

Програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників для роботи у закладах освіти (за видом освітньої послуги «ВЕБІНАР»)

Програму підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників розроблено відповідно до сучасної державної освітньої політики, Концепції Нової української школи та стратегії реформування освіти в Україні.

- 1. Найменування:** «Зимові інтерактиви в Canva: створюємо навчальні ігри разом».
- 2. Вид підвищення кваліфікації:** навчання за програмою підвищення кваліфікації (участь у вебінарі).
- 3. Розробник — ТОВ «Всеосвіта».**
Спікер(ка) — Юліана Баклах, педагогиня, дизайнерка, репетиторка англійської для дітей та французької мови для дорослих (2012–2021 рр.); вчителька англійської мови у Херсонському ЗДО №28 (2017–2019 рр.); засновниця дитячого центру «Три Сови» (м. Херсон, 2019–2021 рр.); авторка курсу «Canva для вчителів»; у 2025 році отримала диплом графічного дизайнера (IT Step Academy).
- 4. Мета:** показати педагогам можливості Canva для швидкого та креативного створення зимових і різдвяних дидактичних ігор, які підвищують мотивацію учнів і урізноманітнюють навчальний процес.
- 5. Напрямок:** розвиток професійних компетентностей (знання навчального предмета, фахових методик, технологій); використання інформаційно-комунікативних та цифрових технологій в освітньому процесі, включаючи електронне навчання, інформаційну та кібернетичну безпеку.
- 6. Зміст:**
 - 1) ключові інструменти Canva, необхідні для створення інтерактивних та друкованих навчальних ігор;
 - 2) особливості дизайну зимових і різдвяних матеріалів: фонів, елементів, композицій, стилів і анімацій;
 - 3) покрокове створення 4-5 навчальних ігор у Canva;
 - 4) практичні поради щодо адаптації ігор до різних предметів і вікових груп учнів.
- 7. Обсяг (тривалість) навчання:** 2 години /0,06 кредиту Європейської кредитної трансферно-накопичувальної системи (ЄКТС).
- 8. Форма (форми) навчання:** дистанційна.
- 9. Програмні результати:**
 - 1) ознайомлення з актуальними можливостями Canva для створення навчальних ігор;
 - 2) розуміння принципів побудови ефективних, візуально привабливих зимових / різдвяних навчальних матеріалів;
 - 3) здатність створити власну гру (інтерактивну або друковану) у Canva за показаним алгоритмом;
 - 4) формування вміння адаптувати шаблони ігор під свій предмет, клас і навчальні цілі;
 - 5) уміння застосовувати Canva як інструмент для урізноманітнення уроків та підвищення залученості учнів.
- 10. Цільова аудиторія:** педагогічні працівники закладів освіти, методисти, автори освітнього контенту.
- 11. Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:**
загальні: здатність до творчого пошуку й реалізації нових ідей, до самопрезентації та результатів своєї професійної діяльності; здатність діяти відповідально і свідомо на засадах поваги до прав і свобод людини та громадянина; реалізувати свої права і обов'язки; здатність до творчого самовираження;
фахові: здатність ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) ресурси; уміння модифікувати, редагувати, комбінувати наявні електронні (цифрові) освітні ресурси; створювати (за потреби) особисто або спільно з іншими особами нові електронні (цифрові) освітні ресурси; упорядковувати ресурси й надавати до них доступ учасникам освітнього процесу; здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі; уміння використовувати безпечно електронне (цифрове) освітнє середовище для організації та управління освітнім процесом, організації групової взаємодії, зворотного зв'язку, спільного створення електронних (цифрових) освітніх ресурсів.