

Програма підвищення кваліфікації

педагогічних та науково-педагогічних працівників для роботи у закладах освіти

(освітня програма дистанційного курсу)

Програму підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників розроблено відповідно до сучасної державної освітньої політики, Концепції Нової української школи та стратегії реформування освіти в Україні.

Найменування: Упровадження в практику новаторських способів, прийомів, педагогічних дій і засобів, що охоплюють цілісний освітній процес.

Напрямок: розвиток загальних (громадянських, соціокультурних) та професійних (методичних) компетентностей; прагнення педагога до особистісного та професійного самовдосконалення, саморозвитку, самонавчання, саморегулювання, самоорганізації.

Вид підвищення кваліфікації: навчання за програмою підвищення кваліфікації (участь у вебінарі).

Форма підвищення кваліфікації: дистанційна.

Розробник:

Спікер(ка) – Дударенко Людмила Валеріївна, учитель української мови та літератури спеціалізованої загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів з поглибленим вивченням української мови та літератури №127 Дарницького району м. Києва.

Мета: простежити науково-методичні засади застосування квест-технології в контексті Концепції реалізації державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа»; охарактеризувати квест-технологію як засіб інтенсифікації та оптимізації освітнього процесу; розкрити сутність та особливості організації освітнього процесу з використанням технології квест у 6 класі; описати досвід впровадження квест-технології у своїй професійній діяльності як методики компетентісно зорієнтованого навчання, виховання і розвитку.

Зміст: Виклики у пост інформаційного суспільства спричинили нові виклики і в системі освіти і зумовили необхідність реформування середньої освіти. До вашої уваги деякі спостереження, узагальнення і висновки, які були зроблені за результатами організації та проведення освітнього квесту «І не буде переводу українському народу, доки із глибин сторіч долина козацький клич». Упровадження в практику інтерактивної технології квест обумовлений її можливостями реалізовуватися в умовах урочної та позаурочної навчально-виховної роботи й охоплювати цілісний освітній процес. У пропонованій презентації зроблено спробу обґрунтувати дидактичний потенціал квест-технології як важливої стадії процесу реформування системи освіти в контексті концепції державної політики «Нова українська школа». Концепція державної політики у сфері реформування загальної середньої освіти «Нова українська школа» і Закон «Про освіту» визначають основоположні засади організації освітнього процесу. Відповідно до концепції формулою НУШ складають 8 базових компонентів. Закцентуємо увагу на трьох, а саме: новий зміст освіти, наскрізний процес виховання та забезпечення якості освіти. Новий зміст освіти передбачає формування компетентностей, вміння здобувати і застосовувати знання у нових життєвих ситуаціях, розкриття особистісних можливостей учнів. Концепція містить у собі як чіткі програмні моменти так і аксіологічну складову, орієнтацію виховного процесу в школі на соціалізацію особистості, здатність жити у суспільстві, усвідомлювати себе громадянином України. У концепції наголошено на суб'єктності учіння, формуванні інтелектуально-розвинутої ініціативної особистості учня, здатної нестандартно та творчо мислити. Оновлення змісту освіти має забезпечуватися впровадженням в освітній процес нових підходів до навчання, які б забезпечували активізацію пізнавальної, самостійної діяльності учнів.

Реалізувати навчання через дослідження та компетентісний підхід, індивідуалізувати процес навчання дозволяє упровадження інноваційних освітніх технологій, зокрема технології квест. Передумовою до застосування технології квест в освітньому процесі в 6 класі є особливості когнітивної та емоційної сфер особистості, а саме перехід до теоретичного мислення та емоційне ставлення до навчального предмета. У ході реалізації квесту застосовується технологія інтегрованого навчання, комплексного підходу до освітнього процесу, без поділу на окремі дисципліни. Результатом якого є інтегрована компетентність. Алгоритм квесту будується за логікою технологій проблемного навчання. Від визначення проблеми до шляхів її розв'язання, представлення результату і рефлексії, що спрямована на розвиток учня як активного суб'єкта життєдіяльності. Під час проведення квесту зміщуються акценти з накопичення знань, умінь і навичок на розвиток умінь діяти, застосовувати досвід у проблемних умовах. Саме тоді створюються умови для включення механізмів компетентностей. З поміж переваг освітнього квесту як інтерактивної технології слід виокремити: мотивацію навчання, стимулювання до співпраці, розвиток творчої особистості.

Обсяг (тривалість) навчання: 15 годин/0,5 кредиту Європейської кредитної трансферно-накопичувальної системи (ЕКТС).

Програмні результати:

1. Підвищення кваліфікації з даної тематики.
2. Поглиблення знань про квест-технології, особливості його упровадження в освітній процес загальноосвітньої школи.
3. Формування умінь застосовування квест-технології для забезпечення якості викладання різних предметів у школі.
4. Активізація бажання знаходити нові дійові інструменти для успішного й ефективного здійснення професійної педагогічної діяльності.

Цільова аудиторія: курс розроблений для вчителів закладів загальної середньої освіти.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться:

загальні: 1) здатність навчатися протягом життя, підвищувати свій інтелектуальний і загальнокультурний рівень, розвивати

й удосконалювати власну особистість; 2) здатність і готовність до активного спілкування у педагогічній і соціальній сферах діяльності, керуючись сучасними принципами толерантності, діалогу, роботі в групах та співробітництва; 3) здатність до особистісного та професійного самовдосконалення, саморозвитку, самонавчання, саморегулювання, самоорганізації; 4) вільне володіння українською мовою для здійснення професійної комунікації і міжособистісного спілкування; 5) здатність використовувати інновації в освіті, здійснювати рефлексію.

фахові: 1) здатність застосовувати теоретичні знання сучасних освітніх концепцій, педагогічних теорій, педагогічних технологій для використання у практичній діяльності; 2) уміння проєктувати педагогічну діяльність; планувати, контролювати і коригувати власну діяльність; 3) знання теорії і володіння практичними навичками моделювання, конструювання освітнього процесу з використанням квест-технологій; 4) здатність до проведення квестів на уроках в загальноосвітніх навчальних закладах.

Після завершення виконання програми підвищення кваліфікації учасники отримують документ – сертифікат учасника вебінару, що відповідає вимогам чинного законодавства.

**Програму укладено згідно з п. 2 ст. 59 ЗУ «Про освіту» та відповідно до п. 10 постанови КМУ від 21 серпня 2019 року № 800 (із змінами і доповненнями, внесеними постановою КМУ від 27 грудня 2019 року № 1133) і Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників для роботи в умовах інклюзивного навчання у закладах освіти відповідно до вимог Концепції «Нова українська школа» (наказ МОН від 18.10.2019 р. № 1310)*