

**КОМУНАЛЬНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД КИЇВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ «КИЇВСЬКИЙ
ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ОСВІТИ ПЕДАГОГІЧНИХ КАДРІВ»**



**ОСВІТНЯ ПРОГРАМА
ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ
ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ З ПРОБЛЕМИ
«ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ
НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ»
для керівників і педагогічних працівників закладів освіти**

Пояснювальна записка

У сучасному світі, який характеризується стрімким розвитком інформаційних технологій, інноваційні підходи до навчання стають необхідними умовами якісної освіти. Концепція Нової української школи (НУШ) спрямована на створення комфортного освітнього середовища, яке сприяє розвитку ключових компетентностей XXI століття, таких як критичне мислення, комунікація, креативність і співпраця. В цій контексті гейміфікація – інтеграція елементів ігрової діяльності в освітній процес – є надзвичайно актуальною.

Мета та завдання.

Мета навчання полягає в удосконаленні цифрової компетентності керівних, і педагогічних працівників закладів освіти; розвитку професійних компетентностей через застосування ігрових технологій.

Для досягнення поставленої мети слід розв'язати наступні **основні завдання**:

- отримання та вдосконалення наявних знань і вмінь з основних напрямів професійної діяльності з використанням цифрових та ігрових технологій;
- активізація самостійної діяльності, розвиток мотивації професійного вдосконалення та особистісного розвитку слухачів в умовах реформування та цифровізації освіти;
- оновлення та розширення теоретичних знань та практики застосування ігрових технологій та цифрових засобів навчання в освітньому процесі;
- набуття досвіду щодо змісту, організації, форм і методів роботи педагога в умовах реформування освіти та науки.

Очікувані результати:

У результаті проходження освітньої програми керівники і педагогічні працівники будуть уміти:

1. Застосовувати сучасні цифрові та ігрові технології в педагогічній практиці.
2. Здійснювати педагогічний супровід освітнього процесу з використанням новітніх ігрових технологій.
3. Обирати оптимальну структуру та зміст основних видів забезпечення сучасного освітнього процесу засобами ігрових технологій.
4. Створювати та запроваджувати інноваційні проєкти у різних сферах суспільного життя, визначати обґрунтовані перспективи інноваційних проєктів у галузі освіти з застосуванням ігрових технологій.

Цільова аудиторія:

керівники і педагогічні працівники закладів освіти

Тривалість курсу:

30 академічних годин, включаючи лекційні та практичні заняття, а також самостійну творчу роботу.

Програма орієнтована на підвищення ефективності освітнього процесу шляхом застосування сучасних ігрових технологій навчання та стимулювання слухачів до створення нових освітніх продуктів.

Розробники програми	Гребеніченко Ю.М., доцент кафедри природничо-математичної освіти і технологій; Борбіт А.В., старший викладач кафедри природничо-математичної освіти і технологій		
Найменування програми	Освітня програма підвищення кваліфікації «Гейміфікація в освітньому процесі НУШ» (для керівників і педагогічних працівників закладів освіти)		
Мета програми	Формування умінь та навичок використання ігрових технологій у професійній діяльності педагога; підвищення рівня професійної та цифрової компетентності педагогічних працівників.		
Напрямок	Підготовка педагогів ЗЗСО до професійної діяльності в умовах НУШ		
Зміст програми	№ з/п	Тема заняття	Год.
		Вступ до теми	2
	1.	Ігрові технології навчання учнів в освітньому середовищі НУШ	2
	2.	Технологія створення інтерактивних навчальних ігор за допомогою онлайн-сервісу Kahoot	2
	3.	Lego – онлайн моделювання на сучасному уроці	2
	4.	Візуалізація навчального матеріалу в освітньому процесі	2
	5.	Створення інтерактивних вправ засобами сервісу LearningApps	2
	6.	Створення відеоконтенту для використання в освітньому процесі	2
	7.	Онлайн сервіси як інструмент мотивації навчальної діяльності (Qr коди, хмарки слів, ребуси, інтерактивні дошки, інтерактивні вправи, інтерактивні робочі аркуші)	4
	9.	Створення анкет, тестів, квестів засобами гугл форм	2
	10.	Правила кібербезпеки для учасників освітнього середовища	2
	11.	Тематична дискусія «Переваги гейміфікації в освітньому процесі НУШ».	2
Обсяг програми	1 кредит ЄКТС (26 аудиторних годин, 4 годин – керована самостійна робота)		
Форма підвищення кваліфікації	Інституційна (денна)		
Результати навчання	<i>Загальні компетентності:</i> - Здатність застосовувати отримані знання в професійній діяльності. - Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями. - Здатність до генерування нових ідей та креативності у професійній сфері. - Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. - Здатність до прийняття ефективних рішень у професійній діяльності та відповідального ставлення до обов'язків, мотивування людей до досягнення спільної мети; <i>Спеціальні (професійні) компетентності:</i>		

	1. інформаційно-цифрова; 2. емоційно-етична; 3. педагогічне партнерство; 4. проєктувальна; 5. організаційна; 6. рефлексивна; 7. здатність до навчання впродовж життя.
--	---

Завдання: Розробити гру за допомогою сервісу: Genially.

Корисні ресурси: Сутність ігрових технологій навчання, та їх роль в удосконаленні освітнього процесу.URL: <https://naurok.com.ua/sutnist-igrovih-tehnologiy-navchannya-ta-h-rol-v-udoskonalenni-osvitnogo-procesu-192934>.

Література

1. Венгер Л.А. Гра як вид діяльності. Записки психології. 2008. № 3, С. 163-165.
2. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. К.: Академвидав, 2004. 352 с.
3. Марко М.М. Сутність навчально-ігрових технологій. Професійна освіта: проблеми і перспективи. 2016 Вип. 11, С. 58-64. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Profos_2016_11_13
4. Шахрай В. Організація театральнo-ігрової діяльності школярів як засобу їх соціального розвитку в процесі навчання. Рідна школа. 2012. № 1-2, С. 33–38.