

Програмові вимоги
до екзамену «Інноваційні технології навчання історії»
014 «Середня освіта (історія)»
ОР магістр

1. Готовність до інноваційної діяльності як важлива професійна якість педагога.
2. Форми залучення педагога до інноваційної діяльності. Принципи інноваційної діяльності педагога.
3. Структура сприйняття нововведення.
4. Особистісно-орієнтована технологія та компетентнісний підхід: співвідношення.
5. Принципи особистісно орієнтованих технологій навчання. Наведіть приклади.
6. Технологія формування творчої особистості. Наведіть приклади використання технології на уроках історії в старших класах.
7. Застосуйте на конкретному прикладі технологію формування творчої особистості.
8. Методика проведення різноманітних форм групової роботи. Наведіть приклади.
9. Складові розвивальної технології.
10. Які правила роботи в групі? Як реалізувати блок пошуку шляхів розв'язання проблеми та надання необхідної для цього інформації? Наведіть приклади.
11. Яким чином здійснити стимулювання індивідуального пошуку кожним учасником групової роботи власних шляхів розв'язання цієї проблеми? Яку роль відіграє вчитель на кожному етапі? Наведіть приклади.
12. Як сприяти розвитку практичних навичок? Які вправи щодо вироблення навичок ухвалення рішень, змін стратегії поведінки, комунікацій? Наведіть приклади.
13. Як сприяти більшій активності учасників, їхню взаємодію, вироблення власних ідей та виявлення творчості в інших формах? Наведіть приклади.
14. Наведіть приклади тренінгових методів на уроках історії.
15. Історичний журнал. Історичний мистецький експеримент. Метод «Історичного детектива». Історичний кінопоказ. Метод «Історичне свято».
16. Зміст проєктної методики як засобу компетентісно спрямованого навчання.
17. Структура проєктної методики. Наведіть приклади.
18. Роль вчителя в організації проєктного навчання.
19. Види проєктів з історії в старшій школі (10-11 класи): суть та дидактичний потенціал. Наведіть приклади.
20. Які етапи реалізації проєктної технології можна виділити в контексті вивчення історії? Яким чином проєктна технологія допомагає розвивати

- критичне мислення учнів при вивченні історичних подій? Наведіть приклади.
21. Як впровадження проектної технології в навчальний процес може сприяти формуванню творчого підходу до вивчення історії? Наведіть приклади.
 22. Які конкретні проекти можна розробляти для вивчення окремих етапів історії або конкретних історичних постатей? Наведіть приклади.
 23. Метод проектів дає можливість використовувати інтереси й захоплення учнів: комп'ютером, літературою, музикою, образотворчим мистецтвом. Яким чином? Наведіть приклади.
 24. Як можна включити технології, такі як віртуальна реальність чи інтерактивні презентації, в історичні проекти? Наведіть приклади.
 25. Як розробляти інклюзивні історичні проекти? Наведіть приклади.
 26. Проект «Президентські Комікси». «Президентський Дебатний Турнір». Проект «Президентське Відеозвернення». Проект «Політичний Картинг». Проект «Президентське Челлендж-Відео».
 27. Поняття інформаційні технології. Позитивні і негативні сторони застосування інформаційних технологій в навчальному процесі.
 28. Застосування відеоносіїв на уроках історії. Наведіть приклади.
 29. Комп'ютерні програмні технології: види і методи застосування. Наведіть приклади.
 30. Можливості застосування Інтернет-ресурсів на уроках історії. Наведіть приклади.
 31. Методика застосування інформаційних технологій на різних етапах уроку історії. Наведіть приклади.
 32. Визначення квест-технології та її місце в сучасному світі.
 33. Історія розвитку квест-технології. Основні характеристики квест-технології. Види квестів. Наведіть приклади.
 34. Методика організації квестів. Наведіть приклад.
 35. Використання розширеної реальності (AR) та віртуальної реальності (VR). Використання мобільних технологій та додатків (наведіть приклад).
 36. Програмування та створення мобільних додатків для квестів. Роль штучного інтелекту в розвитку квест-технології. Наведіть приклади.
 37. Використання квест-технології в освітньому процесі вивчення історії.
 38. Відтворіть схему для створення квестів, де враховано основні етапи та елементи.
 39. Визначення модульно-рейтингової технології. Пояснення основних принципів та ідеології модульно-рейтингової технології в освіті.
 40. Переваги та виклики модульно-рейтингової технології.
 41. Модульна структура: Розподіл навчального матеріалу. Оцініть педагогічні стратегії для забезпечення ефективного навчання.
 42. Визначення критеріїв оцінювання та їх вагомості, форм індивідуальних та колективних оцінок. Як стимулювати самостійний розвиток студентів через цей підхід? Наведіть приклади.
 43. Поняття «дидактична гра». Основні ознаки дидактичної гри.

44. Мета використання дидактичних ігор на уроках історії.
45. Типи дидактичних ігор (наведіть приклади).
46. Методика використання рольових ігор на уроках історії. Критерії оцінювання рівня сформованості компетентностей у гравців під час рольових ігор. Наведіть приклади.
47. Анімації, комікси і відео на уроках історії. Наведіть приклади.
48. Визначте критерії оцінювання рівня сформованості компетентностей у гравців під час рольових ігор.
49. Пояснення ключових термінів: штучний інтелект, машинне навчання, нейронні мережі тощо.
50. Розгляд застосувань штучного інтелекту в галузі освіти. Наведіть приклади.
51. Застосування штучного інтелекту в навчанні історії. Які виклики пов'язані із застосуванням штучного інтелекту в освіті, і як їх можна вирішити? Наведіть приклади.
52. Як вчителі можуть використовувати інструменти штучного інтелекту для виявлення слабких місць та потреб учнів? В яких способах штучний інтелект може забезпечити індивідуальну підтримку учням з особливими освітніми потребами? Як штучний інтелект може сприяти розвитку критичного мислення учнів при вивченні історії? Наведіть приклади.
53. Яке застосування штучного інтелекту в навчанні історії? Чи може штучний інтелект допомогти в реконструкції історичних подій або археологічних знахідок? Які підходи штучного інтелекту можуть бути використані для перевірки та аналізу достовірності історичних джерел? Наведіть приклади.
54. Як штучний інтелект може забезпечити індивідуалізовану підтримку учнів історії з різними стилями навчання? Як штучний інтелект може допомогти в розширенні здатностей вчителів історії в оцінці та аналізі навчального прогресу? Наведіть приклади.
55. Як можна інтегрувати штучний інтелект у формування аналітичних та дослідницьких навичок учнів? Як штучний інтелект може допомогти у створенні історичних сценаріїв та віртуальних реконструкцій? Наведіть приклади.
56. Використання augmented reality (AR) та virtual reality (VR) під час занять з історії у закладах загальної середньої освіти (законодавчі та нормативні документи). Наведіть приклади.
57. Сучасні ресурси та технології ВР і ДР для уроків історії (мобільні додатки та веб-сервіси). Наведіть приклади.
58. Технології використання virtual reality та augmented reality на уроках історії. Наведіть приклади.
59. Як можна інтегрувати технології AR та VR в уроки історії так, щоб вони допомагали зрозуміти складні історичні події? Наведіть приклади.
60. Як можна використовувати віртуальні екскурсії для дослідження історичних періодів та культур? Наведіть приклади.

61. Як доповнена реальність може сприяти розвитку просторового мислення учнів у вивченні історії? Наведіть приклади.
62. Як вчитель може створювати власні віртуальні уроки з історії за допомогою доступних інструментів? Наведіть приклади.
63. Як технології AR та VR можуть допомогти візуалізувати або відтворити важливі історичні події? Наведіть приклади.
64. Які виклики можуть виникнути при використанні технологій AR та VR на уроках історії, і як їх можна подолати? Наведіть приклади.