

СУМСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ А.С. МАКАРЕНКА

Кафедра інформатики

 **ЗАТВЕРДЖУЮ**  
Ректор  Ю.О. Лянной  
«*27*» *листопада* 2019

**ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ**

**«ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ  
ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ»**

Суми - 2019

Розробники:

1. *Семеніхіна Олена Володимирівна*, доктор педагогічних наук, професор  
завідувач кафедри інформатики
2. *Дегтярєва Неля Валентинівна*, кандидат педагогічних наук, доцент  
доцент кафедри інформатики
3. *Петренко Сергій Іванович*, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри  
інформатики
4. *Руденко Юлія Олександрівна*, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри  
інформатики

Програма підвищення кваліфікації розглянута і схвалена на засіданні кафедри  
*інформатики*

Протокол № 4 від «26» листопада 2019 р.

Завідувач кафедри

Семеніхіна Олена Володимирівна, д. пед. н., проф.



## **1. Мета підвищення кваліфікації**

Розвиток професійної компетентності в галузі застосування цифрових технологій в освітньому процесі, набуття практичних навичок використання комп'ютерного інструментарію в освітньому процесі.

## **2. Результати підвищення кваліфікації**

1. Розробка електронних методичних матеріалів засобами сервісів Kahoot та QR code generation
2. Створення анкетування засобами інформаційних технологій
3. Розробка методичних матеріалів зі спільної роботи учнів над документами
4. Створення смарт-об'єктів
5. Розміщення відео-матеріалів на відеохостингу
6. Наукова публікація, участь у конференції
7. Розробка інфографіки на одну з тем дисципліни

За результатами підвищення кваліфікації буде надано сертифікат про підтвердження поглиблення знань та умінь в галузі використання хмарних сервісів.

## **3. Програма підвищення кваліфікації**

### **РОЗДІЛ 1. ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ДЛЯ ДІАГНОСТИКИ ЗНАНЬ** (1 кредит=30 год.)

- 1.1. Мобільні пристрої на допомогу викладачеві (2 ауд. год., 5 год. с.р.)
- 1.2. Застосування технологій опитування засобами сервісу Kahoot! (3 ауд. год., 5 год. с.р.)
- 1.3. Застосування технологій опитування засобами сервісу Classtime (3 ауд. год., 5 год. с.р.)
- 1.4. Застосування сервісу QR code (2 ауд. год., 5 год. с.р.)

### **РОЗДІЛ 2. ІНТЕРНЕТ АНКЕТУВАННЯ ТА ЙОГО ОБРОБКА**

*(1 кредит=30 год.)*

2.1. Створення анкет засобами інформаційних технологій *(3 ауд. год., 10 год. с.р.)*

2.2. Налаштування автоматичного опрацювання *(2 ауд. год., 4 год. с.р.)*

2.3. Аналіз та представлення результатів *(5 ауд. год., 6 год. с.р.)*

### **РОЗДІЛ 3. ХМАРНІ СЕРВІСИ В ОСВІТІ** *(1 кредит=30 год.)*

a. Хмарні сховища даних *(3 ауд. год., 8 год. с.р.)*

b. Робота над спільним проектом *(4 ауд. год., 6 год. с.р.)*

c. Візуалізація даних *(3 ауд. год., 6 год. с.р.)*

### **РОЗДІЛ 4. РОБОТА З МУЛЬТИМЕДІА** *(1 кредит=30 год.)*

a. Мультимедіа у презентаціях *(2 ауд. год., 5 год. с.р.)*

b. Смарт-об'єкти *(2 ауд. год., 5 год. с.р.)*

c. Налаштування анімації. Вимоги до створення презентацій *(3 ауд. год., 5 год. с.р.)*

d. Швидке реагування на помилки при демонструванні презентації *(3 ауд. год., 5 год. с.р.)* ,

### **РОЗДІЛ 5. АВТОРСЬКІ ВІДЕОМАТЕРІАЛИ** *(1 кредит=30 год.)*

5.1 Відеомонтаж для початківців *(5 ауд. год., 10 год. с.р.)*

5.2 Створення та публікація відеоматеріалів *(5 ауд. год., 10 год. с.р.)*

## Пропонуються участь у заходах:

1. Фізико-математичний фестиваль (жовтень, кожного року)
2. Науково-практична конференція «Наукова діяльність як шлях формування професійних компетентностей майбутнього фахівця» (грудень, кожного року)
3. Науково-методичний семінар для вчителів «Актуальні питання фізико-математичної освіти» (березень-квітень, кожного року)
4. Конкурс учнівських робіт «Розфарбуй життя»

## 4. Рекомендовані джерела інформації

### *Основні:*

1. Make learning awesome. URL: <https://kahoot.com/>
2. Kahoot. URL: <https://kahoot.it/>
3. QR code generation. URL: <https://www.qr-code-generator.com/a1>
4. Ребуси українською. URL: <http://rebus1.com/ua/>
5. Айш Г. Візуалізація як спосіб розуміння даних. Фондація Open Knowledge. URL: <http://texty.org.ua/pg/chapter/newsmaker/read/40161/43250>
6. Як і для чого використовувати візуалізацію даних? / Перекл. Тайнар В. URL: <http://eidos.org.ua/novyny/yak-i-dlya-choho-vykorystovuvaty-vizualizatsiyu-danyh/>
7. Решение Google Cloud BI. URL: <https://cloud.google.com/solutions/-business-intelligence>

### *Додаткові:*

1. Програми для монтажу відео. URL: <https://softcatalog.info/ru/obzor/-programmy-dlya-montazha-video>
2. Life2film. Відеоредактор. URL: <https://life2film.com/>
3. Робота зі смарт-об'єктами. URL: <https://helpx.adobe.com/ua/photoshop/using/create-smart-objects.html>
4. Smart Object Photoshop. URL: <https://habr.com/ru/post/161111/>