

Вченою радою КНЗ КОР
«Київський обласний інститут
післядипломної освіти
педагогічних кадрів»
(протокол від 22 грудня 2025 р. №10)

Ректор КНЗ КОР «Київський
обласний інститут післядипломної
освіти педагогічних кадрів»
Віра РОГОВА
Наказ від 22 грудня 2025 р. № 353



Біла Церква – 2026

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Освітня програма розроблена на основі Типової програми підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти, які впроваджують Державний стандарт базової середньої освіти, затвердженої наказом Міністерства освіти і науки України від 12 жовтня 2022 року № 904 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 враховує основні положення Законів України «Про освіту», «Про повну загальну середню освіту», Державного стандарту базової середньої освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 року № 898, Порядку підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 21 серпня 2019 року № 800 інших нормативно-правових актів, що регулюють діяльність вчителя (викладача), та з урахуванням 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: підвищення рівня сформованості цифрової компетентності вчителів, їх здатності ефективно використовувати цифрові технології, гейміфіковані сервіси; удосконалення раніше набутих та/або набуття нових компетентностей учителів інформатики закладів загальної середньої освіти, необхідних для організації освітнього процесу з учнями, відповідно до Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа», схваленої розпорядженням Кабінету Міністрів України від 14 грудня 2016 року № 988-р, та на основі Державного стандарту базової середньої освіти, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 року № 898.

Основні завдання програми:

- формувати здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею в професійній діяльності;
- сформувати практичні навички ефективного використання інструментів гейміфікації освітнього процесу та цифрових освітніх продуктів із використанням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій;
- підготовка педагогів до використання цифрових технологій, інтерактивних ігор для підвищення ефективності освітнього процесу.

Загальні очікувані результати охоплюють:

Знання й розуміння:

- підходів до організації освітнього процесу з використанням цифрових технологій (зокрема гейміфікованого навчання навчання);
- правил безпеки в інформаційному середовищі;
- цифрових технологій та електронних (цифрових) освітніх ресурсів для організації освітнього процесу з предмета.

Уміння та навички:

- використовувати відкриті електронні (цифрові) освітні ресурси;
- добирати електронні (цифрові) освітні ресурси, оцінювати їхню ефективність для досягнення навчальних цілей;
- критично оцінювати достовірність, надійність інформаційних джерел;
- створювати (за потреби) особисто або спільно з іншими особами нові електронні (цифрові) освітні ресурси;
- упорядковувати ресурси й надавати до них доступ учасникам освітнього процесу;
- використовувати безпечне електронне (цифрове) освітнє середовище для організації та управління освітнім процесом, організації групової взаємодії, зворотного зв'язку, спільного

створення електронних (цифрових) освітніх ресурсів;

- аналізувати й інтерпретувати в електронному (цифровому) середовищі інформацію про активність і ефективність навчальної діяльності здобувачів освіти;
- комунікувати, взаємодіяти та співпрацювати в команді з учасниками освітнього процесу, використовуючи різні електронні (цифрові) засоби й сервіси.

Диспозиції (цінності, ставлення):

- гуманістична спрямованість освітнього процесу;
- дитиноцентризм, цінність особистості;
- готовність до реалізації сучасних цілей освіти;
- професійна мобільність та гнучкість;
- усвідомлення необхідності постійного професійного розвитку;
- відданість ідеї щодо значущої участі в освітньому процесі усіх учнів;
- утвердження національно-патріотичних та демократичних цінностей, патріотизм, українська національна ідентичність, повага до багатоманітності, право вибору, полікультурність).

Розробники програми	Гребеніченко Юлія Михайлівна , старший викладач кафедри природничо-математичної освіти і технологій КНЗ КОР «КОППОК»		
Найменування програми	Освітня програма підвищення кваліфікації «Гейміфікація як інструмент цифрової освіти» для вчителів інформатики		
Мета програми	Розвиток цифрових компетентностей учителів інформатики		
Цільова аудиторія за спеціальністю або за посадою педагогічного працівника	Учителі інформатики		
Зміст програми	№ з/п	Тема заняття	Год.
	Модуль I		
	1.	Вступ до теми «Гейміфікація як інструмент цифрової освіти»	2
	2.	Технологія створення веб квестів та віртуальних екскурсій	2
	Модуль II		
	3.	Смартфон як помічник педагога: мобільні застосунки для навчання й управління освітнім процесом під час уроків інформатики	2
	4.	Сучасні мови програмування. Перспективи використання сучасним учителем інформатики	4
	5.	Онлайн сервіси як інструмент мотивації навчальної діяльності на уроках інформатики (Qr коди, хмарки слів, ребуси, інтерактивні дошки, інтерактивні вправи, інтерактивні робочі аркуші)	4
	6.	Інструменти гейміфікації на уроках інформатики	4
	7.	Сервіси ІІІ для створення гейміфікованих уроків інформатики	4
	8.	Lego-онлайн моделювання на уроках інформатики	2
	Модуль III		
	9.	Тематична дискусія «Переваги та недоліки гейміфікованого уроку інформатики»	2
Обсяг програми	1 кредит ЄКТС / 30 год (24 аудиторні години, 6 годин – самостійна робота)		

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться	Професійні компетентності: А1 Мовно-комунікативна компетентність (А1.1, А1.4); А2 Предметно-методична компетентність (А2.1, А2.2, А2.3, А2.4, А2.5); А3 Інформаційно-цифрова компетентність (А3.1, А3.2, А3.3); Б1 Психологічна компетентність (Б1.1, Б1.3, Б1.4); Б2 Емоційно-етична компетентність (Б2.1, Б2.23); Б3 Компетентність педагогічного партнерства (Б3.1, Б3.3); В1 Інклюзивна компетентність (В1.1, В1.2, В1.3); В2 Здоров'язбережувальна компетентність (В2.1, В2.4); Г1 Прогностична компетентність (Г1.1, Г1.2); Г2 Організаційна компетентність (Г2.1, Г2.2, Г2.3); Г3 Оцінювально-аналітична компетентність (Г3.1, Г3.2, Г3.3); Д1 Здатність до навчання впродовж життя (Д1.1, Д1.2);
Форма підвищення кваліфікації	Інституційна (очна)
Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації	Свідоцтво про підвищення кваліфікації
Забезпечення розміщення освітньої програми на сайті	сайт: https://www.kristti.com.ua/

Модуль І.

1.1. Вступ до теми «Гейміфікація як інструмент цифрової освіти»

Заняття розкриє базові поняття гейміфікації, її ключові компоненти, а також психологічні основи, на яких вона будується (мотивація, зворотний зв'язок, досягнення цілей). Особлива увага приділяється ролі гейміфікації на освітніх цифрових платформах, її перевагам для учнів різного віку та можливим викликам при впровадженні.

1.2. Технологія створення веб-квестів та віртуальних екскурсій

Технологія створення веб-квестів та віртуальних екскурсій. Веб-квести: Сутність та педагогічна цінність. Визначення: веб-квест. Педагогічна мета. Розвиток критичного мислення, навичок інформаційного пошуку, аналізу та синтезу даних. Структура квесту. Технологія створення веб-квесту (Практичні кроки). Віртуальні екскурсії: сутність та інструменти. Реалізація та оцінювання: інтеграція: використання віртуальної екскурсії як частини веб-квесту. Оцінювання результату діяльності після екскурсії. Мотивація учнів, розвиток цифрової та просторової компетентностей.

Модуль ІІ.

2.1. Смартфон як помічник педагога: мобільні застосунки для навчання й управління освітнім процесом під час уроків інформатики

Ви дізнаєтесь, як за допомогою смартфона і мобільного застосунку Adobe Lightroom можна легко покращувати фотографії та створювати красиві зображення для навчання. Ви навчитеся коригувати світло, колір і композицію фото, обрізати зображення, застосовувати фільтри та зберігати готові роботи для використання у презентаціях, плакатах, слайд-шоу чи публікаціях у соцмережах. Після заняття ви зможете самостійно підготувати якісні візуальні матеріали, які зроблять ваші уроки більш яскравими та цікавими.

2.2. Сучасні мови програмування. Перспективи використання сучасним учителем інформатики

Заняття присвячене аналізу програмування сучасних мов та їх перспективи використання в різних сферах ІТ-індустрії. Розглядаються ключові характеристики популярних мов програмування, їх переваги, сфера застосування та тенденції розвитку. Особливо увага приділяється таким мовам, як Python, JavaScript, Java, C#, Go, Rust та інші, які активно використовуються у веб-розробці, штучному інтелекті, мобільних додатках.

2.3. Онлайн сервіси як інструмент мотивації навчальної діяльності на уроках інформатики (Qr коди, хмарки слів, ребуси, інтерактивні дошки, інтерактивні вправи, інтерактивні робочі аркуші)

Огляд онлайн інструментів для підвищення ефективності освітнього процесу хмарка слів, QR-коди, анаграми, ребуси, ментальні карти, інтерактивні вправи, онлайн-тести, комікси, інтерактивні робочі аркуші, веб-квести, сервіси штучного інтелекту. Створення, поширення та класифікація інтерактивного навчального контенту.

2.4. Інструменти гейміфікації на уроках інформатики

Практико-орієнтоване заняття про те, як за допомогою ігрових механік (балів, квестів, рейтингів) підвищити зацікавленість учнів предметом. Учасники ознайомляться з безкоштовними онлайн-інструментами (такими як Kahoot!, Quizizz, LearningApps, Classcraft або Google Клас з елементами гри).

2.5. Сервіси ШІ для створення гейміфікованих уроків інформатики

На цьому інтенсивному воркшопі ми навчимося перетворювати абстрактні можливості штучного інтелекту на конкретні, готові до використання інструменти для щоденної педагогічної практики. Перш за все, ми дізнаємося, які саме ШІ-сервіси сьогодні є найбільш ефективними та доступними для педагога: не лише універсальні чат-боти для генерації ідей, але й спеціалізовані платформи для створення інтерактивних сценаріїв, адаптивних вправ та навіть прототипів навчальних ігор.

2.6. Lego-онлайн моделювання на уроках інформатики

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.

Модуль III.

3.1. Тематична дискусія «Переваги та недоліки гейміфікованого уроку інформатики»

Під час дискусії «Переваги та недоліки гейміфікованого уроку інформатики» педагоги будуть активними учасниками дослідницького співтовариства, а не пасивними слухачами. Ось конкретно, що вони робитимуть:

Аналізувати власний досвід (рефлексія). Учителі поділяться реальними випадками з практики: коли ігровий елемент спрацював блискуче, а коли призвів до неочікуваних проблем (наприклад, занадто азартна конкуренція затьмарила навчальну мету).

Працювати в малих групах за методом «світлофор». Кожна група отримає конкретний сценарій гейміфікованого уроку (наприклад, «Квест з програмування в Scratch з таблицею лідерів»). На аркуші з трьома колонками («Зелене» - переваги, «Жовте»- можливі ризики, «Червоне»- очевидні недоліки) вони структуровано розберуть його вплив на мотивацію, глибину засвоєння та класний клімат.

Конструювати «ідеальний баланс». На основі обговорення учасники спробують сформулювати власні педагогічні принципи. Наприклад: «Ми використовуємо бали, але оцінюємо не швидкість, а якість коду» або «Вводимо командні місії, щоб зменшити стрес індивідуального змагання».

Розробляти антикризовий план. Учителі продумують відповіді на складні ситуації: що робити, якщо учневі нецікаво грати? Як пояснити батькам, що гра це не розвага, а навчальний інструмент? Як оцінити учня, який грався, але не досяг академічних цілей?

Обмінюватися практичними «фішками». Це буде копилка практичного досвіду: які

безкоштовні платформи найкраще працюють для створення квестів, як швидко створити систему бейджів, які неігрові теми інформатики (наприклад, теорія інформації) найскладніше піддаються гейміфікації.

Завдання для самостійного опрацювання

1. Створення освітніх продуктів в сервісі Genially.
2. Корисні ресурси: Сутність ігрових технологій навчання, та їх роль в удосконаленні освітнього процесу. URL: <https://naurok.com.ua/sutnist-igrovihtehnologiy-navchannya-ta-h-rol-v-udoskonalenni-osvitnogo-procesu-192934>.

Використані джерела

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 театральної діяльності школярів як засобу їх соціального розвитку в процесі навчання. Рідна школа. 2012. № 1- 2, С. 33–38.