування графічної підготовки та дизайну в проєктуванні [12 ТЕО 2.1.2-1]	Правила деталювання і читання креслеників. Правила зображення з'єднань деталей. Основні види технічних схем, їхнє призначення.	Робота з графічними редакторами (Canva, Inkscape, Adobe Illustrator).
Володіє засобами та прийомами формоутворення, макетування та моделювання [12 ТЕО 2.1.2-2]	Використання комп'ютерних програм для 2D- та 3D-моделювання.	Розроблення візуального образу продукту (логотип, упаковка, колірна гама).
Аналізує та застосовує основи ергономіки та дизайну в проєкті [12 ТЕО 2.2.1-1]	Технологія роботи над розробленням ескізів, схем, макетів, візуалізацій.	Використання цифрових інструментів для спільної роботи над дизайном.
Створює та читає графічні зображення [12 ТЕО 2.2.2-1]	Цифрове середовище для командного проєктування (спільна робота онлайн).	Підготовка інфографіки, плакатів, візитівок, буклетів тощо для презентації проєкту.
Ознайомлюється з інформацією про сучасні програмні продукти та пристрої для створення	Поняття технічного дизайну, ергономіки, естетики, брендування.	Оцінювання дизайну: аналіз пропорцій, композиції, функціональності. Публічна демонстрація цифрової моделі або графічного портфоліо

комп'ютерної графіки, 3D-модельовання тощо [12 ТЕО 2.3.1-1] Використовує програмні продукти та пристрої в проектно-технологічній діяльності [12 ТЕО 2.3.1-2] Сприймає, розуміє та оцінює інформацію про сучасні системи автоматизованого проектування [12 ТЕО 2.3.2-1]	Використання цифрових засобів для презентації результатів (презентації, візуалізації, анімації)	
3. Утілення науково-технічних досліджень у різних сферах трудової діяльності		
Визначає надійність джерел і достовірність інформації, розпізнає способи маніпулювання даними про наукові знання під час здійснення пошуку в інформаційних джерелах [12 ТЕО 3.1.1-1] Аналізує інформацію для формування уявлень про наукову картину світу відповідно до технологій у проекті / сферах трудової діяльності [12 ТЕО 3.1.1-2] Пояснює застосування технологій у різних	Роль науково-технічного прогресу в розвитку сучасних технологій. Види науково-технічних досліджень: експериментальні, прикладні, конструкторські. Основи проведення експерименту: постановка проблеми, гіпотеза, методи, аналіз результатів. Дослідження властивостей матеріалів, ефективності технологічних процесів. Інноваційні технології у виробництві, аграрній, енергетичній, інформаційній сферах.	Вибір об'єкта або проблеми для дослідження. Формулювання гіпотези, складання плану дослідження. Проведення експериментів (вимірювання, порівняння, спостереження). Використання сенсорів, цифрових вимірювачів, таблиць даних. Аналіз і візуалізація результатів (графіки, діаграми, інші зразки інфографіки). Розроблення технологічної моделі або прототипу на

сферах трудової діяльності [12 ТЕО 3.1.2-1] Планує проєкт / трудову діяльність на основі функціонування сучасних технологій, фактичних текстів та окреслює можливості їхнього застосування за різних умов [12 ТЕО 3.1.2-2] Безпечно застосовує техніку / раціонально використовує енергоресурси / добирає енергоефективне устаткування в процесі проєктування [12 ТЕО 3.2.1-1] Проєктує на основі природоохоронних і безвідходних технологій [12 ТЕО 3.2.1-2] Шукає і пропонує рішення для розвитку та перевірки ідей, вирішення проблем [12 ТЕО 3.2.2-1] Оптимізує застосовані технологічні процеси / матеріали на основі прийнятих рішень [12 ТЕО 3.2.2-2] Оцінює результати науково-технічних досліджень у проєкті,	Енергоефективні, екологічно безпечні, ресурсозберезувальні рішення. Використання цифрових засобів для збору, аналізу й візуалізації результатів досліджень. Етика науково-технічної діяльності, авторське право, безпека праці	основі результатів дослідження. Оцінювання практичного значення отриманих результатів. Підготовка та захист мінідослідницького звіту або постера
---	---	---

обираючи відповідні мовленнєві стратегії та зважаючи на аудиторію / цільову групу [12 ТЕО 3.2.3-1]		
4. Просектування шляхів реалізації власних освітньо-професійних цілей та особистісного потенціалу		
Здійснює пошук та аналіз інформації державною та іноземною мовами з надійних джерел щодо ринку праці, галузей і професійних сфер, пов'язаних із використанням різних технологій [12 ТЕО 4.1.1-1]	Самопізнання: здібності, інтереси, мотиви, цінності. Професії майбутнього та вимоги сучасного ринку праці. Кар'єрні траєкторії в технологічній сфері. Освітні можливості: профільна школа, коледж, університет, онлайн-освіта. Планування особистісного та професійного розвитку. Формування soft skills: комунікація, креативність, критичне мислення, командна робота. Розроблення власного освітньо-професійного маршруту.	Проведення тестів самопізнання (інтереси, типи мислення, професійні нахили). Ознайомлення з професіями у сфері технологій, зустрічі з фахівцями / фахівчинями. Аналіз вимог різних професій і складання карти компетентностей. Визначення власних сильних сторін і сфер розвитку. Складання плану освітньо-професійного розвитку (на 3–5 років). Розроблення власного електронного портфоліо (CV, сертифікати, приклади робіт). Презентація власної освітньої траєкторії або кар'єрної карти. Рефлексія: обговорення особистих досягнень і подальших кроків
Презентує опрацьовану інформацію про різні форми професійної активності в зручній формі, зважаючи на мету й цільову аудиторію, зокрема, з використанням цифрових пристроїв, відповідно до власних потреб та потреб аудиторії [12 ТЕО 4.1.1-2]	Портфоліо досягнень учня / учениці як складник професійної самопрезентації	
Визначає власні здібності, природні нахили, інтереси, знання, навички і компетентності для професійної активності [12 ТЕО 4.2.1-1]		

Висловлює ставлення / рефлексує щодо власних здібностей, природних нахилів, інтересів [12 ТЕС 4.2.1-2] Визначає власні професійні та життєві наміри і відповідні вміння стосовно варіантів професійної активності [12 ТЕС 4.2.2-1] Аналізує думку інших осіб стосовно розроблених шляхів реалізації власних освітньо-професійних цілей та особистісного потенціалу [12 ТЕС 4.2.2-2] Висловлює власні судження щодо побудови кар'єри, ураховуючи власні здібності / схильності та потреби місцевої громади / суспільства [12 ТЕС 4.2.2-3]		
--	--	--

Прикінцева частина

Модельну програму з предмета «Технології» для 10-го класу розроблено з урахуванням можливостей реалізації освітнього процесу в закладах освіти, які мають різні умови матеріально-технічного забезпечення. Такий підхід дає змогу педагогічним працівникам / працівницям самостійно розробляти навчальну програму та календарно-тематичне планування відповідно до наявного методично-технічного

оснащення майстерень, освітніх потреб закладу освіти, запитів учнівства і потреб місцевої громади.

Оцінювання результатів навчання здійснюється на засадах позитивного ставлення до кожного школяра / кожної школярки. Оцінюванню підлягають не недоліки чи помилки, а особисті досягнення й поступ кожного учня / кожної учениці. Під час оцінювання враховуються також участь у командній роботі та індивідуальний внесок кожного учня / кожної учениці в реалізацію спільного проєкту.

Оцінювання доцільно здійснювати безперервно в межах освітнього процесу, зважаючи на принципи формувального оцінювання, яке передбачає:

- відстежування перебігу процесу навчання;
- діагностику сфер, у яких учням та ученицям необхідне додаткове вдосконалення;
- виявлення труднощів і пошук шляхів підвищення якості навчальних результатів;
- створення умов для взаємонавчання, коли учні та учениці можуть навчатися одне в одного.

Важливим складником процесу оцінювання є готовий проєкт, його презентація та рефлексія, які дають змогу комплексно оцінити рівень сформованості компетентностей, здатність до самостійної діяльності, командної взаємодії та творчого мислення.

До основних видів оцінювання належать такі.

Поточне оцінювання: передбачає виконання діагностувальної, стимулювальної та коригувальної функцій. Воно здійснюється під час виконання учнями / ученицями різних видів навчальної діяльності, зокрема:

- створення проєктної документації (організаційно-підготовчий етап проєктування);
- виготовлення спроектованого виробу / цифрового продукту / моделі / послуги (конструкторський і технологічний етапи);
- презентація результатів роботи (завершальний етап);
- усне опитування, тестування, само- та взаємооцінювання.

Підсумкове оцінювання (семестрове, річне): узагальнює результати засвоєння навчального матеріалу, сформованість ключових і предметних компетентностей, практичних умінь та творчих здібностей.

Не менш важливим елементом системи оцінювання є індивідуальний і диференційований підхід, який забезпечує врахування освітніх потреб,

інтересів, темпу та рівня підготовки кожного учня / кожної учениці. Такий підхід сприяє реалізації особистісно орієнтованого навчання, розвитку пізнавальної активності й формуванню внутрішньої мотивації до саморозвитку.

Самооцінювання та взаємооцінювання є додатковими інструментами стимулювання навчальної діяльності, розвитку рефлексії, відповідальності за власний результат і вміння здійснювати об'єктивне оцінювання процесу та результатів навчання.

Добір творчого проєкту є важливим етапом у реалізації освітнього процесу, що передбачає формування в учнівства вмінь самостійно визначати тему, напрям і зміст власної діяльності, орієнтуючись на особисті інтереси, схильності, майбутню професію та актуальні тенденції сучасного суспільства.

Автори й автор програми рекомендують здійснювати вибір напряму й конкретного творчого проєкту на основі поєднання практичної значущості, творчої самореалізації, підприємницького потенціалу, екологічної свідомості та профорієнтаційного змісту.

Під час добору проєкту учні / учениці враховують:

- власні інтереси та нахили (технічні, художні, соціальні, екологічні тощо);
- наявні матеріали, інструменти, цифрові ресурси;
- можливість практичного застосування або презентації результату;
- міжпредметні зв'язки (STEM, математика, інформатика, мистецтво, фізика, хімія, біологія тощо);
- перспективу подальшого розвитку ідеї в навчальній або професійній діяльності.

Під час реалізації творчого проєкту важливо забезпечити:

- самостійність і відповідальність учня / учениці на всіх етапах (планування — виготовлення — оцінювання — презентація);
- інтеграцію цифрових інструментів (3D-моделювання, графічний дизайн, мультимедіа);
- розвиток підприємницького мислення (аналіз ринку, цінова політика, реклама);
- формування екологічної свідомості, креативності, комунікаційних і дослідницьких умінь.

Список використаних джерел

1. Державний стандарт базової середньої. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF#n16>
2. Державний стандарт початкової освіти. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#n12>
3. Державний стандарт профільної середньої освіти. URL : <https://mon.gov.ua/news/bilshe-vyboru-dlia-uchnivstva-uriad-zatverdyy-derzhavnyi-standart-profilnoi-serednoi-osvity>
4. Закон України про освіту. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>
5. Закон України про середню освіту. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/651-14#Text>
6. Концептуальні засади освітніх галузей та дорожня карта реалізації концептуальних засад освітніх галузей на 2025–2030 роки. URL : <https://mon.gov.ua/npa/pro-zatverdzhennia-kontseptualnykh-zasad-osvitnikh-haluzei-ta-dorozhnoi-karty-realizatsii-kontseptualnykh-zasad-osvitnikh-haluzei-na-2025-2030-roky>
7. Нова українська школа. URL : <https://mon.gov.ua/ua/tag/nova-ukrainska-shkola>