ЗАТВЕРДЖЕНО
ФОП Іванов І.Ю.
_____
21.12.2024 р.

# 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; ІІІ 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 | Напрям | Компетентності |
|---|---|---|---|
| Створення квестових ігор-утеч з інформатики в сервісі Genially | створювати квестові ігри-втечі в Genially, використовувати їх в освітній діяльності. | освітні методи й технології | предметно-методична, інформаційно-цифрова |
| Методика проведення мозкового штурму з інформатики | 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 інформатики в сервісі OurBoox | Створювати фліпбуки в OurBoox, використовувати їх в освітній діяльності. | освітні методи й технології | предметно-методична, інформаційно-цифрова |
| Створення й використання аркушів завдань з інформатики 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 |
| Створення відеоуроків з інформатики в сервісі Canva | створювати відеоуроки двома способами із записом власного голосу й відео. | освітні методи й технології | предметно-методична, інформаційно-цифрова |
| Учнівські проєкти з інформатики у вигляді цифрових колажів | створювати цифрові колажі в сервісах Brush Ninja та Canva, ініціювати учнівські проєкти зі створенням колажів. | освітні методи й технології | предметно-методична, інформаційно-цифрова |
| Систематизація знань з інформатики за допомогою цифрових ментальних карт Coggle | створювати й використовувати ментальні карти в сервісі Coggle | освітні методи й технології | предметно-методична, інформаційно-цифрова |
| Використання в навчанні інформатики наочних діаграм із додатковими елементами (фото, малюнки, написи) | створювати діаграми для навчання, накладати на них додаткові наочні елементи. | інформаційні технології | предметно-методична, інформаційно-цифрова |
| Організація учнівських досліджень з інформатики | організовувати самостійні та групові навчальні дослідження в науковому | освітні методи й технології | предметно-методична, інформаційно-цифрова |

| | | | |
|---|---|---|---|
| за допомогою ресурсу Google Академія | онлайн-середовищі | | |
| Розробка інтерактивних вікторин з інформатики за допомогою сервісу Genially | створювати інтерактивні вікторини за готовим шаблоном. | освітні методи й технології | предметно-методична, інформаційно-цифрова |
| Створення навчальних довідників з інформатики за допомогою штучного інтелекту Google Gemini | генерувати навчальні довідники, організовувати роботу учнів зі створення власних довідників за критеріями. | освітні методи й технології | предметно-методична, інформаційно-цифрова |