

Харківський національний педагогічний університет імені Г.С.Сковороди

Кафедра інформатики

**Блок дисциплін за вибором**

# Інформаційні технології в освітній діяльності

для студентів освітнього рівня  
“магістр”

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

Гейміфікація в освіті

Смарт-інструментарій  
сучасного педагога

Технології візуалізації в  
освітній практиці

ІКТ у проектній  
діяльності

Поглиблений практикум  
з інформаційних  
технологій

Соціальні мережі в  
освіті

# Гейміфікація в освіті

Обсяг: 4 кредити (120 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.

# Поглиблений практикум з інформаційних технологій

Обсяг: 3 кредити (90 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;

# 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.

# Технології візуалізації в освітній практиці

Обсяг: 3 кредити (90 год)

Метою дисципліни є:

- ▶ формування знань і практичних умінь зі створення візуалізації різних типів за допомогою сучасних програмних засобів ;

Очікувані результати:

- ▶ формування навичок вибору типу візуалізації залежно від освітньої мети;
- ▶ формування умінь аналізувати готові візуальні матеріали щодо можливості їх застосування;
- ▶ формування практичних навичок створення та використання візуального контенту в майбутній професійній діяльності.

# ІКТ у проектній діяльності

Обсяг: 4 кредити (120 год)

Метою дисципліни є:

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

Очікувані результати:

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

# Соціальні мережі в освіті

Обсяг: 3 кредити (90 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.