ЗАТВЕРДЖУЮ
Директор ТОВ «Всеосвіта»
Іван ЛИТВИНЕНКО
06.11.2023 р.

Програма підвищення кваліфікації

педагогічних та науково-педагогічних працівників для роботи у закладах освіти
(за видом освітньої послуги «ВЕБІНАР»)

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: «Гейміфікація навчання: впроваджуємо онлайн і настільні ігри».
2. Вид підвищення кваліфікації: навчання за програмою підвищення кваліфікації (участь у вебінарі).
3. Розробник — ТОВ «Всеосвіта».

Спікер(ка) — Наталія Река, вчителька математики та інформатики, фахівчиня з упровадження елементів гейміфікації на уроках.

4. Мета: розглянути та пояснити сутність гейміфікації в контексті освіти та показати переваги її використання. Детально висвітлити основні стратегії, інструменти, платформи та програмне забезпечення, які можна застосувати для успішного впровадження гейміфікації у навчання. Надати конкретні рекомендації щодо розробки та впровадження гейміфікованих елементів в освітній процес, враховуючи потреби та характеристики конкретної аудиторії та закладу освіти.
5. Напрям: розвиток професійних компетентностей (знання навчального предмета, фахових методик, технологій).
6. Зміст:

1) сутність поняття гейміфікація та переваги реалізації елементів гейміфікації в навчанні;
2) стандартні інструменти, методи та стратегії впровадження гейміфікації в освітній процес;
3) приклади впровадження елементів гейміфікації;
4) практичні поради та корисні ресурси для впровадження елементів гейміфікації у власних навчальних програмах.

7. Обсяг (тривалість) навчання: 2 години /0,06 кредиту Європейської кредитної трансферно-накопичувальної системи (ЄКТС).
8. Форма (форми) навчання: дистанційна.
9. Програмні результати:

1) ознайомлення зі стандартними інструментами, методами та стратегіями впровадження гейміфікації в навчальний процес;
2) розуміння сутності та переваг гейміфікації навчання;
3) готовність застосовувати елементи гейміфікації у власному практикумі;
4) активізація мотивації для впровадження нових підходів у навчанні та готовність експериментувати з гейміфікацією.

10. Цільова аудиторія: педагогічні працівники закладів освіти, освітні адміністратори, студенти педагогічних закладів, розробники освітніх програм та матеріалів, батьки та громадські активісти у сфері освіти.
11. Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:

загальні: здатність до міжособистісної взаємодії, роботи в команді; здатність до прийняття ефективних рішень у професійній діяльності та відповідального ставлення до обов'язків, мотивування людей до досягнення спільної мети; здатність до генерування нових ідей;

фахові: здатність добирати і використовувати сучасні та ефективні методики і технології навчання, виховання і розвитку учнів; здатність упроваджувати технології та методики особистісно зорієнтованого, компетентнісного та інтегрованого навчання, виховання і розвитку учнів; здатність організовувати різні види і форми навчальної та пізнавальної діяльності учнів.

**** 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