



Освітня програма підвищення кваліфікації Сертифікаційний навчальний курс: «Ігропрактик – «Під ключ»

1. Пояснювальна записка

1.1. Вид освітньої послуги: дистанційний - курс.

1.2. Нормативна база: Закон України "Про освіту", постанова КМУ №800 від 21.08.2019 (із змінами, внесеними постановою КМУ №1133 від 27.12.2019), типова освітня програма організації і проведення підвищення кваліфікації педагогічних працівників закладами післядипломної педагогічної освіти (наказ МОН №36 від 15.01.2018).

1.3. Актуальність: Прикладні навчальні ігри – це інновація у методології навчання дітей та дорослих. Ефективність прикладної гри залежить від майстра, який її застосовує – ігропрактика. Ігропрактик управляє груповою динамікою, формує простір, стежить за змінами і головне — допомагає «перекладати» з метафоричної мови гри на мову життя, що відбувається з учасником у контексті його запиту. Як і будь-яка професія «Ігропрактик» має ряд ключових особливостей, без яких неможлива професійна діяльність. Професія «Ігропрактик» вимагає певної теоретичної бази, спеціальних навичок та умінь. Які ви отримаєте на цьому курсі.

1.4. Цільова аудиторія: педпрацівники різних напрямів, психологи, коучі, підприємці, ігропрактики.

1.5. Напрямок: педагогічні технології.

1.6. Мета: опанувати технологію прикладних ігор.

1.7. Компетентності, що вдосконалюються: професійно-педагогічна, коучингова, психологічна, ігропрактична.

2. Загальна характеристика освітньої програми

2.1. Зміст:

Теорія №1: "Правила та функції ігропрактика"

Теорія №2: "Види прикладних ігор - що де застосовуємо".

Теорія №3: "Ефективна динаміка в ігровому процесі".

Теорія №4 "Компетенції ігропрактика".

Теорія №5 "Питання, моделі та формування".

Теорія №6 "Оптимальний алгоритм проведення гри".

Теорія №7 «Робота із запитом техніка ЯСР».

Теорія №8 «Модель роботи із зворотним зв'язком техніка ЗЗВЯ».

Теорія №9 «Типи гравців та основи взаємодії «на основі Архетипів».

Теорія № 10 «Особливості проведення ігор для учасників із різними психоемоційними станами».

Теорія № 11 «Ефективні моделі просування ігропрактичної діяльності».

Теорія № 12. «Візуал для ігропрактики»

Практичні заняття складаються з 12 занять на яких курсанти проводять та приймають участь у різноманітних прикладних іграх, аналізують стилі та моделі проведення ігор, отримують відповіді на питання пов'язані з ігропрактичною діяльністю.

2.2. Форма: дистанційна групова, самостійна практична.

2.3. Обсяг і терміни навчання: 114 акад. год. (3,8 кредит ЄКТС). Кінцевий термін не обмежено.

3. Організація навчання

3.1. Як відбувається навчання:

Учасники приймають участь у курсі на протязі 14 тижнів згідно з розкладом:

- Понеділок – Блок практичних занять з проведення ігор. Отримання домашніх завдань.
- Четвер – Отримання чергового блоку теорії (надається у відеозаписі).
- Субота – прийом виконаних завдань.

Зустрічі відбуваються на платформі ZOOM.

З метою вирішення оперативних питань у соціальній мережі Facebook створюється загальний чат групи.

Всім курсанту надається пожиттєвий персональний доступ до запису теорії та практики курсу.

3.2. Умови навчання: усі матеріали курсу надаються на платній основі (актуальна ціна на веб сторінці курсу).

3.3. Документ: після успішного проходження всіх етапів курсу учасник отримує електронний іменний сертифікат підвищення кваліфікації, де зазначається також предмет/напрямок, у межах якого учасник виконував практичне завдання. Сертифікат одразу оприлюднюється в онлайн-реєстрі та відповідає чинним вимогам КМУ та МОН і рекомендується до зарахування педагогічною радою навчального закладу.

Розробник програми:

Галюк Костянтин Валерійович: Аспірант НПУ ім. Драгоманова. Бізнес-тренер, ігропрактик, ігротехнік, коуч, психолог, підприємець. Співзасновник тренінгової компанії "Академія гри". Автор першої запатентованої технології створення ігор та ігрових рішень "SMART Game". Автор та співавтор низки різноманітних прикладних ігор та ігрових методик. Ініціатор проекту: "Гра, що змінює життя". Розробник та тренер семінарів, тренінгів та курсів із застосування ігрових методик у бізнесі та консультуванні. Ідеолог конференцій "Нові ігри для нових людей". Співорганізатор фестивалю т-ігор "Happy Time".