ЗАТВЕРДЖУЮ
Директор ТОВ «Всеосвіта»
_____ Іван ЛИТВИНЕНКО
27.10.2025 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:** «Ґейміфікація 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 проєкту Всеукраїнська школа онлайн.

**4. Мета:** надати вчителям знання та практичні навички впровадження ґейміфікації 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 ґейміфікацію для формування позитивного ставлення до навчання й розвитку ключових компетентностей школярів.
**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) поняття ґейміфікації та її значення в сучасній освіті;
2) особливості створення ігрових тестів на платформі Всеосвіта;
3) інструменти та методи впровадження ґейміфікації 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 ґейміфікації в освіті;
2) розуміння способів створення ігрових тестів на платформі Всеосвіта;
3) формування вміння впроваджувати ігрові елементи у власні навчальні матеріали;
4) здатність застосовувати ґейміфіковані 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.

** Програму укладено 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)*

ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ
ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ