



## ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ: ІНФОРМАТИКА (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 інформатики 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="#">Методика проведення мозкового штурму з інформатики</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 інформатики в сервісі OurBoox</a>   | Створювати фліпбуки в OurBoox, використовувати їх в освітній діяльності.   | освітні методи й технології | предметно-методична, інформаційно-цифрова |
| <a href="#">Створення й використання аркушів завдань з інформатики 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="#">Створення відеоуроків з інформатики 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 інформатики 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 інформатики 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 інформатики 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 інформатики</a>   | організовувати самостійні та групові навчальні дослідження в науковому   | освітні методи й технології | предметно-методична, інформаційно-цифрова |

|   |  |                             |   |
|---|--|-----------------------------|---|
| <a href="#">за допомогою ресурсу Google Академія</a>  | онлайн-середовищі  |                             |   |
| <a href="#">Розробка інтерактивних вікторин з інформатики 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 інформатики 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 |