

## ПРОГРАМА ТРЕНІНГУ

### «Використання електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі» (30 годин)

Програму розроблено на основі навчальної програми «Використання електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі» (Автори: Биков В.Ю., директор Інституту інформаційних технологій та засобів навчання НАПНУ, професор, академік НАПН України, доктор технічних наук; Даниліна Т.В., методист ТОВ «Видавництво «Розумники»), яка схвалена до використання комісією з післядипломної педагогічної освіти Науково-методичної ради з питань освіти МОН України (№22.1/12-Г-1125 від 09.12.2019)

**Укладач програми:** Даниліна Тетяна Володимирівна, викладач (методи навчання).

**Цільова аудиторія** – учителі початкових класів, методисти початкової освіти, керівні кадри.

**Мета тренінгу** – підвищення кваліфікації педагогічних працівників, формування в учасників уявлення про способи реалізації освітніх завдань початкової ланки засобами електронних освітніх ігрових ресурсів, удосконалення учасниками тренінгу професійних навичок та умінь, опанування нових технологій у професійній сфері, формування сучасних підходів до професійної діяльності, опанування та впровадження в освітній процес новітніх досягнень, перспективного педагогічного досвіду, використання сучасних технічних засобів навчання.

**Обсяг програми:** 30 годин.

**Напрями програми:** розвиток професійних компетентностей; формування у здобувачів освіти спільних для ключових компетентностей умінь, визначених частиною першою статті 12 Закону України «Про освіту»; використання інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій в освітньому процесі; вироблення мовленнєвої, цифрової, комунікаційної, інклюзивної, емоційно-етичної компетентностей.

#### **Професійні компетентності, які розвиваються.**

*Загальнокультурні компетенції:* вміння працювати в колективі і застосовувати навички ефективної організації праці та командної роботи, здатність самостійно здобувати і використовувати в практичній діяльності знання і вміння, в тому числі в нових областях, здатність ставити і вирішувати завдання, шукати ефективні шляхи розв'язання поставлених проблем, здатність аналізувати та робити висновки, генерувати нові ідеї, здатність формулювати свою точку зору, володіти навичками ведення дискусії, розуміння сутності та специфіки модернізації освітнього процесу в світлі вимог реформи освіти.

*Загальнопрофесійні компетенції:* знання психолого-педагогічних основ освітньої діяльності, знання методологічної основи системно-діяльнісного та

особистісно-зорієнтованого підходів в освіті, розуміння ролі ігрових технологій для розвитку мислення та пізнавальної активності учнів початкової школи.

*Фахові компетенції:* здатність самостійно освоювати нові форми та методи роботи.

*Інструментальні компетенції:* використання інформаційно-комунікаційних технологій, цифрових освітніх ресурсів у навчальному процесі, використання диференційованого та індивідуального підходу до всіх учасників освітнього процесу, застосування інноваційних технологій у професійній діяльності.

### **Форми і методи організації та проведення тренінгу.**

*Основні методи навчання:* інструктаж, демонстрація, вправи, проблемний підхід, ігрове моделювання.

*Форми проведення навчальних занять:* лекція, інструктивно-методичне заняття, тренінг, консультація, самостійна робота.

*Форми організації самостійної навчальної діяльності:* індивідуальні практичні завдання, робота з інструкційними матеріалами.

### **Матеріально-технічне забезпечення тренінгу:**

- персональний комп'ютерний пристрій з відповідним програмним забезпеченням;
- підключення до мережі Інтернет;
- проекційна техніка;
- інтерактивна поверхня (бажано).

В ході тренінгу використовується програма Edugames, електронний журнал вчителя, дидактично-методичні матеріали «Електронні освітні ігрові ресурси для початкової школи»-«Smart-кейс вчителя», які схвалені до використання в загальноосвітніх навчальних закладах (Лист ДНУ «ІМЗО» МОН України 21.1/12 F 69 від 19.04.2017).

### **Очікувані навчальні результати:**

- **знання:** розуміння сутності базових понять тренінгу – ЕОР, ЕОІР, типи операційних систем, види браузерів, акаунт, логін і пароль користувача, інтерфейс програми Edugames, основні методичні принципи та організаційні аспекти різних моделей використання електронних освітніх ресурсів в навчально-виховному процесі, розуміння принципів функціонування онлайн-ресурсів, теоретико-методичні принципи індивідуального та диференційованого підходу у навчанні;
- **вміння:** підключення комп'ютерного пристрою до мережі інтернет, користування інтернет-браузером, проходження реєстрації/авторизації, встановлення програмного забезпечення на комп'ютерний пристрій, робота з електронними освітніми ігровими ресурсами в програмі Edugames, вміння працювати з простими базами даних, робота з інструкційними матеріалами, використання активних методів навчання;

– **ставлення:** бажання і готовність постійно підвищувати свій професійний рівень, готовність застосовувати інтерактивні методи навчання, самостійне вирішення проблеми впровадження принципів індивідуального та диференційованого підходу у навчанні, опанування новітніх педагогічних технологій, креативне ставлення до подання навчального матеріалу.

**Форми підсумкового контролю:** бесіда, аналіз самостійної роботи, аналіз результатів роботи на власних акаунтах.

За умови позитивної динаміки рівня знань за темами змістових модулів тренінгу та виконання практичних завдань учасник отримує сертифікат, у якому вказується відповідна кількість годин.

**Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації -**  
сертифікат встановленого зразка.

**НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН ТРЕНІНГУ**  
**«Використання електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі»**

№ п/п	Зміст навчального модуля	Кількість годин		
		Ауди торні	Сам. роб.	Разом
Модуль 1. Електронні освітні ігрові ресурси – інтерактивне навчання в початковій школі.		2	8	10
1.1.	Поняття про електронні освітні ресурси (ЕОР). Програма Edugames як приклад інтерактивного ЕОР. Встановлення програми Edugames на комп'ютерний пристрій.	0,5	2	2,5
1.2.	Інтерфейс програми Edugames, встановленої на комп'ютерний пристрій. Робота в додатку.	1	3	4
1.3.	Інтерфейс програми Edugames на сайті. Робота з програмою онлайн.	0,5	3	3,5
Модуль 2. Використання електронних освітніх ресурсів Edugames у освітньому процесі.		4	6	10
2.1.	Моделі використання ЕОР: особливості організації навчально-виховного процесу.	1	1	2
2.2.	Підбір завдань ЕОР відповідно до теми уроку. Типи ігрових завдань в ЕОР.	1	3	4
2.3.	Створення власних інтерактивних завдань з використанням «Медіатеки вчителя».	2	2	4
Модуль 3. Робота в «Особистому кабінеті вчителя» та в «Електронному журналі вчителя».		2	6	8
3.1.	Створення віртуального класу за допомогою «Особистого кабінету вчителя».	1	3	4
3.2.	Реалізація індивідуального та диференційованого підходу у навчанні засобами програмного середовища «Електронний журнал вчителя».	1	3	4
Підсумкове заняття		2		2
<b>РАЗОМ:</b>		<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>

## ЗМІСТ ТРЕНІНГУ

**Модуль 1.** Електронні освітні ігрові ресурси – інтерактивне навчання в початковій школі.

**Тема 1.** Поняття про електронні освітні ресурси (ЕОР). Програма Edugames як приклад інтреактивного ЕОР. Встановлення програми Edugames на комп'ютерний пристрій.

**Зміст навчання.** Визначення поняття «електронні освітні ресурси» (ЕОР), електронні освітні ігрові ресурси як різновид ЕОР, приклади використання ЕОР у початковій школі, застосування інтерактивних методів навчання.

Використання інтернет-браузера, інтернет-ресурси, реєстрація та авторизація, інсталяція програми Edugames на комп'ютерний пристрій відповідно типу операційної системи, самостійна робота з використанням інструкційних матеріалів.

**Тема 2.** Інтерфейс програми Edugames, встановленої на комп'ютерний пристрій. Робота в додатку.

**Зміст навчання.** Робота в програмі Edugames, встановленої на комп'ютерний пристрій, інтерфейс програми, розподіл за темами, навігація, типи завдань, система мотивації, можливість використання помічника, прослуховування завдань (відтворення, пауза, повтор), робота з електронними освітніми ресурсами, виконання завдань, самостійна робота з використанням інструкційних матеріалів.

**Тема 3.** Інтерфейс програми Edugames на сайті. Робота з програмою онлайн.

**Зміст навчання.** Робота в програмі Edugames на сайті, інтерфейс програми, розподіл за темами, навігація, система мотивації, можливість використання помічника, прослуховування завдань (відтворення, пауза, повтор), робота з електронними освітніми ресурсами, виконання завдань, самостійна робота з використанням інструкційних матеріалів.

**Модуль 2.** Використання електронних освітніх ресурсів Edugames у освітньому процесі.

**Тема 1.** Моделі використання ЕОР: особливості організації освітнього процесу.

**Зміст навчання.** Можливість використання електронних освітніх ресурсів для колективної, фронтальної, групової та індивідуальної роботи на занятті, індивідуальна робота з ЕОР вдома, використання ЕОР при дистанційному навчанні, моделі використання ЕОР в навчально-виховному освітньому процесі: «Smart-кейс вчителя», «Smart-кейс вчителя» + підписка учнів, «Smart-кейс вчителя» + підписка учнів + персональні комп'ютерні пристрої учнів, організація робочого місця вчителя, особливості організації роботи учнів при використанні учнівських персональних комп'ютерних пристроїв.

**Тема 2.** Підбір завдань ЕОР відповідно до теми уроку. Типи ігрових завдань в ЕОР.

**Зміст навчання.** Ознайомлення з методичними рекомендаціями щодо використання електронних освітніх ресурсів у освітньому процесі початкової школи, використання таблиці відповідності завдань ЕОР освітній програмі та використання предметно-тематичного каталогу для підбору завдань відповідно до

теми уроку, типи завдань в ЕОР, їх застосування на різних етапах уроку (актуалізація, вивчення нового матеріалу, закріплення, узагальнення тощо), рівні складності завдань в ЕОР, інтегровані завдання, ЕОР в програмі Edugames – вільний простір для творчого вчителя, самостійна робота із застосуванням інструкційних матеріалів.

**Тема 3.** Створення власних інтерактивних завдань з використанням «Медіатеки вчителя».

**Зміст навчання.** Обладнання, що входить до складу мультимедійного (інтерактивного) комплексу вчителя, принцип його роботи, програмне забезпечення для інтерактивних поверхонь – яскравий інструмент унаочнення та можливість підвищення якісного рівня викладання навчального матеріалу, інтерфейс та основні опції ПЗ для роботи з інтерактивними поверхнями, графічні об'єкти «Медіатеки вчителя» для створення презентацій, створення власних простих інтерактивних завдань з використанням «Медіатеки вчителя».

**Модуль 3.** Робота в «Особистому кабінеті вчителя» та в «Електронному журналі вчителя».

**Тема 1.** Створення віртуального класу за допомогою «Особистого кабінету вчителя».

**Зміст навчання.** Робота в «Особистому кабінеті вчителя», внесення даних для створення та реєстрації віртуального класу, створення учнівських акаунтів, редагування списку учнів, керування учнівськими акаунтами та підпискою, збереження даних та завантаження на локальний комп'ютерний пристрій в Excel-форматі, самостійна робота із застосуванням інструкційних матеріалів.

**Тема 2.** Реалізація індивідуального та диференційованого підходу у навчанні засобами програмного середовища «Електронний журнал вчителя».

**Зміст навчання.** Робота в «Електронному журналі вчителя», вибір року навчання та навчального предмета, перегляд статистики виконання завдань учнями, контроль якісного показника виконання завдань, додаткові завдання – можливість назначати їх індивідуально, для окремих груп або для всього класу, врахування рівня складності та кількості додаткових завдань як реалізація аспектів диференційованого підходу у навчанні, самостійна робота із застосуванням інструкційних матеріалів.

Директор

ТОВ "Видавництво "РОЗУМНИКИ"



О.В.