

## Програма тренінгу

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

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:** 6 годин.

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

*Загальнокультурні компетенції:* 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 підходу 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, застосування інноваційних технологій у професійній діяльності.

## **Опис структури тренінгу.**

Програма тренінгу розрахована на навчання із загальним навантаженням в обсязі 6 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 проєкту «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;

- *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, робота з інструкційними матеріалами, використання активних методів навчання;

– *ставлення*: бажання і готовність постійно підвищувати свій професійний рівень, готовність застосовувати інтерактивні методи навчання, 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 EOP.	1,5	1,5	3
4.	Моделі використання EOIP: особливості організації освітнього процесу.	0,5		0,5
5.	Реалізація індивідуального та диференційованого підходу у навчанні.	1		1
<b>РАЗОМ:</b>				<b>6</b>

## 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-кейс вчителя» + підписки учнів) та «Smart Class» («Smart-кейс вчителя» + підписки учнів + персональні комп'ютерні пристрої учнів у класі), організація робочого місця вчителя.

**Тема 5.** Реалізація індивідуального та диференційованого підходу у навчанні.

**Зміст навчання.** Ознайомлення з інструментами «Особистого кабінету вчителя»: можливість створення віртуального класу, редагування списку учнів, активація учнівського доступу, 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.