

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ  
«ОДЕСЬКА АКАДЕМІЯ НЕПЕРЕРВНОЇ ОСВІТИ ОДЕСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ»**

**НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА  
КУРСІВ ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ  
«СТРАТЕГІЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НАВЧАННЯ: МАРШРУТИЗАЦІЯ УРОКУ»  
на 2024 рік**

**Затверджено:**

рішення Вченої ради КЗВО  
«Одеська академія неперервної освіти  
Одеської обласної ради»  
від 21.12.2023 р., протокол № 7

**Введено в дію:**

наказ КЗВО «Одеська академія  
неперервної освіти  
Одеської обласної ради»  
від 22.12.2023 р. № 01-2/4220 ОД

## I. ПРОФІЛЬ ПРОГРАМИ КУРСІВ ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ

<b>Найменування програми</b>	Програма курсів підвищення кваліфікації «Стратегії гейміфікації навчання: маршрутизація уроку»
<b>Напрямок програми</b>	Підвищення кваліфікації фахівців за спеціальністю: 014. Середня освіта
<b>Цільова аудиторія</b>	Вчителі трудового навчання, технологій закладів освіти всіх типів і форм власності
<b>Обсяг програми в год/ тривалість навчання</b>	30 год. /3 дні 30год./ 6 днів
<b>Вид підвищення кваліфікації</b>	Навчання за програмою курсів підвищення кваліфікації
<b>Форма підвищення кваліфікації</b>	очна форма підвищення кваліфікації в режимі on-line, без відриву від виробництва в режимі on-line
<b>Розробник(и)/ укладачі програми</b>	<i>Нікітенко Регіна Іванівна</i> , старший викладач кафедри кафедри методики викладання і змісту освіти
<b>Місце реалізації програми</b>	КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради», м. Одеса, пл. Михайлівська, 17
<b>Вартість/ безоплатність надання освітньої послуги</b>	Освітні послуги для слухачів курсів надаються безоплатно (виняток: педагоги приватних закладів, педагоги закладів освіти інших областей, викладачі ВНЗ I-II рівня акредитації, які не підпорядковуються МОН або мають подвійне підпорядкування)
<b>Строки реалізації програми</b>	2024 рік
<b>Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації</b>	Сертифікат про підвищення кваліфікації

## II. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

**Актуальність програми** визначається потребою підвищення рівня сформованості проєктувальної/інформаційно-цифрової компетентності вчителів технологічної освітньої галузі.

В програмі робиться акцент на концептуальні, методичні і практичні питання професійної діяльності педагогічних працівників з опанування технології гейміфікації як технології, що надає новий імпульс розвитку освіти в контексті компетентнісноспрямованого освітнього процесу.

**Нормативна база** визначення змісту навчальної програми підвищення кваліфікації педагогів включає: Закон України «Про освіту», Закон України «Про повну загальну середню освіту» (2020 р.), Професійний стандарт за професією «Вчитель закладу загальної середньої освіти» (2020 р.), Державний стандарт базової середньої освіти (2020 р.) (технологічна освітня галузь).

**Метою навчальної програми** є розвиток професійної компетентності вчителів технологічної освітньої галузі щодо використання в освітньому процесі гейміфікованої стратегії навчання, проєктування гейміфікованого простору, розробки проєктів з елементами гейміфікації в онлайн / офлайн просторі для забезпечення інноваційної освітньої діяльності.

### **Завдання навчальної програми**

- формувати готовність вчителів технологічної освітньої галузі до застосування технології гейміфікації щодо подолання освітніх втрат і розривів / надолуження недоотриманого або втраченого в умовах соціокультурних викликів;
- стимулювати практику застосування категорій гейміфікованої системи в онлайн / офлайн просторі;
- сприяти розвитку гейміфікованої стратегії для забезпечення інноваційної освітньої діяльності;
- удосконалювати навички використовувати інструменти проєктування гейміфікованого уроку;
- поглибити навички здійснювати вибір гейміфікованих навчальних платформ /цифрових інструментів для створення відповідного інтерактивного навчального середовища;
- поглибити розуміння проєктувальної/ інформаційно-цифрової компетентності педагога задля побудови його індивідуальної траєкторії розвитку.

**Профілі базових компетентностей** укладені з урахуванням загальних (громадянська, соціальна) та професійних компетентностей вчителя:

- громадянської (ЗК.01.), через здатність діяти відповідально і свідомо на засадах поваги до прав і свобод людини та громадянина; реалізувати свої права і обов'язки; усвідомлювати цінності громадянського суспільства та необхідність його сталого розвитку.

- соціальної (ЗК.02.), через здатність конструктивно та безпечно взаємодіяти з учасниками освітнього процесу; здатність усвідомлювати та поцінювати взаємозалежність людей і систем у глобальному світі; здатність формувати ціннісні ставлення учнів;

- предметно-методичної (А2.) – здатність моделювати зміст навчання відповідно до обов'язкових результатів навчання учнів з застосування технології гейміфікації щодо надолуження освітніх втрат і розривів в умовах сучасних викликів, здатність формулювати та розвивати в учнів ключові компетентності та наскрізні уміння, спільні для всіх компетентностей, здатність добирати і використовувати сучасні та ефективні методики і технології навчання, здатність здійснювати оцінювання та результатів навчання учнів на основі компетентнісного підходу;

- інформаційно-цифрової (А3.) – здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, отримувати інформацію та використовувати її на уроках трудового навчання та технологій; розуміння проєктувальної/ інформаційно-цифрової компетентності;

- здоров'язбережувальної (В2.) – здатність організувати безпечне освітнє середовище;

- прогностичної (Г1.), через здатність прогнозувати наслідки освітнього процесу; учитель технологій має вміти використовувати інструменти проєктування гейміфікованого уроку;

- організаційної (Г2.) – здатність організувати процес навчання, виховання і розвитку учнів, здатність організувати різні види і форми навчальної та пізнавальної діяльності учнів;

- інноваційної (Д1.) – використовувати інновації у професійній діяльності, генерувати нові ідеї й ініціативи та застосувати технології гейміфікації;

- здатність до навчання впродовж життя (Д2.) – визначати умови та ресурси професійного розвитку впродовж життя, взаємодіяти з іншими педагогічними працівниками на засадах партнерства та підтримки;

- рефлексивної (Д3.) – здатність здійснювати моніторинг власної педагогічної діяльності і визначати індивідуальні професійні потреби.

**Очікувані результати навчання охоплюють:**

### **Знання і розуміння**

- сутності гейміфікованої стратегії навчання;
- категорій гейміфікованої системи: динаміка/механіка/ компоненти;
- основних навчальних ресурсів та інструментів для організації гейміфікованого навчання;
- особливостей проєктування гейміфікованого простору.

### **Розвинені вміння**

- визначати доцільність застосування технології гейміфікації в реалізації конвергентного підходу на уроках технологічної освітньої галузі;
- використовувати елементи гейміфікованого навчання: колаборація/адаптивність/ мультимодальність;
- використовувати інструменти проєктування гейміфікованого уроку в онлайн / офлайн просторі;
- створювати безпекові умови навчання;
- здійснювати вибір гейміфікованих навчальних платформ /цифрових інструментів для створення відповідного інтерактивного навчального середовища.

#### **Диспозиції (цінності, ставлення)**

- дитиноцентризм, цінність особистості учня;
- позитивне ставлення до партнерської взаємодії;
- готовність до розширення методичного інструментарію при виборі гейміфікованих навчальних платформ /цифрових інструментів;
- розвитку медіакультури педагога;
- особистісного та професійного зростання педагога;
- рефлексія власної проєктувальної/ інформаційно-цифрової компетентності.

**Структура навчальної програми курсів:** навчально-тематичний план курсів підвищення кваліфікації складається з шести модулів: «Екологія інфомедійного освітнього простору: політика та практика», «Стандарти освіти через опції освітніх траєкторій». «STEM/STEAM-освіта: проєктно-орієнтоване навчання», «Використання STEM/STEAM-технології в освітньому процесі», «Планування та розробка STEM/STEAM-проєктів», «Оцінювання проєктно-технологічної діяльності»

**Форми/методи навчання:** лекції, практичні заняття.

**III. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН  
КУРСІВ ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ  
«СТРАТЕГІЇ ГЕЙМІФІКАЦІЇ НАВЧАННЯ: МАРШРУТИЗАЦІЯ УРОКУ»  
(очна форма навчання в режимі on-line,  
без відриву від виробництва в режимі online – 30 годин)**

Назви модулів	Зміст	Всього годин	Лекції	Практичне заняття
Модуль 1	<b>1. Екологія інфомедійного освітнього простору: політика та практика</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
	1.1. Культура споживання та створення освітнього медіапродукту	2	1	1
	1.2. Інтеграція інфомедійної грамотності у професійну діяльність педагога	3	1	2
Модуль 2	<b>2. Стандарти освіти через опції освітніх траєкторій</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
	2.1. Професійний стандарт вчителя/керівника: особистісний та професійний виміри	2	1	1
	2.2. Державні стандарти загальної середньої освіти: цінність, системність, цілісність -	3	1	2
Модуль 3	<b>3.Цифровий освітній екопростір</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
	3.1. Інтегративний цифровий екопростір	2	1	1
	3.2. Інтеграція мережевої взаємодії	3	1	2
Модуль 4	<b>4. Гейміфікована стратегія навчання</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
	4.1. Категорії гейміфікованої системи: динаміка/механіка/ компоненти	2	1	1
	4.2. Елементи гейміфікованого навчання: колаборація/ адаптивність/ мультимодальність	3	1	2
Модуль 5	<b>5. Гейміфікований простір: персоніфікація руху</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
	5.1. Маршрутизація уроку в офлайн/онлайн просторі	2	1	1
	5.2. Розробки проєктів з елементами гейміфікації	3	1	2
Модуль 6	<b>6. Гейміфікований простір: інтеграція цифрового інструментарію</b>	<b>5</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
	6.1. Гейміфіковані платформи та системи управління (LMS)	2	1	1
	6.2. AR / VR-середовища для імерсивного навчання	3	1	2
<b>Разом годин за планом:</b>		<b>30</b>	<b>12</b>	<b>18</b>