

КАФЕДРА УКРАЇНОЗНАВСТВА, ДОКУМЕНТОЗНАВСТВА ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

# МЕТОДИКА ВИКЛАДАННЯ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

---

В СИСТЕМІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАГІСТРІВ

АНОТАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

## Місце і роль дисципліни в структурі магістерської програми

---

Посади науково-педагогічних працівників можуть посідати особи, які мають науковий ступінь або вчене звання, а також особи, які мають **ступінь магістра** (п.9 ст. 55 ЗУ “Про вищу освіту”).

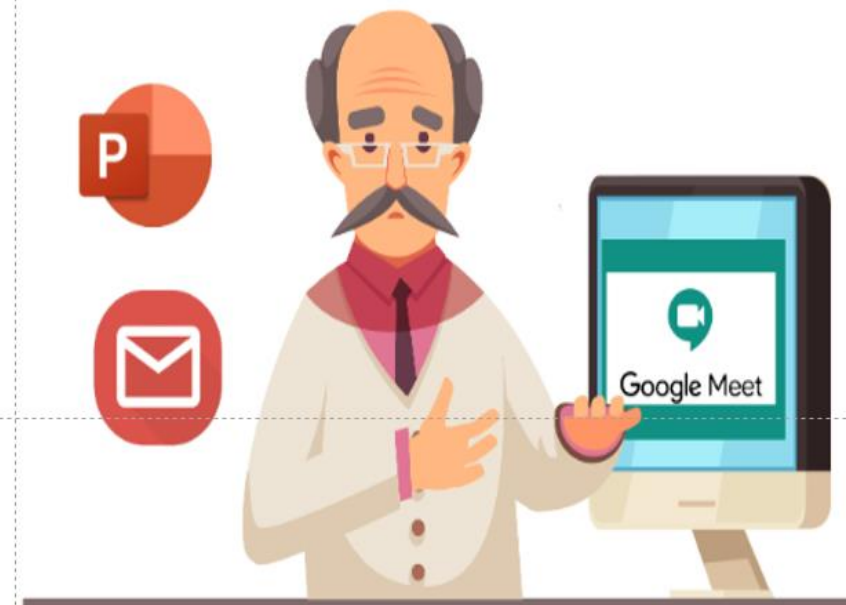
## Програма підготовки магістрів містить курс «Методика викладання у вищій школі»,

---

мета якого - формування у студентів педагогічних знань, вмінь, а також загальних і спеціальних (фахових) компетентностей, необхідних для успішної суспільної і можливої подальшої науково-педагогічної діяльності.

# Методика викладання

Це галузь педагогічної науки,  
що представляє окрему теорію навчання  
(приватну дидактику)



Тому – якщо у ваших  
планах стати викладачем –  
вивчайте методику!



# Вивчення дисципліни забезпечує формування у студентів магістратури:

здатності до навчання, креативності, гнучкості мислення;  
здатності до аналізу й синтезу інформації, засвоєння базових знань з методики викладання у вищій школі;

---

здатності застосовувати методичні знання щодо викладання у вищій школі на практиці;  
педагогічних вмінь і компетентностей у контексті сучасних викликів вищої освіти України.

## Hard Skills

Computer Skill  
Foreign Language  
Math Skills  
Programing Skills



## Soft Skills

Communication  
Leadership  
Team Work  
Creativity

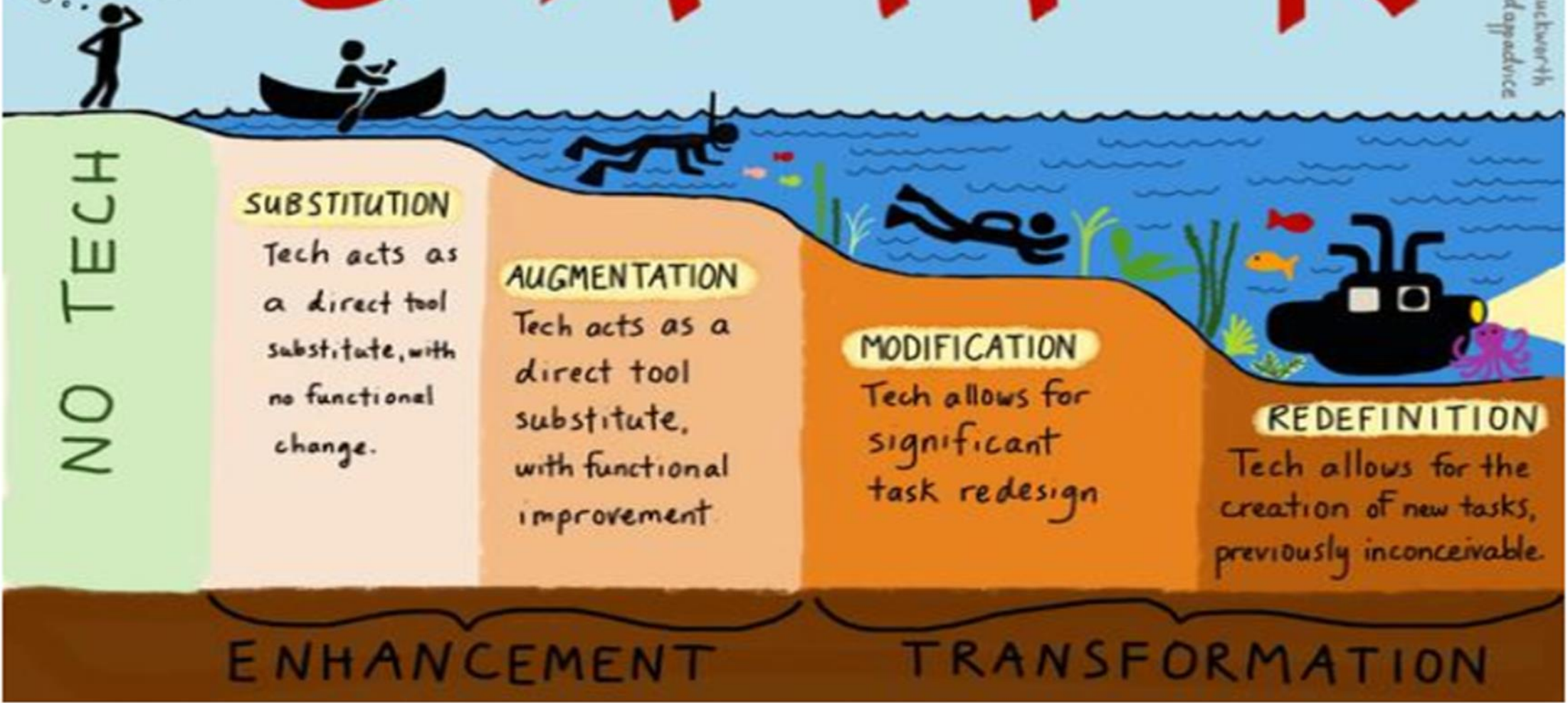


# The SAMR Model for Technology Integration

# SAMR

I wonder what's in the ocean?

@shiraduckworth  
@edopodvice



NO TECH

## SUBSTITUTION

Tech acts as a direct tool substitute, with no functional change.

## AUGMENTATION

Tech acts as a direct tool substitute, with functional improvement.

## MODIFICATION

Tech allows for significant task redesign.

## REDEFINITION

Tech allows for the creation of new tasks, previously inconceivable.

ENHANCEMENT

TRANSFORMATION



Ігри-вправи

Ігрові дискусії

Ігрові ситуації

Рольові ігри

Ділові навчальні ігри

Комп'ютерні ділові ігри





bologna  
process



В. А. Гладуш, Г. І. Лисенко

**ПЕДАГОГІКА ВИЩОЇ ШКОЛИ:  
ТЕОРІЯ, ПРАКТИКА, ІСТОРІЯ**

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДВНЗ «ПРИДНІПРОВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ  
БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ»

КАФЕДРА УКРАЇНОЗНАВСТВА,  
ДОКУМЕНТОЗНАВСТВА ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ  
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВОГО ІНСТИТУТУ ІННОВАЦІЙНИХ  
ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ

*Галина Євсєєва, Галина Лисенко*

**ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА  
ВИКЛАДАННЯ  
В СУЧАСНІЙ ВИЩІЙ  
ШКОЛІ**

Дніпро, 2020



REDMI NOTE 9 PRO

AI QUAD CAMERA