

Харківський національний педагогічний університет імені Г.С.Сковороди

Кафедра інформатики

Блок дисциплін за вибором

Інформаційні технології в освітній діяльності

для здобувачів освітнього рівня
"магістр"

Кафедра інформатики



Склад блоку дисциплін за вибором «Інформаційні технології в освітній діяльності»

Гейміфікація в освіті

ІКТ у проєктній діяльності

Смарт-інструментарій сучасного педагога

Поглиблений практикум з інформаційних технологій

Соціальні мережі в освіті

Викладачі:
 д.п.н., проф. Олефіренко Н.В., к.ф.-м.н. Москаленко В.В.



Поглиблений практикум з інформаційних технологій

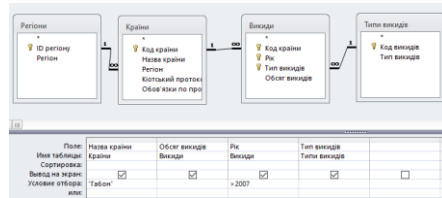
Обсяг: 5 кредитів (150 год)

Метою дисципліни є:

- ▶ отримання практичних навичок розв'язування завдань олімпіад з інформаційних технологій;

Очікувані результати:

- отримання практичних умінь розв'язувати прикладні завдання в середовищі Microsoft Word та Microsoft Excel;
- отримання практичних умінь розв'язувати прикладні завдання в середовищі Microsoft Power Point;
- отримання практичних умінь розв'язувати прикладні завдання в середовищі Microsoft Access;



Рибка	Мінімальний об'єм аваріума	Зображення
○ коридорас	30	
● барбус	50	
○ мечоносець	50	
○ дрібний цихлід	20	
○ малавійський цихлід	10	
○ даніо	30	
○ півник	7	
○ гурами мармуровий	80	

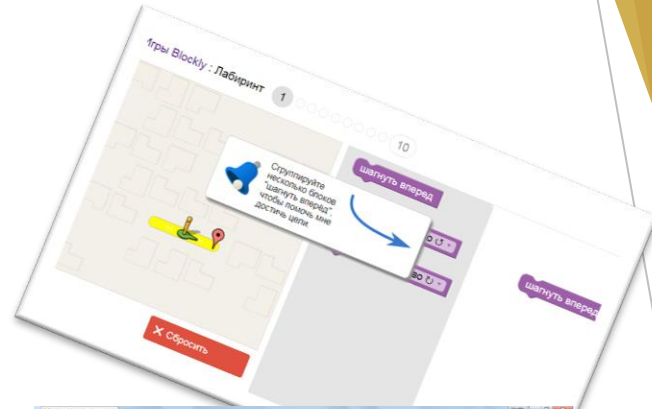
Назва країни	Обсяг викидів	Рік	Тип викидів
Габон	2057,187	2008	CO2
Габон	1,395895E-03	2008	CO2 на 1 людину
Габон	5247,8	2008	метан
Габон	11,8	2008	інші парникові гази
Габон	2145,195	2009	CO2
Габон	1,423083E-03	2009	CO2 на 1 людину
Габон	2244,204	2010	CO2
Габон	1,455446E-03	2010	CO2 на 1 людину
Габон	3817,5	2010	метан
Габон	14	2010	інші парникові гази
Габон	2236,87	2011	CO2
Габон	1,418166E-03	2011	CO2 на 1 людину

Гейміфікація в освіті

Обсяг: 3 кредити (90 год)

Метою дисципліни є:

- ▶ формування теоретичних знань та практичних навичок використання елементів гейміфікації у професійно-педагогічній діяльності;
- ▶ Очікувані результати:
 - отримання практичних умінь використання прийомів гейміфікації у навчанні школярів;
 - отримання практичних умінь створення комп'ютерних ігор освітньої спрямованості.



Викладачі:
д.п.н., доц. Андрієвська В.М., д.п.н., проф. Олефіренко Н.В.



Смарт-інструментарій сучасного педагога

Обсяг: 3 кредити (90 год)

Метою дисципліни є:

- ▶ формування практичних умінь використання смарт-технологій в освітньому процесі, зокрема використання мультимедійних інтерактивних дошок;

Очікувані результати:

- отримання практичних умінь застосування смарт-інструментів у навчанні;
- отримання практичних умінь розробки та складання мультимедійного контенту для використання в навчальному процесі;
- отримання практичних умінь використання Смарт-технологій в процесі навчання.



ІКТ у проєктній діяльності

Обсяг: 5 кредитів (150 год)

Метою дисципліни є:

- ▶ формування знань і практичних умінь використання сучасних програмних засобів для організації проєктної діяльності.

Очікувані результати:

- формування теоретичних знань щодо організації проєктної діяльності зі школярами з використанням ІКТ;
- отримання практичних умінь розробки навчальних проєктів з фахових дисциплін.



Соціальні мережі в освіті

Обсяг: 4 кредити (120 год)

Метою дисципліни є:

- ▶ формування теоретичних знань та практичних навичок використання соціальних мереж у професійно-педагогічній діяльності
- ▶ Очікувані результати:
 - отримання практичних умінь використання соціальних мереж як інструменту власного професійного просування;
 - отримання практичних умінь підтримки доцільної педагогічної комунікації в соціальній мережі;
 - отримання практичних умінь організації освітньої діяльності учнів засобами соціальних мереж.



Широкий діапазон можливостей соціальних мереж:

