

СХВАЛЕНО

Вченою радою КНЗ КОР
«Київський обласний інститут
післядипломної освіти
педагогічних кадрів»
(протокол від 26.05.2025 р. № 4)

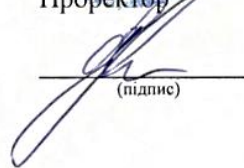
ЗАТВЕРДЖЕНО

Ректор КНЗ КОР «Київський
обласний інститут післядипломної
освіти педагогічних кадрів»

Віра РОГОВА

Наказ від «14» липня 2025 р. № 218

ПОГОДЖЕНО
Проректор



Олена ЧАСНІКОВА

**ОСВІТНЯ ПРОГРАМА
ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ
«ГЕЙМІФІКАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ
ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ: МОТИВАЦІЯ ДО НАВЧАННЯ
ТА РОЗВИТОК СОЦІАЛЬНИХ НАВИЧОК»
*для вчителів початкових класів, вихователів груп продовженого дня***

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Освітня програма розроблена на основі Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних працівників «Нова українська школа: відповідаємо на виклики», затвердженої наказом Міністерства освіти і науки України від 28.04.2020 № 567 та у відповідності до професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти», затвердженого наказом Міністерства освіти і науки України від 29 серпня 2024 року № 1225 «Про затвердження професійного стандарту «Вчитель загальної середньої освіти».

Освітня програма також враховує основні положення Закону України «Про освіту», Закону України «Про повну загальну середню освіту», Державного стандарту початкової освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 (у редакції постанови Кабінету Міністрів України від 24 липня 2019 р. № 688), Порядку підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 21 серпня 2019 р. № 800, постанови Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 року № 988-р «Про затвердження Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» на період до 2029 року», інших нормативно-правових актів, що регулюють діяльність вчителя та з урахуванням європейського вектора розвитку освіти України, стратегії реформування галузі освіти в Україні, новітніх зарубіжних і вітчизняних наукових розробок, кращих практик у галузі освіти та професійного розвитку педагогів, відповідно до сучасних викликів суспільства й освіти.

Мета освітньої програми: професійний розвиток учителів початкових класів, вихователів груп подовженого дня відповідно до державної політики в галузі освіти, удосконалення раніше набутих та/або набуття нових компетентностей, підвищення методичного і практичного рівнів професійної компетентності педагогів щодо використання інструментів гейміфікації освітнього процесу.

Основні завдання програми:

- забезпечити професійний розвиток педагогічних працівників на основі набутого професійного та життєвого досвіду щодо гейміфікації в освітньому процесі Нової української школи;
- формувати здатність педагогічних працівників проектувати освітній процес з використання ігрових методів та механізмів у неігрових ситуаціях для залучення користувачів до вирішення певних проблем;
- поглибити й розширити знання вчителів початкових класів, вихователів груп подовженого дня з теорії і практики застосування методів, характерних для комп'ютерних ігор;
- удосконалити вміння вчителів початкових класів та вихователів груп подовженого дня щодо використання гейміфікації як інструменту формування пізнавального інтересу молодших школярів, мотивації до навчання та розвитку соціальних навичок;
- сприяти поглибленню і розширенню компетентностей педагогів з метою розкриття та розвитку здібностей і можливостей дитини засобами гейміфікації освітнього процесу.

Загальні очікувані результати охоплюють:

Знання й розуміння:

- сучасних тенденцій розвитку освіти загалом, початкової зокрема;
- соціально-правових основ, законодавчих актів у сфері початкової освіти;
- особливостей реалізації освітнього процесу із застосуванням елементів гейміфікації;
- основних механізмів функціонування і реалізації компетентнісної парадигми навчання;
- способів мотивації до навчання та розвитку соціальних навичок молодших школярів ;
- академічної свободи педагога в організації освітнього процесу.

Уміння:

- формування визначених освітніми цілями компетентностей шляхом включення здобувачів до ігрового процесу;

- здійснення моніторингу наявних у здобувачів компетентностей, а також тих, що лише розвиваються;
- розв'язання комбінованих завдань, спрямованих на формування та оцінку компетентностей;
- діагностувати освітній процес і складати індивідуальні освітні маршрути для становлення учня як особистості, громадянина, інноватора;
- утворювати міжособистісні стосунки в учнівському та батьківському колективах;
- ефективно взаємодіяти й працювати в команді.

Диспозиції (цінності, ставлення):

- дитиноцентризм, цінність особистості;
- готовність до змін, гнучкість, постійний професійний розвиток;
- відданість ідеї щодо ментального включення всіх учнів у процес навчання;
- просування демократичних цінностей (патріотизм, повага до багатоманітності, право вибору, формування спільноти, полікультурність);
- рефлексія власної професійної практик;
- усвідомлення необхідності постійного професійного розвитку;
- партнерство з батьками та громадою;
- професійна етика, рефлексія та саморозвиток.

Укладач програми	Ірина Миколаївна Дишлева , доцент кафедри педагогіки, психології та менеджменту освіти Комунального навчального закладу Київської обласної ради «Київський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних кадрів», кандидат педагогічних;
Найменування програми	Освітня програма підвищення кваліфікації «Гейміфікація освітнього процесу початкової школи: мотивація до навчання та розвиток соціальних навичок»
Мета програми	Професійний розвиток учителів початкових класів, вихователів груп подовженого дня відповідно до державної політики в галузі освіти, удосконалення раніше набутих та/або набуття нових компетентностей, підвищення методичного і практичного рівнів професійної компетентності педагогів щодо використання інструментів гейміфікації освітнього процесу.
Цільова аудиторія за спеціальністю або за посадою педагогічного працівника	Учителі початкових класів, вихователі груп подовженого дня закладів загальної середньої освіти
Обсяг (тривалість), що встановлюється в годинах та/або кредитах ЄКТС	120 год / 4 ЄКТС (72 аудиторних години, 48 год – самостійна робота)
Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться	Професійні компетентності: А1 Мовно-комунікативна (А1.1, А1.4.К1); А2 Предметно-методична (А2.1, А2.1.32, А2.1.У1, А2.1.К1, А2.1В1, А2.1В2, А2.2, А2.3, А2.3.В1, А2.4У1, А2.5, А2.4.34, А2.4.У5); А3 Інформаційно-цифрова (А3.1, А3.131., А3.1.У1., А3.1.К.1, А3.1.В1., А3.1.32., А3.1.33, А3.1.34, А3.1.У2, А3.1.У3., А3.1.У4, А3.2.); Б1 Психологічна (Б1.1, Б.1.3, Б1.3.У2.); Б2 Емоційно-етична (Б2.1); Б3 Компетентність педагогічного партнерства (Б3.1); В1 Інклюзивна (В1.1);

	B2 Здоров'язбережувальна (B2.1); Г1 Прогностична (Г1.1); Г2 Організаційна (Г2.1); Г3 Оцінювально-аналітична (Г3.1) Д1 Здатність до навчання впродовж життя (Д1.1)
Строки виконання програми	Календарний рік
Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації	Свідоцтво про підвищення кваліфікації
Забезпечення розміщення освітньої програми на сайті	сайт: https://www.kristti.com.ua/

Зміст програми

№ з/п	Назва та зміст навчального модуля	Всього годин	Аудиторні			Самостійна робота
			Лекції	Семінари	Практичні	
Модуль І. Філософія освіти XXI століття		4	4	—	—	4
1.1.	Як завдяки стоїцизму бути стійким до стресу в роботі вчителя	2	2	—	—	2
1.2.	Ідея природовідповідності в генезисі модернізації освіти	2	2	—	—	2
Модуль II. Професійний розвиток педагогічних працівників в умовах реформування освіти		24	—	—	24	14
2.1.	Професійний стандарт педагога як механізм для формування навичок самооцінювання педагогічної майстерності	2	—	—	2	2
2.2.	Соціальні мережі в роботі вчителя (Полтавцев)	2	—	—	2	2
2.3.	Використання цифрових ресурсів у професійному розвитку вчителів: ЄАС, ІІІ (GEMINI, GPT, E-KRISTTI, Дія. Освіта, Освітній хаб Київщини (Бачинська)	2	—	—	2	2
2.4.	Педагогічна етика й етикет: створення комфортного освітнього простору (Стовбур)	2			2	2
2.5.	Упровадження здоров’язбережувальних технологій у практику роботи закладу освіти	4	—	—	4	—
Спецкурс «Інклюзивна освіта: теорія і практика»		6	—	—	6	4
Спецкурс «Благополуччя дітей і педагогів: дієві інструменти та практики психосоціальної підтримки»		6	—	—	6	2
Модуль III. Гейміфікація освітнього процесу початкової школи		36	—	—	36	20

Інваріантна частина		30	–	–	30	20
3.1.	Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання (Романюк)	2	–	–	2	2
3.2.	Профілактика Інтернет- та гаджетозалежності у дітей та підлітків (Алексєєва)	2	–	–	2	2
3.3.	Використання сервісів Google у професійній педагогічній діяльності (Борбіт)	2	–	–	2	2
3.4.	Організація простору навчальної взаємодії на віртуальній дошці «Padlet» (Винарчук)	2	–	–	2	2
3.5.	Створення мультимедійних книг у сервісі «WriteReader» (Винарчук)	2	–	–	2	2
3.6.	Використання 3D контенту від Mozaik Education в освітньому процесі (Гребініченко)	2	–	–	2	2
3.7.	Здоров'язбережувальні технології на уроках з використанням ІКТ (Дишлева)	2	–	–	2	2
3.8.	Розвиток дрібної моторики та зняття стресу в молодших школярів засобами технологій LEGO (Дишлева)	2	–	–	2	2
3.9.	STEM-підходи в проєктній та дослідницькій діяльності молодших школярів (Дишлева)	2	–	–	2	2
3.10.	Ігрові та діяльнісні методи у початковій школі (Дишлева)	2	–	–	2	2
3.11.	Моделювання математичних завдань у процесі тематичного навчання з використанням сервісу Wordwall (Седеревічене)	2	–	–	2	2
3.12.	Використання цифрового контенту в освітньому процесі початкової школи (Романюк)	2	–	–	2	2
3.13.	Інтегрований підхід до формування здоров'язбережувальної та соціальної компетентностей молодшого школяра (Дишлев)	2	–	–	2	2
3.14.	Lego – онлайн моделювання на сучасному уроці (Снігур)	2	–	–	2	2
3.15.	Особливості соціалізації дітей і молоді в умовах війни (Гаркавенко)	2	–	–	2	2
Варіативна частина		6	–	–	6	8
3.16.	Розроблення і використання цифрового контенту в освітньому процесі Нової української школи	2	–	–	2	2
3.17.	Формувальне оцінювання як засіб управління самооцінкою молодшого школяра	2	–	–	2	2
3.18.	Медіакомпетентність як одна із базових компетентностей педагога Нової української школи (Романюк)	2	–	–	2	2
3.19.	Цифрове покоління у контексті теорії поколінь (Гаркавенко)	2	–	–	2	2
3.20.	Навчальні екскурсії в природу як основа розвитку комунікативної компетентності молодшого школяра	2	–	–	2	2
3.21.	Soft-skills та hard-skills у структурі професійної компетентності педагогічних працівників (Шевченко)					
3.22.	Як успішно виконати домашнє завдання з математики самостійно (Седеревічене)	2	–	–	2	2
Модуль IV. Діагностико-аналітичний модуль		8	2	–	6	–
4.1.	Настановче заняття. Вхідне діагностування	2	2	–	–	–

4.2.	Тематична дискусія «Гейміфікація освітнього процесу початкової школи»	4	–	–	4	–
4.3.	Вихідне діагностування	2	–	–	2	–

Модуль І. Філософія освіти ХХІ століття

1.1. Як завдяки стоїцизму бути стійким до стресу в роботі вчителя

Ознайомлення з ключовими принципами стоїцизму. Практичні техніки стоїків для збереження емоційної рівноваги в стресових ситуаціях. Використання стоїчного підходу для ефективного вирішення конфліктів і збереження професійної стійкості. Рекомендації для інтеграції стоїчних практик у щоденну роботу педагога.

1.2. Ідея природовідповідності в генезисі модернізації освіти

Ідея природовідповідності у філософських поглядах античних вчених. Суть світоглядної концепції природовідповідності за Я.Коменським та її прояв у його педагогічних ідеях. Вікова періодизація за Аристотелем, Я.Коменським, Ж.-Ж.Руссо. Природовідповідність як філософський принцип панпедії (всезагальної мудрості) Я.А. Коменського. Використання ідеї природовідповідності у біоніці. Ідея природовідповідності в педагогічних інноваціях Г.С. Сковороди ("сродність" праці) та М. Монтесорі (урахування сензитивних періодів у розвитку дитини). Вплив цього принципу на виникнення педагогічних інновацій в умовах сьогодення.

Модуль ІІ. Професійний розвиток педагогічних працівників в умовах реформування освіти

2.1. Професійний стандарт педагога як механізм для формування навичок самооцінювання педагогічної майстерності

Основні зміни в новому Професійному стандарті вчителя: що варто знати педагогам. Ознайомлення з основними положеннями професійного стандарту педагога, зокрема трудовими функціями та компетентностями. Кодифікація Професійного стандарту. Трудові функції – невід’ємна частина стандарту для кожної професії згідно з українським законодавством. Формування в педагогів навичок самооцінювання рівня професійних компетентностей, уміння вести моніторинг власної педагогічної діяльності. Сфери застосування вчителями Професійного стандарту. Самооцінювання вчителем власної професійної діяльності; планування та визначення траєкторії професійного розвитку вчителя; планування його підвищення кваліфікації. Планування та визначення траєкторії професійного розвитку вчителя. Планування підвищення кваліфікації вчителя. Особливості визначення відповідності власних професійних компетентностей чинним вимогам. Приклади щорічного комплексного самооцінювання (за всіма компетентностями, визначеними Професійним стандартом) із метою планування підвищення кваліфікації; періодичне самооцінювання володіння певними компетентностями для виявлення відповідних напрямів професійного розвитку. Виконання вправ, що сприяють формуванню в учителя навичок самооцінювання рівня професійних компетентностей. Самостійне визначення рівня володіння цифровою компетентністю шляхом складання національного тесту на цифрову грамотність «Цифрограм для вчителів» на порталі Дія.

2.2. Соціальні мережі в роботі вчителя

Розгляд соціальних мереж як інструменту для спілкування з учнями, батьками та колегами. Використання соціальних платформ для обміну навчальними матеріалами та організації освітніх проєктів. Правила етичного та безпечного використання соцмереж у професійній діяльності вчителя. Поради щодо створення освітнього контенту для соціальних мереж, який мотивує та надихає учнів. Формування особистого бренду вчителя.

2.3. Використання цифрових ресурсів у професійному розвитку вчителів: ЄАС, ІІІ (GEMINI, GPT, E-KRISTTI, Дія. Освіта, Освітній хаб Київщини

ЄАС (Єдина академічна система). Електронна база для фіксації підвищення кваліфікації педагогів. Штучний інтелект (ІІІ). GEMINI, GPT (ChatGPT) – інструменти для автоматизації створення дидактичних матеріалів, генерації ідей для уроків, рефлексії, написання текстів,

підготовки до ЗНО/НМТ. E-KRISTTI – онлайн-платформа для безперервного професійного розвитку педагогів. Дія.Освіта – Державна платформа з безкоштовними освітніми серіалами. Цифрова грамотність, медіаграмотність, навички 21 століття. Освітній хаб Київщини. Регіональний центр професійного зростання. Курси, тренінги, менторські програми, розвиток soft skills.

2.4. Педагогічна етика й етикет: створення комфортного освітнього простору

Основи педагогічної етики. Педагогічний етикет: комунікація, взаємодія з колегами та батьками, поведінка в колективі. Створення комфортного освітнього простору (фізичний комфорт, емоційна підтримка). Практичні аспекти реалізації педагогічної етики та етикету.

2.5. Упровадження здоров'язбережувальних технологій у практику роботи закладу освіти

Упровадження здоров'язбережувальних технологій у практику роботи закладу освіти. Поняття здоров'язбережувальних технологій. Комплекс методів, заходів та практик, спрямованих на збереження та покращення фізичного, психічного, соціального та духовного здоров'я учнів в освітньому процесі. Принципи здоров'язбережувальних технологій. Методи та форми здоров'язбережувальних технологій в освітньому процесі.

Психогігієна та стрес-менеджмент. Роль педагога у впровадженні здоров'язбережувальних технологій. Моделювання здорового способу життя. Формування здоров'язбережувального середовища. Виклики та проблеми впровадження здоров'язбережувальних технологій у закладах освіти.

Спецкурс «Інклюзивна освіта: теорія і практика»

Принципи та практичні аспекти створення інклюзивного освітнього середовища в закладах освіти. Ідентифікація потреб дітей з особливими освітніми потребами. Розробка індивідуальної програми розвитку дитини. Підтримка педагогів у розвитку адаптивних методик навчання, а також створення безбар'єрного фізичного та соціального середовища. Розвиток рівності, толерантності та розуміння різноманітності серед дітей, сприяння їхньому повноцінному включенню в суспільство. Взаємодія з батьками дітей дошкільного віку та іншими учасниками освітнього процесу з метою підтримки та співпраці у створенні ефективного інклюзивного середовища. Співпраця між педагогами, психологами, батьками та іншими учасниками освітнього процесу у створенні індивідуалізованих підходів до підтримки дітей з особливими освітніми потребами. Кращі практики та інноваційні підходи до психолого-педагогічного супроводу, спрямовані на забезпечення успішного навчання та розвитку всіх дітей. Аналіз концепційного та теоретичного базису психолого-педагогічного супроводу інклюзивного навчання, зокрема, використання теорій розвитку, психології виховання та соціальної педагогіки. Взаємодія психологів, педагогів та інших спеціалістів у сфері освіти для ефективного розвитку інклюзивних практик та спільного розв'язання проблем. Вплив вікових особливостей на навчання та розвиток дітей з різними видами особливих освітніх потреб, включаючи інтелектуальні, фізичні, емоційно-психологічні та соціальні аспекти. Індивідуальні особливості кожної дитини: ступінь функціональних можливостей, інтереси та потреби, а також специфічні особливості, пов'язані з конкретними труднощами. Практичні приклади та рекомендації щодо врахування вікових та індивідуальних особливостей у процесі планування та виконання освітніх програм для дітей з особливими освітніми потребами.

Спецкурс «Благополуччя дітей і педагогів: дієві інструменти та практики психосоціальної підтримки»

Вплив надзвичайних ситуацій на розвиток, навчання та благополуччя дитини і 9 дорослого. Вплив надзвичайних ситуацій в Україні на благополуччя, розвиток та навчання дітей. Психосоціальна підтримка та гра. Вплив стресу на благополуччя та навчання дітей. Вплив стресу на креативний, соціальний, когнітивний, емоційний і фізичний розвиток дитини. Психологічно безпечне освітнє середовище. Чинники успішного розвитку та навчання дітей в умовах надзвичайних ситуацій. Успішні стратегії психосоціальної підтримки в закладі освіти. «Навчання через гру» як новітня освітня стратегія та педагогічна практика. Створення

безпечного ігрового освітнього середовища. Стратегії підтримки позитивної поведінки дітей у закладі освіти. Сприяння позитивній соціальній взаємодії у закладі освіти. План підтримки благополуччя дітей у закладі освіти. Благополуччя педагога: чинники, типи та індикатори. Благополуччя педагога та благополуччя дитини. Благополуччя педагога та план його професійного розвитку. Ефективні стратегії професійної самоорганізації, самоменеджменту. Професійні спільноти та групова підтримка. Сучасні технології навчання учнів в освітньому середовищі Нової української школи.

Модуль III. Гейміфікація освітнього процесу початкової школи

Інваріантна частина

3.1. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання

Розв'язання життєвих ситуацій засобами гри. Гейміфікація (e-learning) як засіб підвищення ефективності навчання на уроках в початковій школі.

Використання цифрових інструментів для розроблення та використання ігор у початковій школі.

3.2. Профілактика Інтернет- та гаджетозалежності у дітей та підлітків

Зміст понять «інтернет» та «гаджетозалежність». Причини виникнення Інтернет- та гаджетозалежності. Ознаки залежності та наслідки. Фізичні, психологічні та соціальні ризики гаджетозалежності у дітей дошкільного віку. Заміна гаджетів на корисні активності. Розвиток навичок самоконтролю. Встановлення «цифрового детоксу».

3.3. Використання сервісів Google у професійній педагогічній діяльності

Вимоги до цифрової компетентності педагога. Вимоги до цифрової компетентності педагога. Можливості гугл акаунту для використання в професійній діяльності, і зокрема, освітньому процесі: гугл диск, гугл календар, гугл нотатки, гугл клас. Додаткові можливості та налаштування гугл документів. Сервіси Google (Gmail, GoogleCalendar, Google Перекладач, GoogleDrive, GoogleMeet, aps, Групи Google, GoogleClass, Google Sites, персональний пошук, тощо), їх можливості. Робота з гугл диском, гугл документами. Надання різних видів доступів до документів.

3.4. Організація простору навчальної взаємодії на віртуальній дошці «Padlet»

Padlet – ефективний інструмент для створення динамічного, візуально зручного простору навчальної взаємодії, що сприяє розвитку комунікації, креативності та спільної діяльності учасників освітнього процесу. Padlet – онлайн-платформа, що дозволяє створювати інтерактивні віртуальні дошки для спільної роботи, обміну ідеями, матеріалами, зворотним зв'язком тощо. Можливості Padlet; Інтеграція з Google Classroom, Teams, QR-кодами. Створення теми або завдання – наприклад, "Ідеї до проєкту", "Збір матеріалів", "Віртуальна виставка робіт". Ролі учасників – вчитель (адміністратор), учні (учасники, коментатори). Переваги використання Padlet.

3.5. Створення мультимедійних книг у сервісі «WriteReader»

Функціональні можливості сервісу WriteReader (мультимедійна книга). Створення облікового запису користувача, онлайн-класу, облікових записів для учнів. Конструювання та редагування книги: завантаження зображень, тексту, запису голосу, додавання коментарів. Спільна робота в електронній книзі. Налаштування доступу книги в Інтернет та завантаження для друку.

3.6. Використання 3D контенту від Mozaik Education в освітньому процесі.

Поняття "імерсивні технології". Практикум по використанню платформи. Заняття розкриває можливості застосування інтерактивних 3D-моделей та віртуальних навчальних середовищ від Mozaik Education для підвищення ефективності навчання та розвитку пізнавальної активності учнів. Заняття спрямоване на ознайомлення педагогів з функціоналом платформи Mozaik3D, методами інтеграції 3D-контенту в навчальний процес та перевагами його використання для візуалізації складних концепцій та явищ.

3.7. Здоров'язбережувальні технології на уроках з використанням ІКТ

Основні аспекти здоров'язбережувальних технологій. Раціональна організація освітнього процесу (чітке дотримання режиму роботи з комп'ютером; чергування видів діяльності для запобігання втомі; динамічні паузи та вправи для очей). Використання безпечних ІКТ (використання екранів з належним рівнем яскравості та контрасту; оптимізація розташування робочих місць учнів відносно джерела світла; упровадження програм для контролю часу використання цифрових пристроїв). Психоемоційне розвантаження (використання інтерактивних методів навчання для підвищення мотивації; упровадження мультимедійних матеріалів, що знижують рівень стресу; використання гейміфікації для підтримки інтересу та зменшення перевтоми) Фізичне здоров'я та профілактика перевантаження (регулярні фізкультхвилинки; використання стоячих або ергономічних робочих місць; використання спеціальних програм для корекції постави та зняття напруги з очей. Приклади використання ІКТ у здоров'язбережувальному навчанні.

3.8. Розвиток дрібної моторики та зняття стресу в дітей засобами технологій LEGO

Покращення координації рухів завдяки роботі пальцями під час збирання деталей. Розвиток тактильного сприйняття та сенсорної інтеграції. Формування просторового мислення та логіки. Вдосконалення навичок письма та графічної діяльності через зміцнення м'язів кисті. Зняття стресу через LEGO-технології. Основні механізми впливу LEGO на психоемоційний стан дитини. Створення позитивного емоційного фону через задоволення від досягнутого результату. Стимулювання креативності та самовираження, що знижує рівень напруги. Групова взаємодія під час конструювання, що розвиває комунікативні навички та зменшує соціальну тривожність. Методи використання LEGO в освітньому процесі. Робота в парах та групах. Робота проєктами як розвиток комунікації та зменшення емоційного напруження. Виконання завдань на розвиток дрібної моторики. LEGO-терапія – методика, яка передбачає використання конструктора для корекції емоційного стану дитини. Інтеграція LEGO в зміст освітніх галузей для підвищення мотивації та зацікавленості дітей.

3.9. STEM -підходи в проєктній та дослідницькій діяльності молодших школярів

STEM-підходи в проєктній та дослідницькій діяльності молодших школярів. Розвиток практичних навичок, критичного мислення та творчості учнів. Інтеграція основ наукового світогляду, технологій, інженерії та математики в єдиний освітній процес, що дозволяє учням досліджувати світ через участь у проєктах. Дослідницький підхід: навчання через дію. Приклади STEM-проєктів для молодших школярів. Етапи проєктної роботи: планування, розподіл ролей, реалізація, аналіз результатів, обговорення, презентація.

3.10. Ігрові та діяльнісні методи у початковій школі

Можливості застосування LEGO як засобу навчання, пошуку та оволодіння інформацією; значущість гри, переваги використання LEGO та LEGO System освітньому просторі НУШ»; особливості методики ігрової діяльності з LEGO; розвивальні ігри з безмежним світом цеглинок LEGO, які формують сенсорні основи сприйняття, розвивають візуальну пам'ять, дрібну моторику рук, уміння вирішувати проблемні ситуації; історія культового бренду LEGO; конструювання – як діяльність, що має моделюючий характер та безпосередній позитивний вплив на психічний розвиток дітей молодшого шкільного віку, оволодіння загальними способами дій у різних видах діяльності; методика «ШІСТЬ ЦЕГЛИНОК» – як практичний інструмент для навчання та технологія навчання, що сприяє формуванню уміння вирішувати проблемні завдання, зосередитись і запам'ятати завдання, вміння ставити цілі і розробляти план дій, уміння творчо мислити і розмірковувати над тим, що і як робити; роль педагога під час практичної діяльності дітей та їх взаємодії в процесі конструювання і в момент обговорення результату роботи.

3.11. Моделювання математичних завдань у процесі тематичного навчання з використанням сервісу Wordwall

Міжпредметна інтеграція як головний аспект тематичного навчання. Моделі тематичного навчання. Планування тематичного навчання. Планування тематичного дня на основі ментальної карти. Цільові орієнтири навчання математики в 1-4 класах в умовах інтегрованого проєктно-тематичного навчання. Комбінація уроків, що об'єднані темою дня.

Особливості використання інтерактивного веб-сервісу Wordwall у процесі моделювання інтегрованих тематичних математичних завдань.

3.12. Використання цифрового контенту в освітньому процесі початкової школи

Інтерактивні гейміфіковані завдання як засіб підвищення мотивації учнів до навчання. Використання цифрового контенту для створення демонстраційних матеріалів до уроків. Цифрові інструменти для здійснення формульованого оцінювання. Програми для ефективної комунікації та надання якісного персоналізованого зворотного зв'язку. Використання електронних застосунків під час проєктної діяльності в початковій школі. Застосування інструментів доповненої реальності як один із засобів формування цілісної картини світу молодшого школяра.

3.13. Інтегрований підхід до формування здоров'язбережувальної та соціальної компетентностей молодшого школяра

Особливості поєднання різних освітніх аспектів та методик під час формування у дітей комплексних навичок для збереження здоров'я, розвитку соціальних взаємодій та адаптації до навколишнього середовища. Розвиток емоційної та соціальної свідомості, формування почуття відповідальності за власне здоров'я та благополуччя. Основні складники здоров'язбережувальної та соціальної компетентності. Використання інтерактивних методів для залучення дітей до обговорення теми здоров'я через ігри, відео, рольові вправи тощо. Формування вмінь ефективної комунікації, розв'язання конфліктів, співпраці у групах. Залучення до соціальних проєктів і спільної діяльності, які сприяють розвитку відповідальності за соціальні питання, взаємодії з іншими людьми. Використання міжпредметних зв'язків для формування цілісного уявлення про здоров'я, взаємодію з оточуючими та соціальну роль особистості. Створення гармонійного середовища для розвитку особистості.

3.14. Lego – онлайн моделювання на сучасному уроці.

Заняття присвячене використанню онлайн-інструментів для моделювання з Lego як сучасного процесу навчання. Учасники ознайомляться з платформами для створення цифрових моделей, дізнаються про їхній потенціал у розвитку креативності, логічного мислення та навичок проєктної роботи.

3.15. Особливості соціалізації дітей і молоді в умовах війни

Висвітлення проблеми соціалізації в умовах війни в Україні. Розгляд аспектів інформаційної війни в сучасних умовах. Рекомендації щодо забезпечення емоційної рівноваги у дітей в час війни.

Варіативна частина

3.16. Розроблення і використання цифрового контенту в освітньому процесі Нової української школи

Цифрова компетентність педагога Нової української школи. Цифрова комунікація і креативні технології сучасного уроку. Використання цифрових освітніх ігор в освітньому процесі початкової школи. Онлайн-інструменти та мобільні додатки для розроблення освітнього контенту.

3.17. Формувальне оцінювання як засіб управління самооцінкою молодшого школяра

Оцінювання результатів навчання учнів як складова освітнього процесу. Поняття «формульоване оцінювання» як оцінювання для навчання. Види і цілі формульованого оцінювання. Принципи, методи та інструменти формульованого оцінювання. Критерії формульованого оцінювання. Самооцінка як основа саморегуляції та внутрішньої мотивації навчання.

3.18. Медіакомпетентність як одна із базових компетентностей педагога Нової української школи

Роль медіаосвіти у педагогічній освіті. Педагогічні аспекти медіаграмотності. Педагогічні критерії медіа щодо використання інформації. Можливості засобів масової інформації і їх використання в освітній діяльності закладів післядипломної освіти.

3.19. Цифрове покоління у контексті теорії поколінь

Розгляд інформаційних етапів розвитку цифрового покоління. Типологія поколінь у ракурсі соціокультурного простору. Переформатування понятійного мислення у парадигмі кліпової культури. Теорія поколінь як сукупність суспільно-наукових підходів в царинах соціології, філософії та психології. Стратегія конструктивної комунікації в розрізі теорії поколінь.

3.20. Як успішно виконати домашнє завдання з математики самостійно

Особливості комплектування груп подовженого дня. Структурні компоненти групи подовженого дня. Вимоги до проведення самопідготовки. Структурні етапи самопідготовки. Математичні завдання розвивального характеру для першокласників. Особливості проведення математичної розминки для учнів 2-4 класів. Особливості проведення інструктажу до виконання домашніх завдань. Диференційований підхід до організації діяльності учнів під час виконання домашніх завдань з математики. Дозування вихователем індивідуальної допомоги трьом групам дітей з різними навчальними можливостями. Застосування різних форм і методів розвитку самостійності та самоконтролю молодших школярів.

Модуль IV. Діагностико-аналітичний модуль

4.1. Настановче заняття. Вхідне діагностування

4.2. Тематична дискусія «Гейміфікація освітнього процесу початкової школи»

4.3. Вихідне діагностування

Питання для самостійного опрацювання

1. Основні та додаткові об'єкти та матеріали, які можна ввести в навчальне середовище, щоб зробити процес навчання ефективнішим.
2. Інтегрований підхід до реалізації завдань освітніх галузей Державного стандарту початкової освіти у процесі вивчення інтегрованого курсу «Я досліджую світ».
3. Формування у молодших школярів уміння спостерігати в процесі проведення уроків-екскурсій.
4. Інтерактивне навчання як форма організації освітньої діяльності в початковій школі.
5. Навчальні екскурсії в природу як основа розвитку комунікативної компетентності молодшого школяра.
6. Освітній потенціал математичної галузі у процесі формування в учнів ключових компетентностей.
7. Побудова індивідуальної освітньої траєкторії розвитку учня на засадах педагогіки партнерства.
8. Інтегрований підхід до організації навчальної діяльності молодших школярів в процесі формування математичної компетентності.
9. Моделювання інтегрованих завдань математичного змісту в процесі тематичного навчання.
10. Особливості укладання змісту діагностувальних робіт з інтегрованого курсу «Я досліджую світ».

Список використаних та рекомендованих джерел

1. Державний стандарт початкової загальної освіти [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.kmu.gov.ua/ua/npas/pro-zatverdzhennya-derzhavnogo-standartu-pochatkovoyi-osviti>.
2. Постанова Кабінету Міністрів України № 688 від 24.07.2019 «Про внесення змін до Державного стандарту початкової освіти» – [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF?fbclid=IwAR1SDqJHTVxIY1odX9-x3MmgHY7R-4fVOLBCjOd8C57McjVivMpTc0hvPfw>
3. Навчальні програми для 1-4 класів. Затверджено наказом Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743 – [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli>
4. Освітній портал "Нова українська школа" <https://nus.org.ua> – Аналітика, приклади уроків із гейміфікацією, практичний досвід педагогів.
5. Дія.Освіта – серіал «Цифрові інструменти вчителя» <https://osvita.diia.gov.ua> – Окремі серії присвячені гейміфікації, використанню ігрових платформ.
6. Платформа "Всеосвіта" – статті та вебінари <https://vseosvita.ua> – Пошук за темами: гейміфікація, ігрові методики, мотивація учнів.
7. EdEra – онлайн-курс «Інтерактивне навчання» <https://www.ed-era.com> – Гейміфікація як частина сучасного уроку. Безкоштовно.
8. Книга-онлайн: "Гейміфікація в дії" (Gamification in Action) <https://www.teachthought.com/pedagogy/50-elements-of-gamification-in-learning> – Список інструментів та ідей.
9. ClassDojo – платформа для гейміфікації шкільного життя <https://www.classdojo.com> – Відома система мотивації для початкових класів (англ./укр. інтерфейс).
10. Козак О. М. Гейміфікація в освіті: теорія і практика впровадження // Київ: Освіта України, 2021.
11. Малєєва Т. В. Ігрові технології в початковій школі: методичні рекомендації // Харків: Ранок, 2020.
12. Приведенцева Л. Д. Мотивація молодших школярів до навчання в умовах // Педагогіка і психологія, №2, 2019.
13. Рекомендовані інструменти для гейміфікації: Kahoot!, Quizizz, Wordwall, LearningApps, Classcraft, Minecraft Education, Plickers – легко адаптуються під молодших школярів.