

**ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ  
ВОКОНАВЧОГО ОРГАНУ КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ  
(КИЇВСЬКОЇ МІСЬКОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ)  
КОМУНАЛЬНИЙ ПОЗАШКІЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД  
«КИЇВСЬКА МАЛА АКАДЕМІЯ НАУК УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ»**

***СХВАЛЕНО***

Протокол засідання методичної ради  
від 21.09.2021 року № 1

***ЗАТВЕРДЖЕНО***

Наказ  
від 23.10. 2021 року № 68

**ОСВІТНЯ ПРОГРАМА  
ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ  
ПРАЦІВНИКІВ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ  
ТА ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ**

**«Методи активізації навчального процесу: сучасні тренди»**

<b><i>Розробник програми</i></b>	Сарибога Ганна Володимирівна, керівниця секції Smart-технологій, мікроконтролерів та роботизованих систем КПНЗ «Київська Мала академія наук учнівської молоді», старша викладачка кафедри Електронних пристроїв та систем Факультету електроніки Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського», керівниця Навчально-наукового Центру "Noosphere Engineering School KPI".	
<b><i>Найменування програми</i></b>	Освітня програма підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладів загальної середньої освіти та позашкільної освіти «Методи активізації навчального процесу: сучасні тренди».	
<b><i>Мета програми</i></b>	Підвищити професійну компетентність педагогічних працівників закладів загальної середньої освіти та позашкільної освіти, ознайомити з використанням методів активізації навчального процесу при організації роботи з учнями, сучасні тренди.	
<b><i>Напрямок програми</i></b>	Технічний.	
<b><i>Зміст програми</i></b>	1.	Вступ.
	2.	Методи активізації навчального процесу: сучасні тренди.
	3.	Цифрові методи, технології та підходи.
	4.	Ресурси дистанційного навчання.
	5.	Використання засобів візуалізації у навчальному процесі.
<b><i>Обсяг програми</i></b>	1,5 години.	
<b><i>Форма підвищення кваліфікації</i></b>	Дистанційна.	
<b><i>Результати навчання</i></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ознайомлення з методами активізації навчального процесу при організації роботи з учнями.</li> <li>2. Аналіз: <ul style="list-style-type: none"> <li>- використання ігрових методик у навчальному процесі;</li> <li>- застосування технологій групової та командної взаємодії;</li> <li>- організація командного квесту при викладанні навчальної дисципліни;</li> <li>- сучасних технік візуалізації навчального процесу.</li> </ul> </li> <li>3. Оволодіння методиками: <ul style="list-style-type: none"> <li>- опанування новими програмами для перевірки знань;</li> <li>- ознайомлення із новими перспективними засобами візуалізації.</li> </ul> </li> </ol>	