

НАКАЗ

м. Київ

№ 109

«12» листопада 2025 р.

***Про затвердження програми підвищення
кваліфікації педагогів від ГС «ОСВІТОРІЯ»***

У відповідності до вимог Закону України «Про громадські об'єднання» та Статуту Громадської Спілки «ОСВІТОРІЯ», –

НАКАЗУЮ:

1. Затвердити «Програму підвищення кваліфікації педагогів від ГС «ОСВІТОРІЯ» під назвою «Гейміфікація в початковій школі: вчимося граючи» з «12» листопада 2025 року (Додається до цього Наказу).
2. Цей Наказ вводиться в дію з дати його підписання. Інші накази, що прийняті до набрання чинності цим наказом, залишаються чинними в частині, що не суперечать цьому наказу.
3. Контроль за виконанням даного наказу залишаю за собою.

Голова Спілки



/З. В. Литвин/

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказом ГС «ОСВІТОРІЯ» № 109

від 12 листопада 2025 року



**Голова Громадської Спілки «ОСВІТОРІЯ»
Литвин З. В.**

Програма підвищення кваліфікації педагогів ГС «ОСВІТОРІЯ»

Суб'єкт підвищення кваліфікації	ГС «ОСВІТОРІЯ»
Підґрунтя	Постанова КМУ № 800, Постанова КМУ № 1133, Статут організації
ПП розробника/ці/ів програми	Юрій Гайдученко Євгенія Плужник Катерина Нізкодубова Ольга Мірошникова Ірина Сокол Юлія Штанько Ганна Заставська Іван Загоруйко Олена Бельма Оксана Подлесна Яніна Хіжінська Оксана Пасічник Олеся Мойсеєнко Алла Ворожбит Ольга Романюк
Інформація про розробників програми	Юрій Гайдученко – методист Новопечерської школи, програмний директор ГС «Освіторія». Євгенія Плужник – практична психологиня в напрямку когнітивно-поведінкової психології, експертка ГС «Освіторія». Катерина Нізкодубова – вчителька початкової школи та інформатики в початковій школі Новопечерської школи міста Києва. Ольга Мірошникова – вчитель вищої кваліфікаційної

	категорії, учитель-методист, начальниця відділу експертизи навчальної літератури державної установи Український інститут розвитку освіти. Ірина Сокол – кандидатка педагогічних наук, доцентка, учителька інформатики Запорізької школи-інтернату «Січовий колегіум». Ганна Заставська – вчителька початкових класів Комунального закладу загальної середньої освіти «Новозапорізька гімназія СМАРТ» Долинської сільської ради Запорізького району Запорізької області, вчитель вищої категорії, учитель-методист. Юлія Штанько – заступниця директора з НВР Комунального закладу загальної середньої освіти «Балабинський ліцей Престиж» Кушугумської селищної ради Запорізького району Запорізької області, вчитель вищої категорії, учитель-методист. Іван Загоруйко – провідний геймдизайнер проєкту «Вивчаю – не чекаю». Олена Бельма – учителька інформатики Новопечерської школи міста Києва. Оксана Подлесна – вчителька української мови та літератури Селидівської гімназії № 1 Селидівської міської ради Донецької області. Яніна Хіжінська – директорка Unique Hub, співзасновниця Powered. Оксана Пасічник – учителька інформатики ліцею «Сихівський» Львівської міської ради. Олеся Мойсеєнко – учителька початкових класів Ліцею № 293 міста Києва. Алла Ворожбит – кандидатка педагогічних наук, учителька інформатики, методистка Державної установи «Український інститут розвитку освіти». Ольга Романюк – завідувачка відділу раннього розвитку, дошкільної та початкової освіти Комунального навчального закладу Київської обласної ради «Київський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних кадрів».
ПП упорядника/ці/ів програми, посада	Алла Демченко – кандидатка філологічних наук, доцентка, програмна менеджерка Тренінгового центру ГС «Освіторія»

Найменування програми	Гейміфікація в початковій школі: вчимось граючи
Мета	Сформувати у вчителів початкової школи цілісне розуміння гейміфікації як сучасного педагогічного підходу та забезпечити їх інструментами, методиками й цифровими рішеннями, що підвищують мотивацію, залученість і навчальні результати учнів.
Напрямок (згідно пункту 15 Положення № 800)	- Розвиток професійних компетентностей (знання навчального предмета, фахових методик, технологій). - Формування у здобувачів освіти спільних для ключових компетентностей умінь, визначених частиною першою статті 12 Закону України «Про освіту».
Обсяг (тривалість)	9 годин / 0,3 кредиту ECTS
Форма навчання	Онлайн
Перелік компетентностей	Формування та розвиток професійних компетентностей: A1. Мовно-комунікативна. A2. Предметно-методична. A3. Інформаційно-цифрова. Б2. Емоційно-етична. Б3. Компетентність педагогічного партнерства. Г1. Прогностична. Г2. Організаційна. Г3. Оцінювально-аналітична. Д1. Інноваційна компетентність. Д2. Здатність до навчання впродовж життя.
Очікувані результати навчання	- Удосконалити розуміння концепцій гейміфікації та навички їх коректного застосування в освітньому процесі. - Ознайомитись із психологічними засадами мотивації та принципами формування стійкої залученості учнів у навчальному процесі.

	- Опанувати ключові ігрові механіки (сюжет, рівні, місії, аватари, бейджі, таблиці лідерів) для їх подальшого впровадження на уроках. - Засвоїти ефективні підходи до використання цифрових гейміфікованих ресурсів, зокрема застосунку «Вивчаю – не чекаю», у навчанні та оцінюванні.
Зміст програми	Модуль 1. Знайомство з гейміфікацією та ігровим навчанням - Основи гейміфікації. - Психологія гри та мотивація. - Гейміфіковані ресурси. - Знайомтесь: «Вивчаю – не чекаю». Модуль 2. Ігрові механіки у навчанні - Перший рівень гейміфікації. - Сюжет і герої. - Аватар учня: формуємо цифрове Я. - Таблиця лідерів: змагання без стресу. - Бейджі, значки, досягнення. - Бали, бонуси, подарунки: працюємо з винагородами. - Level Up! Як зробити ріст учня видимим. - Місія – можлива! Завдання, в які хочеться грати. - Мініігри та квести у застосунку. Модуль 3. Оцінювання та рефлексія - Прогрес у грі: як оцінити навчальні досягнення. - Зворотний зв'язок – суперсила гри.
Форма контролю	Виконання практичних завдань.