

КЗ «Харківський фаховий вищий коледж мистецтв» ХОР

Протокол №3

Засідання «Школи педагогічної майстерності»

25 січня 2024 року

Присутні викладачі коледжу: 34 викладача

Тема: **«Застосування елементів гейміфікації в освітньому процесі: побутові речі як складова онлайн-заняття»**. Обмін досвідом.

Порядок денний:

1. Вступне слово Лисюк О.О., методиста коледжу.
2. **«Застосування елементів гейміфікації в освітньому процесі: побутові речі як складова онлайн-заняття»**. Доповідач: Селегєєв С.С., викладач ЦК гуманітарних та природничих дисциплін, спеціаліст II категорії, завідувач відділення.
3. Обговорення теми доповіді, відповіді на питання: Педагогічні працівники Коледжу.
4. Заключне слово: Лисюк О.О., методист коледжу.

СЛУХАЛИ:

I.1. Лисюк О.О. методиста коледжу, яка оголосила тему засідання: **«Застосування елементів гейміфікації в освітньому процесі: побутові речі як складова онлайн-заняття»** та визначила, що оптимізація освітнього процесу має продовжуватись з врахуванням тих реалій та викликів сьогодення в яких знаходяться всі учасники освітнього процесу. Вона наголосила на тому, що саме на викладачів, у першу чергу, покладається місія по якомого якісній організації освітнього процесу і тому ми маємо знаходити нові механізми, методики, інноваційні підходи залучення, зацікавлення студентів в опануванні навчальним матеріалом.

Лисюк О.О. повідомила, що на сьогоднішньому засіданні поділитися своїм досвідом, розкаже про здобутки, труднощі та результати застосування елементів гейміфікації у процесі організації та проведення занять Селегєєв Сільвестр Сергійович.

I.2. Селегєєв С.С., викладача ЦК гуманітарних та природничих дисциплін викладач дисциплін «Основи філософських знань», «Громадянська освіта», «Історія України», спеціаліста II категорії, завідувача відділення з доповіддю **«Застосування елементів гейміфікації в освітньому процесі: побутові речі як складова онлайн-заняття»**. Селегєєв С.С. доповів про сутність поняття «гейміфікація» у освітньому процесі, зупинився на перевагах ігрових методик, зокрема на питаннях яким чином можна зробити заняття цікавішим за допомогою побутових речей, таких як елементи одягу викладача, предмети тощо.

Селегєєв С.С. виходячи зі власного досвіду, запропонував активніше використовувати методи гейміфікації, які стимулюють пізнавальний інтерес здобувачів освіти і роблять процес навчання більш захоплюючим.

I.3. Снедкову К.К., голову ЦК режисури та арт-технологій, яка зазначила, що застосування елементів гейміфікації та інших інноваційних педагогічних технологій, таких як проєктні технології, технології розвитку критичного мислення стимулює пізнавальний інтерес здобувачів освіти.

I.4. Заключне слово Лисюк О.О., методиста коледжу. Лисюк О.О. подякувала всім учасникам засідання і зокрема Селегєєву Сильвестру Сергійовичу за цікаву доповідь. Вона зазначила, що обмін досвідом є невід'ємною складовою професійного зростання педагога та формування інноваційної діяльності педагогічних працівників Коледжу.

УХВАЛИЛИ:

1. Інформацію про застосування елементів гейміфікації в освітньому процесі взяти до відома.

2. Рекомендувати використання досвіду застосування ігрових методик в організації освітнього процесу та плануванні індивідуальної роботи педагогічних працівників коледжу.

3. Сприяти поширенню перспективного педагогічного досвіду та розвитку творчого потенціалу педагогічних працівників коледжу.

Методист коледжу

Олена ЛИСЮК