



ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ: МИСТЕЦТВО (2-ГОДИННІ КАРТКИ ВМІНЬ)

Суб'єкт підвищення кваліфікації: ФОП Іванов Іван Юрійович; номер запису в ЄДР: 2 066 000 0000 040053 від 05.02.2016 р.; КВЕД: 85.59, 85.60; III група єдиного податку; ІПН: 3153422534. [Контакти](#)

Вид: практичні онлайн-мікрокурси.

Форма: дистанційна індивідуальна або змішана (частина навчання може бути офлайн або в групі онлайн).

Обсяг кожної теми: 2 акад. год. (0,06 кредиту ЄКТС).

Вартість кожної теми: до 55 грн.

Строки: не обмежені з боку суб'єкта підвищення кваліфікації.

Місце навчання: онлайн-платформа "УМІТИ" (umity.in.ua).

Обсяг (кількість тем), строки та форму навчання обирає замовник. Оплата перед початком навчання.

При натисканні на назву теми відобразиться відповідна освітня програма.

Тема	Зміст	Напрямок	Компетентності
Створення квестових ігор-утеч з образотворчого мистецтва в сервісі Genially	створювати квестові ігри-втечі в Genially, використовувати їх в освітній діяльності.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
Створення квестових ігор-утеч з музичного мистецтва в сервісі Genially	створювати квестові ігри-втечі в Genially, використовувати їх в освітній діяльності.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
Створення й використання аркушів завдань з мистецтва у сервісі Canva	створювати аркуші завдань у сервісі Canva, поширювати їх різними способами та використовувати в педагогічній діяльності.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
Методика проведення мозкового штурму з мистецтва	проводити мозковий штурм з учнями зі свого предмета, обирати найкращі з запропонованих ідей різними способами.	освітні методи й технології	предметно-методична, організаційна
Створення фліпбуків з образотворчого мистецтва в сервісі OurBoox	Створювати фліпбуки в OurBoox, використовувати їх в освітній діяльності.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
Створення фліпбуків з музичного мистецтва в сервісі OurBoox	Створювати фліпбуки в OurBoox, використовувати їх в освітній діяльності.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
Створення відеоуроків з мистецтва в сервісі Canva	створювати відеоуроки двома способами із записом власного голосу й відео.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
Учнівські проекти з мистецтва у вигляді цифрових колажів	створювати цифрові колажі в сервісах Brush Ninja та Canva, ініціювати учнівські проекти зі створенням колажів.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
Систематизація знань з мистецтва за допомогою цифрових ментальних карт	створювати й використовувати ментальні карти в сервісі Coggle	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова

<u>Coggle</u>			
<u>Використання в навчанні мистецтва наочних діаграм із додатковими елементами (фото, малюнки, написи)</u>	створювати діаграми для навчання, накладати на них додаткові наочні елементи.	інформаційні технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
<u>Організація учнівських досліджень з мистецтва за допомогою ресурсу Google Академія</u>	організовувати самостійні та групові навчальні дослідження в науковому онлайн-середовищі	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
<u>Розробка інтерактивних вікторин з мистецтва за допомогою сервісу Genially</u>	створювати інтерактивні вікторини за готовим шаблоном.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
<u>Створення навчальних довідників з мистецтва за допомогою штучного інтелекту Google Gemini</u>	генерувати навчальні довідники, організовувати роботу учнів зі створення власних довідників за критеріями.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова