*Практичне заняття №6*

**Змістовний модуль 3. Процес навчання**

**Тема 11. Технології навчання**

1. Сутність поняття «технології навчання» та історія його виникнення.
2. Ігрові технології навчання, їх класифікація.
3. Мозкова атака, види мозкових атак, етапи проведення.
4. Особливості ситуаційного навчання.

*Творчі заняття*

1. Створення навчального відео

🎥 Завдання: запишіть коротке відео (3–5 хв) про одну з сучасних освітніх технологій (гейміфікація, дистанційне навчання, змішане навчання тощо).

📌 Використовуйте анімації, ілюстрації або живий формат.

📌 Продемонструйте приклад її застосування у класі.

2. Розробка інтерактивного уроку

📚 Завдання: створіть сценарій уроку, що використовує одну з навчальних технологій (наприклад, flipped classroom – перевернутий клас).

📌 Опишіть кроки уроку, інструменти, які використовуватимете (Padlet, Kahoot, Google Classroom тощо).

📌 Обґрунтуйте, чому ця технологія покращить навчання.

3. Інфографіка «Еволюція технологій навчання»

🎨 Завдання: створіть інфографіку, що показує, як змінювалися методи навчання від традиційних до сучасних цифрових технологій.

📌 Використовуйте порівняння: класична лекція vs. онлайн-курс, підручники vs. електронні книги.

📌 Додайте візуальні елементи (іконки, графіки).

4. Складання квест-уроку

🕵️‍♂️ Завдання: розробіть квест-урок із використанням технологій (QR-коди, веб-квест, мобільні додатки).

📌 Визначте тему та створіть серію завдань, які учні мають розв’язати, використовуючи інтернет-ресурси, додатки або інтерактивні вправи.

📌 Наприклад, навчальний веб-квест з історії або біології.

5. Обговорення: майбутнє технологій навчання

🧠 Завдання: проведіть дебати на тему «Чи можуть технології повністю замінити вчителя?».

📌 Одна група аргументує «за», інша – «проти».

📌 Використовуйте приклади реальних EdTech-проєктів (Coursera, Khan Academy, AI-репетитори).

6. Моделювання «Школи майбутнього»

🏫 Завдання: уявіть, що ви розробляєте концепцію «Школи майбутнього», де навчання відбувається з використанням сучасних технологій.

📌 Опишіть, які технології будуть основними (VR, AI, інтерактивні дошки, адаптивне навчання).

📌 Зробіть макет або презентацію.