

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 відповідно 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 учителя 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 відповідно до державної політики в галузі освіти, удосконалення раніше набутих та/або набуття нових компетентностей, підвищення методичного й практичного рівнів професійної компетентності педагогів щодо використання інструментів ігрового та гейміфікованого навчання, яке сприяє підвищенню мотивації учнів і підтримці освітнього процесу в умовах сучасних викликів.

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 використанням ігрових методів та механізмів у неігрових ситуаціях для залучення користувачів до вирішення певних проблем;
- поглибити й розширити знання вчителів початкових класів з теорії і практики застосування методів, характерних для комп'ютерних ігор;
- удосконалити вміння вчителів початкових класів 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:

- формувати визначені освітніми цілями компетентності шляхом включення здобувачів до ігрового процесу;

- здійснювати моніторинг наявних у здобувачів компетентностей, а також тих, що лише розвиваються;
 - розв'язувати комбіновані завдання, спрямовані на формування та оцінку компетентностей;
 - діагностувати освітній процес і складати індивідуальні освітні маршрути для становлення учня як особистості, громадянина;
 - формувати 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 практики;
 - усвідомлення необхідності постійного професійного розвитку;
 - партнерство з батьками та громадою;
 - професійна етика, рефлексія та саморозвиток.

Укладач програми	<i>Седеревічене Алла Олексіївна</i> , старший викладач кафедри педагогіки, психології та менеджменту освіти Комунального навчального закладу Київської обласної ради «Київський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних кадрів»		
Керівники	<i>Олійник Людмила Миколаївна, Машиляківська Наталія Вікторівна, Кучеренко Марія Миколаївна, Скурська Надія Миколаївна, Хоменко Наталія Миколаївна, Яковенко Ірина Миколаївна</i> , вчителі початкових класів Фастівського академічного ліцею №2 Фастівської міської ради		
Найменування програми	Освітня програма підвищення кваліфікації «Мотиваційний компонент гейміфікації в освітньому процесі початкової школи» для вчителів початкових класів		
Мета програми	Професійний розвиток учителів початкових класів відповідно до державної політики в галузі освіти, удосконалення раніше набутих та/або набуття нових компетентностей, підвищення методичного й практичного рівнів професійної компетентності педагогів щодо використання інструментів ігрового та гейміфікованого навчання, яке сприяє підвищенню мотивації учнів і підтримці освітнього процесу в умовах сучасних викликів.		
Цільова аудиторія за спеціальністю або за посадою педагогічного працівника	Учителі початкових класів		
Зміст програми	<i>№ з/п</i>	<i>Тема заняття</i>	<i>Год</i>
	Модуль I		
	1.1.	Побудова індивідуальної освітньої траєкторії розвитку учня на засадах педагогіки партнерства	2
	Модуль II		
	2.1.	Ігрові та діяльнісні методи в початковій школі	2
	2.2.	Гейміфікація в освітньому процесі як інструмент емоційного відновлення ресурсу вчителя	
2.3.	Особливості розроблення стратегії гейміфікованих навчальних	2	

	занять з використанням можливостей інтерактивних сервісів КАНООТ та WordArt	
	2.4. Розвиток мотивів свідомого ставлення до навчання з використанням інструментів інтерактивного сервісу LearningApps	2
	2.5. Моделювання математичних ігрових завдань у процесі тематичного навчання з використанням сервісу Wordwall	2
	2.6. Забезпечення оптимізації рухової активності молодших школярів у процесі проведення креативних фізкультхвилинки і динамічних перерв	2
Модуль III		
	3.1 Тематична дискусія «Мотиваційний потенціал гейміфікації в освітньому процесі початкової школи»	2
Обсяг програми	0,5 кредит ЄКТС / 15 год (12 – аудиторні години, 3 год – самостійна робота)	
Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться	Професійні компетентності: A1 Мовно-комунікативна (A1.1, A1.4.K1); A2 Предметно-методична (A2.1, A2.1.32, A2.1.Y1, A2.1.K1, A2.1B1, A2.1B2, A2.2, A.2.3, A2.3.B1, A2.4Y1, A2.5, A2.4.34, A2.4.Y5); A3 Інформаційно-цифрова (A3.1, A3.131., A3.1.Y1., A3.1.K.1, A3.1.B1., A3.1.32., A3.1.33, A3.1.34, A3.1.Y2, A3.1.Y3., A3.1.Y4, A3.2.); B1 Психологічна (B1.1, B.1.3, B1.3.Y2.); B2 Емоційно-етична (B2.1); B3 Компетентність педагогічного партнерства (B3.1); V1 Інклюзивна (V1.1); V2 Здоров'язбережувальна (V2.1); Г1 Прогностична (Г1.1); Г2 Організаційна (Г2.1); Г3 Оцінювально-аналітична (Г3.1) Д1 Здатність до навчання впродовж життя (Д1.1)	
Форма підвищення кваліфікації	Очна, дистанційна	
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

Модуль I

1.1. Побудова індивідуальної освітньої траєкторії розвитку учня на засадах педагогіки партнерства

Організація навчання за індивідуальною траєкторією: сучасні підходи. Основні напрями організації освітнього процесу за індивідуальними освітніми траєкторіями. Використання ідей педагогіки партнерства в процесі побудови індивідуальної освітньої траєкторії учня. Орієнтація на потреби учня, дитиноцентризм – важлива складова формули Нової української школи у побудові індивідуальної освітньої траєкторії учня. Створення соціально-педагогічних

умов для можливості вибору способів, форм і методів особистісного розвитку. Індивідуалізація і диференціація – ефективні інструменти у побудові програми індивідуальної освітньої траєкторії учнів.

Модуль II.

2.1. Ігрові та діяльнісні методи в початковій школі

Можливості застосування LEGO як засобу навчання, пошуку та оволодіння інформацією; значущість гри, переваги використання LEGO та LEGO System в освітньому просторі НУШ; особливості методики ігрової діяльності з LEGO; розвивальні ігри з безмежним світом цеглинок ЛЕГО, 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.

2.2. Гейміфікація в освітньому процесі як інструмент емоційного відновлення ресурсу вчителя

Основи гейміфікації: психологія гри та використання ігрових механік в освітньому процесі. Базові принципи гейміфікації та ключові ігрові механіки. Гейміфікація як інструмент упровадження ігрових методик в освітній процес, який дозволяє вчителю знизити рівень стресу та запобігти професійному вигоранню. Особливості інтеграції ігрових елементів у структуру уроку. Використання цифрових інструментів у процесі гейміфікованого навчання. Перетворення рутинних завдань на захопливі виклики. Практичні інструменти для створення мотивувальних сюжетів, навчальних місій, рівнів і аватарів. Емоційне відновлення, зменшення психологічного напруження та зміцнення ресурсного стану педагога.

2.3. Особливості розроблення стратегії гейміфікованих навчальних занять з використанням можливостей інтерактивних сервісів KAHOOT та WordArt

Гейміфікація як інструмент мотивації навчання молодших школярів. Методичні аспекти використання гейміфікації в освітньому процесі початкової школи. Особливості розроблення стратегії гейміфікованих навчальних занять. Kahoot – інтерактивний сервіс для розроблення навчальних ігор, інтерактивних завдань, вікторин, тестів, опитування. Особливості сервісу Kahoot. Система аналізу результатів. Створення інноваційного освітнього простору з використанням сервісу Kahoot. Гейміфікація на уроках математики з використанням сервісу WordArt. Можливості інтерактивного сервісу для візуалізації термінології з певної теми в наочний спосіб. Швидке запам'ятовування складних концепцій через гру. Активне залучення зорової пам'яті для опанування нового матеріалу. Створення цілісної ігрової атмосфери. Практичні приклади та готові рішення гейміфікованого навчання для щоденного використання в класі.

2.4. Розвиток мотивів свідомого ставлення до навчання з використанням інструментів інтерактивного сервісу LearningApps

Можливості сервісу LearningApps для створення та зберігання інтерактивних вправ. Мотиваційна спрямованість інструментів LearningApps у процесі гейміфікації освітнього процесу в початковій школі. Перетворення рутинних завдань на цікаві інтерактивні вправи. Забезпечення миттєвого зворотного зв'язку про виконання вправ. Мотивація як чинник успішного формування навчально-пізнавальної діяльності та ефективного засвоєння матеріалу через гру.

2.5. Моделювання математичних ігрових 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.

2.6. Забезпечення оптимізації рухової активності молодших школярів у процесі проведення креативних фізкультхвилинок і динамічних перерв

Упровадження ігрових механік у процесі організації фізкультхвилинок та активних перерв. Способи перетворення звичайних вправ на захопливі квести та командні змагання. Використання елементів гейміфікації у процесі «перезавантаження» рухової активності молодших школярів. Готові інструменти для створення сучасного освітнього простору. Розвиток м'яких навичок і мотивації до навчання у процесі гри.

Модуль III.

3.1. Тематична дискусія «Мотиваційний потенціал гейміфікації в освітньому процесі початкової школи»

Питання та завдання для самостійного опрацювання

1. Основи гейміфікації, психологія гри та використання ігрових механік в освітньому процесі.
2. Базові принципи гейміфікації та ключові ігрові механіки в освітньому процесі.
3. Гейміфікація як інструмент мотивації навчання молодших школярів.
4. Методичні аспекти використання гейміфікації в освітньому процесі початкової школи.
5. Особливості розроблення стратегії гейміфікованих навчальних занять.
6. Особливості інтеграції ігрових елементів у структуру уроку.
7. Можливості застосування «Вивчаю – не чекаю» як інструменту для організації гейміфікованого навчання.
8. Практичні інструменти для створення мотивувальних сюжетів, навчальних місій, рівнів і аватарів.
9. Використання цифрових інструментів у процесі гейміфікованого навчання.
10. Практичні приклади та готові рішення гейміфікованого навчання для щоденного використання в класі.

Список використаних джерел

1. Концепція Нової української школи. Book-FINAL-CS6-UPD: ухвалено рішенням Колегії МОН України від 27.10.2016. 40 с. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення 05.01.2026).
2. Державний стандарт початкової освіти: постанова Кабінету Міністрів України 21 лютого 2018 р. № 87 (у редакції постанови Кабінету Міністрів України від 24 липня 2019 р. № 688). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/688-2019-%D0%BF#Text> (дата звернення 05.01.2026).
3. Навчальні програми для 1-4 класів: наказ Міністерства освіти і науки України від 12.08.2022 № 743. URL: <https://mon.gov.ua/npa/pro-zatverdzhennya-tipovih-osvitnih-ta-navchalnih-program-dlya-1-2-ta-3-4-klasiv-zakladiv-zagalnoyi-serednoyi-osviti-ta-viznannya-takimi-sho-vtratili-chinnist-deyakh-nakaziv-ministerstva-osv> (дата звернення 05.01.2026).
4. Про схвалення Концепції розвитку цифрових компетентностей та затвердження плану заходів з її реалізації: розпорядження Кабінету Міністрів України від 03 березня 2021 р. № 167-р. URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-shvalennya-koncepciyi-rozvitku-cifrovih>

[kompetentnostej-ta-zatverdzhennya-planu-zahodiv-z-yiyi-realizaciyi-167-030321](#) (дата звернення 05.01.2026).

5. Антонова, Є. В. (2024). Гейміфікація як засіб мотивації освітнього процесу (дисертація). Запорізький національний університет. Отримано з репозитарія ЗНУ. Доступ: https://eprints.zu.edu.ua/39737/1/Антонов_моно_1_Розділ.pdf
6. Антонова, Є. В. (2024). Гейміфікація як засіб мотивації освітнього процесу (дисертація). Запорізький національний університет. Отримано з репозитарія ЗНУ. Доступ: https://eprints.zu.edu.ua/39737/1/Антонов_моно_1_Розділ.pdf
7. Козак О. М. Гейміфікація в освіті: теорія і практика впровадження // Київ: Освіта України, 2021.
8. Ларіонова Н. Електронні освітні ігрові ресурси в освітньому процесі початкової школи: науково-методичний посібник. Харків : Друкарня Мадрид, 2020. 96 с.
9. Малєєва Т. В. Ігрові технології в початковій школі: методичні рекомендації // Харків: Ранок, 2020.
10. Маркотенко Т. С. Гейміфікація освітнього процесу в початковій школі під час навчання мови / Т. С. Маркотенко // Вісник науки та освіти, 2024. № 5(23). С. 1124-1136.
11. Мельник О. М. Проектування електронних освітніх ігрових ресурсів з математики для учнів початкової школи: методичні рекомендації. Київ : КОМПРИНТ, 2016. 72 с.
12. Шикітка, Г. М., & Лагодич, М. І. Упровадження гейміфікації в освітній процес із математики в початковій школі України. Педагогічна Академія: наукові записки, (11). [URL: https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/article/view/358](https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/article/view/358)