

ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ
ІМЕНІ ІВАНА БОБЕРСЬКОГО

Кафедра теорії і методики фізичної культури



«ЗАТВЕРДЖУЮ»

_____ 2025 р.

_____ Я.С.Свищ

Програма підвищення кваліфікації учителів фізичної культури,
керівників гуртків

**«ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ ФАХІВЦІВ З
ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ»**

Програма підвищення кваліфікації розглянута і рекомендована
до затвердження на засіданні кафедри теорії і методики фізичної культури
(*протокол № 14 від 14.04. 2025 р.*)

Завідувач кафедри

І.Р. Боднар

Схвалено вченою радою ЛДУФК ім. І. Боберського
протокол № 8 від 29.04.2025 р.

Львів – 2025

I. ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ

Найменування: Програма підвищення кваліфікації для учителів фізичної культури, керівників **«Формування цифрової грамотності фахівців з фізичної культури»**.

Розробники: д.фіз.вих і с., професор, завідувач кафедри теорії та методики фізичної культури Боднар І.Р., д.фіз.вих і с., доцент, доцент кафедри теорії та методики фізичної культури Сороколіт Н.С., к.фіз.вих. і с., доцент, доцент кафедри теорії та методики фізичної культури Римар О.В., к.фіз. вих. і с., доцент, доцент кафедри теорії та методики фізичної культури Ханікянц О.В., к.фіз. вих. і с., доцент, доцент кафедри теорії та методики фізичної культури Шевців У.С.

Мета: науково-методичний супровід учителів фізичної культури, керівників гуртків з питань технічної, інформаційної, комунікаційної грамотності, кібербезпеки, цифрової творчості та цифрової культури; формування професійної готовності до реалізації фізичного виховання дітей із використанням цифрових технологій у викладанні фізичної культури.

Напрямок: використання інформаційно-комунікативних та цифрових технологій в освітньому процесі, включаючи електронне навчання, інформаційну та кібернетичну безпеку

Завдання:

- сформувати у слухачів усвідомлене розуміння основоположних засад цифрової грамотності (інформаційна безпека, кіберетика, авторське право тощо);
- сформувати навички розуміння технічної, інформаційної, комунікаційної грамотності, кібербезпеки та етики, цифрової творчості та цифрової культури у навчанні;
- сформувати компетентності фахівців, які необхідні для ефективного використання цифрових технологій у викладанні фізичної культури.

Обсяг: 30 годин.

Форма (форми) підвищення кваліфікації: інституційна дистанційна
Компетентності, що вдосконалюватимуться / набуватимуться:

- **загальні:**
 - ознайомлення з засадничими поняттями «цифрової грамотності та її значенням для професійної діяльності вчителя фізичної культури;
 - ознайомлення з основними цифрової грамотності: інформаційна безпека, кіберетика, авторське право;
 - оволодіння компетентностями, які необхідні для ефективного використання цифрових технологій у викладанні фізичної культури.
- **фахові:**
 - оволодіння технологіями організації освітнього процесу з фізичного виховання з урахуванням технічної, інформаційної, комунікаційної грамотності, кібербезпеки та етики, цифрової творчості та цифрової культури у навченому процесі;
 - оволодіння ключовими компетентностями цифрової грамотності для вчителя фізичної культури (технічна компетентність; інформаційна компетентність та медіа грамотність; цифрова комунікація та співпраця; кібербезпека та цифрова етика);
 - удосконалення фахової майстерності щодо використання методик у практичній роботі (використання онлайн-платформ для організації навчання; використання мобільних додатків для моніторингу фізичної активності учнів; застосування мобільних додатків для контролю фізичної активності учнів; використання онлайн-платформ для тестування фізичної підготовки учнів).

Місце (місця) надання освітньої послуги:

1. Львівський державний університет фізичної культури імені Івана Боберського.
2. За місцем знаходження замовника освітніх послуг (за потребою).
3. Дистанційно (за потребою).

Очікувані результати навчання: учитель фізичної культури, керівник гуртка:

- розуміє основоположні засади цифрової грамотності;
- демонструє вміння використання онлайн-платформ та мобільних додатків у фізкультурній діяльності;
- обирає та ефективно застосовує мобільні додатки, інтерактивні технології, онлайн-платформи тощо

Вартість (у разі встановлення): інституційна (очна та дистанційна) форма навчання – 650 грн.; оплата курсів за місцем праці замовника освітніх послуг обумовлюється в угоді про надання освітніх послуг.

Документ, що видається за результатами підвищення кваліфікації: сертифікат.

II. ЗМІСТ ПРОГРАМИ

Назва спецкурсу «Формування цифрової грамотності учителів фізичної культури».

Модуль 1. Цифрова грамотність (теоретичний блок).

Тема 1: Організаційно-мотиваційне заняття, вхідне діагностування.

Реєстрація учасників, ознайомлення з програмою курсів, вхідне діагностування. Укладання угод про підвищення кваліфікації. Виявлення очікувань слухачів.

Тема 2: Поняття «цифрова грамотність» та її значення для професійної діяльності вчителя фізичної культури.

Основи цифрової грамотності: інформаційна безпека, кіберетика, авторське право. Основні складові цифрової грамотності.

Тема 3. Рівні формування цифрової грамотності. Базовий (початковий) рівень. Середній рівень. Високий (просунутий) рівень.

Тема 4: Ключові компетенції цифрової грамотності для вчителя фізичної культури (технічна компетентність; інформаційна компетентність та медіа грамотність; цифрова комунікація та співпраця; кібербезпека та цифрова етика).

Технічна компетентність (володіння основами роботи з ПК, планшетами та смартфонами. Використання мультимедійних пристроїв (проектори, інтерактивні дошки тощо). Робота з хмарними сервісами (Google Drive, OneDrive) для зберігання навчальних матеріалів). Цифрова комунікація та співпраця (використання електронної пошти, месенджерів та освітніх платформ для комунікації з учнями та батьками. Ведення онлайн-блогів або соціальних мереж для популяризації здорового способу життя. Робота з платформами для командної роботи (Google Docs, Microsoft Teams). Кібербезпека та цифрова етика (захист персональних даних та дотримання авторських прав. Використання безпечних паролів, антивірусного програмного забезпечення. Формування відповідального ставлення до цифрової культури серед учнів).

Модуль 2. Використання цифрових технологій у навчанні.

Тема 5. **Цифрові інструменти сучасного вчителя для проведення навчання, комунікації та контролю.** Організація навчання через **Google Classroom, Moodle, Zoom**. Планування, проведення та оцінювання заняття онлайн. Збір та аналіз домашніх завдань учнів через цифрові платформи.

Тема 6. **Цифрові мобільні додатки для контролю руху та мотивації учнів.** Використання **Google Fit, Strava, Nike Training Club** для самостійного моніторингу активності. Роль фітнес-трекерів і смарт-годинників у шкільній програмі. Організація шкільних челенджів та змагань з допомогою цифрових платформ.

Тема 7. **Гейміфікація фізичного виховання.** Огляд додатків **BetterMe Kids, Active Arcade, GoNoodle**. Доповнена реальність та інтерактивні тренування. Створення відеоуроків з фізичної культури, як метод залучення учнів як активних учасників. Практичні вправи з гейміфікованим підходом у класі або вдома.

Модуль 3. Цифрова творчість.

Тема 8. Основи роботи в «Canva»: від теорії до практики.

Можливості онлайн-платформи Canva як зручного інструменту для створення візуального контенту. Теоретичні основи дизайну, принципи композиції та кольору. Створення власних презентацій, афіш, постів для соціальних мереж та інших графічних матеріалів, використовуючи шаблони та індивідуальні налаштування. Використання Canva для укладення презентацій під час атестації педагогічних працівників.

Тема 9. Заключне заняття. Вихідне діагностування.

Контроль за знаннями слухачів проводиться на основі вхідного, вихідного діагностування та оперативного контролю, який проводиться послідовно і 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.

НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН

Назва навчального модулю		ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОГО МОДУЛЯ	Кількість годин		
			Лекції	Семінарські	Всього
Модуль І	Цифрова грамотність (теоретичний блок)	Організаційно-мотиваційне заняття: реєстрація учасників, ознайомлення з програмою курсів, вхідне діагностування	1	1	
		Поняття «цифрова грамотність» та її значення для професійної діяльності вчителя фізичної культури.	2		
		Рівні формування цифрової грамотності	4		
		Ключові компетенції цифрової грамотності для вчителя фізичної культури (технічна компетентність; інформаційна компетентність та медіа грамотність; цифрова комунікація та співпраця; кібербезпека та цифрова етика).	4		
	Разом годин на модуль		11	1	12
Модуль ІІ	Використання цифрових технологій у навчанні.	Цифрові інструменти сучасного вчителя для проведення навчання, комунікації та контролю	4		
		Цифрові мобільні додатки для контролю руху та мотивації учнів.	4		
		Гейміфікація фізичного виховання.		4	
	Разом годин на модуль		8	4	12
Модуль ІІІ	Цифрова творчість	Основи роботи в «Canva»: від теорії до практики	2	2	
		Вихідне діагностування		2	
	Разом годин на модуль		2	4	6
РАЗОМ ПО МОДУЛЯХ			21	9	30