

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЗАХІДНОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
СОЦІАЛЬНО-ГУМАНІТАРНИЙ ФАКУЛЬТЕТ**

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**Декан соціально-гуманітарного  
факультету**

  
Оксана ГОМОТЮК  
« 15 » 08 2025 р.

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**Проректор з науково-педагогічної  
роботи**

  
Віктор ОСТРОВЕРХОВ  
« 15 » 08 2025 р.

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

**Директор ННІНОТ**

  
Святослав ПИТЕЛЬ  
« 19 » 08 2025 р.

**РОБОЧА ПРОГРАМА**  
з дисципліни  
**«ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ»**

**Ступінь вищої освіти – бакалавр**

**Галузь знань – 01 Освіта / Педагогіка**

**Спеціальність – 012 Дошкільна освіта**

*Освітньо-професійна програма – «Дошкільна освіта. Інклюзивна освіта»*

**кафедра освітології і педагогіки**

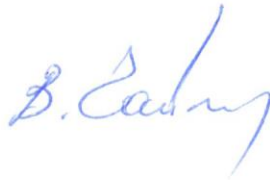
| Форма навчання | Курс | Семестр | Лекції (год.) | Практ. (год.) | ІРС (год.) | Тренінг (год.) | СРС (год.) | Разом (год.) | Залік (сем.) |
|----------------|------|---------|---------------|---------------|------------|----------------|------------|--------------|--------------|
| Денна          | 3    | 6       | 24            | 24            | 3          | 8              | 91         | 150          | 6            |
| Заочна         | 3    | 5,6     | 8             | 4             | -          | -              | 138        | 150          | 6            |

Тернопіль – 2025

Робочу програму склала доктор філософії з початкової освіти, викладач кафедри освітології і педагогіки Андріана ШИШАК.

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри освітології і педагогіки (протокол № 1 від 26.08 2025 р.).

В.о. завідувача кафедри,  
д.пед.н., проф.



Володимир ЧАЙКА

Гарант освітньої програми,  
к.пед.н., доцент, доцент  
кафедри освітології і педагогіки



Ольга ГЛАВАЦЬКА

# СТРУКТУРА РОБОЧОЇ ПРОГРАМИ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «Гейміфікація в освіті»

## 1. Опис програми

| Дисципліна –<br>«Гейміфікація в освіті»                   | Галузь знань, спеціальність,<br>СВО                                                                                            | Характеристика навчальної<br>дисципліни                                                                      |
|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Кількість кредитів ECTS<br>– 5                            | Галузь знань:<br>01 Освіта / Педагогіка                                                                                        | Статус дисципліни –<br>Вибіркова<br>Мова навчання – українська                                               |
| Кількість залікових<br>модулів – 2                        | Спеціальність:<br>012 Дошкільна освіта<br><i>Освітньо-професійна<br/>програма:</i><br>«Дошкільна освіта. Інклюзивна<br>освіта» | Рік підготовки:<br>Денна – 3<br>Заочна – 3<br>Семестр:<br>Денна – 6<br>Заочна – 5, 6                         |
| Кількість змістових<br>модулів – 4                        | Ступінь вищої освіти –<br>бакалавр                                                                                             | Лекції:<br>Денна – 24 год<br>Заочна – 8 год<br>Практичні заняття:<br>Денна – 24 год<br>Заочна – 4 год        |
| Загальна кількість годин<br>– 150 год                     |                                                                                                                                | Самостійна робота:<br>Денна – 91 год,<br>Заочна – 138 год<br>Індивідуальна робота - 3 год<br>Тренінг – 8 год |
| Тижневих годин :<br>– 13 год,<br>з них аудиторних – 4 год |                                                                                                                                | Вид підсумкового контролю<br>– залік                                                                         |

## 2. Мета і завдання вивчення 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.

### 2.1. Мета вивчення дисципліни.

Метою вивчення навчальної дисципліни «Гейміфікація в освіті» 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.

### 2.2. Завдання вивчення дисципліни

В результаті вивчення дисципліни «Гейміфікація в освіті» здобувачі освіти повинні:

- формувати систему знань про сутність, принципи, види та технології гейміфікації як інноваційного підходу до підвищення мотивації й залученості в освітньому процесі;
- усвідомлювати психолого-педагогічні механізми впливу ігрових елементів на

пізнавальну активність та емоційний стан учасників навчання;

- оволодівати сучасними інструментами й платформами для створення гейміфікованого освітнього середовища;
- розвивати вміння інтегрувати ігрові технології в навчальні програми різних дисциплін і рівнів освіти;
- набувати практичних навичок проєктування і впровадження навчальних ігор, квестів, симуляцій, конкурсів і систем досягнень;
- виховувати креативність, здатність до педагогічного експериментування, командної роботи та використання ігор як засобу розвитку ключових компетентностей.

### **2.3. Вимоги до знань і вмінь**

У результаті вивчення дисципліни здобувач вищої освіти повинен **знати**:

- основні поняття, принципи та моделі гейміфікації в освіті;
- типи ігрових механік (бали, рівні, бейджі, лідерборди, сюжети, змагання, нагороди) та їхній вплив на навчальну мотивацію;
- психолого-педагогічні особливості використання гейміфікації у формальному та неформальному навчанні;
- сучасні цифрові інструменти й платформи для реалізації гейміфікованих освітніх програм (Classcraft, Kahoot!, Quizizz, Wordwall тощо);
- методику проєктування ігрових сценаріїв і систем винагород у навчальному процесі;
- етичні аспекти використання гейміфікації, баланс між ігровістю та навчальною метою;
- зарубіжний і український досвід впровадження гейміфікації у шкільну та університетську освіту.

Здобувач вищої освіти повинен **вміти**:

- аналізувати освітнє середовище та визначати можливості для застосування гейміфікаційних елементів;
- розробляти сценарії, завдання та ігрові механіки, що підсилюють навчальну мотивацію й співпрацю учасників освітнього процесу;
- використовувати цифрові платформи для створення гейміфікованих курсів, тестів і навчальних квестів;
- оцінювати ефективність ігрових технологій у досягненні освітніх результатів;
- створювати умови для позитивного емоційного досвіду, залучення та саморозвитку учнів і студентів;
- організовувати командну роботу, змагання, навчальні ігри, враховуючи вікові та індивідуальні особливості здобувачів освіти;
- сприяти формуванню у здобувачів освіти внутрішньої мотивації, відповідальності, ініціативності та креативного мислення через використання гейміфікаційних стратегій.

## **3. Програма дисципліни «Гейміфікація в освіті»**

### **Змістовий модуль 1. Теоретичні основи гейміфікації освітнього процесу**

#### **Тема 1. Феномен гейміфікації: сутність, еволюція, наукові підходи**

Походження терміна «гейміфікація» та його розвиток у наукових дослідженнях. Розмежування понять: гра, ігрова діяльність, ігрові технології, гейміфікація. Погляди сучасних науковців на гейміфікацію освітнього процесу. Роль гейміфікації в освіті як технології мотивації та залучення. Ігровий дизайн і механіка як складові освітнього процесу. Ключові елементи гейміфікації: виклики, рівні, бали, бейджі, сюжети, змагання. Гейміфікація в українській та світовій

педагогічній практиці.

### **Тема 2. Психолого-педагогічні основи ігрової взаємодії в освіті**

Гра як провідна діяльність дитини. Мотиваційні механізми ігрового навчання. Емоційна залученість і задоволення як фактори навчальної активності. Психологічні типи гравців і їх урахування в освітньому дизайні. Формування позитивного досвіду навчання через гру. Профілактика ігрової залежності та ефекту “перегорання”. Роль педагога як модератора ігрової діяльності.

### **Тема 3. Ігрові елементи, механіки та естетика освітнього середовища**

Основні компоненти гейміфікації: цілі, дії, правила, зворотний зв'язок. Баланс між викликом і досяжністю: “потік” у навчальному процесі. Естетика, візуальні та наративні елементи гри. Сценарне мислення в розробці навчальних ігор. Ігрова динаміка: співпраця, конкуренція, рефлексія. Використання системи нагород і досягнень у педагогічній практиці. Практичні приклади використання гейміфікації у навчанні дітей дошкільного віку.

### **Тема 4. Гейміфікація як інструмент мотивації та соціалізації**

Гейміфікація як засіб формування навчальної мотивації. Соціалізуючий потенціал гри: розвиток комунікативності, саморегуляції, емпатії. Ігрові форми виховної роботи у ЗДО, школі, позашкільних установах. Використання ігор для розвитку творчих і критичних умінь. Ігрові підходи до формування морально-ціннісних орієнтацій. Роль батьків у гейміфікованому навчальному процесі. Вплив гейміфікації на міжособистісні стосунки учасників освітнього процесу.

### **Тема 5. Методологічні та етичні аспекти впровадження гейміфікації**

Методологічні засади дослідження ігрового підходу в освіті. Етичні принципи гейміфікації: добровільність, інклюзивність, доброчесність. Проблеми вибору інструментів гейміфікації. Баланс між ігровими й навчальними цілями. Використання гейміфікації в інклюзивному середовищі. Цифрова безпека під час роботи з онлайн-платформами. Педагогічна рефлексія як умова ефективного використання гри.

## **Змістовий модуль 2. Практика, інструменти та технології гейміфікації в освіті**

### **Тема 6. Цифрові інструменти гейміфікації**

Огляд найпоширеніших онлайн-платформ: Kahoot!, Wordwall, Quizizz, Classcraft. Використання освітніх LMS (Google Classroom, Moodle, Canva). Інтерактивні мультимедійні ресурси, додатки, відеоігри. Розробка дидактичних ігор та інтерактивних завдань. Настільні, рольові та рухливі ігри як альтернативні засоби гейміфікації. Поєднання традиційних та цифрових підходів. Практичне заняття: створення власної гейміфікованої активності.

### **Тема 7. Проєктування гейміфікованого навчального середовища**

Етапи проєктування гейміфікованого заняття. Постановка цілей і розроблення сценарію. Конструювання системи балів, рівнів, нагород і зворотного зв'язку. Визначення ролей учасників та сюжету гри. Організація командної роботи та змагання. Оцінювання результатів у гейміфікованому курсі. Практикум: розроблення навчальної гри для майбутніх педагогів.

### **Тема 8. Гейміфікація в роботі вихователя та вчителя**

Педагогічна майстерність у використанні гейміфікації. Гейміфіковані підходи до навчання дошкільнят. Квести, естафети, змагання у виховній роботі. Візуальні та емоційні засоби стимулювання пізнавальної активності. Розроблення сценаріїв освітніх ігор для різних вікових груп. Залучення батьків до гейміфікованих форм навчання. Формування компетентностей педагогів у сфері цифрової освіти.

## Тема 9. Оцінювання ефективності гейміфікаційних практик

Критерії ефективності гейміфікації в освітньому процесі. Методи збору даних: спостереження, опитування, рефлексія. Показники пізнавальної мотивації та навчальної активності. Аналіз результативності ігрових технологій у ЗДО та школі. Оцінка впливу гейміфікації на розвиток ключових компетентностей. Зворотний зв'язок від учасників навчання. Розроблення індикаторів якості гейміфікованого освітнього середовища.

## Тема 10. Інноваційні перспективи гейміфікації в освіті

Цифровізація освіти й місце гейміфікації у сучасній парадигмі. Гейміфікація як складова STEM/STEAM-освіти. Використання штучного інтелекту у створенні навчальних ігор. Тренди майбутнього: VR/AR-технології, інтерактивні симулятори. Формування нової ролі педагога – фасилітатора ігрового досвіду. Підготовка педагогів до цифрової трансформації освіти. Перспективи українських досліджень у галузі гейміфікації.

### 4. Структура залікового кредиту дисципліни «Гейміфікація в освіті»

| Тематика залікового кредиту                                                   | Кількість годин |        |                   |        |                   |                    |     |         | Контр. заходи      |
|-------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------|-------------------|--------|-------------------|--------------------|-----|---------|--------------------|
|                                                                               | Лекції          |        | Практичні Заняття |        | Самостійна робота |                    | ІРС | Тренінг |                    |
|                                                                               | Денна           | Заочна | Денна             | Заочна | Денна             | Заочна             |     |         |                    |
| Змістовий модуль 1. Теоретичні основи гейміфікації освітнього процесу         |                 |        |                   |        |                   |                    |     |         |                    |
| Тема 1. Феномен гейміфікації: сутність, еволюція, наукові підходи             | 2               | 2      | 2                 | 2      | 9                 | 14                 | 2   | 4       | Поточне опитування |
| Тема 2. Психолого-педагогічні основи ігрової взаємодії в освіті               | 2               |        | 2                 |        | 9                 | 14                 |     |         | Поточне опитування |
| Тема 3. Ігрові елементи, механіки та естетика освітнього середовища           | 2               |        | 2                 |        | 9                 | 14                 |     |         | Поточне опитування |
| Тема 4. Гейміфікація як інструмент мотивації та соціалізації                  | 4               |        | 4                 |        | 9                 | 14                 |     |         | Поточне опитування |
| Тема 5. Методологічні та етичні аспекти впровадження гейміфікації             | 2               |        | 2                 |        | 9                 | 14                 |     |         | Поточне опитування |
| Всього за ІЗМ                                                                 | 12              | 4      | 12                | 2      | 45                | 70                 | 2   | 4       |                    |
| Змістовий модуль 2. Практика, інструменти та технології гейміфікації в освіті |                 |        |                   |        |                   |                    |     |         |                    |
| Тема 6. Цифрові інструменти гейміфікації                                      | 2               | 2      | 2                 | 2      | 9                 | 14                 | 1   | 4       | Поточне опитування |
| Тема 7. Проектування гейміфікованого навчального середовища                   | 2               |        | 2                 |        | 9                 | 14                 |     |         | Поточне опитування |
| Тема 8. Гейміфікація в роботі вихователя та вчителя                           | 4               |        | 4                 |        | 10                | 14                 |     |         | Поточне опитування |
| Тема 9. Оцінювання ефективності гейміфікаційних практик                       | 2               | 2      | 9                 |        | 14                | Поточне опитування |     |         |                    |
| Тема 10. Інноваційні перспективи гейміфікації в                               | 2               | 2      | 9                 |        | 12                | Поточне опитування |     |         |                    |

|                        |    |   |    |   |    |     |   |   |  |
|------------------------|----|---|----|---|----|-----|---|---|--|
| освіті                 |    |   |    |   |    |     |   |   |  |
| <i>Всього за II ЗМ</i> | 12 | 4 | 12 | 2 | 46 | 68  | 1 | 6 |  |
| <b><i>Всього</i></b>   | 24 | 8 | 24 | 4 | 91 | 138 | 3 | 8 |  |

## 5. Тематика практичних занять

### ***Мета практичних занять:***

- поглибити знання здобувачів вищої освіти щодо теоретичних засад гейміфікації та її компонентів;
- розвивати вміння проєктувати та впроваджувати гейміфіковані активності в освітньому процесі закладу освіти;
- закріпити навички вибору та адаптації інструментів гейміфікації до вікових, психологічних та педагогічних умов;
- формувати здатність оцінювати ефективність і рефлексувати результати власної гейміфікованої практики в освітньому процесі.

### **Змістовий модуль 1. Теоретико-методологічні засади гейміфікації освітнього процесу**

#### **Практичне заняття 1 до теми 1**

**Тема.** Поняття гейміфікації, її складові та класифікація

**Мета:** засвоїти ключові елементи гейміфікації (бали, рівні, виклики, бейджі тощо) та навчитися застосовувати їх в освітньому процесі.

#### **Питання для обговорення:**

1. Сутність і структура гейміфікації як педагогічного явища.
2. Основні елементи та механіки гейміфікації в освітньому процесі.
3. Класифікація гейміфікаційних підходів і технологій у педагогіці.
4. Приклади гейміфікованих практик в українській і світовій освіті.

**Практичне завдання:** проаналізувати 2–3 приклади гейміфікованих навчальних сценаріїв і запропонувати способи удосконалення їхніх ігрових елементів.

#### **Практичне заняття 2 до теми 2**

**Тема.** Психологічні профілі гравців і мотивація через гру

**Мета:** навчитися визначати типи гравців і добирати відповідні ігрові механіки для підтримки навчальної мотивації.

#### **Питання для обговорення:**

1. Психологічні особливості ігрової поведінки дітей різного віку.
2. Типологія гравців і стратегії їх мотивації в освітньому середовищі.
3. Механізми формування емоційної залученості у гейміфікованому навчанні.
4. Профілактика ігрової залежності та педагогічне керування емоціями дітей у процесі гри.

**Практичне завдання:** створити психологічні портрети гравців різних типів і визначити відповідні ігрові механіки для кожного.

#### **Практичне заняття 3 до теми 3**

**Тема.** Баланс виклику і досяжності, естетика й наратив у грі

**Мета:** навчитися проєктувати навчальні ігри з урахуванням балансу складності, візуальної привабливості та сюжетної логіки.

#### **Питання для обговорення:**

1. Поняття ігрового балансу як основи навчальної мотивації.
2. Естетичне та візуальне оформлення гейміфікованого середовища.
3. Роль наративу (сюжету) у підтриманні зацікавленості здобувачів освіти.

4. Принципи створення гармонійної динаміки гри у навчанні.

**Практичне завдання:** створити ескіз міні-гри з прописаними рівнями, сюжетною лінією та візуальними елементами.

#### **Практичне заняття 4 до теми 4**

**Тема.** Гейміфікація як засіб мотивації в груповому навчанні

**Мета:** навчитися використовувати ігрові механіки для розвитку командної роботи, співпраці та взаємної підтримки.

##### **Питання для обговорення:**

1. Групова взаємодія як основа гейміфікованого навчання.
2. Ігрові механіки командної співпраці й змагання.
3. Принципи розподілу ролей і відповідальності у груповій грі.
4. Баланс між індивідуальними та колективними винагородами у гейміфікації.

**Практичне завдання:** розробити сценарій командної гри для класу з елементами змагання й співпраці.

#### **Практичне заняття 5 до теми 4**

**Тема.** Гейміфікація у розвитку соціалізації та емпатії

**Мета:** формувати уявлення про соціалізуючий потенціал гри та способи розвитку емпатії в дітей через гейміфіковані форми навчання.

##### **Питання для обговорення:**

1. Соціальні функції гри у процесі виховання та навчання дітей.
2. Механіки розвитку емпатії, довіри та взаємодопомоги у гейміфікації.
3. Роль педагога як модератора емоційної взаємодії у грі.
4. Педагогічні ризики ігрової конкуренції та способи їх подолання.

**Практичне завдання:** спроектувати рольову гру, у якій учасники досягають мети через взаємодопомогу та співпрацю.

#### **Практичне заняття 6 до теми 5**

**Тема.** Етичність гейміфікації – добровільність, інклюзивність, доброчесність

**Мета:** сформувати у студентів розуміння етичних принципів гейміфікації та вміння застосовувати їх на практиці.

##### **Питання для обговорення:**

1. Етичні засади гейміфікації в педагогічній діяльності.
2. Добровільність і безпечність участі дітей у гейміфікованому навчанні.
3. Інклюзивність і справедливість у використанні ігрових механік.
4. Етичні ризики гейміфікації та шляхи їх попередження.

**Практичне завдання:** проаналізувати навчальні ситуації з етичними дилемами у гейміфікації та запропонувати педагогічно обґрунтовані рішення.

### **Змістовий модуль 2. Практика, інструменти та технології гейміфікації в освіті**

#### **Практичне заняття 7 до теми 6**

**Тема.** Створення цифрової гейміфікаційної активності

**Мета:** опанувати цифрові інструменти гейміфікації (Kahoot!, Wordwall, Quizizz тощо) для створення навчальних ігор.

##### **Питання для обговорення:**

1. Цифрові платформи як інструменти гейміфікації освітнього процесу.
2. Функціональні можливості онлайн-інструментів для організації гри.
3. Особливості адаптації цифрових ігор до офлайн-занять.
4. Переваги й обмеження використання цифрової гейміфікації у педагогічній практиці.

**Практичне завдання:** створити інтерактивне гейміфіковане завдання з використанням обраної платформи та презентувати його групі.



### **Практичне заняття 8 до теми 7**

**Тема.** Проектування гейміфікованого навчального заняття: сценарій, ролі, рівні

**Мета:** навчитися створювати гейміфікований сценарій освітнього заняття з урахуванням мети, змісту та вікових особливостей дітей.

#### **Питання для обговорення:**

1. Етапи проектування гейміфікованого освітнього процесу.
2. Побудова сценарію гри як складника навчального заняття.
3. Система балів, рівнів і нагород як засіб мотивації.
4. Організація командної взаємодії у гейміфікованому середовищі.

**Практичне завдання:** розробити повний сценарій гейміфікованого навчального заняття з визначенням цілей, ролей, рівнів і системи винагород.

### **Практичне заняття 9 до теми 7**

**Тема.** Трансформація навчального заняття у гейміфікований формат

**Мета:** відпрацювати навички адаптації навчального заняття до гейміфікованої моделі навчання.

#### **Питання для обговорення:**

1. Структура навчального заняття та його гейміфікований потенціал.
2. Ігрові елементи, що підсилюють навчальну мотивацію.
3. Методичні прийоми інтеграції гри у різні етапи заняття.
4. Аналіз типових помилок під час гейміфікації навчального заняття.

**Практичне завдання:** переробити навчального заняття у гейміфікований формат, додавши сюжет, систему рівнів і мотиваційні елементи.

### **Практичне заняття 10 до теми 9**

**Тема.** Аналіз і оцінювання ефективності гейміфікаційних практик

**Мета:** навчитися оцінювати результативність гейміфікованого навчання та здійснювати педагогічну рефлексію.

#### **Питання для обговорення:**

1. Критерії ефективності гейміфікації в освітньому процесі.
2. Методи збору й аналізу даних щодо ігрової активності учасників.
3. Показники розвитку навчальної мотивації та залученості дітей.
4. Зворотний зв'язок і самооцінювання як елементи гейміфікаційної практики.

**Практичне завдання:** розробити план оцінювання ефективності гейміфікованого заняття за власним проектом.

### **Практичне заняття 11 до теми 10**

**Тема.** Інноваційні технології у гейміфікації: VR/AR, симулятори, штучний інтелект

**Мета:** ознайомити студентів із сучасними цифровими інструментами гейміфікації та визначити їхній освітній потенціал.

#### **Питання для обговорення:**

1. Інноваційні тренди у розвитку гейміфікації в освіті.
2. Можливості використання VR, AR і симуляторів у навчальному процесі.
3. Інтеграція штучного інтелекту в освітні ігри.
4. Переваги та виклики впровадження інноваційних ігрових технологій у школі.

**Практичне завдання:** створити концепцію освітньої гри з використанням VR/AR або елементів штучного інтелекту.

### **Практичне заняття 12 до теми 10**

**Тема.** Майбутнє гейміфікації: сценарії та інноваційні стратегії

**Мета:** сформулювати у студентів бачення розвитку гейміфікації в освіті та ролі педагога як фасилітатора ігрового досвіду.

**Питання для обговорення:**

1. Тенденції розвитку гейміфікації у світовій і вітчизняній освіті.
2. Можливості поєднання гейміфікації з STEM/STEAM-освітою.
3. Цифрова трансформація ролі педагога у гейміфікованому середовищі.
4. Перспективи досліджень і практик гейміфікації в Україні.

**Практичне завдання:** розробити сценарій майбутнього гейміфікованого освітнього середовища на 5–10 років уперед.

**6. Самостійна робота**

Самостійна робота є важливою складовою освітнього процесу та спрямована на формування у здобувачів освіти професійної компетентності майбутнього педагога, здатного творчо використовувати технології гейміфікації, ефективно комунікувати з усіма учасниками освітнього процесу та впроваджувати ігрові підходи до навчання й виховання. Вона передбачає опрацювання навчального матеріалу в позааудиторний час без безпосередньої участі викладача, але за його методичними рекомендаціями та з використанням навчально-методичних ресурсів: конспектів лекцій, підручників, електронних платформ, навчальних і методичних посібників, цифрових ресурсів, тренінгових матеріалів, нормативних документів та кейсів педагогічної практики.

Зміст, обсяг та форми самостійної роботи визначаються робочою програмою дисципліни та охоплюють систему практичних завдань, спрямованих на закріплення теоретичних знань і розвиток умінь аналізувати навчальні ситуації, розробляти гейміфіковані активності, створювати педагогічні ігри та оцінювати їх ефективність у професійній діяльності.

Для успішного опанування курсу «Гейміфікація в освіті» здобувачі освіти виконують серію з 10 мініпроектів, кожен із яких пов'язаний із відповідною темою дисципліни та відображає практичне застосування гейміфікаційних технологій у діяльності педагога.

Мініпроекти є формою практичного самостійного навчання, що поєднує аналітичну, комунікативну, психологічну та педагогічно-методичну роботу. Кожен мініпроект демонструє розуміння здобувачами освіти основ гейміфікації, уміння проектувати ігрові сценарії, добирати інструменти мотивації та створювати освітні продукти, спрямовані на розвиток позитивного навчального середовища.

Самостійна робота має завершуватися створенням конкретного освітнього продукту, який може бути використаний у практичній діяльності педагога або у процесі професійного навчання здобувачів освіти.

Зміст мініпроектів:

**Тема 1. Вступ до гейміфікації в освіті**

**Мініпроект:** «Гейміфікація як інструмент мотивації здобувачів освіти»

**Мета:** ознайомити здобувачів освіти з поняттям, принципами та функціями гейміфікації у педагогічній діяльності.

**Інструкція:** визнач приклади ситуацій, у яких гейміфікація може підвищити навчальну мотивацію; склади схему елементів гейміфікації; опиши роль педагога як фасилітатора ігрового процесу.

**Матеріали:** Canva, PowerPoint, аркуш А3.

**Результат:** інфографіка або постер «Гейміфікація як інструмент мотивації здобувачів освіти».

**Тема 2. Ігрова механіка та динаміка в освітньому процесі**

**Мініпроект:** «Конструктор ігрових механік»

**Мета:** навчити здобувачів освіти аналізувати структуру гри та добирати ігрові елементи відповідно до навчальних цілей.

**Інструкція:** добери приклади ігрових механік (бали, рівні, бейджі, квести тощо); створи таблицю відповідності механік і педагогічних цілей; підготуй рекомендації для їх застосування.

**Матеріали:** Canva, PowerPoint, таблиця аналізу.

**Результат:** аналітична таблиця або презентація «Конструктор ігрових механік».

### **Тема 3. Психологічні аспекти гейміфікації та типи гравців**

**Мініпроект:** «Психологічний профіль учасника гри»

**Мета:** навчити здобувачів освіти визначати типи гравців і добирати ігрові механіки відповідно до мотиваційних особливостей.

**Інструкція:** опиши типи гравців за моделлю Бартла; змодель портрет типового здобувача освіти-гравця; добери прийоми залучення для кожного типу.

**Матеріали:** Canva, PowerPoint, аркуш А3.

**Результат:** постер або методичний буклет «Психологічний профіль учасника гри».

### **Тема 4. Проектування гейміфікованого навчального заняття**

**Мініпроект:** «Мій гейміфікований сценарій»

**Мета:** навчити здобувачів освіти планувати та описувати структуру навчального заняття з використанням елементів гейміфікації.

**Інструкція:** обери тему навчального заняття; склади сценарій із зазначенням рівнів, завдань, нагород і способів зворотного зв'язку; опиши ролі учасників.

**Матеріали:** Canva, PowerPoint, шаблон сценарію.

**Результат:** сценарій навчального заняття або інтерактивна презентація «Мій гейміфікований сценарій».

### **Тема 5. Етичні аспекти гейміфікації**

**Мініпроект:** «Кодекс педагога-гейміфікатора»

**Мета:** сформувати у здобувачів освіти розуміння етичних принципів використання гри в освіті.

**Інструкція:** досліди питання добровільності участі, інклюзивності, доброчесності; склади власний кодекс поведінки педагога-гейміфікатора; підготуй правила етичного використання ігор.

**Матеріали:** Canva, PowerPoint, текстовий документ.

**Результат:** етичний кодекс або плакат «Кодекс педагога-гейміфікатора».

### **Тема 6. Цифрові інструменти гейміфікації**

**Мініпроект:** «Інтерактивні ігри на освітніх платформах»

**Мета:** навчити здобувачів освіти використовувати цифрові інструменти (Kahoot!, Wordwall, Quizizz, Genially тощо) для створення навчальних ігор.

**Інструкція:** обери одну платформу; створи інтерактивну гру; опиши мету, механіку та очікувані результати.

**Матеріали:** обрана онлайн-платформа, Canva, PowerPoint.

**Результат:** інтерактивна гра або демонстраційна презентація «Інтерактивні ігри на освітніх платформах».

### **Тема 7. Командна взаємодія та співпраця у грі**

**Мініпроект:** «Гра, що об'єднує»

**Мета:** навчити здобувачів освіти створювати ігрові ситуації, що сприяють командній роботі та співпраці.

**Інструкція:** розроби сценарій гри, де учасники досягають мети спільно; визнач правила командної взаємодії; опиши механіку розподілу ролей.

**Матеріали:** Canva, PowerPoint, аркуш А3.

**Результат:** сценарій або постер «Гра, що об'єднує».

### **Тема 8. Гейміфікація як профілактика конфліктів і стресу**

**Мініпроект:** «Гейміфікація як інструмент порозуміння»

**Мета:** навчити здобувачів освіти використовувати ігрові методи для формування культури спілкування, емпатії та ненасильницької взаємодії.

**Інструкція:** створи просвітницьку активність або гру, спрямовану на розвиток емоційного інтелекту; підготуй вправи на командну підтримку; оформи матеріали у форматі тренінгу.

**Матеріали:** Canva, PowerPoint, аркуш А3.

**Результат:** буклет або постер «Гейміфікація як інструмент порозуміння».

## **Тема 9. Інтеграція гейміфікації в освітній процес**

**Мініпроект:** «Гейміфікація в дії»

**Мета:** навчити здобувачів освіти інтегрувати елементи гейміфікації у зміст навчальних дисциплін.

**Інструкція:** обери навчальне заняття; додай фрагмент із використанням гейміфікаційних елементів; підготуй матеріали для обговорення результатів.

**Матеріали:** Canva, PowerPoint, шаблони інтерактивних вправ.

**Результат:** інтегрований сценарій навчального заняття або тренінгу «Гейміфікація в дії».

## **Тема 10. Рефлексія та оцінювання ефективності гейміфікації**

**Мініпроект:** «Гейміфікація як шлях до залучення»

**Мета:** навчити здобувачів освіти оцінювати результати гейміфікованого навчання та визначати напрями вдосконалення педагогічної практики.

**Інструкція:** опиши приклади ефективного застосування гейміфікації; проведи самооцінювання власного мініпроекту; підготуй рекомендації щодо вдосконалення.

**Матеріали:** Canva, PowerPoint, аналітична таблиця.

**Результат:** аналітичний звіт або презентація «Гейміфікація як шлях до залучення».

## **7. Тренінг з дисципліни «Гейміфікація в освіті»**

Виконання завдань тренінгового циклу спрямоване на формування у здобувачів вищої освіти практичних умінь упровадження гейміфікації в освітній процес, розвиток педагогічної творчості, цифрової компетентності та здатності мотивувати учасників навчання засобами гри.

Тренінговий цикл забезпечує поступовий перехід від теоретичного осмислення гейміфікації як сучасного педагогічного феномену до опанування конкретних інструментів, технологій і методик її застосування в закладах освіти.

У процесі виконання тренінгових завдань здобувачі освіти аналізують можливості використання ігрових механік для підвищення мотивації й залучення, відпрацьовують навички освітнього дизайну, моделюють гейміфіковані заняття, створюють цифрові й традиційні ігрові ресурси, а також розробляють рекомендації щодо інтеграції гейміфікації у навчальну та виховну діяльність.

Кожен тренінг має практичне спрямування та завершується створенням проміжного освітнього продукту – інтерактивного завдання, сценарію заняття, цифрової гри чи методичних матеріалів, які можуть бути використані у професійній діяльності майбутнього педагога.

### **Тренінг 1. Сутність гейміфікації та її мотиваційний потенціал**

**Мета:** ознайомити здобувачів освіти з феноменом гейміфікації, її основними поняттями, механіками та психолого-педагогічними чинниками мотивації у гейміфікованому навчанні.

**Тренінгові завдання:**

1. «Феномен гейміфікації в освіті» – визначення відмінностей між грою, ігровими технологіями та гейміфікацією; створення асоціативної карти ключових понять.
2. «Мотивація через ігрову взаємодію» – аналіз психологічних чинників залучення здобувачів освіти до навчання через гру; розробка моделей мотиваційних стимулів.

Форми

роботи:

Мозковий штурм → груповий аналіз → створення візуальної карти → дискусія → рефлексія.

Очікуваний

результат:

Інфографіка або постер «Гейміфікація як технологія мотивації в освіті».

## **Тренінг 2. Ігрові елементи, механіки та педагогічна взаємодія**

**Мета:** навчити здобувачів освіти визначати та поєднувати ігрові механіки, елементи дизайну й соціально-емоційні чинники в освітньому процесі.

### **Тренінгові завдання:**

1. «Ігрові механіки в дії» – добір прикладів ігрових елементів (бали, рівні, бейджі, змагання, виклики) та створення мінісценарію гейміфікованої активності.
2. «Гейміфікація як засіб соціалізації» – розробка вправ або кейсів для розвитку співпраці, комунікації й емпатії в освітній групі.
3. «Баланс виклику й досяжності» – моделювання завдань, що підтримують “потік” у навчанні.

Форми

роботи:

Робота в групах → аналіз кейсів → дизайн-спринт → презентація результатів → колективне оцінювання.

Очікуваний

результат:

Презентація або схема «Ігрова механіка як засіб соціального навчання».

## **Тренінг 3. Інструменти, технології та проєктування гейміфікованого заняття**

**Мета:** оволодіти цифровими й традиційними інструментами гейміфікації, навчитися створювати гейміфіковані освітні продукти для різних вікових груп.

### **Тренінгові завдання:**

1. «Цифрові ресурси гейміфікації» – практичне опанування платформ Kahoot!, Quizizz, Wordwall, Canva тощо.
2. «Проєктування гейміфікованого заняття» – створення сценарію навчального заняття з використанням ігрових механік і системи оцінювання.
3. «Ігрова динаміка та командна робота» – розробка правил, ролей і форм змагання або співпраці між учасниками гри.

Форми

роботи:

Майстерклас → групове проєктування → фасилітаційна сесія → публічна презентація → рефлексія.

Очікуваний

результат:

Сценарій навчального заняття з елементами гейміфікації або цифровий ігровий ресурс.

## **Тренінг 4. Оцінювання ефективності та перспективи розвитку гейміфікації**

**Мета:** навчити здобувачів освіти здійснювати моніторинг, самооцінювання та аналітичну рефлексію гейміфікаційної діяльності; ознайомити з інноваційними тенденціями розвитку гри в освіті.

### **Тренінгові завдання:**

1. «Критерії ефективності гейміфікації» – визначення показників успішності гейміфікованих практик у навчальному процесі.
2. «Педагогічна рефлексія та самооцінювання» – створення аналітичної карти власного досвіду впровадження гейміфікації.

Форми

роботи:

Рефлексивна сесія → аналітична робота → групове обговорення → підсумкова презентація.

Очікуваний

результат:

Аналітичний звіт або презентація «Гейміфікація як технологія майбутнього педагога».

## **8. Методи навчання**

В освітньому процесі застосовуються такі методи навчання: пояснювально-ілюстративний, метод проблемного викладу, евристичної бесіди, частково-пошуковий метод, метод демонстрації, метод опитування, тестування, інтерактивні методи (робота у групах, дебати, «мозковий штурм», метод кейсів, бесіди тощо), SWOT-аналіз, мікрОВикладання, виконання

практичних вправ та тренінгових завдань.

### 9. Критерії, форми поточного та підсумкового контролю.

В процесі вивчення дисципліни «Гейміфікація в освіті» використовують наступні методи оцінювання навчальної роботи здобувача освіти за 100-бальною шкалою:

- поточне опитування;
- оцінювання виконання змістового модульного контролю 1;
- оцінювання виконання змістового модульного контролю 2;
- оцінювання виконання тренінгу;
- оцінювання самостійної роботи здобувачів освіти.

Підсумковий бал (за 100-бальною шкалою) з дисципліни «Гейміфікація в освіті» визначається як середньозважена величина, залежно від питомої ваги кожної складової залікового кредиту:

| Модуль 1                                                                                            |                                                                                                                                                | Модуль 2                                                                                             |                                                                                                                                                 | Модуль 3                    | Модуль 4                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| 20%                                                                                                 | 20%                                                                                                                                            | 20%                                                                                                  | 20%                                                                                                                                             | 5%                          | 15%                         |
| Поточне оцінювання*                                                                                 | Модульний контроль 1                                                                                                                           | Поточне оцінювання*                                                                                  | Модульний контроль 2                                                                                                                            | Тренінг                     | Самостійна робота           |
| Середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час опитування на кожному практичному занятті з тем 1–5 | Модульна контрольна робота охоплює тестові завдання (25 тестів по 2 бали кожен – 50 балів всього) та теоретичне питання (50 балів) (теми 1–5). | Середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час опитування на кожному практичному занятті з тем 6–10 | Модульна контрольна робота охоплює тестові завдання (25 тестів по 2 бали кожен – 50 балів всього) та теоретичне питання (50 балів) (теми 6–10). | Оцінка за виконане завдання | Оцінка за виконані завдання |

\* Оцінка за поточне оцінювання визначається як середнє арифметичне з оцінок, отриманих під час занять (кожен здобувач має бути оцінений кожного практичного заняття). Пропуски практичних занять обов'язково відпрацьовуються в години консультацій, в іншому випадку вони вважаються оцінкою «0». Для здобувачів, які навчаються за індивідуальним графіком, поточне оцінювання проводиться під час консультацій та шляхом виконання завдань в системі Moodle.

\*\* Оцінювання теоретичних питань модульного контролю відбувається відповідно до таблиці критеріїв оцінювання усної або письмової відповіді.

Оцінювання поточного опитування під час практичного заняття відбувається в обсязі 100 балів: 50 балів – за відповіді на питання для обговорення, 50 балів – за виконання практичного завдання. Оцінка за питання для обговорення виставляється відповідно до таблиці критеріїв оцінювання усної або письмової відповіді; за виконання практичного завдання – таблиці критеріїв оцінювання виконання практичного завдання під час поточного оцінювання.

**Таблиця критеріїв оцінювання усної або письмової відповіді**

| Бали / Критерій                      | 0 балів                                     | 1 бал                                         | 2 бали                                        | 3 бали                                                | 4 бали                                          | 5 балів                                                 |
|--------------------------------------|---------------------------------------------|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| 1. Повнота відповіді (усна/письмова) | Відсутня відповідь або повністю не за темою | Дуже коротка, уривчаста, не розкриває питання | Лише часткове розкриття теми, значні пропуски | Тема загалом розкрита, однак бракує важливих аспектів | Відповідь майже повна, охоплено основні аспекти | Повна, вичерпна відповідь із висвітленням усіх аспектів |

|                                                                                       |                                       |                                             |                                                       |                                                            |                                                     |                                                                    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 2. Точність і правильність викладу (усного/письмового)                                | Повністю неправильна відповідь        | Переважають грубі помилки                   | Значні неточності та спотворення понять               | Загалом правильно, але є деякі неточності                  | Майже без помилок, є поодинокі неточності           | Абсолютна правильність, наукова точність                           |
| 3. Логічність і послідовність викладу (усного/письмового)                             | Виклад хаотичний, без зв'язку         | Логіка майже відсутня, уривчастість         | Послідовність мало виражена, важко простежити логіку  | Є логіка, але виклад непослідовний                         | Логічний виклад, незначні порушення послідовності   | Чітка структура, логічна й послідовна відповідь                    |
| 4. Глибина розуміння                                                                  | Не виявляє розуміння                  | Поверхнєве розуміння                        | Обмежене пояснення, без глибини                       | Часткове пояснення причинно-наслідкових зв'язків           | Достатнє розуміння, пояснення із прикладами         | Глибоке розуміння, узагальнення, системне пояснення                |
| 5. Аргументованість відповіді (усної/письмової)                                       | Відсутні аргументи                    | Аргументів мало, вони непереконливі         | Аргументів достатньо, але без підтвердження           | Аргументи є, але не завжди переконливі                     | Аргументована відповідь із прикладами               | Сильна аргументація з прикладами, доказами, посиланнями            |
| 6. Застосування теорії на практиці (усне/письмове обґрунтування)                      | Відсутнє                              | Немає прикладів, лише абстрактні твердження | Наведено приклади, але недоречні                      | Доречні приклади, але неповні                              | Практичні приклади доречні та різноманітні          | Теорія застосована вдало, наведено яскраві й різноманітні приклади |
| 7. Термінологічна грамотність (усна/письмова)                                         | Термінологія відсутня або неправильна | Використання термінів із значним помилками  | Використання частково правильних термінів             | Використання більшості термінів правильно, але з помилками | Коректне використання термінів, незначні неточності | Абсолютне володіння професійною термінологією                      |
| 8. Комунікативні навички (усні/письмові)                                              | Відповідь відсутня                    | Мовлення/стиль незрозумілі                  | Мовлення/стиль малозрозумілі, є труднощі у сприйнятті | Загалом зрозуміло, але не завжди чітко                     | Коректне використання термінів, незначні неточності | Абсолютне володіння професійною термінологією                      |
| 9. Самостійність мислення (усна/письмова)                                             | Відсутні власні думки                 | Лише відтворення матеріалу                  | Мінімальні спроби власного аналізу                    | Є окремі власні судження                                   | Помітна самостійність, власні узагальнення          | Високий рівень самостійності, оригінальні ідеї                     |
| 10. Вміння усно відповідати на додаткові запитання / вміння давати письмові пояснення | Не відповідає                         | Відповідає зі значними труднощами           | Відповідь неповна, з помилками                        | Загалом відповідає, але з паузами чи неточностями          | Відповіді повні, впевнені                           | Відповідає впевнено, швидко й правильно на всі запитання           |

**Таблиця критеріїв оцінювання виконання практичного завдання під час поточного оцінювання**

| Бали/<br>Критерій | 0 балів     | 1 бал       | 2 бали   | 3 бали  | 4 бали     | 5 балів  |
|-------------------|-------------|-------------|----------|---------|------------|----------|
| 1.Відповідність   | Завдання не | Дуже слабка | Часткова | Загалом | Відповідає | Повністю |

| в темі та меті                                | пов'язане з темою          | відповідність                | відповідність, мета не розкрита     | відповідає, але є неточності              | темі з дрібними відхиленнями                | відповідає темі, мета реалізована                     |
|-----------------------------------------------|----------------------------|------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 2. Використання цікавих методів та прийомів   | Не використано             | Є лише згадка без реалізації | Використано фрагментарно            | Реалізовано, але неефективно              | Використано вдало, проте не повністю        | Цікаві методи та прийоми інтегровано гармонійно       |
| 3. Чіткість і зрозумілість виконання завдання | Незрозуміле                | Дуже складне / нечітке       | Частково зрозуміле                  | Зрозуміле, але потребує уточнень          | Переважно чітко й доступне                  | Абсолютно зрозуміле, логічно структуроване            |
| 4. Методична доцільність                      | Необгрунтоване             | Дуже слабе методично         | Частково обгрунтоване               | Є доцільність, але не повна               | Методично виправдане з незначними похибками | Повністю методично обгрунтоване                       |
| 5. Відповідність результатам навчання         | Зв'язок відсутній          | Мінімальний зв'язок          | Часткове співвідношення             | Забезпечує досягнення окремих результатів | Відповідає більшості результатів            | Спрямоване на досягнення всіх результатів             |
| 6. Дидактична цінність                        | Не має навчальної цінності | Дуже низька                  | Обмежена                            | Має певну цінність                        | Висока дидактична цінність                  | Максимальна навчальна та виховна користь              |
| 7. Практична реалізація                       | Неможливо реалізувати      | Реалізація формальна         | Реалізація часткова                 | Може бути проведене, але з труднощами     | Може бути успішно реалізоване               | Легко реалізується, ефективно в практиці              |
| 8. Комунікативне оформлення                   | Відсутнє / незрозуміле     | Дуже низький рівень          | Низький, нечіткі формулювання       | Достатньо зрозуміло, але сухо             | Виразно, грамотно, логічно                  | Вільна, професійна, комунікаційно точна подача        |
| 9. Самостійність                              | Відсутня                   | Мінімальна                   | Часткова, з опорою на готові зразки | Виконано переважно самостійно             | Висока самостійність                        | Повністю авторський, творчий підхід                   |
| 10. Рефлексія                                 | Відсутня                   | Дуже поверхова               | Часткова, неповна                   | Є, але без аналізу                        | Усвідомлена, з аналізом недоліків           | Глибока, аналітична, із висновками щодо вдосконалення |

Оцінка за виконання завдань тренінгу – 100 балів. Під час тренінгових занять здобувач вищої освіти виконує сумарно 10 тренінгових завдань, розподілених на весь відведений для тренінгів час. За кожне тренінгове завдання здобувач вищої освіти може отримати 10 балів. Оцінювання виконання завдань тренінгу відбувається відповідно до таблиці критеріїв оцінювання виконання завдань тренінгу.

**Таблиця критеріїв оцінювання виконання завдань тренінгу**

| Бали/<br>Критерій            | 0 балів                          | 1 бал                                                  | 2 бали                                                                                   |
|------------------------------|----------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Розуміння змісту завдання | Відсутнє розуміння суті завдання | Завдання виконане частково, окремі аспекти не розкриті | Здобувач вищої освіти повністю зрозумів завдання, чітко і правильно відобразив його суть |



|                                                       |                                                        |                                                          |                                                                        |
|-------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| 2. Аргументованість і обґрунтованість виконання       | Аргументація відсутня або невідповідна                 | Наведено загальні міркування без глибокого обґрунтування | Відповіді/рішення підкріплені фактами, прикладами, логічними доказами  |
| 3. Креативність і практична спрямованість             | Відсутня новизна, рішення не мають практичної цінності | Ідеї загальні, частково практичні                        | Запропоновані оригінальні, реалістичні й практично застосовувані ідеї  |
| 4. Якість презентації результату (усної чи письмової) | Результат поданий хаотично, незрозуміло                | Є недоліки у структурі чи подачі, але загалом зрозуміло  | Результат представлений структуровано, логічно, зрозуміло              |
| 5. Співпраця та комунікація під час групової роботи   | Не співпрацює, ігнорує колективну діяльність           | Бере участь, але з посереднім внеском у групову роботу   | Активно взаємодіє з командою, підтримує дискусію, враховує думки інших |

Оцінювання виконання завдань самостійної роботи здійснюється відповідно до таблиці критеріїв оцінювання мініпроектів-завдань для самостійної роботи (максимум – 10 балів за один мініпроект; як результат – 100 балів за самостійну роботу загалом).

**Таблиця критеріїв оцінювання мініпроектів-завдань для самостійної роботи**

| Бали/<br>Критерій                         | 0 балів                                               | 1 бал                                                          | 2 бали                                                                  |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1. Відповідність темі та меті             | Продукт не відповідає темі та меті                    | Частково відповідає, є неточності                              | Повністю відповідає темі, меті та очікуваним результатам                |
| 2. Структура та логіка продукту           | Продукт хаотичний, без логіки                         | Структура є, але окремі елементи нелогічні                     | Продукт логічно структурований, чіткий та зрозумілий                    |
| 3. Дидактична цінність / навчальний ефект | Продукт не має навчальної цінності                    | Частково сприяє навчальному процесу                            | Максимальна дидактична цінність, стимулює активне навчання              |
| 4. Візуалізація та наочність              | Відсутні матеріали або наочність                      | Частково наочний, деякі елементи допомагають сприйняттю        | Добре оформлено, візуально зрозуміло, сприяє сприйняттю                 |
| 5. Креативність та практичність           | Відсутні елементи креативності, продукт не практичний | Є елементи оригінальності, частково придатний для використання | Креативний, оригінальний, повністю готовий для практичного застосування |

### **Політика оцінювання**

**Політика щодо дедлайнів і перескладання.** Для виконання усіх видів завдань здобувачами вищої освіти і проведення контрольних заходів встановлюються конкретні терміни. Перескладання модулів проводиться в установленому порядку.

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

**Політика щодо відвідування.** Відвідування занять є обов'язковим, пропуски практичних занять відпрацьовуються. За об'єктивних причин (наприклад, карантин, воєнний стан, хвороба, закордонне стажування) навчання може відбуватись в дистанційній формі за погодженням із керівником курсу з дозволу дирекції факультету.

### Шкала оцінювання:

| За шкалою<br>Університету | За<br>національною<br>шкалою | За шкалою ЄКТС                                             |
|---------------------------|------------------------------|------------------------------------------------------------|
| 90–100                    | “Відмінно”                   | <b>A</b> (відмінно)                                        |
| 85–89                     | “Добре”                      | <b>B</b> (дуже добре)                                      |
| 75–84                     |                              | <b>C</b> (добре)                                           |
| 65–74                     |                              | <b>D</b> (задовільно)                                      |
| 60–64                     | “Задовільно”                 | <b>E</b> (достатньо)                                       |
| 35–59                     | “Незадовільно”               | <b>FX</b> (незадовільно з можливістю повторного складання) |
| 01–34                     |                              | <b>F</b> (незадовільно з обов’язковим повторним курсом)    |

### 10. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

| №<br>п/п | Найменування                                                                                              | Номер теми |
|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1.       | Мультимедійний проектор і проєкційний екран / телевізор                                                   | 1-10       |
| 2.       | Програмне забезпечення базових інформаційних технологій (Google Chrome/Firefox/інше)                      | 1-10       |
| 3.       | Наявність доступу до мережі «Інтернет»                                                                    | 1-10       |
| 4.       | Персональні комп’ютери / ноутбуки                                                                         | 1-10       |
| 5.       | Програмне забезпечення (Zoom) для проведення занять в онлайн-режимі (за необхідності)                     | 1-10       |
| 6.       | Навчальна платформа (Moodle) для організації дистанційного навчання (за необхідності)                     | 1-10       |
| 7.       | Інструменти Microsoft Office (Word, Power Point тощо)                                                     | 1-10       |
| 8.       | Ліцензійне програмне забезпечення (OC Windows)                                                            | 1-10       |
| 9.       | Фліпчарт                                                                                                  | 1-10       |
| 10.      | Матеріали та обладнання навчально-методичної лабораторії дошкільної та початкової освіти «WUNU kids land» | 1-10       |

### 11. Рекомендовані джерела інформації

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. Білан О. І. Програма розвитку дитини дошкільного віку “Українське дошкілля”. Вид. 2-ге, зі зм. і доп. Тернопіль : Мандрівець, 2022. 216 с.
3. Водяний Б. О. Методологічні підходи до організації мистецької діяльності у контексті становлення та розвитку факультету мистецтв. Мистецька діяльність у сучасному соціокультурному просторі (25-літній творчий внесок факультету мистецтв ТНПУ ім. В. Гнатюка) : колективна монографія. Тернопіль, 2018. С. 25–42.
4. Вознюк О. Гейміфікація, театральна педагогіка та педагогічна імпровізація в освітній діяльності – шлях до творчості. Креативна педагогіка: наук.-метод. журнал. 2019. Вип. 14. С. 23–35.
5. Михайлова Л. М., Семенишина І. В., Краснощок І. П., Ступеньков С. О. Гейміфікація як інноваційний кейс професійної підготовки педагогічних працівників ЗВО в умовах дистанційного навчання. Академічні візії. 2023. Вип. 18/2023. URL:

<https://zenodo.org/records/7795391>

6. Переяславська С. О., Козуб Г.О. Гейміфікація у навчальному процесі школи: посіб. до вивчення дисц. для студ. спец. 014. „Середня освіта” / Держ. закл. „Луган. нац. ун-т імені Тараса Шевченка”. Луганськ : ДЗ „ЛНУ імені Тараса Шевченка”, 2021. 125 с.

7. Про затвердження Базового компонента дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) нова редакція: Наказ Міністерства освіти і науки України від 12.01.2021 р. № 33. 38 с. URL: <https://ips.ligazakon.net/document/MUS34727>

8. Руденський Р., Писарчук О. Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія : Педагогіка. Психологія. 2023. Вип. 4. С. 109–118.

9. Руденський Р., Писарчук О. Реалізація фасилітаційного підходу у формуванні пізнавальної активності здобувачів дошкільної та початкової освіти. Гуманітарні студії: історія та педагогіка. 2024. Вип. 1(7). С. 79–89.

10. Сторож В. В. Гейміфікація в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Педагогічний альманах. Актуальні проблеми дошкільної освіти : теорія та практика : матеріали III Всеукр. конф. здоб. вищої освіти і молодих учених (м. Одеса, 3 лис. 2023 р.). Вип. 3. Одеса, 2023. С. 151–158.

11. Танько Т. Трансформація освітнього простору в ЗДО із використанням цифрових технологій. Цифрова трансформація освіти і науки : матеріали III Всеукр. наук.-практ. конф., (м. Харків, 06–07 берез. 2025 р.) / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди та ін. ; редкол.: Ю. Д. Бойчук (голов. ред.) та ін. Харків : ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2025. С. 55–58.

12. Шишак А. М. Методика формування інформаційно-цифрових умінь молодших школярів у процесі диджиталізації початкової освіти : методичні рекомендації. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2025. 88 с.

13. Шишак А. М. Потенціал використання цифрових засобів для формування сенсорно-пізнавальної, логіко-математичної, дослідницької компетентності дошкільників. Інновації в дошкільній освіті: теорія, перспективи, шляхи запровадження у практику : збірник матеріалів III Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Київ, 28 берез. 2024 р.). Київ : МДУ, 2024. С. 33–36.

14. Шишак, А., Чайка, В., Чикурова, О. Гейміфікація мистецької діяльності дошкільників та молодших школярів: сутність і практична реалізація. Освіта. Інноватика. Практика. 2025. № 13(7). С. 145–153.

15. Шпеко А. А. Геймофікація як спосіб підтримки інтересу до вивчення математики дошкільниками та першокласниками. Наступність у навчанні математики в умовах реформи загальної середньої освіти: реалії та перспективи: збірник тез доповідей за матеріалами Всеукраїнської науково-практичної конференції, 25 березня 2025 р. / Міністерство освіти і науки України, ДЗ «ПНПУ імені К.Д. Ушинського» та ін. Одеса, 2025. С. 82–84.

16. Hladun L., Shyshak A., Rudenskyi R., Tirpák P., Akimjak A., Moh'd Mansour A. Theatrical Activity as a Means of Forming Soft Skills in Senior Preschoolers. Journal of Education Culture and Society. 2025. Vol. 16 No. 1. P. 739–753.