



## ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ: БІОЛОГІЯ (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.; КВЕДи: 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
<a href="#">Створення квестових ігор-утеч з біології в сервісі Genially</a>	створювати квестові ігри-втечі в Genially, використовувати їх в освітній діяльності.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
<a href="#">Створення й використання аркушів завдань з біології у сервісі Canva</a>	створювати аркуші завдань у сервісі Canva, поширювати їх різними способами та використовувати в педагогічній діяльності.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
<a href="#">Методика проведення мозкового штурму з біології</a>	проводити мозковий штурм з учнями зі свого предмета, обирати найкращі з запропонованих ідей різними способами.	освітні методи й технології	предметно-методична, організаційна
<a href="#">Створення фліпбуків з біології в сервісі OurBoox</a>	Створювати фліпбуки в OurBoox, використовувати їх в освітній діяльності.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
<a href="#">Створення відеоуроків з біології в сервісі Canva</a>	створювати відеоуроки двома способами із записом власного голосу й відео.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
<a href="#">Учнівські проекти з біології у вигляді цифрових колажів</a>	створювати цифрові колажі в сервісах Brush Ninja та Canva, ініціювати учнівські проекти зі створенням колажів.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
<a href="#">Систематизація знань з біології за допомогою цифрових ментальних карт Coggle</a>	створювати й використовувати ментальні карти в сервісі Coggle	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
<a href="#">Використання в навчанні біології наочних діаграм із додатковими елементами (фото, малюнки, написи)</a>	створювати діаграми для навчання, накладати на них додаткові наочні елементи.	інформаційні технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
<a href="#">Організація учнівських досліджень з біології за допомогою ресурсу Google</a>	організовувати самостійні та групові навчальні дослідження в науковому онлайн-середовищі	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова

<a href="#">Академія</a>			
<a href="#">Розробка інтерактивних вікторин з біології за допомогою сервісу Genially</a>	створювати інтерактивні вікторини за готовим шаблоном.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова
<a href="#">Створення навчальних довідників з біології за допомогою штучного інтелекту Google Gemini</a>	генерувати навчальні довідники, організувати роботу учнів зі створення власних довідників за критеріями.	освітні методи й технології	предметно-методична, інформаційно-цифрова