

## **ПРОГРАМА**

підвищення кваліфікації педагогічних (науково-педагогічних) працівників, які забезпечують навчання здобувачів освіти у закладах загальної середньої, фахової передвищої та вищої освіти, за напрямками, визначеними п.15 Порядку підвищення кваліфікації педагогічних і науково-педагогічних працівників, затвердженого Постановою КМУ від 21.08.2019 №800, на тему:  
**«Дослідницько орієнтоване навчання в НУШ»**

### **Схвалено:**

Вченою радою Прикарпатського  
національного університету імені  
Василя Стефаника

Протокол № 09 від 24.09.2024 р.

м. Івано-Франківськ  
2024 р.

## ПРОГРАМА

---

### підвищення кваліфікації педагогічних (науково-педагогічних) працівників, які забезпечують навчання здобувачів освіти у закладах фахової передвищої та вищої освіти

Розробник:

1. Доктор пед.наук, проф. Будник О.Б. ([olena.budnyk@pnu.edu.ua](mailto:olena.budnyk@pnu.edu.ua))

Найменування програми: «Дослідницько орієнтоване навчання в НУШ».

Мета: підвищення кваліфікації педагогічних (науково-педагогічних) працівників у напрямі удосконалення інформаційно-комунікаційної, інноваційної, інклюзивної та цифрової компетентностей.

Зміст: програма складається з двох модулів: «Педагогічні особливості впровадження дослідницької технології навчання» та «Технологія «навчання через дослідження»: практичний кейс».

В освітній програмі запропоновано педагогічний інструментарій і методичні рекомендації щодо:

- використання віртуальних (онлайн) лабораторій, дослідницьких навчальних середовищ (платформа Go-Lab) в освітньому процесі Нової української школи, передусім у вивченні предметів STEAM;
- застосування практичних кейсів для педагогів початкової школи щодо проведення з учнями експериментів при вивченні курсу «Я досліджую світ», а також учителів біології, хімії, фізики, математики, мистецтва і т.п.;
- аналізу можливостей освітнього процесу НУШ для планування проєктної роботи учнів з конструювання у парах (групах) для розвитку навичок спільної навчальної праці;
- розуміння принципів навчання з LEGO в освітньому процесі закладу загальної середньої чи позашкільної освіти; вміння використовувати програмне забезпечення WeDo 2.0 (базовий рівень) та Scratch (поглиблений рівень) для програмування роботів і розвитку навичок інженерного проєктування та програмування у дітей і підлітків;
- презентації технологій віртуальної та доповненої реальності для організації дослідницької навчальної діяльності школярів
- упровадження новітніх підходів до організації освітнього процесу НУШ з використанням цифрових інструментів навчання, експериментування за технологією «Перевернутий клас»;
- вдосконалення інклюзивної компетентності педагога у контексті розвитку дослідницьких здібностей учнів з особливими потребами.

Обсяг (тривалість), що встановлюється у годинах та/або в кредитах ЄКТС:

30 акад. год (1,0 кредит ЄКТС)

Форма/форми підвищення кваліфікації: офлайн, онлайн, змішана.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться/набуватимуться (загальні, фахові):

*Удосконалення інноваційної, інформаційно-комунікаційної, цифрової та інклюзивної компетентностей щодо здатності:*

- *використовувати педагогічні інновації для організації освітнього процесу у закладі освіти та особистісно-професійного розвитку;*
- *моделювати навчальні ситуації з використанням віртуальних лабораторій в освітньому процесі НУШ, передусім у вивченні предметів STEAM;*
- *застосовувати практичні кейси за технологією «Перевернутий клас» для проведення з учнями навчальних експериментів;*
- *розуміти принципи навчання з LEGO та використовувати програмне забезпечення WeDo 2.0 і Scratch для розвитку навичок інженерного проектування дітей і підлітків*
- *експериментувати застосування технологій віртуальної та доповненої реальності для розвитку дослідницьких умінь школярів;*
- *упроваджувати елементи дослідницько орієнтованого навчання в інклюзивному класі.*

#### **Розподіл годин за видами діяльності:**

Назви змістових модулів та навчальних тем	Кількість годин				
	Лекції	Практ/ Сем./ Лабор. заняття	Самост. робота	Контр. робота	Всього год
<b>Модуль I. Педагогічні особливості впровадження дослідницької технології навчання</b>					<b>14</b>
Тема 1. Сутність дослідницько орієнтованого навчання. Організація дослідницької діяльності здобувачів освіти.	2				2
Тема 2. Використання віртуальних лабораторій і дослідницьких навчальних середовищ (платформа Go-Lab) в освітньому процесі НУШ.	2	2	2		6
Тема 3. Модель навчання «Перевернутий клас»: методика підготовки та проведення уроків STEAM	2	2	2		6
<b>Модуль II. Технологія «навчання через дослідження»: практичний кейс</b>					<b>16</b>
Тема 1. Lego Education: розвиток навичок інженерного проектування та програмування у дітей і підлітків.	2	2	2		6
Тема 2. Віртуальна та доповнена реальність: зміст і форми дослідницької навчальної діяльності школярів.	2	2	2		6

Тема 3. Інклюзивна компетентність педагога: шляхи розвитку дослідницьких здібностей учнів з особливими потребами	1	2	1		4
--	---	---	---	--	---

Особи, які виконують програму: освіта, категорія, науковий ступінь, педагогічне/вчене звання:

1. Доктор пед.наук, проф. Будник О.Б.
2. Канд. біол. наук, доц. Гнезділова В.І.
3. Канд. техн. наук, ст.викл. Котик М.В.
4. Ст. викл. Сидорів С.М.

Терміни виконання програми: від 5 до 12 робочих днів (залежно від можливостей реалізації Програми з урахуванням побажань учасників, формату роботи і т.п.)

Місце виконання програми: Центр інноваційних освітніх технологій «PNU Ecosystem» (ауд. 233 ц.к. університету).

Очікувані результати:

- Розуміти сутність дослідницько орієнтованого навчання та методик організації дослідницької діяльності здобувачів освіти у контексті сучасних викликів.
- Аналізувати можливості освітнього процесу НУШ для планування проєктної роботи учнів з конструювання у парах (групах) для розвитку навичок спільної навчально-дослідницької діяльності.
- Розуміти принципи навчання з LEGO в освітньому процесі закладу загальної середньої чи позашкільної освіти; вміти використовувати програмне забезпечення WeDo 2.0 (базовий рівень) та Scratch (поглиблений рівень) для програмування роботів і розвитку навичок інженерного проєктування та програмування у дітей і підлітків.
- Моделювати навчальні ситуації з використанням віртуальних (онлайн) лабораторій, дослідницьких навчальних середовищ (платформа Go-Lab) в освітньому процесі Нової української школи, передусім у вивченні предметів STEAM.
- Застосовувати практичні кейси у професійній діяльності педагогів початкової школи щодо проведення з учнями експериментів при вивченні курсу «Я досліджую світ», а також учителів біології, хімії, фізики, математики, мистецтва і т.п..
- Впроваджувати технології віртуальної та доповненої реальності для організації дослідницької навчальної діяльності школярів, експериментувати новітні підходи до організації освітнього процесу НУШ з використанням цифрових інструментів навчання, зокрема за технологією «Перевернутий клас».

- Удосконалювати інклюзивну педагогічну компетентність щодо розвитку дослідницьких здібностей учнів з особливими потребами.

Вартість програми: заповнюється працівником університету після узгодження з планово-фінансовим відділом.

Графік навчального процесу: складається у робочому порядку за умови набору групи.

Мінімальна і максимальна кількість осіб у групі:

25-35 осіб (при навчанні офлайн чи онлайн)

Академічні, професійні можливості за результатами опанування програмою: \_\_\_\_\_

підвищення кваліфікації, можливості отримання певної кваліфікаційної категорії педагога (другої категорії, першої категорії, вищої категорії, звання «Учитель-методист», звання «Заслужений учитель України»).

Можливість надання подальшої підтримки чи супроводу: запрошення до участі у заходах з підвищення професійно-педагогічної майстерності на базі Центру інноваційних освітніх технологій «PNU Ecosystem», у т.ч. у форматі онлайн.

Додаткові послуги (організація трансферу, перелік можливих послуг для осіб з інвалідністю): онлайн-вебінари, надання додаткових навчальних матеріалів, можливі виїзні тренінги у заклади освіти (тільки для всієї групи учасників курсів).

Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації: Свідоцтво про підвищення кваліфікації (обсяг: 30 акад.год).

Розробник:

Професор кафедри початкової освіти та освітніх інновацій, директор Центру інноваційних освітніх технологій «PNU EcoSystem», доктор педагогічних наук, професор Будник О.Б.