

## **НАВЧАЛЬНА ПРОГРАМА ТРЕНІНГУ**

**«Використання електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі»**

**Автори:**

Биков Валерій Юхимович, директор Інституту інформаційних технологій та засобів навчання НАПНУ, професор, академік НАПН України, доктор технічних наук

Даниліна Тетяна Володимирівна, методист ТОВ «Видавництво «Розумники»

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Навчальна програма тренінгу розроблена на основі інноваційних освітніх технологій, тенденцій розвитку освіти в світі та Україні, реформування початкової ланки відповідно до Концепції «Нова українська школа».

В реаліях сучасного світу використання провідних інформаційних технологій, зокрема електронних освітніх ігрових ресурсів (ЕОІР), надає вчителю нові можливості в організації освітнього процесу. Електронні освітні ігрові ресурси поєднують пізнавальний та розвивальний складники, містять теоретичний матеріал та компетентнісні завдання з різних освітніх галузей та навчальних предметів, які подані в ігровій формі, що враховує вікові особливості школярів початкових класів. Використання ЕОІР не обмежує вчителя в його творчості, вчитель може самостійно обирати план проведення заняття, обирати додатковий навчальний матеріал, розробляти завдання для реалізації індивідуального та диференційованого підходу у навчанні.

Навчальна програма тренінгу у повній мірі реалізує компетентнісний підхід щодо підготовки педагогічних працівників в галузі цифрових технологій та сприятиме реалізації ними державного стандарту початкової школи.

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

**Мета тренінгу** – 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.

### **Професійні компетентності, які розвиваються на тренінгу**

*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, здатність представляти плани і результати власної діяльності з використанням сучасних засобів (компетенція професійного розвитку).

*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.

### **Опис структури тренінгу**

Навчальна програма тренінгу розрахована на триденне очне навчання з загальним навантаженням в обсязі 30 годин (24 аудиторних годин та 6 годин самостійної роботи).

Навчальна програма тренінгу «Використання електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі» може впроваджуватися у закладах післядипломної освіти у вигляді навчального модуля (вибіркова складова) у складі курсів підвищення кваліфікації педагогічних працівників або як окремий очно-заочний курс (тренінг, спецкурс).

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

*Очна форма навчання:* групові тематичні дискусії, практичні заняття, обмін досвідом.

*Форми організації самостійної навчальної діяльності:* індивідуальні завдання, розробка навчального проекту, робота з відеотренажером.

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

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

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

**Форми підсумкового контролю:** бесіда, аналіз роботи на практичному занятті, виконання тестових вправ в форматі електронних освітніх ігрових ресурсів, представлення результатів виконання навчального проекту.

<b>Профіль навчальної програми тренінгу «Використання електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі»</b>	
<b>Навчальний заклад</b>	Регіональні заклади післядипломної педагогічної освіти.  Програма може впроваджуватися у закладах післядипломної освіти у вигляді навчального модуля (вибіркова складова) у складі курсів підвищення кваліфікації педагогічних працівників або як окремий очно-заочний курс (тренінг, спецкурс) обсягом 30 годин (24 аудиторних годин та 6 годин самостійної роботи).
<b>A</b>	<b>Мета програми</b>
	Удосконалення професійної компетентності педагогічних працівників, опанування нових технологій у професійній сфері, формування в учасників уявлення про способи реалізації освітніх завдань початкової ланки засобами електронних освітніх ігрових ресурсів.
<b>B</b>	<b>Характеристика програми</b>
1	<b>Функціональна спрямованість</b> Розвиток складових професійної компетентності педагогічних працівників початкової ланки.
2	<b>Фокус програми</b> Акцент на концептуальні, методичні і практичні питання професійної діяльності педагогічних працівників початкової ланки. У результаті навчання педагогічні працівники навчаться застосовувати ефективні методики з організації системно-діяльнісного та особистісно-зорієнтованого підходів в освіті, застосування ігрових технологій для розвитку мислення та пізнавальної активності учнів початкової школи.
3	<b>Орієнтація програми</b> Програма орієнтована на розвиток та удосконалення складових професійної компетентності педагогічних працівників початкової ланки, що стосуються застосування ігрових технологій для розвитку мислення та пізнавальної активності учнів.
4	<b>Особливості програми</b> Навчальна програма тренінгу розроблена на основі інноваційних освітніх технологій, з урахуванням тенденцій розвитку освіти в світі та Україні. Використання провідних інформаційних технологій, зокрема електронних освітніх

		<p>ігрових ресурсів (ЕОІР), надає вчителю нові можливості в організації освітнього процесу. Електронні освітні ігрові ресурси поєднують пізнавальний та розвивальний складники, містять теоретичний матеріал та компетентнісні завдання з різних освітніх галузей та навчальних предметів, які подані в ігровій формі, що враховує вікові особливості школярів початкових класів. Використання ЕОІР не обмежує вчителя в його творчості, вчитель може самостійно обирати план проведення заняття, обирати додатковий навчальний матеріал, розробляти завдання для реалізації індивідуального та диференційованого підходу у навчанні.</p> <p>Навчальна програма тренінгу складається з 24 аудиторних годин та 6 годин самостійної роботи. Очна форма навчання здійснюється під час групових тематичних дискусій, практичних занять, обміну досвідом.</p> <p>Формами організації самостійної навчальної діяльності є індивідуальні завдання, розробка навчального проекту, робота з відеотренажером. За умови позитивної динаміки рівня знань за темами змістових модулів тренінгу та виконання завдання з розробки та захисту проекту заняття кожен здобувач отримує сертифікат з вказанням відповідної кількості годин.</p> <p>Навчальна програма тренінгу розрахована на триденне очне навчання з загальним навантаженням в обсязі 30 годин.</p>
5	Цільова група	Учителі початкових класів, методисти початкової освіти, керівні кадри.
C	<b>Професійні вимоги (компетенції) та продовження навчання</b>	
1	Професійні вимоги (компетенції)	Визначаються атестаційними вимогами.
2	Продовження навчання	Програма передбачає можливість подальшого розширення та поглиблення професійних знань, умінь і навичок педагогічних працівників для роботи в системах формальної, неформальної та інформальної освіти.
D	<b>Стиль та методика навчання</b>	

1	Підходи до викладання та навчання	Навчання проходить в очній формі з використанням програми Edugames, електронного журналу вчителя, дидактично-методичних матеріалів «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). Для організації самостійної навчальної діяльності використовуються відеотренажери.
2	Система оцінювання процесу і результатів навчання за модулів	Підсумковий контроль здійснюється в ході бесіди, аналізу роботи на практичному занятті, виконання тестових вправ в форматі електронних освітніх ігрових ресурсів, представлення результатів виконання навчального проекту. За умови позитивної динаміки рівня знань за темами змістових модулів тренінгу та виконання завдання з розробки та захисту проекту заняття кожен здобувач отримує сертифікат з вказанням відповідної кількості годин.
E	<b>Програмні компетентності</b>	
1	Загальнокультурні	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.
2	Загальнопрофесійні	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.
3	Фахові	Здатність самостійно освоювати нові форми та методи роботи, здатність представляти плани і

		результати власної діяльності з використанням сучасних засобів (компетенція професійного розвитку).
4	Інструментальні	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.
<b>Програмні результати навчання</b>		
	Знання	Розуміння сутності таких понять як 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 ігрових ресурсів в навчально-виховному процесі, базові принципи функціонування мультимедійного обладнання, можливості та функціонал програмного забезпечення до інтерактивних комплексів; розуміння принципів функціонування онлайн-ресурсів, теоретико-методичні принципи індивідуального та диференційованого підходу у навчанні.
	Уміння та навички	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, робота з відеотренажерами, використання активних методів навчання на прикладі партнерської лекції; використання предметно-тематичного каталога та таблиць відповідності завдань ЕОІР навчальній програмі МОН України, підбір завдань відповідно до теми, мети, етапів уроку, розвиток базових навичок користувача інтерактивним комплексом, створення власних простих інтерактивних завдань з використанням «Медіатеки вчителя»; вміння працювати з простими базами даних, розробка навчального проекту та представлення результатів виконання навчального проекту.

	Ставлення	Бажання і готовність постійно підвищувати свій професійний рівень, готовність застосовувати інтерактивні методи навчання, готовність опанувати новітні педагогічні технології та роботу із сучасним обладнанням, креативне ставлення до подання навчального матеріалу, самостійне вирішення проблеми впровадження принципів індивідуального та диференційованого підходу у навчанні.
--	-----------	--



**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.		8	2	10
1.1.	Поняття про електронні освітні ігрові ресурси (ЕОІР).	2		2
1.2.	Встановлення програми Edugames на комп'ютерний пристрій.	2	1	3
1.3.	Інтерфейс програми Edugames. Робота з електронними освітніми ігровими ресурсами.	4	1	5
Модуль 2. Використання електронних освітніх ігрових ресурсів у освітньому процесі.		10	1	11
2.1.	Моделі використання ЕОІР: особливості організації навчально-виховного процесу.	2		2
2.2.	Підбір завдань ЕОІР відповідно до теми уроку. Типи ігрових завдань в ЕОІР.	4	1	5
2.3.	Створення власних інтерактивних завдань з використанням «Медіатеки вчителя».	4		4
Модуль 3. Робота в «Особистому кабінеті вчителя» та в «Електронному журналі вчителя».		6	3	9
3.1.	Створення віртуального класу за допомогою «Особистого кабінету вчителя».	4	2	6
3.2.	Реалізація індивідуального та диференційованого підходу у навчанні засобами програмного середовища «Електронний журнал вчителя».	2	1	3
<b>РАЗОМ:</b>		<b>24</b>	<b>6</b>	<b>30</b>

## ЗМІСТ НАВЧАЛЬНИХ МОДУЛІВ

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

**Тема 1.** Поняття про електронні освітні ігрові ресурси (ЕОІР).

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

**Тема 2.** Встановлення програми Edugames на комп'ютерний пристрій.

**Зміст навчання.** Використання інтернет-браузера, інтернет-ресурси, реєстрація та авторизація, інсталяція програми Edugames на комп'ютерний пристрій відповідно типу операційної системи, наповнення «Smart-кейсу вчителя», самостійна робота з використанням відеотренажера.

**Тема 3.** Інтерфейс програми Edugames. Робота з електронними освітніми ігровими ресурсами.

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

### **Очікувані навчальні результати модуля:**

- **знання:** розуміння сутності базових понять модуля – ЕОР, ЕОІР, типи операційних систем, види браузерів, акаунт, логін і пароль користувача, інтерфейс програми Edugames;
- **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, робота з відеотренажерами, використання активних методів навчання на прикладі партнерської лекції;
- **ставлення:** бажання і готовність постійно підвищувати свій професійний рівень, готовність застосовувати інтерактивні методи навчання, опанування новітніх педагогічних технологій.

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

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

**Зміст навчання.** Можливість використання електронних освітніх ігрових ресурсів для колективної, фронтальної, групової та індивідуальної роботи на занятті, індивідуальна робота з ЕОІР вдома, використання ЕОІР при дистанційному навчанні, моделі використання ЕОІР 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 ЕОІР відповідно до теми уроку. Типи ігрових завдань в ЕОІР.

**Зміст навчання.** Ознайомлення з методичними рекомендаціями щодо використання електронних освітніх ресурсів у освітньому процесі початкової школи, використання таблиці відповідності завдань ЕОІР освітній програмі та використання предметно-тематичного каталогу для підбору завдань відповідно до теми уроку, самостійна робота із застосуванням відеотренажера, типи ігрових завдань, їх застосування на різних етапах уроку (актуалізація, вивчення нового матеріалу, закріплення, узагальнення тощо), рівні складності завдань в ЕОІР, інтегровані завдання, ЕОІР в програмі Edugames – вільний простір для творчого вчителя.

**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».

#### **Очікувані навчальні результати модуля:**

- **знання:** основні методичні принципи та організаційні аспекти різних моделей використання електронних освітніх ігрових ресурсів в навчально-виховному процесі, базові принципи функціонування мультимедійного обладнання, можливості та функціонал програмного забезпечення до інтерактивних комплексів;
- **вміння:** використання предметно-тематичного каталогу та таблиць відповідності завдань ЕОІР навчальній програмі МОН України, підбір завдань відповідно до теми, мети, етапів уроку, розвиток базових навичок користувача інтерактивним комплексом, створення власних простих інтерактивних завдань з використанням «Медіатеки вчителя»;
- **ставлення:** бажання і готовність постійно підвищувати свій професійний рівень, готовність опанувати новітні педагогічні технології та роботу із сучасним обладнанням, креативне ставлення до подання навчального матеріалу.

**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 відеотренажера.

**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 відеотренажера.

**Очікувані навчальні результати модуля:**

- **знання:** розуміння принципів функціонування онлайн-ресурсів, розвиток таких понять як браузер, авторизація, акаунт, логін і пароль користувача, теоретико-методичні принципи індивідуального та диференційованого підходу у навчанні;
- **вміння:** розвиток навичок користування інтернет-браузером, проходження реєстрації/авторизації, використання активних методів навчання на прикладі партнерської лекції, вміння працювати з простими базами даних, розробка навчального проекту та представлення результатів виконання навчального проекту;
- **ставлення:** бажання і готовність постійно підвищувати свій професійний рівень, готовність застосовувати інтерактивні методи навчання, опанування новітніх педагогічних технологій, самостійне вирішення проблеми впровадження принципів індивідуального та диференційованого підходу у навчанні.

Умовами отримання сертифікату є: позитивна динаміка рівня знань за темами змістових модулів тренінгу та виконання завдання з розробки та захисту проекту заняття.

## СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бабанський Ю. К. Педагогіка / под. ред. Ю. К. Бабанського. – М.: Просвещение, 1983. – 197 с.
2. Богданович М. В. Методика викладання математики в початкових класах: Навч. посіб. / М. В. Богданович, М. В. Козак, Я. А. Король — Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2006. – 336 с. – (3-є вид., перероб. і доп.)
3. Використання інтерактивних методів навчання [Електронний ресурс] / О. М. Ковальова, Н. А. Сафаргаліна-Корнілова, Н. М. Герасимчук, О. А. Кочубей. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: <http://www.refs.in.ua/m-kochubej-o-a-vikoristannya-interaktivnih-metodiv-navchannya.html>.
4. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України; головний ред. В. Г. Кремень. – К.: Юрінком Інтер, 2008. – 1040 с.
5. Закон України «Про освіту» № 2145-VIII від 05.09.2017 [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://zakon1.rada.gov.ua/laws/show/2145-19/page>
6. Інтерактивні технології навчання [Електронний ресурс] // Україномовні реферати – Режим доступу до ресурсу: <http://www.refotext.com/referat-text-16587-1.html>.
7. Концепція Нової Української Школи [Електронний ресурс] / Режим доступу: <http://nus.org.ua/wp-content/uploads/2017/07/konczepczyia.pdf>
8. Мастера психологии. Психология критического мышления. / Д. Халперн / пер. на рус. Н. Мальгина, С. Рысев, Л. Царук. – Міжнародне технічне керівництво щодо статевої освіти. ЮНЕСКО, 2010 року Питер, 2000. — 512 с.
9. Махмутов М. И. Современный урок / М. И. Махмутов – М.: Педагогіка, 1985. – 184 с.
10. Основи стандартизації інформаційно-комунікаційних компетентностей в системі освіти України: метод. рекомендації / [В. Ю. Биков, О. В. Білоус, Ю. М. Богачков та ін.]; за заг. ред. В. Ю. Бикова, О. М. Спіріна, О. В. Овчарук. – К.: Атіка, 2010. – 88 с.
11. Освітні технології: Навч.-метод. посіб. / О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін.; За заг. ред. О. М. Пехоти. — К.: А.С.К., 2001. — 256 с.
12. Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року: [Електронний ресурс]: Указ Президента України №344/2013 від 25 червня 2013 року – Режим доступу: <http://www.zakon.rada.gov.ua>
13. Савченко О. Я. Дидактика початкової освіти: підруч. — К.: Грамота, 2012. — 504 с.
14. Ягупов В. В. Педагогіка: Навч. посібник / В. В. Ягупов. – К.: Либідь, 2002. – 560 с.
15. Мельник О. Факторно-критеріальна модель оцінювання ефективності навчально-виховного процесу з використанням електронних освітніх ігрових ресурсів для учнів молодших класів / О. Мельник //Наукові записки. – Випуск 9. – Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти. Частина 1. – Кіровоград: РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2016, С. 195-201.

16. European Union. Key Competencies for Lifelong Learning. Recommendation of the European Parliament and to the Council of 18 December 2006 (2006/962/EC) // Official Journal of the European Union. – 2006. – 30 December. – P. I. 394/10 – I.394/18.

17. Melnyk O. M. The Factor-criteria Model of Assessment of Electronic Educational Resources in Mathematics for Primary School Students [online] / O. M. Melnyk // Інформаційні технології і засоби навчання – 2016. – №2 – 52. – Режим доступу: <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1370>.