



Силабус курсу

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ

Ступінь вищої освіти – бакалавр

Галузь знань – 01 Освіта / Педагогіка

Спеціальність – 015 Професійна освіта (за спеціалізаціями)

Спеціалізація – 015.39 Цифрові технології

Освітньо-професійна програма:

“Професійна освіта (Цифрові технології)”

Рік навчання: III Семестр: V

Кількість кредитів: 5 Мова викладання: українська

Керівник курсу

ПП

Контактна інформація

Шишак Андріана Михайлівна

a.shyshak@wunu.edu.ua

Опис дисципліни

Дисципліна «Гейміфікація в освіті» покликана сформувати у здобувачів вищої освіти цілісне уявлення про використання ігрових елементів в освітньому процесі. Курс знайомить із психологічними, дидактичними й технологічними засадами гейміфікації, пропонує методи розроблення ігрових сценаріїв і практичні аспекти впровадження гейміфікованих технологій у закладах освіти. Метою вивчення навчальної дисципліни є формування в здобувачів вищої освіти системи знань і вмінь щодо використання гейміфікації як інноваційного засобу підвищення мотивації, залучення та ефективності навчання в закладах освіти.

Структура курсу

номер	Тема	Результати навчання	Завдання
1	Феномен гейміфікації: сутність, еволюція, наукові підходи	Вивчати гру як провідну діяльність дитини; досліджувати мотиваційні механізми ігрового навчання; формувати емоційне залучення й позитивне навчальне середовище; враховувати психологічні типи гравців у проектуванні освітнього процесу; забезпечувати розвиток позитивного досвіду навчання через гру; попереджати формування ігрової залежності й уникати ефекту «перегорання»; реалізовувати роль педагога як модератора ігрової діяльності.	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання)
2	Психологопедагогічні основи ігрової взаємодії в освіті	Знати поняття класу та об'єкта, структуру класу, призначення полів, методів і конструкторів. Вміти проектувати та реалізовувати прості класи й створювати об'єкти для моделювання сутностей професійної освіти. Розуміти життєвий цикл об'єкта та важливість чіткого опису його стану й поведінки.	Тести, питання
3	Ігрові елементи, механіки та естетика освітнього середовища	Визначати основні компоненти гейміфікації – цілі, дії, правила, зворотний зв'язок; підтримувати баланс між викликом і досяжністю, формуючи стан «поток» у навчанні; створювати естетичне, візуально привабливе та наративно продумане освітнє середовище; використовувати	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання)

		сценарне мислення у розробці навчальних ігор; впроваджувати ігрову динаміку – співпрацю, конкуренцію, рефлексію; застосовувати систему нагород, рівнів і досягнень у педагогічній практиці; адаптувати елементи гейміфікації до дошкільного навчання.	
4	Гейміфікація як інструмент мотивації та соціалізації	Використовувати гейміфікацію для формування навчальної мотивації; сприяти розвитку комунікативності, саморегуляції, емпатії через гру; формувати морально-ціннісні орієнтації через ігрові ситуації; аналізувати вплив гейміфікації на міжособистісні взаємини учасників освіти.	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання),
5	Методологічні та етичні аспекти впровадження гейміфікації	Обґрунтовувати методологічні засади дослідження ігрового підходу в освіті; дотримуватися етичних принципів – добровільності, інклюзивності, доброчесності; добирати відповідні інструменти гейміфікації; балансувати між навчальними та ігровими цілями; упроваджувати гейміфікацію в інклюзивному освітньому середовищі; забезпечувати цифрову безпеку при роботі з онлайнплатформами; здійснювати педагогічну рефлексію для підвищення ефективності гейміфікованого навчання	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання)
6	Цифрові інструменти гейміфікації	Ознайомлюватися з найпоширенішими онлайн-платформами — Kahoot!, Wordwall, Quizizz, Classcraft; використовувати LMSистеми – Google Classroom, Moodle, Canva – для створення інтерактивних курсів; застосовувати мультимедійні ресурси, додатки, відеоігри; розробляти власні дидактичні ігри та інтерактивні завдання; поєднувати настільні, рольові, рухливі ігри з цифровими технологіями; створювати власні	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання)
7	Проектування гейміфікованого навчального середовища	Розробляти етапи створення гейміфікованого заняття; формулювати навчальні цілі та сценарій; конструювати систему балів, рівнів, нагород і зворотного зв'язку; визначати ролі учасників і структуру гри; організувати командну роботу й змагання; здійснювати оцінювання результатів гейміфікованого курсу; створювати власні навчальні ігри для майбутніх педагогів	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання)
8	Гейміфікація в роботі вихователя та вчителя	Розвивати педагогічну майстерність у використанні гейміфікаційних методів; упроваджувати гейміфіковані підходи у навчанні дошкільнят; використовувати квести, естафети, ігрові змагання у виховній роботі; застосовувати візуальні та емоційні засоби стимулювання пізнавальної активності; створювати сценарії освітніх ігор, формувати цифрову компетентність педагогів.	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання)
9	Оцінювання ефективності гейміфікаційних практик	Визначати критерії ефективності гейміфікації у навчанні; застосовувати методи збору даних – спостереження, опитування, аналіз, рефлексію; оцінювати рівень пізнавальної мотивації та навчальної активності учасників; аналізувати результати впровадження гейміфікації; досліджувати вплив ігрових технологій на	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання)

		розвиток ключових компетентностей; збирати зворотний зв'язок від учасників освітнього процесу; створювати індикатори якості гейміфікованого середовища.	
10	Інноваційні перспективи гейміфікації в освіті	Досліджувати місце гейміфікації в умовах цифровізації освіти; поєднувати гейміфікаційні підходи зі STEM освітою; використовувати штучний інтелект у створенні навчальних ігор; інтегрувати VR/AR-технології та симулятори в навчання; формувати роль педагога як фасилітатора ігрового досвіду; готувати педагогів до цифрової трансформації освіти; розвивати українські наукові дослідження у сфері гейміфікації.	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання)

Літературні джерел

1. Антонов Є. В. Гейміфікація освітнього процесу: аналіз поняття. Інноваційні трансформації в сучасній освіті: виклики, реалії, стратегії: зб. матеріалів IV Всеукр. відкр. наук.-практ. онлайн-форуму (м. Київ, 27 жовт. 2022 р.). Київ, 2022. С. 250–252.
2. Вознюк О. Гейміфікація, театральна педагогіка та педагогічна імпровізація в освітній діяльності – шлях до 4 творчості. Креативна педагогіка: наук.-метод. журнал. 2019. Вип. 14. С. 23–35.
3. Гейміфікація як один із трендів сучасної освіти / Н. В. Мошкова, Г. М. Алексеєва, Л. В. Горбатюк, Н. В. Кравченко, Х. І. Кортез // Молодь і ринок : науково-педагогічний журнал. – 2024. – №4 (224). – С. 82–87.

Політика оцінювання

Політика щодо дедлайнів і перескладання. Для виконання усіх видів завдань студентами і проведення контрольних заходів встановлюються конкретні терміни. Перескладання модулів відбувається з дозволу дирекції факультету за наявності поважних причин (наприклад, лікарняний).

Політика щодо академічної доброчесності. Списування під час проведення контрольних заходів заборонені. Під час контрольного заходу студент може користуватися лише дозволеними допоміжними матеріалами або засобами, йому забороняється в будь-якій формі обмінюватися інформацією з іншими студентами, використовувати, розповсюджувати, збирати варіанти контрольних завдань.

Політика щодо відвідування. За об'єктивних причин (наприклад, карантин, воєнний стан, хвороба, закордонне стажування тощо) навчання може відбуватись в дистанційній формі за погодженням із керівником курсу з дозволу дирекції факультету.

Політика щодо визнання результатів навчання

Відповідно до «Положення про визнання в Західноукраїнському національному університеті результатів попереднього навчання»

(https://www.wunu.edu.ua/pdf/pologenyia/Polozhennya_ruzult_poper_navch.pdf)

здобувачам вищої освіти може бути зараховано результати навчання (неформальної/інформальної освіти, академічної мобільності тощо) на підставі підтвердних документів (сертифікати, довідки, документи про підвищення кваліфікації тощо). Рішення про зарахування здобувачу результатів (певного освітнього компонента в цілому, або ж окремого виду навчальної роботи за таким освітнім компонентом) приймається уповноваженою Комісією з визнання результатів навчання за процедурою, визначеною вищезазначеним положенням.

Оцінювання

Модуль 1		Модуль 3	Модуль 4
40 %	40%	5 %	15 %
Поточне оцінювання	Модульний контроль	Тренінг	Самостійна робота
Оцінка визначається як середнє арифметичне з отриманих оцінок	Виконання модульного завдання	Оцінка за виконання завдання	Оцінка за виконання самостійного завдання

Шкала оцінювання

За шкалою ЗУНУ	За національною шкалою	За шкалою ECTS
90–100	відмінно	A (відмінно)
85–89	добре	B (дуже добре)
75–84		C (добре)
65–74	задовільно	D (задовільно)
60–64		E (достатньо)
35–59	незадовільно	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)
1–34		F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)