

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: «Навчання дітей з ООП: ігрові технології».

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

3. Розробник — ТОВ «Всеосвіта».

Спікер(ка) — Анна Сидорчук, заступниця директора з НВР, вчителька української мови і літератури Нікопольського ліцею № 6 Нікопольської міської ради, вчителька вищої категорії, вчитель-методист, експерт оцінювання професійних компетентностей вчителів української мови та літератури 2025, членкиня асоціації євроклубів міста Нікополь та ГО «ПРОГРЕСИЛЬНИ», тьютор цифрового безпечного освітнього простору БФ «СТРІТ ЧАЙЛД УКРАЇНА», фахівчиня по роботі з талановитою та обдарованою молоддю.

4. Мета: ознайомити педагогів із ефективними ігровими технологіями для навчання дітей з особливими освітніми потребами, продемонструвати їхній вплив на розвиток пізнавальних, комунікативних і соціальних навичок учнів, а також надати практичні інструменти для використання ігор у навчальному процесі.

5. Напрямок: розвиток професійних компетентностей (знання навчального предмета, фахових методик, технологій); створення безпечного та інклюзивного освітнього середовища, особливості (специфіка) інклюзивного навчання, забезпечення додаткової підтримки в освітньому процесі дітей з особливими освітніми потребами.

6. Зміст:

- 1) поняття «ігрові технології» та їх значення у навчанні дітей з ООП;
- 2) основні види ігрових методів та їхня адаптація для дітей з особливими освітніми потребами;
- 3) вплив ігрових технологій на розвиток когнітивних, комунікативних та соціальних навичок учнів;
- 4) практичні прийоми та інструменти для впровадження ігрових технологій у навчальний процес.

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

8. Форма (форми) навчання: дистанційна.

9. Програмні результати:

- 1) ознайомлення з поняттям «ігрові технології» та їхньою роллю у навчанні дітей з ООП;
- 2) розуміння особливостей ігрових методів та способів їхньої адаптації для дітей з особливими освітніми потребами;
- 3) осмислення значення ігрових технологій для розвитку когнітивних, комунікативних і соціальних навичок учнів;
- 4) формування вміння впроваджувати ігрові методи у навчальний процес для підвищення його ефективності та доступності.

10. Цільова аудиторія: вчителі закладів загальної середньої освіти, вихователі, корекційні педагоги, асистенти вчителів, психологи.

11. Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:

загальні: здатність до міжособистісної взаємодії, роботи в команді, спілкування з представниками інших професійних груп різного рівня; здатність до прийняття ефективних рішень у професійній діяльності та відповідального ставлення до обов'язків, мотивування людей до досягнення спільної мети; здатність усвідомлювати свої професійні можливості та діяти лише в межах рівня професійної підготовленості; вміння виявляти та долати бар'єри у процесі навчання учнів з особливими освітніми потребами; здатність знаходити нові творчі підходи до вирішення професійних завдань в інклюзивному освітньому середовищі; здатність до продуктивної професійної діяльності на основі розвиненої педагогічної рефлексії відповідно до провідних ціннісно-світоглядних орієнтацій;

фахові: здатність створювати умови, які забезпечують функціонування інклюзивного освітнього середовища; уміння використовувати інструменти забезпечення інклюзивного навчання в освітньому процесі; уміння застосовувати принципи і стратегії універсального дизайну в сфері освіти й розумного пристосування; здатність до педагогічної підтримки осіб з особливими освітніми потребами; уміння організовувати навчання, виховання і розвиток здобувачів освіти з урахуванням їхніх потреб, здібностей і навчальних можливостей.