Додаток

до листа Комунальної установи

«Центр професійного розвитку

педагогічних працівників»

Славутської міської ради

20.02.2023 № 01-25/81

ЧЕК-ЛИСТ «ІННОВАЦІЙНІ ІНСТРУМЕНТИ ФОРМУВАННЯ ЗДОРОВ’ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ»

*Упорядник: консультант Комунальної установи «Центр професійного розвитку педагогічних працівників» Славутської міської ради Олег СТАВІНСЬКИЙ*

1. 12 вправ-фізкультхвилинок для молодших школярів <https://naurok.com.ua/post/12-vprav-fizkulthvilinok-dlya-molodshih-shkolyariv>
2. Open-air classroom: ефективний формат уроків у весняний період <https://naurok.com.ua/post/open-air-classroom-efektivniy-format-urokiv-u-vesnyaniy-period>
3. Виховуємо здорове покоління: підсумки інтернет-конференції від «На Урок»

<https://naurok.com.ua/post/vihovuemo-zdorove-pokolinnya-pidsumki-internet-konferenci-vid-na-urok>

1. Виховуємо здорове покоління: підсумки інтернет-конференції від «На Урок»

<https://naurok.com.ua/post/vihovuemo-zdorove-pokolinnya-pidsumki-internet-konferenci-vid-na-urok>

1. Екологічна грамотність і здорове життя: турбота про майбутні покоління

<https://naurok.com.ua/post/ekologichna-gramotnist-i-zdorove-zhittya-turbota-pro-maybutni-pokolinnya>

1. Здорові звички: природа та важливість <https://naurok.com.ua/post/zdorovi-zvichki-priroda-ta-vazhlivist>
2. [Здоров'язбережувальні технології в освітньому середовищі як спосіб життя — Журнал «На Урок» (naurok.com.ua)](https://naurok.com.ua/post/zdorov-yazberezhuvalni-tehnologi-v-osvitnomu-seredovischi-yak-sposib-zhittya)
3. Ідеї корисних руханок для перепочинку на уроці <https://naurok.com.ua/post/ide-korisnih-ruhanok-dlya-perepochinku-na-uroci>
4. Комікси на уроках: розвага чи дієвий навчальний інструмент? <https://naurok.com.ua/post/komiksi-na-urokah-rozvaga-chi-dieviy-navchalniy-instrument>
5. Лайфхаки для створення навчальних коміксів <https://naurok.com.ua/post/layfhaki-dlya-stvorennya-navchalnih-komiksiv>
6. Навчальний квест: навчати, шукати, грати <https://naurok.com.ua/post/navchalniy-kvest-navchati-shukati-grati>
7. Правильні екозвички у школі та за її межами <https://naurok.com.ua/post/pravilni-ekozvichki-u-shkoli-ta-za-mezhami>
8. Прийом «Квест»: навчаємо граючись

<https://naurok.com.ua/post/priyom-kvest-navchaemo-grayuchis>

1. Інтерактивні квести: рішення для онлайн та традиційного навчання

<https://naurok.com.ua/post/interaktivni-kvesti-rishennya-dlya-onlayn-ta-tradiciynogo-navchannya>

1. Три інтернет-сервіси для створення навчальних коміксів

<https://naurok.com.ua/post/tri-internet-servisi-dlya-stvorennya-navchalnih-komiksiv>

1. Уроки просто неба: нюанси та переваги

<https://naurok.com.ua/post/uroki-prosto-neba-nyuansi-ta-perevagi>

1. Фізкультура всюди: 4 способи інтеграції з іншими дисциплінами

<https://naurok.com.ua/post/fizkultura-vsyudi-4-sposobi-integraci-z-inshimi-disciplinami>

1. Здоров’ я, безпека та добробут: мікс простих ідей для цікавих уроків.

Як перетворити тренінг на ефективний онлайн-інструмент на уроках предмету «Здоров'я, безпека та добробут: секрети і поради»

<https://naurok.com.ua/conference/health-nus>

ГЛОСАРІЙ:

**Веб-квест** — формат уроку, орієнтований на запит, в якому більшість або вся інформація, з якою працюють учні, надходить з Інтернету. Вони можуть бути створені за допомогою різних програм, включаючи простий документ для обробки тексту, який включає посилання на веб-сайти.

**Здоров'язбережувальна компетентність** – це цілісне індивідуальне

психологічне утворення особистості, спрямоване на збереження фізичного, соціального, психічного та духовного здоров'я.

**Здоров'язбережувальні технології** – це система заходів, що включає

взаємозв'язок і взаємодію усіх факторів освітнього середовища, спрямованих на збереження здоров'я дитини на усіх етапах її навчання та розвитку

**Квест** — аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями. Під час гри команди вирішують логічні завдання, здійснюють пошук на місцевості, будують оптимальні маршрути переміщення, шукають оригінальні рішення і підказки.

**Компетентність** – динамічна комбінація знань, умінь, навичок, способів мислення, поглядів, цінностей, інших особистих якостей, що визначає здатність особи успішно соціалізуватися, провадити професійну та/або подальшу навчальну діяльність.

**Комікс або мальопис** — послідовність малюнків, зазвичай з короткими текстами, які створюють певну зв'язну розповідь. Тексти, зазвичай, мають специфічну форму «мовної бульки», яка передає мову чи думку персонажу, заголовків і титрів.

**Плогінг (Plogging)** – поєднання екологічного та фітнес рухів, що полягає в бігу в неквапливому темпі зі збиранням сміття вздовж свого маршруту.

**QR-код** — матричний код, розроблений і представлений японською компанією «Denso-Wave» в 1994 році. Основна перевага QR-коду — це легке розпізнавання сканувальним обладнанням, що дає можливість використання в торгівлі, на виробництві, в логістиці, а також в освіті й культурі.