

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

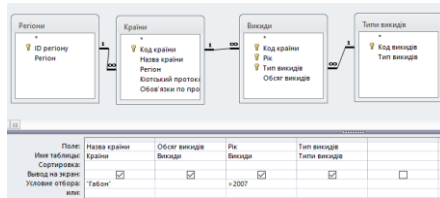
Обсяг: 5 кредитів (150 год)

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;



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

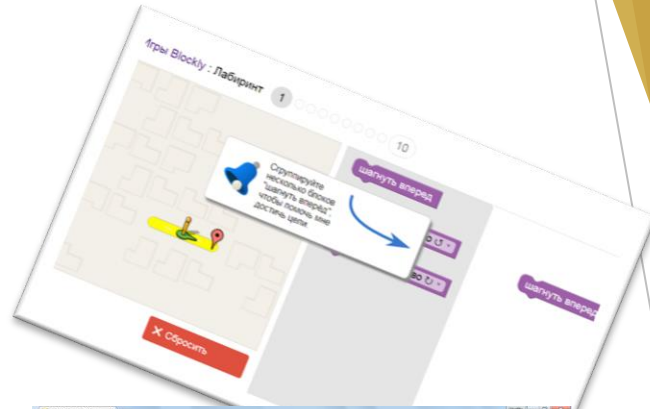
Назва країни	Обсяг викидів	Рік	Тип викидів
Габон	2057,187	2008	CO2
Габон	1,395895E-03	2008	CO2 на 1 людину
Габон	5247,8	2008	метан
Габон	11,8	2008	інші парникові гази
Габон	2145,195	2009	CO2
Габон	1,423083E-03	2009	CO2 на 1 людину
Габон	2244,204	2010	CO2
Габон	1,455446E-03	2010	CO2 на 1 людину
Габон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



Смарт-інструментарій сучасного педагога

Викладачі:

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



Згрупуйте поняття за видами інформації та заповніть таблицю

солодко	кисло	ароматно
жарко	смачно	боляче
красиво	голосно	гаряче
Тепло	холодно	ТИХО

слухова	зорова	смакова	нюхова	тактильна



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:

