

Програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників для роботи у закладах освіти (за видом освітньої послуги «ВЕБНАР»)

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: «Віртуальна майстерня “Мотивування учнів через тандем гейміфікації та ШІ”».

2. Вид підвищення кваліфікації: навчання за програмою підвищення кваліфікації (участь у вебінарі).

3. Розробник — ТОВ «Всеосвіта».

Спікер(ка) — Валерія Кіктева, вчителька інформатики ЗО “ПЗНЗ “МІДГАРД”, авторка практичних кейсів цифровізації, тренерка Minecraft Education, фахівчиня з VR та AR технологій в освіті.

4. Мета: ознайомити працівників освіти із сучасними підходами підвищення мотивації учнів шляхом інтеграції гейміфікаційних елементів і технологій штучного інтелекту в освітній процес. Вебінар спрямований на надання практичних інструментів та стратегій для створення цікавого, персоналізованого і результативного навчального середовища, яке стимулює пізнавальний інтерес і активну участь.

5. Напрямок: використання інформаційно-комунікативних та цифрових технологій в освітньому процесі, включаючи електронне навчання, інформаційну та кібернетичну безпеку; розвиток професійних компетентностей (знання навчального предмета, фахових методик, технологій).

6. Зміст:

1) поняття “гейміфікація” та основи гейміфікації; методи використання ігрових елементів в освітньому процесі;

2) особливості створення віртуального середовища класу за допомогою гейміфікації;

3) практичні поради для втілення тандему гейміфікації та ШІ на уроках;

4) вплив гейміфікації та ШІ на учня та вчителя.

7. Обсяг (тривалість) навчання: 2 години /0,06 кредиту Європейської кредитної трансферно-накопичувальної системи (ЄКТС).

8. Форма (форми) навчання: дистанційна.

9. Програмні результати:

1) засвоєння практичних навичок з використання гейміфікаційних елементів та ШІ в освітньому процесі для підвищення мотивації та залученості учнів;

2) оволодіння інструментами для створення персоналізованих навчальних завдань, які адаптуються до індивідуальних потреб та рівня підготовки учнів;

3) розробка власних методик і стратегій впровадження гейміфікації та технологій ШІ на уроках для стимулювання активного навчання та забезпечення якісного зворотного зв'язку;

4) підвищення впевненості у використанні новітніх технологій у класі, що дозволить зробити навчальний процес більш сучасним, ефективним і цікавим.

10. Цільова аудиторія: педагогічні працівники закладів освіти, здобувачі освіти галузі знань «01 Освіта/Педагогіка», розробники освітніх програм та матеріалів.

11. Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:

загальні: здатність діяти відповідально і свідомо на засадах поваги до прав і свобод людини та громадянина; реалізувати свої права і обов'язки; усвідомлювати цінності громадянського суспільства та необхідність його сталого розвитку; вміння формувати безпечне новітнє освітнє середовище; здатність до розвитку особистісного потенціалу, самореалізації, професійного лідерства та досягнення успіху; здатність до продуктивної професійної діяльності на основі розвиненої педагогічної рефлексії відповідно до провідних ціннісно-світоглядних орієнтацій;

фахові: здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею у професійній діяльності; здатність ефективно використовувати наявні та створювати нові електронні освітні ресурси; здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі; здатність добирати і використовувати сучасні та ефективні методики і технології навчання, виховання і розвитку учнів.