

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:** «Гейміфікація як освітній тренд: гра через інтерактивні тести від Всеосвіти».
- 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: надати вчителям знання та практичні навички впровадження гейміфікації у створенні інтерактивних тестів на платформі Всеосвіта; ознайомити учасників із сучасними ігровими методиками, що підвищують мотивацію та залученість учнів до навчання; продемонструвати інструменти платформи для розробки ігрових тестів, їхнього проведення та аналізу результатів; мотивувати педагогів використовувати гейміфікацію для формування позитивного ставлення до навчання й розвитку ключових компетентностей школярів.

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) поняття гейміфікації та її значення в сучасній освіті;
- 2) особливості створення ігрових тестів на платформі Всеосвіта;
- 3) інструменти та методи впровадження гейміфікації у тестуванні;
- 4) практичні поради для ефективного використання ігрових елементів у навчальному процесі.

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 основними принципами та перевагами гейміфікації в освіті;
- 2) розуміння способів створення ігрових тестів на платформі Всеосвіта;
- 3) формування вміння впроваджувати ігрові елементи у власні навчальні матеріали;
- 4) здатність застосовувати гейміфіковані тести для підвищення мотивації та активності учнів.

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 самостійно навчатися та розвивати особистісний потенціал; здатність знаходити інноваційні підходи до вирішення професійних завдань в сучасному освітньому середовищі; знання і розуміння сучасних тенденцій розвитку освітнього процесу;

фахові: здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею в професійній діяльності; здатність ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) ресурси; здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі; уміння модифікувати, редагувати, комбінувати наявні електронні (цифрові) освітні ресурси; створювати (за потреби) особисто або спільно з іншими особами нові електронні (цифрові) освітні ресурси; упорядковувати ресурси й надавати до них доступ учасникам освітнього процесу.