ЗАТВЕРДЖУЮ
Директор ТОВ «Всеосвіта»
Іван ЛИТВИНЕНКО
27.10.2021 р.

Програма підвищення кваліфікації

педагогічних та науково-педагогічних працівників для роботи у закладах освіти
(освітня програма дистанційного курсу)

Програму підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників розроблено відповідно до сучасної державної освітньої політики, Концепції Нової української школи та стратегії реформування освіти в Україні.

1. Найменування: «Ігрові технології на заняттях із географії: від розуміння до застосування».
2. Напрям: розвиток професійних компетентностей (знання навчального предмета, фахових методик, технологій);формування у здобувачів освіти спільних для ключових компетентностей вмінь, визначених частиною першою статті 12 Закону України "Про освіту".
3. Форма підвищення кваліфікації: дистанційна. Онлайн-навчання відбувається на сайті https://vseosvita.ua/.
4. Розробник — ТОВ «Всеосвіта».
Автор(ка) — Горобець Артем Якович, вчитель географії Одрадівського закладу загальної середньої освіти Новотроїцької селищної ради Генічеського району Херсонської області, освітній експерт, тренер із прав людини, гендерної рівності та недискримінації.
5. Цільова аудиторія: вчительки та вчителі географії закладів загальної середньої освіти; викладачки та викладачі географічних дисциплін закладів освіти; керівниці та керівники гуртків географічного напрямку закладів позашкільної освіти; керівниці та керівники наукових секцій МАН відділення «Науки про Землю» закладів позашкільної освіти; консультантки та консультанти центрів професійного розвитку педагогічних працівників/працівниць; батьки.
6. Мета програми: удосконалювати та розвивати професійні компетенції педагогічних працівників і працівниць із застосування ігрових технологій на заняттях із географії; розглянути особливості дидактичних ігор на освітніх заняттях; продемонструвати можливості ігрових технологій у активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів/здобувачок освіти; проаналізувати методичні рекомендації з впровадження ігрових технологій на заняттях із географії; удосконалити вміння підбирати, створювати, адаптувати, трансформувати та комбінувати різноманітний ігровий географічний контент та користуватися географічними е-сервісами.
7. Зміст програми:
Курс розкриває теоретичні основи впровадження ігрових технологій в систему географічної освіти та надає практичні поради їх реалізації на заняттях із географії. Він демонструє педагогічній спільноті особливості дидактичних ігор; ознайомлює з методичними рекомендаціями з організації ігор на заняттях із географії; надає інформацію про різні види класифікацій дидактичних ігор; забезпечує комплектом ігор для застосування на заняттях із географії; висвітлює широкий спектр е-сервісів географічного напрямку; створює умови для організації гейміфікованого освітнього процесу; розвиває вміння підбирати, створювати, адаптувати, трансформувати та комбінувати різноманітний ігровий географічний контент; мотивує впроваджувати ігри в географічну освіту.
Курс практичного спрямування, частина часу якого відведена на закріплення та розвиток сформованих компетенцій. Він надає необхідний навчальний контент та універсальний інструментарій для впровадження ігрових технологій на заняттях із географії.
8. Обсяг (тривалість) навчання: 30 годин/1 кредит Європейської кредитної трансферно-накопичувальної системи (ЄКТС).
9. Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:
загальні: здатність планувати та управляти часом; здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово; здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях; здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології; здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями; здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел; здатність генерувати нові ідеї (креативність); вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми; здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня; здатність працювати в команді; здатність до міжособистісної взаємодії; здатність виявляти ініціативу та підприємливість; цінування та повага різноманітності та мультикультурності;
фахові: уміння впроваджувати ігрові технології у заклади освіти; вміння здійснювати аналітичну роботу; здатність до партнерської взаємодії при проведенні ігор на географічних заняттях; вміння спілкуватися з представниками/представницями закладів освіти, батьками, здобувачами та здобувачками освіти, педагогічною спільнотою; уміння виявляти та вирішувати проблеми, пов'язані з ігровими технологіями; здатність виявляти ініціативу серед учасників та учасниць ігрового освітнього середовища; вміння працювати з різноманітними географічними джерелами інформації; здатність демонструвати повагу до себе та інших, засновану на визнанні гідності та прав; вміння користуватися цифровими технологіями в процесі підбору, адаптації, створенні та проведенні ігор на заняттях із географії.

** Програму укладено згідно з п. 2 ст. 59 ЗУ «Про освіту» та відповідно до п. 10 постанови КМУ від 21 серпня 2019 року № 800 (із змінами і доповненнями, внесеними постановою КМУ від 27 грудня 2019 року № 1133) і Типової освітньої програми організації і проведення підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників відповідно до вимог Концепції «Нова українська школа» (наказ МОН від 15.01.2018 р. № 36)*

ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ
ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ