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

НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА
КУРСІВ ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ
«СТРАТЕГІЇ ЗМІШАНОГО/ГЕЙМІФІКОВАНОГО НАВЧАННЯ: МАРШРУТИЗАЦІЯ УРОКУ»

на 2024 рік

Затверджено:	**Введено в дію:**
рішення Вченої ради КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради» від 21.12.2023 р., протокол № 7	наказ КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради» від 22.12.2023 р. № 01-2/4220 ОД

Одеса 2023

І. ПРОФІЛЬ ПРОГРАМИ КУРСІВ ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ

Найменування програми	Програма курсів підвищення кваліфікації **«Стратегії змішаного / гейміфікованого навчання: маршрутизація уроку»**
Напрям програми	Підвищення кваліфікації фахівців за спеціальністю: 014. Середня освіта
Цільова аудиторія	Учителі мистецьких дисциплін закладів освіти різних типів та форм власності
Обсяг програми в год/ тривалість навчання	30 год /3 дні
Вид підвищення кваліфікації	Навчання за програмою курсів підвищення кваліфікації
Форма підвищення кваліфікації	очна форма підвищення кваліфікації в режимі on-line
Розробник(и)/ укладачі програми	*Дерябіна Світлана Василівна*, старший викладач кафедри методики викладання і змісту освіти
Місце реалізації програми	КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради», м. Одеса, пл. Михайлівська, 17
Вартість/ безоплатність надання освітньої послуги	Освітні послуги для слухачів курсів надаються безоплатно (виняток: педагоги приватних закладів, педагоги закладів освіти інших областей, викладачі ВНЗ І-ІІ рівня акредитації, які не підпорядковуються МОН або мають подвійне підпорядкування)
Строки реалізації програми	2024 рік
Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації	Свідоцтво про підвищення кваліфікації

ІІ. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми визначається потребою підготовки учителів мистецьких дисциплін до опанування новітніми практиками, технологіями, методиками, формами професійної діяльності з реалізації змішаної/гейміфікованої стратегії навчання мистецтву в умовах онлайн/офлайн простору.

Метою навчальної програми є розвиток професійної компетентності учителів мистецьких дисциплін щодо застосування методико-педагогічного інструментарію реалізації змішаної/гейміфікованої стратегії навчання мистецтву з урахуванням потреб і можливостей учасників освітнього процесу.

Нормативна база визначення змісту навчальної програми підвищення кваліфікації педагогів включає Закон України «Про повну загальну середню освіту» (2020 р.), Професійний стандарт за професією «Вчитель закладу загальної середньої освіти» (2020 р.), Державний стандарт початкової освіти (2018 р.), Державний стандарт базової середньої освіти (2020 р.) (мистецька освітня галузь).

Завдання навчальної програми:

- розвиток професійно-педагогічної компетентності педагогів щодо реалізації змішаної/гейміфікованої стратегії навчання мистецтва;
- поглиблення розуміння сутності інтегративно-цифрової стратегії навчання;
- розвиток здатності до проєктування інтегративно-цифрового екопростору;
- здійснення маршрутизації уроку в онлайн/офлайн-просторі гейміфікованої/ змішаної стратегії навчання.
- здійснення педагогічної/цифрової рефлексії щодо трансформації/діджиталізації методичного інструментарію в мистецько-освітньому просторі.

Профілі базових компетентностей учителів враховують загальні та професійні компетентності учителів мистецьких дисциплін:

культурна (ЗК.03) – здатність до творчого самовираження;

предметно-методична (А2) – здатність формулювати та розвивати в учнів ключові компетентності та наскрізні уміння, спільні для всіх компетентностей (А2.2), здатність добирати і використовувати сучасні та ефективні методики і технології навчання (А2.4.);

інформаційно-цифрова (А3) – здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею у професійній діяльності, здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі;

інноваційна (Д1) – здатність застосовувати наукові методи пізнання в освітньому процесі, використовувати інновації у професійній діяльності, застосовувати різноманітні підходи до розв’язання проблем педагогічної діяльності;

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

Очікувані результати навчання охоплюють:

Знання і розуміння:

- сутності змішаної/гейміфікованої стратегії навчання як інструмента для створення навчального контенту;
- стратегій і способів застосування моделей змішаного/гейміфікованого навчання;
- складової інтегративно-цифрової стратегії навчання;
- стратегій і способів застосування ефективних цифрових ресурсів/ технологій, адаптації цифрового інструментарію у освітньому екопросторі;
- особливостей мережевої взаємодії в цифровому екопросторі;
- маршрутизації уроку в онлайн/офлайн-просторі гейміфікованої/ змішаної стратегії навчання в мистецько-освітньому просторі.

Розвинені вміння:

- орієнтуватися в інформаційному просторі, ефективно добирати цифрові сервіси для впровадження змішаної/гейміфіковані стратегії навчання;
- використовувати сучасні системи управління (LMS);
- створювати матрицю стратегії оцінювання офлайн/онлайн за допомогою цифрових сервісів;
- створювати контент-орієнтований цифровий продукт на уроках мистецтва;
- маршрутизація уроку в онлайн/офлайн-просторі гейміфікованої/ змішаної стратегії навчання.

Диспозиції (цінності, ставлення)

- дитиноцентризм, цінність особистості;
- готовність до розширення методичного інструментарію;
- рефлексія власної професійної діяльності;
- поціновування компетентнісного потенціалу сучасних педагогічних технологій навчання.

Структура навчальної програми курсів:

Навчально-тематичний план курсів підвищення кваліфікації складається з шести модулів: «Аксіо-, акмео- акценти освітнього простору», «Музейна педагогіка - технологія у сфері особистісного виховання», «Цифровий освітній екопростір», «Змішана стратегія навчання», «Гейміфікована стратегія навчання», «Інтеграція технологій навчання»

Форми/методи навчання: лекції, практичні заняття, тренінгові вправи, робота в групах.

III. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН КУРСІВ ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ «СТРАТЕГІЇ ЗМІШАНОГО/ГЕЙМІФІКОВАНОГО НАВЧАННЯ: МАРШРУТИЗАЦІЯ УРОКУ»

(очна форма навчання в режимі on-line – 30 годин)

Назви модулів	Зміст	Всього годин	Лекції	Практичне заняття
Модуль 1	**1.Аксіо-, акмео- акценти освітнього простору**	**5**	**2**	**3**
	1.1.Цінності освіти: соціокультурний вимір	**2**	1	1
	1.2. Цінності освіти в граничних ситуаціях суспільства	**3**	1	2
Модуль 2	**2. Музейна педагогіка - технологія у сфері особистісного виховання**	**5**	**2**	**3**
	2.1. Концептуальні засади соціальної ролі музеїв в умовах культуро-історичних зламів	**2**	1	1
	2.2. Виховання особистості засобами інтерактивних музеїв	**3**	1	2
Модуль 3	**3. Цифровий освітній екопростір**	**5**	**2**	**3**
	3.1. Інтегративний цифровий екопростір	**2**	1	1
	3.2. Інтеграція мережевої взаємодії	**3**	1	2
Модуль 4	**4. Змішана стратегія навчання**	**5**	**2**	**3**
	4.1. Моделі змішаного навчання	**2**	1	1
	4.2. Маршрутизація уроку в онлайн/офлайн-просторі	**3**	1	2
Модуль 5	**5. 5. Гейміфікована стратегія навчання**	**5**	**2**	**3**
	5.1. Категорії гейміфікованої системи: динаміка/механіка/компоненти	**2**	1	1
	5.2. Маршрутизація уроку в онлайн/офлайн-просторі	**3**	1	2
Модуль 6	**6. Інтеграція технологій навчання**	**5**	**2**	**3**
	6.1. Контент-орієнтований цифровий продукт: інструменти створення	**2**	1	1
	6.2. Змішане/гейміфіковане навчання: системи управління (LMS)	**3**	1	2
	Разом годин за планом:	**30**	**12**	**18**