КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ЛЬВІВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ
«ЛЬВІВСЬКИЙ ОБЛАСНИЙ ІНСТИТУТ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ»

Кафедра суспільствознавчої освіти

Програма підвищення кваліфікації вихователів групи подовженого дня «Ігри в роботі вихователя групи подовженого дня»

Програма підвищення кваліфікації розглянута і рекомендована до затвердження на засіданні кафедри суспільствознавчої освіти

(протокол № 9 від 18.09.2026 р.)

Завідувач кафедри Галина СОХАНЬ

Програма підвищення кваліфікації затверджена науково-методичною радою

(протокол № 6 від 01.10.2026 р.)

Голова науково-методичної ради Павло ХОБЗЕЙ

1. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ

Розробник: старша викладачка кафедри суспільствознавчої освіти Васильків Ірина Дмитрівна.

Напрям: розвиток професійних компетентностей (знання фахових методик, технологій); готовність до професійного зростання для реалізації освітніх завдань і відповідності вимогам часу.

Розроблено на основі Типової програми підвищення кваліфікації вчителів закладів загальної середньої освіти, які впроваджують новий Державний стандарт базової середньої освіти (Наказ Міністерства освіти і науки України 12.10.2022 р. №904).

Термін дії програми: з 01.01.2027 р. до 31.12.2032 р.

Рецензенти:
Сохань Галина Степанівна, кандидат філологічних наук, завідувач кафедри суспільствознавчої освіти;
Танчин Ігор Зіновійович, кандидат історичних наук, доцент кафедри суспільствознавчої освіти, заступник директора КЗ ЛОР «Львівський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти».

2. ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Актуальність програми

У сучасних умовах організація освітнього процесу в групах подовженого дня (ГПД) виходить далеко за межі традиційного нагляду за виконанням домашніх завдань. Група подовженого дня є ключовим простором для психоемоційного розвантаження, соціалізації та гармонійного розвитку школярів після напруженого навчального дня. Від того, наскільки грамотно вихователь зможе збалансувати рухову активність, інтелектуальне дозвілля та відпочинок учнів, залежить їхній психологічний комфорт, збереження здоров'я та успішність адаптації до шкільного середовища.

Водночас динамічний розвиток освітніх технологій вимагає від педагога постійного оновлення арсеналу методик. Поєднання перевірених часом ігрових практик із можливостями сучасних цифрових інструментів та штучного інтелекту дозволяє вихователю швидко створювати унікальні, адаптивні дидактичні матеріали під будь-яку педагогічну ситуацію чи запит дитячого колективу. Саме тому запропонований курс спрямований на практичну допомогу педагогам у проєктуванні сучасного, безпечного та захопливого ігрового простору, що відповідає викликам сьогодення.

Цільова група: вихователі групи подовженого дня.

Обсяг: 30 годин.

Форма навчання: очна, очно-дистанційна.

Мета: розвиток професійної компетентності вихователів групи подовженого дня щодо ефективного застосування класичних і сучасних ігрових технологій для психоемоційного розвантаження та розвитку здобувачів освіти; використання інструментів штучного інтелекту та вдосконалення практичних навичок проєктування ігрового середовища; створення власного адаптивного ігрового інструментарію організації змістовного дозвілля.

Завдання:

- розширити систему знань про психолого-педагогічний потенціал гри та її значення для гармонійного розвитку, соціалізації й психоемоційного розвантаження учнів у групі подовженого дня;
- оволодіти різноманітними ігровими технологіями, методами організації рухливої активності, інтелектуальних хвилинок і дозвілля з урахуванням режимних моментів;
- інтегрувати можливості штучного інтелекту та інтерактивних платформ для швидкого створення й модифікації дидактичних ігор у повсякденній практиці;
- створити власний практичний ігровий інструментарій (авторський каталог-путівник) для ефективного проєктування безпечного, комфортного та розвивального середовища в умовах групи подовженого дня.

Перелік компетентностей, що вдосконалюватимуться / набуватимуться:

- психологічна компетентність: здатність враховувати вікові та індивідуальні психофізіологічні особливості здобувачів освіти,

застосовувати ігрові методики для психоемоційного розвантаження, зняття напруги після уроків та гармонізації мікроклімату в дитячому колективі;

- здоров'язбережувальна компетентність: здатність організовувати безпечне, комфортне та рухливе освітнє середовище, чергувати види активності в режимі групи подовженого дня, застосовувати рухливі, кінезіологічні та сенсорні ігри для збереження і зміцнення здоров'я учнів;
- інноваційна компетентність: здатність орієнтуватися в цифровому просторі, використовувати генеративний штучний інтелект та інтерактивні платформи для швидкого створення, модифікації та адаптації дидактичних ігрових матеріалів;
- організаційна компетентність: здатність ефективно проєктувати та організовувати різні види позаурочної діяльності (дозвілля, самопідготовку, командну взаємодію) на основі сучасних ігрових технологій;
- рефлексивна компетентність: здатність до аналізу власних педагогічних практик, оцінювання ефективності застосованого ігрового інструментарію та постійного вдосконалення професійної майстерності.

Очікувані результати:

Слухач/ка після навчання на цьому курсі:

- знає психолого-педагогічні засади та класифікацію ігрових технологій, а також можливості використання штучного інтелекту для організації ефективної роботи в групі подовженого дня;
- вміє застосовувати різноманітні ігрові методики для забезпечення психоемоційного розвантаження, рухової активності та організації змістовного дозвілля учнів з урахуванням режимних моментів;
- володіє навичками створення і модифікації дидактичних ігор за допомогою генеративних інструментів штучного інтелекту та цифрових платформ;
- розробляє власний практичний ігровий інструментарій (авторський каталог-путівник) для проєктування безпечного, комфортного та розвивального середовища в умовах групи подовженого дня.

Контроль за знаннями слухачів проводиться послідовно й систематично: на практичних заняттях – індивідуальне та фронтальне опитування, виконання самостійної роботи; на лекціях – експрес-контроль, що передбачає постановку конкретних питань з теми.

Оцінювання розглядається як засіб одержання зворотної інформації про результативність підвищення кваліфікації та внесення коректив у методику роботи зі слухачами курсів. Програмою передбачено виконання різних видів робіт: вхідне опитування; творче самостійне завдання; практичні завдання, участь у круглому столі; рефлексія.

Критерії оцінювання

Оцінювання результатів навчання здійснюється за шкалою – «зараховано / не зараховано». Позитивна оцінка за курс («зараховано») виставляється за умови опанування матеріалу на платформі moodle в обсязі не менше 70 % від загальної кількості годин, активної участі в практичних заняттях онлайн та офлайн. Самостійна робота зараховується за умови виконання не менше 70% запланованого обсягу, повної відповідності змісту роботи навчальним завданням програми, успішної презентації індивідуального проєкту та дотримання принципів академічної доброчесності.

Особливості реалізації програми. Програма реалізується в інституційній формі за очно-дистанційною моделлю, що поєднує безпосередню взаємодію під час аудиторних занять із роботою у віртуальному навчальному середовищі. Навчальний процес передбачає синхронну взаємодію через платформи Zoom та Moodle, а також виконання самостійної роботи для поглибленого засвоєння тем. Такий підхід забезпечує гнучкість навчання та дозволяє ефективно використовувати цифрові інструменти для зворотного зв'язку й моніторингу прогресу слухачів.

Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації: сертифікат видається відповідно до кількості прослуханих годин, за умови не менше 50 % від загальної кількості.

Вартість (у разі встановлення): безоплатний характер надання освітньої послуги для слухачів курсів підвищення кваліфікації за регіональним замовленням місцевих органів управління освітою, вартість згідно з кошторисом відповідно до порядку надання платних послуг для всіх інших категорій.

3. НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Назви тем	Кількість годин			
	Усього	Лекції	Практичні	Самостійна робота
Інтеграційно-мотиваційне заняття	**2**		**2**	
Тема 1. Реєстрація учасників, вхідне опитування.			1	
Тема 2. Формування очікувань учасників.			1	
Модуль 1. Теоретико-методологічні засади гри в умовах групи подовженого дня	**8**	**4**	**4**	
Тема 1. Психолого-педагогічний потенціал гри в сучасній початковій / базовій школі.		2	2	
Тема 2. Класифікація та дидактичний потенціал ігор на подовженому дні.		2	2	
Модуль 2. Практичний ігровий інструментарій вихователя ГПД	**10**	**4**	**6**	
Тема 1. Рухливі, просторові та сенсорні ігри поза аудиторією.		2	2	
Тема 2. Інтелектуальні, словесні, цифрові ігри та ШІ-помічники в режимі ГПД.		2	2	
Тема 3. Створення власної бази ігор за допомогою ШІ.			2	
Круглий стіл. Обмін кращими педагогічними практиками в організації ігрового простору та генерації ідей за допомогою ШІ в ГПД.	**2**		**2**	
Рефлексія. Тести. Вихідне опитування.	**2**		**2**	
Самостійна робота.	**6**			**6**
Всього годин:	**30**	**8**	**16**	**6**

4. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Інтеграційно-мотиваційне заняття

Час за робочою навчальною програмою – 2 години

Тема 1. Реєстрація слухачів, вхідне опитування. Ознайомлення з навчальним середовищем

Тема 2. Формування очікувань учасників

Модуль 1. Теоретико-методологічні засади гри в умовах групи подовженого дня

Час за робочою навчальною програмою – 8 годин

Тема 1. Психолого-педагогічний потенціал гри в сучасній початковій / базовій школі

План лекційного заняття

1. Гра як провідна діяльність і ефективний інструмент соціалізації, психологічного розвантаження та розвитку здобувачів освіти в умовах ГПД.
2. Вікові особливості ігрової діяльності учнів.

План практичного заняття

1. Аналіз ігрових ситуацій: від конфлікту до згуртування дитячого колективу.
2. Побудова матриці ігрових інтересів учнів різного віку.

Тема 2. Класифікація та дидактичний потенціал ігор на подовженому дні

План лекційного заняття

1. Класифікація ігор (рухливі, дидактичні, сюжетно-рольові, інтелектуальні, настільні, ігри на командну взаємодію) та їх актуальність в окремі моменти режиму ГПД.
2. Баланс між розвагою, навчанням і відпочинком.

План практичного заняття

1. Аудит ігротеки вихователя.
2. Добір і адаптація ігор під конкретні режимні моменти ГПД (післяурочне розвантаження, підготовка до виконання домашніх завдань, творча година).

Модуль 2. Практичний ігровий інструментарій вихователя ГПД

Час за робочою навчальною програмою – 10 години

Тема 1. Рухливі, просторові та сенсорні ігри поза аудиторією

План лекційного заняття

1. Організація активного відпочинку на свіжому повітрі або в рекреації.
2. Правила безпеки, ігри малої, середньої та великої рухливості.
3. Використання нейроігор для перемикання уваги.

План практичного заняття

1. Дворовий сучасний актив: рухливі ігри без зайвого реквізиту.

2. Проведення кінезіологічних і пальчикових ігор.

Тема 2. Інтелектуальні, словесні, цифрові ігри та ШІ-помічники в режимі ГПД

План лекційного заняття

1. Інтеграція елементів гейміфікації у виконання домашніх завдань та позакласні заняття.
2. Штучний інтелект як асистент вихователя: можливості генеративних моделей (ChatGPT, Copilot, Gemini тощо) у швидкому створенні ігор.

План практичного заняття

1. Принципи написання промптів для генерації сценаріїв квестів, мовленнєвих розминок, сюжетно-рольових ігор, вікторин під конкретну ситуацію (для заспокоєння дітей після активної прогулянки або для зняття напруги перед самопідготовкою тощо).
2. Створення колекцій загадок, приказок, вікторин з використанням цифрових ресурсів.

Тема 3. Створення власної бази ігор за допомогою ШІ

План практичного заняття

1. Генерація унікальних ігор-п'ятихвилинок для швидкого перемикання уваги, сюжетних екологічних ігор для прогулянки або інтелектуальних вікторин.
2. Експрес-інтеграція з цифровими сервісами (перенесення згенерованих ШІ питань у Wordwall чи LearningApps).

Круглий стіл. Обмін кращими педагогічними практиками в організації ігрового простору та генерації ідей за допомогою ШІ в ГПД (практичне, 2 години).

Рефлексія. Тести. Вихідне опитування.

Самостійна робота. «Створення ШІ-асистованого каталогу-путівника ігор для різних режимних моментів групи подовженого дня».

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

1. Визначте та запишіть у формі короткого паспорта цільову категорію учнів (вік / клас) та специфіку умов роботи вашої групи подовженого дня (тривалість режимного блоку, наявність простору для активностей тощо).
2. Сформулюйте та запишіть 2–3 ефективні текстові запити (промпти), які ви розробили для генеративних моделей штучного інтелекту (наприклад, ChatGPT, Copilot, Gemini) з метою пошуку або створення ігрових ідей для роботи в ГПД.
3. Доберіть загалом 6 авторських чи адаптованих за допомогою штучного інтелекту ігор, які охоплюють різні режимні моменти: 2 рухливі ігри або нейроігри для зняття психоемоційного напруження після уроків / на прогулянці; 2 ігрові хвилинки-перемикання для концентрації уваги перед самопідготовкою; 2 інтелектуальні чи словесні ігри для години дозвілля.
4. Опишіть три із шести дібраних ігор за такою мінімалістичною структурою: назва гри, мета, необхідний інвентар, короткий хід (правила), мінімальне словесне наповнення та ШІ-лайфхак (вказівка на те, як цю гру можна швидко модифікувати за допомогою штучного інтелекту під іншу ситуацію чи кількість дітей, як за допомогою ШІ можна створити словесний контент гри).
5. Скомпонуйте всю інформацію в єдиний цілісний текстовий документ, перевірте його на відповідність заданому обсягу (500–800 слів) і збережіть у вигляді тексту у форматі word. Здайте роботу як вільну текстову відповідь на платформі Moodle.
6. Робота має відповідати вимогам академічної доброчесності та змісту програми.

5. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

Нормативно-правові акти Нормативно-правова база та концептуальні видання НУШ

1. Загальна декларація прав людини: ухвалена резолюцією 217 А (III) Генеральної Асамблеї Організації Об'єднаних Націй від 10 грудня 1948 р. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_015#Text
2. Державний стандарт початкової освіти (затверджений постановою Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87 (у редакції постанови Кабінету Міністрів України від 24 липня 2019 р. № 688). URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1810-2025-%D0%BF#Text
3. Про академічну доброчесність: Закон України від 18 грудня 2025 року № 4742-IX. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/4742-20#Text
4. Про забезпечення функціонування української мови як державної: Закон України від 25 квітня 2019 року № 2704-VIII. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2704-19#Text
5. Про освіту: Закон України від 5 вересня 2017 року № 2145-VIII. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text
6. Про повну загальну середню освіту: Закон України від 16 січня 2020 року № 463-IX. URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20#Text
7. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи / за заг. ред. М. Грищенка. Київ : МОН України, 2016. 34 с.
8. Рекомендація Європейського Парламенту та Ради (ЄС) «Про ключові компетентності для навчання протягом усього життя» від 22.05.2018 р. № 2018/С189/01.

Цифрові ресурси

1. Академічна доброчесність: інформаційний бюлетень / Проєкт «Ініціатива академічної доброчесності та якості освіти» (Academic Integrity and Quality Initiative — UTMA). URL: https://saiup.org.ua/
2. Освітня платформа «ЕдЕра» (EdEra). Онлайн-курс «Розвиток уміння вчитися: інструменти для НУШ». URL: https://www.ed-era.com
3. Національна платформа «Всеосвіта». Вебінари та матеріали з розвитку когнітивних навичок учнів. URL: https://vseosvita.ua
4. Цифрова платформа «На Урок». Практичні кейси та дидактичні матеріали для організації самостійної роботи. URL: https://naurok.com.ua
5. Платформа «Prometheus». Безкоштовний онлайн-курс «Навчаймось вчитися: Потужні розумові інструменти для опанування складних предметів» (переклад курсу Барбари Оаклі). URL: https://prometheus.org.ua
6. Інструменти для створення ментальних карт (Mind Mapping): MindMeister (https://www.mindmeister.com); Coggle (https://coggle.it)
7. Інструменти для візуалізації, чек-листів та планерів: Canva для освіти (https://www.canva.com) та дошки Padlet (https://padlet.com).

Література

1. Амодт С., Вонг С. Таємниці нашого мозку, або Чому розумні люди роблять дурниці. Харків : Клуб Сімейного Дозвілля, 2018. 352 с.

2. Вайнштейн М., Пометун О. Критичне мислення: як навчити учнів мислити самостійно та усвідомлено. Київ : Педагогічна думка, 2023. 112 с.
3. Голві Т. Робота як внутрішня гра. Фокус, навчання, задоволення та мобільність на робочому місці / пер. з англ. Харків : Клуб Сімейного Дозвілля, 2022. 256 с.
4. Оклі Барбара. Навчитися вчитися. Як запустити свій мозок на повну / пер. з англ. Київ : Наш Формат, 2019. 272 с.
5. Оклі Барбара, Сейновскі Терренс, Макконвіл Елістер. Уроки без мороки. Хороші оцінки без зайвих страждань /пер. з англ. Київ : Наш формат, 2019. 224 с.
6. Трейсі Браян. Зроби це зараз. 21 чудовий спосіб зробити більше за менший час / пер. з англ. Харків : Клуб Сімейного Дозвілля, 2019. 112 с.
7. Трейсі Браян, Лайнбергер Анна. Зроби це зараз! 22 поради для успішного навчання / пер. з англ. Харків : Клуб Сімейного Дозвілля, 2021. 176 с.
8. Іставей Роб. Як запам'ятовувати (майже) все і завжди. Приголомшливі лайфхаки для прокачки вашої пам'яті / пер. з англ. Харків : Клуб Сімейного Дозвілля, 2018. 176 с.
9. Сайп Роджер. Розвиток мозку. Як читати швидше, запам'ятовувати краще та досягати мети / пер. з англ. Харків : Клуб Сімейного Дозвілля, 2019. 240 с.