



ЗАТВЕРДЖЕНО
ФОП Галюк К. В.

01.10.2024 р.

Освітня програма підвищення кваліфікації Швидкий старт в Ігропрактиці

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. Для вивчення та отримання основ ігропрактичної діяльності було створено курс «Швидкий старт в Ігропрактиці».

Навчання відбувається згідно даної програми.

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:

Блок №1: Прикладні ігри та їх застосування

Блок №2: Застосування прикладних ігор у практиці фахівця

Блок №3: Участь у грі Power Inside 2.0

Блок №4: Три основи діяльності ігропрактика

Блок №5: Розширення можливостей фахівця за допомогою ігрових рішень

2.2. Форма: дистанційна, самостійна, практична.

2.3. Обсяг і терміни навчання: 20 акад. год. (0,66 кредит ЄКТС). Кінцевий термін не обмежено.

3. Організація навчання

3.1. Як відбувається навчання:

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

- Середа та вівторок – Блок теоретичних занять з використання ігор згідно з змістом. Отримання домашніх завдань.

- П'ятниця – практичні заняття по використанню ігор на базі гри Power Inside.

Зустрічі відбуваються на платформі ZOOM.

За умови пропуску заняття з об'єктивних причин курсанту надається персональний доступ до запису заняття.

3.2. 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 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".