ЗАТВЕРДЖУЮ
Директор ТОВ «Всеосвіта»
_____ Іван ЛИТВИНЕНКО
22.05.2025 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: «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 проєкту 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. Напрям: 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.

** 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