



Освітня програма підвищення кваліфікації педагогічних працівників «Підготовка фахівців з використання коучингової гри Business Goal Maker\$»

1. Пояснювальна записка

1.1. Вид освітньої послуги: онлайн - 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: Коучингові ігри – це інновація у методології розвитку дітей та дорослих.

Коучингові ігри - це один з найефективніших методів розвитку та навчання soft skills. Це відбувається за умови що гра - природна діяльність людини. Тому об'єднання ігрового підходу та коучингового контексту дають нам можливість максимально підвищити якість процесу та результату коучинга, у тому числі і педагогічного. У такій формі розвиваючих занять реалізується низка ігрових принципів, а також наявність правил, точною структурою ігрової діяльності та організацією оцінювання. У цьому курсі ви можете опанувати унікальну авторизовану технологію використання коучингової гри Goal Maker\$, автори Галюк Костянтин та Галюк Юлія

1.4. Цільова аудиторія: бізнес консультанти, коучі, психолгі, професіонали розвитку особистості.

1.5. Напрямок: педагогічні технології, коучингові технології.

1.6. Мета: опанувати технологію проведення гри згідно алгоритму та правилам, з метою створення максимальної користі для гравців.

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

2. Загальна характеристика освітньої програми

2.1. Зміст:

Блок №1: Характеристики прикладної гри; Складові гри Business Goal Maker\$; Загальний алгоритм проведення та супроводження гри.

Блок №2: Сеттінг гри Business Goal Maker\$ (послідовність ходу); Артефакти – із чого складається гра; Завдання гри, нагороди та штрафи в ігровому процесі.

Блок №3: Формування запиту для гравця; Алгоритм зворотного зв'язку; Структура опису гри; Додаткові матеріали.

2.2. Форма: онлайн курс, самостійна практична.

2.3. Обсяг і терміни навчання: 48 акад. год. (1.6 кредит ЄКТС). Кінцевий термін не обмежено.

3. Організація навчання

3.1. Як відбувається навчання:

Учасники приймають участь у онлайн курсі, самостійно опановують матеріал, проводять тестові ігри, у виникненні необхідності звертаються за допомогою до тренера курсу. Після опанування матеріала ігропрактик проводить залікову гру демонструючи опановані навички.

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: 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 15 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".