



Силабус курсу Гейміфікація в освіті

Ступінь вищої освіти – бакалавр

Галузь знань – 01 Освіта / Педагогіка

Спеціальність – 012 Дошкільна освіта

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

Дисципліна – вибіркова

Рік навчання: 3, Семестр: 6

Кількість кредитів: 5 Мова викладання: українська

Керівник курсу

ПІП

викладач кафедри освітології і педагогіки, д. філософії Андріана ШИШАК

Контактна інформація

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

Години (лек./практ.)	Тема	Результати навчання	Завдання
2/2	Тема 1. Феномен гейміфікації: сутність, еволюція, наукові підходи	Визначати сутність поняття «гейміфікація»; розмежовувати поняття «гра», «ігрова діяльність», «ігрові технології», «гейміфікація»; аналізувати етапи розвитку ідеї гейміфікації у наукових дослідженнях; розглядати сучасні наукові підходи до використання гейміфікації в освіті; усвідомлювати роль гейміфікації як технології мотивації й залучення; інтегрувати елементи ігрового дизайну – виклики, рівні, бали, бейджі, сюжети, змагання – у навчальний процес; застосовувати досвід української та світової педагогічної практики.	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання), розробка мініпроекту, виконання тренінгового завдання

2/2	Тема 2. Психолого-педагогічні основи ігрової взаємодії в освіті	Вивчати гру як провідну діяльність дитини; досліджувати мотиваційні механізми ігрового навчання; формувати емоційне залучення й позитивне навчальне середовище; враховувати психологічні типи гравців у проєктуванні 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), розробка мініпроєкту, виконання тренінгового завдання
2/2	Тема 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 «потoku» у навчанні; створювати естетичне, візуально привабливе та наративно продумане освітнє середовище; використовувати 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.	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання), розробка мініпроєкту, виконання тренінгового завдання
4/4	Тема 4. Гейміфікація як інструмент мотивації та соціалізації	Використовувати гейміфікацію для формування навчальної мотивації; сприяти розвитку комунікативності, саморегуляції, емпатії через гру; застосовувати ігрові форми виховної роботи у ЗДО, школі, позашкільних установах; розвивати творчі й критичні уміння дітей за допомогою гри; формувати морально-ціннісні орієнтації через ігрові ситуації; залучати батьків до гейміфікованих освітніх процесів; аналізувати вплив гейміфікації на міжособистісні взаємини учасників освіти.	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання), розробка мініпроєкту, виконання тренінгового завдання
2/2	Тема 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 онлайн-платформами; здійснювати педагогічну рефлексію для підвищення ефективності гейміфікованого навчання.	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання), розробка мініпроєкту, виконання тренінгового завдання
2/2	Тема 6. Цифрові інструменти гейміфікації	Ознайомлюватися з найпоширенішими онлайн-платформами – Kahoot!, Wordwall, Quizizz, Classcraft; використовувати LMS-системи – 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), розробка мініпроєкту, виконання тренінгового завдання

		гейміфіковані освітні активності.	
2/2	Тема 7. Проєктування гейміфікованого навчального середовища	Розробляти етапи створення гейміфікованого заняття; формувати навчальні цілі та сценарій; конструювати систему балів, рівнів, нагород і зворотного зв'язку; визначати ролі учасників і структуру гри; організовувати командну роботу й змагання; здійснювати оцінювання результатів гейміфікованого курсу; створювати власні навчальні ігри для майбутніх педагогів.	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання), розробка мініпроєкту, виконання тренінгового завдання
4/4	Тема 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 для різних вікових категорій; залучати батьків до ігрових освітніх ініціатив; формувати цифрову компетентність педагогів.	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання), розробка мініпроєкту, виконання тренінгового завдання
2/2	Тема 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 у ЗДО та школі; досліджувати вплив ігрових технологій на розвиток ключових компетентностей; збирати зворотний зв'язок від учасників освітнього процесу; створювати індикатори якості гейміфікованого середовища.	Поточне опитування (обговорення, практичне завдання), розробка мініпроєкту, виконання тренінгового завдання
2/2	Тема 10. Інноваційні перспективи гейміфікації в освіті	Досліджувати місце гейміфікації в умовах цифровізації освіти; поєднувати гейміфікаційні підходи зі STEM/STEAM-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), розробка мініпроєкту, виконання тренінгового завдання

Літературні джерела

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.

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.

Оцінювання

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	Поверхневе 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	Термінологія відсутня або	Використання термінів із	Використання частково	Використання більшості	Коректне використання	Абсолютне володіння

<i>(усна/письмова)</i>	неправильна	значним помилками	правильних термінів	термінів правильно, але з помилками	термінів, незначні неточності	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/ Критерій	0 балів	1 бал	2 бали	3 бали	4 бали	5 балів
1.Відповідність темі та меті	Завдання не пов'язане з темою	Дуже слабка відповідність	Часткова відповідність, мета не розкрита	Загалом відповідає, але є неточності	Відповідає темі з дрібними відхиленнями	Повністю 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	Необґрунтоване	Дуже слабке методично	Частково обґрунтоване	Є доцільність, але не повна	Методично виправдане з незначними похибками	Повністю методично обґрунтоване
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 проведена, 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/ Критерій	0 балів	1 бал	2 бали
<i>1. Розуміння змісту завдання</i>	Відсутнє розуміння суті завдання	Завдання виконане частково, окремі аспекти не розкриті	Здобувач вищої освіти повністю зрозумів завдання, чітко і правильно відобразив його суть
<i>2. Аргументованість і обґрунтованість виконання</i>	Аргументація відсутня або невідповідна	Наведено загальні міркування без глибокого обґрунтування	Відповіді/рішення підкріплені фактами, прикладами, логічними доказами
<i>3. Креативність і практична спрямованість</i>	Відсутня новизна, рішення не мають практичної цінності	Ідеї загальні, частково практичні	Запропоновані оригінальні, реалістичні й практично застосовувані ідеї
<i>4. Якість презентації результату (усної чи письмової)</i>	Результат поданий хаотично, незрозуміло	Є недоліки у структурі чи подачі, але загалом зрозуміло	Результат представлений структуровано, логічно, зрозуміло
<i>5. Співпраця та комунікація під час групової роботи</i>	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/ Критерій	0 балів	1 бал	2 бали
<i>1. Відповідність темі та меті</i>	Продукт не відповідає темі та меті	Частково відповідає, є неточності	Повністю відповідає темі, меті та очікуваним результатам
<i>2. Структура та логіка продукту</i>	Продукт хаотичний, без логіки	Структура є, але окремі елементи нелогічні	Продукт логічно структурований, чіткий та зрозумілий
<i>3. Дидактична цінність / навчальний ефект</i>	Продукт не має навчальної цінності	Частково сприяє навчальному процесу	Максимальна дидактична цінність, стимулює активне навчання
<i>4. Візуалізація та наочність</i>	Відсутні матеріали або наочність	Частково наочний, деякі елементи допомагають сприйняттю	Добре оформлено, візуально зрозуміло, сприяє сприйняттю
<i>5. Креативність та практичність</i>	Відсутні елементи креативності, продукт не практичний	Є елементи оригінальності, частково придатний для використання	Креативний, оригінальний, повністю готовий для практичного застосування

Шкала оцінювання здобувача освіти:

ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	відмінно
B	85-89	добре
C	75-84	добре
D	65-74	задовільно
E	60-64	достатньо
FX	35-59	незадовільно з можливістю повторного складання
F	1-34	незадовільно з обов'язковим повторним курсом