

Програма тренінгу

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

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: 3 години.

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, 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 3 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, бесіда, ілюстрація, демонстрація, ігрове моделювання, методи, в яких використовується проблемний підхід.

Форми проведення навчальних занять: тренінг, консультація.

Форми організації самостійної навчальної діяльності: індивідуальні завдання.

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, 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, робота з інструкційними матеріалами, використання активних методів навчання;
- *ставлення:* бажання і готовність постійно підвищувати свій професійний рівень, готовність застосовувати інтерактивні методи навчання, ознайомлення з новітніми педагогічними технологіями, креативне ставлення до подання навчального матеріалу.

Форми підсумкового контролю: аналіз індивідуальних завдань.

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.	Робота в програмі Edugames: додаток, встановлений на комп'ютерний пристрій, та програма онлайн (на сайті розробника). Типи завдань в ЕОР.	1,5		1,5
3.	Моделі використання ЕОІР: особливості організації освітнього процесу.	0,5		0,5
4.	Реалізація індивідуального та диференційованого підходу у навчанні засобами програмного середовища «Електронний журнал вчителя».	0,5		0,5
РАЗОМ:				3

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. 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, пошук за ключовими словами, навігація, 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, типи завдань, їх застосування на різних етапах уроку (актуалізація, вивчення нового матеріалу, закріплення, узагальнення тощо), рівні складності завдань в EOIP, інтегровані завдання.

Тема 3. 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 4. Реалізація індивідуального та диференційованого підходу у навчанні засобами програмного середовища «Електронний журнал вчителя».

Зміст навчання. Ознайомлення із середовищем «Електронний журнал вчителя», перегляд статистики виконання завдань учнями, контроль якісного показника виконання завдань, додаткові завдання, можливість призначити їх індивідуально, для окремих груп або для всього класу.

Директор ТОВ
«Центр розвитку дітей та батьків «Розумники»»



Мосін Т.І.