

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 впровадження 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. Напрямок:** 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 впроваджувати технології та методики особистісно зорієнтованого, компетентнісного та інтегрованого навчання, виховання і розвитку учнів; здатність організовувати різні види і форми навчальної та пізнавальної діяльності учнів.