

ПРОГРАМА ТРЕНІНГУ

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

Розробник ТОВ «Видавництво «Розумники»

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)

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.

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 одnodенне очне навчання з загальним навантаженням в обсязі 6 годин. 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). Для організації самостійної навчальної діяльності використовуються відеотренажери.

Форми і методи організації та проведення тренінгу

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

Форми організації самостійної навчальної діяльності: індивідуальні завдання, 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).

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 ігрових 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 відеотренажерами, використання активних методів навчання на прикладі партнерської лекції;

– **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.

ЗМІСТ ТРЕНІНГУ

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-кейс вчителя», самостійна робота з використанням відеотренажера.

Тема 3. Інтерфейс програми Edugames. Робота з електронними освітніми ігровими ресурсами. Типи ігрових завдань в ЕОІР.

Зміст навчання. Робота в програмі Edugames, інтерфейс програми, розподіл за темами, навігація, система мотивації, можливість використання помічника, прослуховування завдань (відтворення, пауза, повтор), ознайомлення з методичними рекомендаціями щодо використання електронних освітніх ресурсів у освітньому процесі початкової школи, ознайомлення з таблицями відповідності завдань ЕОІР освітній програмі та предметно-тематичним каталогом для підбору завдань відповідно до теми уроку, типи ігрових завдань, їх застосування на різних етапах уроку (актуалізація, вивчення нового матеріалу, закріплення, узагальнення тощо), рівні складності завдань в ЕОІР, інтегровані завдання, самостійна робота з використанням відеотренажера.

Тема 4. 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.

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 локальний комп'ютерний пристрій в Excel-форматі, самостійна робота із застосуванням відеотренажера.

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 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.

Затверджено:

директор
ТОВ «Видавництво «Розумники»



Кохан О.В.