

Комунальний заклад Львівської обласної ради
«Львівський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти»
Кафедра суспільствознавчої освіти

**ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ
ПРАЦІВНИКІВ (ТЕМАТИЧНИЙ СПЕЦКУРС)**

«Гейміфікація навчального процесу в школі»

Програма підвищення кваліфікації розглянута і рекомендована
до затвердження на засіданні кафедри суспільствознавчої освіти

(Протокол № 11 від 14.10.2022 р.)

В.о.завідувача кафедри

Галина СОХАНЬ

Програма підвищення кваліфікації затверджена науково-методичною радою

(Протокол № 8 від 27.10.2022 р.)

Голова науково-методичної ради

Павло ХОБЗЕЙ

I. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ

Найменування: Програма підвищення кваліфікації педагогічних працівників (тематичний спецкурс) «Гейміфікація навчального процесу в школі»

Розробник: доцент кафедри суспільствознавчої освіти, к. і. н. І. З. Танчин, проф. кафедри суспільствознавчої освіти, д.пед.н. К. О. Баханов.

Мета: науково-методичний супровід професійного розвитку вчителів у їх підготовці до впровадження Державних стандартів базової середньої освіти; професійний саморозвиток педагогів.

Вид: навчання за програмою підвищення кваліфікації.

Напрямок: розвиток професійних компетентностей (знання фахових методик, технологій та їх методичного супроводу), зокрема розвиток предметно-методичної компетентності.

Обсяг: 8 годин.

Форма (форми) підвищення кваліфікації: інституційна (очно-дистанційна, дистанційна).

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:

- *предметно-методична компетентність* – здатність добирати і використовувати сучасні ефективні ігрові технології навчання для впровадження Державних стандартів базової середньої освіти;
- *професійно-педагогічна компетентність* – обізнаність із сучасними ресурсними матеріалами з методики викладання, вміння конструювати сучасне освітнє середовище.

Місце (місця) надання освітньої послуги: Комунальний заклад Львівської обласної ради «Львівський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти», заклади освіти Львівської області

Очікувані результати навчання:

Слухачі після навчання на цьому курсі зможуть:

- добирати доцільні ігрові технології навчання, організувати діяльність учнів на основі використання прийомів гейміфікації та оцінювати їх ефективність;
- використовувати актуальний педагогічний досвід гейміфікації процесу навчання в школі для впровадження Державних стандартів базової середньої освіти.

II. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Інтеграційно-мотиваційне заняття. Реєстрація учасників. Вхідне опитування. Ознайомлення з програмою навчання. Формування очікувань учасників. Робота з Google-формами (вхідне анкетування)(практичне заняття, 1 година).

Тема 1. Гейміфікація як засіб активізації процесу навчання (лекція - 1 година, практичне заняття 1 година).

План лекційного заняття

- 1.1. Сутність гейміфікації та види дидактичних ігор.
- 1.2. Можливості гейміфікації для реалізації Державних стандартів базової середньої освіти.

План практичного заняття

- 1.3. Гейміфікація в сучасній шкільній практиці.
- 1.4. Проблеми організації ігрової діяльності учнів.

Тема 2. Гейміфікація як засіб розвитку творчого мислення учнів (лекція – 1 година, практичне заняття - 1 година).

План лекційного заняття

- 2.1. Театралізовані та рольові ігри у навчальному процесі.

План практичного заняття

- 2.2. Ігрові прийоми та нестандартні форми навчальних занять .

Тема 3. Гейміфікація як засіб формування командних та лідерських якостей особистості учня (практичне, 1 година, круглий стіл, 1 година).

План практичного заняття

- 3.3.1. Ігри-змагання (турніри, квести, вікторини тощо) та ігри-подорожі.

План круглого столу

- 3.3.2. Особливості використання прийомів гейміфікації на навчальних заняттях

Підсумкове заняття

Рефлексія. Презентація власного досвіду з організації ігрової діяльності учнів. Вихідне діагностування (практичне заняття, 1 година)

Контроль за набуттям слухачами визначених компетентностей здійснюється послідовно й систематично: під час практичних занять – у вигляді фронтального опитування, виконання індивідуальних завдань; на лекціях – експрес-контроль, що передбачає постановку конкретних питань з теми.

Оцінювання розглядається як засіб одержання зворотної інформації про результативність підвищення кваліфікації та внесення коректив у методику роботи зі слухачами курсів.

III. РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗА ВИДАМИ ДІЯЛЬНОСТІ

| Назви тем | Кількість годин | | | |
|--|-----------------|----------|-----------|----------|
| | Усього | Лекції | Практичні | Тренінги |
| Інтеграційно-мотиваційне заняття Реєстрація учасників. Ознайомлення з програмою навчання. Формування очікувань | 1 | | 1 | |
| Тема 1. Гейміфікація як засіб активізації процесу навчання | 2 | 1 | 1 | |
| Тема 2. Гейміфікація як засіб розвитку творчого мислення учнів | 2 | 1 | 1 | |
| Тема 3. Гейміфікація як засіб формування командних та лідерських якостей особистості учня | 2 | 1 | 1 | |
| Підсумкове заняття. Рефлексія. Презентація власного досвіду. Вихідне діагностування. | 1 | | 1 | |
| Всього годин: | 8 | 3 | 5 | |