

ЗАТВЕРДЖЕНО

вченою радою університету

протокол № 4 від 23 листопада 2021 р.

введене в дію наказом ректора

№ 287-р від 23.11.2021 р.



Б.Б. Буяк

Освітня програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників

«Гейміфікація в освітньому процесі»

- 1. Найменування:** Гейміфікація в освітньому процесі.
- 2. Вид підвищення кваліфікації:** навчання за програмою підвищення кваліфікації.
- 3. Розробник:** Лісова Наталія Олегівна
- 4. Мета:** підвищення кваліфікації через засвоєння знань та набуття педагогічних умінь реалізації інноваційних підходів у навчально-виховному процесі сучасної школи; розвиток інноваційної діяльності для максимальної залученості учнів та мотивації їх до навчання.
- 5. Напрямок:** сучасні інноваційні підходи в освітньому процесі (інноваційність)
- 6. Цільова аудиторія:** педагогічні працівники закладів освіти (I-II, III-IV рівнів акредитації) різних типів і форм власності.
- 7. Обсяг (тривалість навчання):** 30 годин (1 кредит ЄКТС).
- 8. Форма навчання:** очна, заочна, змішана, дистанційна.
- 9. Зміст.** Зміст типової освітньої програми враховує особливості професійної діяльності сучасного педагогічного працівника при викладанні різних компонентів освітніх програм закладів вищої освіти, особливо в умовах запровадження змішаного навчання і визначається: вимогами суспільства знань щодо забезпечення закладів освіти висококваліфікованими фахівцями; основними напрямами державної політики у галузі освіти; Національною рамкою кваліфікації, освітніми стандартами, вимогами до компетентностей педагогічних працівників та запитамі замовників освітніх послуг.
Зміст програми має практичну спрямованість і охоплює теоретичну, практичну (практико зорієнтовану) і ресурсну (методичну) складові підвищення кваліфікації педагогічних працівників.

№ п/п	Тема	Кількість годин			
		Лекції	Практ./лаб.	Самост. робота	Усього
1	Тема 1. Гейміфікація та ігрове навчання <i>Розвиток</i> інноваційної діяльності <i>Розуміння</i> сутності понять «гейміфікація» та «ігрове навчання», відмінностей між даними поняттями, необхідності їх застосування в освітньому процесі <i>Вміння</i> мотивувати учнів до навчання	2		4	6
2	Тема 2. Особливості створення навчальних ресурсів на платформі Wordwall <i>Розвиток</i> креативних та технічних навичок <i>Розуміння</i> принципів роботи на платформі Wordwall <i>Вміння</i> створення власних ігрових вправ		4	8	12
3	Тема 3. Специфіка роботи на платформі Kahoot! <i>Розвиток</i> креативних та технічних навичок <i>Розуміння</i> принципів роботи на платформі Kahoot! <i>Вміння</i> використовувати платформу Kahoot! у власній педагогічній практиці		2	4	6
	Тема 4. EDpuzzle – платформа для створення навчальних матеріалів на основі відео <i>Розвиток</i> креативних та технічних навичок <i>Розуміння</i> принципів роботи на платформі EDpuzzle <i>Вміння</i> використовувати платформу EDpuzzle у власній педагогічній практиці		2	4	6
	Усього:	2	8	20	30

Програма передбачає наступні види роботи:

- онлайн-лекції та майстер-класи (участь через платформу Zoom);
- дискусії та опитування (участь через платформу Zoom);
- виконання завдань для самостійної роботи (платформи Wordwall, Kahoot! EDpuzzle).

Самостійна робота включатиме такі види діяльності:

- опрацювання додаткового матеріалу та переліку ресурсів ;
- виконання практичних завдань з використанням нових знань і умінь з адаптацією до свого предмету.

10. Програмні результати:

- знання й розуміння сучасних високоефективних ігрових підходів для залучення та мотивації учнів;
- використання ігрових технологій в класі та поза ним, для покращення навчання учнів і розвитку власної та цифрової грамотності учнів;
- знання і розуміння алгоритмів роботи із сучасними ігровими платформами
- розвиток soft skills.

11. Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться /набуватимуться

загальні: навички використання інноваційних технологій; здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу; відкритість до інновацій; готовність продукувати нові ідеї (креативність) та спонукати до цього інших осіб.

фахові: здатність до особистісного та професійного самовдосконалення, навчання та саморозвитку; здатність до інноваційної діяльності; вміння застосовувати набуті знання у фаховій діяльності; здатність шукати, аналізувати наукову інформацію, планувати і виконувати наукові та прикладні дослідження та презентувати результати в умовах конкуренції на ринку освітніх послуг; здатність організовувати ефективну роботу з учнями та максимальну їх залученість у режимі оф-лайн та он-лайн.

12.

Вартість

http://tnpu.edu.ua/faculty/cpo/docs/kalkuljatsija_TSPO.pdf

13. Документ про результати навчання

Видається сертифікат, відповідно до Постанови Кабінету Міністрів України від 21.08.2019 № 800 «Деякі питання підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників» та наказом Міністерства освіти і науки України від 30.10 2020р. № 1341 «Про затвердження Методичних рекомендацій для професійного розвитку науково-педагогічних працівників» і оприлюднюється в реєстрі виданих сертифікатів.