



«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Директор ТОВ

«Академія інноваційного розвитку освіти»

«04» вересня 2026 р.

Олена ГРОМСЬКА

Програма підвищення кваліфікації педагогічних та науково-педагогічних працівників закладів освіти

ІГРИ ЯК АЛЬТЕРНАТИВНИЙ МЕТОД НАВЧАННЯ. АВТОРСЬКА НАВЧАЛЬНА ГРА “БУРЕМНИЙ ПОХІД. ДРОБИ”

Розробниця освітньої програми підвищення кваліфікації педагогічних кадрів:

Олейнікова Ірина Валеріївна, *магістерка математики, аромапсихологиня, сексологиня, ігропрактикиня; авторка тренінгів та освітніх ігор.*

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність: починаючи з 2020 року до сьогодні освіта в Україні зіткнулась з викликами функціонування в нових умовах, які постійно змінювались. Спочатку онлайн під час ковіду був в новинку - було складно забезпечити кожного учня необхідною технікою, а вчителів новими навичками викладання, а після повномасштабного вторгнення і блекаутів, навіть маючи пристрій для онлайн навчання, далеко не кожна родина може забезпечити і онлайн навчання для своєї дитини. Нові зміни і нові виклики, які постали перед нами вимагають пошуку альтернативних варіантів навчання, які будуть максимально ефективними і доступними для кожної родини в Україні. Один із варіантів альтернативного навчання - це настільні освітні ігри.

- **Психоемоційне розвантаження та зниження рівня тривожності:** Гра виступає як захисний механізм і терапевтичний інструмент. Вона створює безпечний простір, де діти можуть відволіктися від стресу, знизити тривожність і відновлювати емоційний ресурс.

- **Підвищення мотивації в умовах втоми:** У складних умовах традиційні академічні методи нерідко викликають виснаження та втрату інтересу. Навчальна гра повертає природний пізнавальний азарт, формує позитивні асоціації з навчанням і підтримує фокус уваги.
- **Адаптивність та автономність освітнього процесу:** Настільні та трансформаційні ігри не залежать від стабільності електропостачання чи наявності інтернету. Вони дозволяють ефективно організувати навчання у будь-яких умовах — у пункті незламності, укритті чи вдома під час блекауту.
- **Подолання освітніх втрат і подолання «страху складного матеріалу»:** Гра спрощує сприйняття складних, абстрактних або «сухих» тем (наприклад, математичних понять, дробів тощо). Завдяки ігровій механіці помилка сприймається не як поразка, а як природний ігровий досвід, що знижує страх невдачі.
- **Соціалізація та розвиток софт-скілів:** Спільна гра компенсує брак живого спілкування, вчить взаємодії в команді, підтримці, емпатії та критичному мисленню в нестандартних ситуаціях.

Мета програми: надати учасникам знання та практичні інструменти для впровадження в освітню діяльність альтернативних ігрових інструментів, якими можуть користуватись не тільки діти і вчителі, а і сім'ї в домашніх умовах для ефективного залучення батьків в освітній процес.

Освітні завдання програми:

- Ознайомити з поняттям трансформаційні та освітні ігри в контексті науки та освіти.
- Розкрити можливості та обмеження використання настільних ігор в освітній діяльності та ігрофікацію навчання: гейміфікацію чи навчальну гру.

- Проаналізувати переваги та обмеження: коли гра є ефективним інструментом, а коли краще застосувати класичні методи.
- Ознайомити з авторською настільною грою “Буремний похід. Дробі” як з одним із інструментів вивчення теми дробі на усвідомленому рівні через використання дробів в грі.
- Продемонструвати які теми і яким чином включені в ігрову механіку звичайної настільної гри, які роблять вивчення теми таким, що діти навіть не усвідомлюють, що зараз навчаються.

Навчальні заняття за програмою проходять у формі тренінгів/вебінарів.

Навчально-методичне забезпечення програми представлено авторськими відеоматеріалами та настільною навчальною грою.

Програма складається з одного вебінару, який розраховано на 3 академічні години. Навчання педагогів відбувається за планом у вебінарній кімнаті на платформі Zoom.

Цільова група: методисти, науково-педагогічні працівники, психологи, тьютори, вихователі, вчителі, управлінці, керівники гуртків, батьки учнів 2-6 класів загальноосвітньої школи. Освітня програма передбачає можливість подальшого розширення та поглиблення професійних знань, умінь, навичок педагогічних кадрів у системі неформальної та інформальної освіти.

Програмні результати навчання:

Знання:

- Теоретичні засади гейміфікації та відмінності між ігровими елементами й повноцінною навчальною грою.
- Психолого-педагогічні особливості сприйняття математичного матеріалу (зокрема дробів) сучасними школярами.

- Ігрова механіка, правила та дидактичний потенціал авторської гри «Буремний похід. Дроби».
- Способи та сценарії інтеграції настільних/трансформаційних ігор у навчальний процес (на уроках повторення, закріплення чи позакласних заняттях).

Уміння (навички):

- Моделювати та проводити навчальні ігрові раунди за допомогою гри «Буремний похід. Дроби».
- Адаптувати правила та ігрові завдання під рівень підготовки учнів і часові рамки уроку.
- Розробляти власні варіації завдань або модифікувати ігрові механіки під суміжні теми з математики.
- Моделювати та проводити навчальні ігрові раунди за допомогою гри «Буремний похід. Дроби».
- Адаптувати правила та ігрові завдання під рівень підготовки учнів і часові рамки уроку.
- Розробляти власні варіації завдань або модифікувати ігрові механіки під суміжні теми з математики.

Тематичний план

1. Сучасні тенденції сприйняття інформації учнями.
2. Різниця між гейміфікацією та навчальними іграми.
3. Дидактичні можливості та межі застосування ігрових методів.
4. Методика та механіка гри «Буремний похід. Дроби». Концепція, ігрові механіки та сюжет гри.
5. Покроковий розбір ігрового раунду та інтеграція математичного змісту в ігровий процес.
6. Сценарії використання гри.
7. Оцінювання знань та розвиток софт-скілів під час гри.
8. Модифікація та адаптація ігрових завдань.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ЛІТЕРАТУРНИХ ТА ІНФОРМАЦІЙНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Державний стандарт базової середньої освіти (Розділ «Математична освітня галузь»).
2. Коваленко О. В., Ткаченко І. М. *Гейміфікація сучасного уроку: теорія та практика використання ігрових технологій*. — К.: Освіта.
3. Маркевич О. О. *Застосування дидактичних ігор на уроках математики в 5–6 класах* // Математика в школах України.
4. Пометун О. І., Пироженко Л. В. *Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання*. — К.: ВД «А.С.К.».
5. Щербина В. М. *Ігрові технології як засіб підвищення мотивації школярів до вивчення математики*.
6. Якір М. С., Мерзляк А. Г. *Методика викладання математики в 5–6 класах: наочність та ігрові форми*. — Х.: Гімназія.
7. Карр, К. М. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. — Pfeiffer.