

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:** «Навчання майбутнього вже сьогодні: STEAM, гейміфікація, AI».
- 2. Вид підвищення кваліфікації:** навчання за програмою підвищення кваліфікації (участь у вебінарі).
- 3. Розробник — ТОВ «Всеосвіта».**

Спікер(ка) — Артем Гордєєв, кандидат технічних наук, вчитель інформатики та робототехніки в школах CrystalSchool, FreedomSchool, Optima, розробник навчальних програм та освітніх курсів, освітній блогер, учасник проекту Всеукраїнська школа онлайн.

4. Мета: ознайомлення педагогів із сучасними підходами до навчання, зокрема STEAM, гейміфікацією та використанням штучного інтелекту, а також формування практичних навичок їх впровадження в освітній процес; учасники дізнаються, як зробити уроки більш інтерактивними, мотивуючими та ефективними відповідно до вимог Нової української школи.

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

6. Зміст:

- 1) виклики сучасної освіти та необхідність впровадження STEAM, гейміфікації й ШІ;
- 2) практичні приклади використання STEAM-підходу, гейміфікації та ШІ в освітньому процесі;
- 3) особливості інтеграції інноваційних технологій у навчання для підвищення мотивації та залучення учнів;
- 4) практичні поради щодо впровадження сучасних освітніх інструментів у власну педагогічну діяльність.

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 з сучасними підходами STEAM, гейміфікації та використання ШІ в освіті;
- 2) розуміння способів інтеграції інноваційних технологій у власну педагогічну практику;
- 3) формування вміння впроваджувати сучасні освітні інструменти для підвищення мотивації учнів;
- 4) готовність застосовувати отримані знання відповідно до вимог Нової української школи.

10. Цільова аудиторія: педагогічні працівники різних категорій.

11. Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:

загальні: здатність діяти відповідально і свідомо на засадах поваги до прав і свобод людини та громадянина; здатність знаходити інноваційні підходи до вирішення професійних завдань в сучасному освітньому середовищі; здатність самостійно навчатися та розвивати особистісний потенціал; знання і розуміння сучасних тенденцій розвитку освітнього процесу;

фахові: здатність добирати і використовувати сучасні й ефективні методики і технології навчання, виховання й розвитку здобувачів освіти; уміння використовувати цифрові пристрої, їхнє базове програмне забезпечення; уміння працювати з операційними системами, онлайн-сервісами; уміння уникати небезпек в інформаційному просторі; забезпечувати захист і збереження персональних даних; здатність ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) ресурси.