ЗАТВЕРДЖУЮ
Директор ТОВ «Всеосвіта»
Іван ЛИТВИНЕНКО
17.11.2025 р.

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. Напрям: 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 безпечне електронне (цифрове) освітнє середовище для організації та управління освітнім процесом, організації групової взаємодії, зворотного зв'язку, спільного створення електронних (цифрових) освітніх ресурсів.

** Програму укладено відповідно до п. 10 постанови КМУ від 21 серпня 2019 року № 800 (із змінами і доповненнями, внесеними постановою КМУ від 27 грудня 2019 року № 1133)*

ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ
ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ