

Програма тренінгу

«Використання електронних освітніх ігрових ресурсів у початковій школі» (основний)

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 НАПНУ, доктор технічних наук; Даниліна Т.В., викладач (методи навчання), Розробник: ТОВ «Мультимедійне видавництво «Розумники»), яка схвалена до використання комісією з післядипломної педагогічної освіти Науково-методичної ради з питань з питань освіти МОН України (№22.1/12-Г-1125 від 09.12.2019).

Укладач програми:

Даниліна Тетяна Володимирівна, викладач (методи навчання), ТОВ «Центр розвитку дітей та батьків «Розумники».

Цільова аудиторія – учителі початкових класів, методисти початкової освіти, керівний склад навчальних закладів, педагогічні працівники.

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, впровадження в освітній процес провідного педагогічного досвіду, використання сучасних технічних засобів навчання та ознайомлення із новими технологіями у професійній сфері.

Обсяг програми: 15 годин.

Професійні компетентності, які розвиваються.

Загальнокультурні компетенції: вміння працювати в колективі і застосовувати навички ефективно 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 задач, аналізувати та робити висновки, формулювати свою точку зору, генерувати нові ідеї, 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 інформаційних 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.

Опис структури тренінгу.

Програма тренінгу розрахована на навчання із загальним навантаженням в обсязі 15 годин.

В ході тренінгу використовується електронний освітній ресурс 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.*

Електронний освітній ресурс Edugames апробовано в рамках всеукраїнського педагогічного проекту «Розумники» (Smart Kids)**

***Наказ МОН України №564 від 08.05.2014 р. «Про проведення дослідно-експериментальної роботи всеукраїнського рівня за темою «Розумники» (SmartKids)» на базі загальноосвітніх навчальних закладів України» та наказ МОН № 1234 від 30.08.2017 «Про проведення дослідно-експериментальної роботи всеукраїнського рівня за темою «Технологія навчання учнів початкової школи «Розумники (Smart Kids)»*

Форми і методи організації та проведення тренінгу.

Основні методи навчання: інструктаж, партнерська лекція, бесіда, ілюстрація, демонстрація, вправи, ігрове моделювання, методи, в яких використовується проблемний підхід.

Форми проведення навчальних занять: тренінг, консультація, самостійна робота, обмін досвідом, практична робота.

Форми організації самостійної навчальної діяльності: індивідуальні завдання, робота на власних акаунтах.

Матеріально-технічне забезпечення тренінгу:

- персональний комп'ютерний пристрій з відповідним програмним забезпеченням;
- підключення до мережі Інтернет;
- інтерактивне обладнання (опціонально).

Очікувані навчальні результати:

- *знання:* розуміння сутності базових понять тренінгу – ЕОР (електронний освітній ресурс), ЕОІР (електронний освітній ігровий ресурс), інтерфейс програми, типи операційних систем, види браузерів, акаунт, логін та пароль користувача, розуміння принципів функціонування онлайн-ресурсів, основні методичні принципи та організаційні аспекти різних моделей використання електронних освітніх ресурсів в навчально-виховному процесі, теоретико-методичні

принципи індивідуального та диференційованого підходу у навчанні, організаційні аспекти дистанційного та змішаного навчання;

- *вміння*: користування онлайн-сервісами, проходження реєстрації/авторизації, встановлення програмного забезпечення на комп'ютерний пристрій, робота з електронними освітніми ресурсами Edugames, підбір завдань відповідно до теми, мети, етапів уроку, 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: аналіз індивідуальних завдань та 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

№ п/п	Зміст	Кількість годин		
		Тренінг	Сам. роб.	Разом
1.	Поняття про електронні освітні ресурси.	0,5		0,5
2.	Встановлення програми Edugames на комп'ютерний пристрій.	0,5	0,5	1
3.	Робота в програмі Edugames: додаток, встановлений на комп'ютерний пристрій, та програма онлайн (на сайті розробника). Типи завдань в ЕОР.	1,5	5,5	7
4.	Моделі використання ЕОІР: особливості організації освітнього процесу.	0,5		0,5
5.	Створення віртуального класу за допомогою «Особистого кабінету вчителя».	1	1	2
6.	Реалізація індивідуального та диференційованого підходу у навчанні засобами програмного середовища «Електронний журнал вчителя».	1	3	4
РАЗОМ:				15

ЗМІСТ ТРЕНІНГУ

Тема 1. Поняття про електронні освітні ресурси.

Зміст навчання. Визначення поняття «ЕОР» (електронний освітній ресурс), EOIP (електронний освітній ігровий ресурс), як різновид ЕОР, приклади використання ЕОР у початковій школі, застосування інтерактивних методів навчання.

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

Зміст навчання. Використання інтернет-ресурсів, авторизація/реєстрація, інсталяція програми Edugames на комп'ютерний пристрій відповідно до типу операційної системи, наповнення «Smart-кейсу вчителя».

Тема 3. Робота в програмі Edugames: додаток, встановлений на комп'ютерний пристрій, та програма онлайн (на сайті розробника). Типи завдань в ЕОР.

Зміст навчання. Робота з електронними освітніми ресурсами, інтерфейс програми Edugames, робота в програмі Edugames: додаток, встановлений на комп'ютерний пристрій, та програма онлайн (на сайті розробника), розподіл за темами, навігація, пошук за ключовими словами, система мотивації, можливість використання помічника, прослуховування завдань (відтворення, пауза, повтор), ознайомлення з методичними рекомендаціями щодо використання електронних освітніх ігрових ресурсів в освітньому процесі початкової школи, ознайомлення з таблицями відповідності завдань EOIP освітній програмі та предметно-тематичним каталогом для підбору завдань відповідно до теми уроку, типи завдань, їх застосування на різних етапах уроку (актуалізація, вивчення нового матеріалу, закріплення, узагальнення тощо), рівні складності завдань в EOIP, інтегровані завдання.

Тема 4. Моделі використання EOIP: особливості організації освітнього процесу.

Зміст навчання. Можливість використання електронних освітніх ресурсів для колективної, фронтальної, групової та індивідуальної роботи на занятті, індивідуальна робота з EOIP вдома, використання EOIP при дистанційному навчанні, моделі використання EOIP в навчально-виховному процесі: «Smart-кейс вчителя», «Smart Cloud» («Smart-кейсу вчителя» + підписки учнів) та «Smart Class» («Smart-кейсу вчителя» + підписки учнів + персональні комп'ютерні пристрої учнів у класі), організація робочого місця вчителя.

Тема 5. 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 комп'ютерний пристрій в форматі Excel-таблиці.

Тема 6. 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 предмету, перегляд статистики виконання завдань учнями, контроль якісного показника виконання завдань, додаткові завдання, можливість призначити їх індивідуально, для окремих груп або для всього класу, врахування рівня складності та кількості завдань як реалізація аспектів диференційованого підходу у навчанні.

Директор ТОВ
«Центр розвитку дітей та батьків «Розумники»



Мосін Т.І.