

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МИКОЛАЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ В. О. СУХОМЛИНСЬКОГО**

Педагогічний факультет
Кафедра музичного мистецтва



ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор із науково-педагогічної
роботи

30 серпня 2023 р.

**ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ**

Ступінь бакалавра

Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка

Спеціальність 014 Середня освіта

014.13 Середня освіта (Музичне мистецтво)

Освітня програма Середня освіта (Музичне мистецтво)

2023-2024 навчальний рік


Програму розроблено та внесено: Миколаївський національний університет імені В. О. Сухомлинського

РОЗРОБНИК ПРОГРАМИ: Аристова Людмила Сергіївна, доцент кафедри музичного мистецтва, кандидат педагогічних наук, доцент.


Програму схвалено на засіданні кафедри музичного мистецтва
Протокол від «28» серпня 2023 року № 1

Завідувач кафедри музичного мистецтва  (Стріхар О.І.)

Програму погоджено навчально-методичною комісією факультету педагогіки та психології

Протокол від «39» серпня 2023 року № 1
Голова навчально-методичної комісії  (Хрящевська Л.М.)

Програму погоджено навчально-методичною комісією університету

Протокол від «30» серпня 2023 року № 12
Голова навчально-методичної ради університету 

Анотація дисципліни

Програма вивчення навчальної дисципліни «Гейміфікація в освіті» вибіркова навчальна дисципліна для спеціальностей 014 Середня освіта (за предметними спеціальностями), 014.13 Середня освіта (музичне мистецтво) Освітня програма Середня освіта (Музичне мистецтво), Спеціальності 012 Дошкільна освіта Освітня програма Дошкільна освіта, Спеціальності 013 Початкова освіта Освітня програма Початкова освіта

Предметом вивчення навчальної дисципліни є основи та методи використання інноваційних навчальних технологій, основаних на ігрових методах. Міждисциплінарні зв'язки. Програма пов'язана з навчальними дисциплінами: «Педагогіка», «Психологія», «Методика музичного навчання та виховання», «Методики навчання предметів в ЗЗСО», «Методика виховання».

Ключові слова: гра, гейміфікація, освітні технології.

Abstract of the discipline

The study program of the educational discipline "Gamification in education" is an optional educational discipline.

The subject of studying the educational discipline is the basics and methods of using innovative educational technologies based on game methods. Interdisciplinary connections. The program is associated with academic disciplines: "Pedagogy", "Psychology", "Methods of Musical Vikhovannya", "Methods of teaching subjects in schools", "Methods of education".

Keywords: game, gamification, educational technologies

Опис навчальної дисципліни
Денна форма навчання

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
		<i>денна форма навчання</i>
Кількість кредитів – 5,0 кредитів	Галузь знань 01 Освіта	Варіативна
	Код та найменування спеціальності <u>014 Середня освіта</u> <u>012 Дошкільна освіта</u> <u>013 Початкова освіта</u>	
Індивідуальне науково-дослідне завдання –	Предметна спеціалізація: Спеціальність 014 Середня освіта (за предметними спеціальностями) <u>014.13 Середня освіта (музичне мистецтво)</u> <u>Дошкільна освіта</u> <u>Початкова освіта</u>	<i>Рік підготовки</i>
Загальна кількість годин – 150 год.		2-й
		<i>Семестр</i>
		3-й
		<i>Лекції</i>
	Освітньо-кваліфікаційний рівень: <u>бакалавр</u>	10 год.
		<i>Практичні, семінарські</i>
		40 год.
		<i>Самостійна робота</i>
		100 год.
		<i>Індивідуальні завдання:</i>
		год.
		<i>Вид контролю:</i>
	залік	

Мова навчання – українська.

Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної та індивідуальної роботи становить: для денної форми навчання – 150 год.: 50 год. – аудиторні заняття, 100 год. – самостійна робота (30% ~ 70%).

1. Мета, завдання навчальної дисципліни та результати навчання

Мета курсу: теоретико-методична підготовка майбутнього вчителя (вихователя) до практичної роботи в закладах загальної середньої освіти (закладах дошкільної освіти); формування цифрових та пізнавальних компетенцій майбутнього вчителя, навиків критичного мислення, логічного та креативного мислення для впровадження технології гейміфікації; опанування студентами методів створення та практичного використання ігрових технологій (хмарних) у освітньому процесі закладів загальної середньої освіти та закладів дошкільної освіти.

Завдання курсу: засвоєння ключових понять і принципів гейміфікації в освіті; використання програмних засобів та технологій розробки дидактичних проєктів з елементами гейміфікації у навчальному процесі; створення навчальних ігор для дітей на інтерактивних інтернет платформах; оволодіння здобувачами ВО практичними вміннями і навичками створення та застосування інтерактивних ігор на уроках ЗЗСО та заняттях в ЗДО, позакласній виховній роботі; формування і розвиток методичних та інформаційно-комунікаційних компетентностей; установки до інноваційності, комунікативності, творчості.

Передумови для вивчення дисципліни: «Педагогіка», «Психологія», «Методики навчання предметів в ЗЗСО», «Методика виховання»

Навчальна дисципліна складається з 5-и кредитів.

Програмні результати навчання:

Для здобувачів Освітньої програми Середня освіта (музичне мистецтво)

ПРН 11. Володіє сучасними методиками музичного (мистецького) навчання і виховання учнів ЗЗСО та інноваційними педагогічними технологіями (у тому числі інформаційно-комунікаційними).

Для здобувачів Освітньої програми Дошкільна освіта

ПРН-04. Розуміти і визначати особливості провідної – ігрової та інших видів діяльності дітей дошкільного віку, способи їх використання в розвитку, навчанні і вихованні дітей раннього і дошкільного віку.

Для здобувачів Освітньої програми Початкова освіта

ПРН-7. Уміння застосовувати знання із загальної та професійної підготовки під час розв'язування навчально-пізнавальних і професійно-зорієнтованих задач.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студент оволодіває такими компетентностями:

Для здобувачів Освітньої програми Середня освіта (музичне мистецтво)

ЗК 4. Здатність працювати в команді.

ЗК 6. Здатність застосовувати набуті знання в практичних ситуаціях.

ФК 5. Здатність до перенесення системи фахових знань у площину навчальних предметів музичне мистецтво/ мистецтво, структурування навчального матеріалу, проектування та організації власної діяльності.

ФК 10. Здатність до моделювання освітнього процесу в школі на основі засвоєних теоретико-методичних знань і практичних вмінь навчання музичного мистецтва.

Для здобувачів Освітньої програми Дошкільна освіта

КЗ-7. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями

КЗ-8. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

КС-13. Здатність до організації і керівництва ігровою (провідною), художньо-мовленнєвою і художньо-продуктивною (образотворча, музична, театральна) діяльністю дітей раннього і дошкільного віку.

Для здобувачів Освітньої програми Початкова освіта

ЗК-1. Загальнонавчальна. Здатність навчатися й оволодівати сучасними знаннями, зокрема, інноваційними методичними підходами, сучасними системами, методиками, технологіями навчання, розвитку й виховання учнів початкової школи; чинним нормативним забезпеченням початкової освіти.

ЗК-12. Інформаційно-комунікаційна. Здатність до застосування сучасних засобів інформаційних і комп'ютерних технологій для розв'язання комунікативних задач у професійній діяльності вчителя початкових класів й у повсякденному житті.

СК-1. Предметна компетентність. Здатність до застосування знань, умінь і навичок із циклу дисциплін, що є основою освітніх галузей, визначених Держстандартом початкової освіти у НУШ. Здатність до організації навчальної діяльності у НУШ, у тому числі з використанням ІКТ.

Програма навчальної дисципліни

(денна форма навчання)

Кредит 1. Теоретичні основи гейміфікації

Тема 1. Вступ. Поняття гейміфікації. Гейміфікація в освіті.

Тема 2. Дистанційні платформи для навчання, саморозвитку та отримання допомоги й перевіреної інформації за підтримки МОН України.

Тема 3. Огляд дистанційних платформ за підтримки МОН України.

Тема 4. Використання Google форм в освітньому процесі та при роботі з батьками учнів та дошкільнят.

Кредит 2. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Learningapps

Тема 3. Платформа Learningapps (загальний огляд)

Тема 4. Платформа Learningapps (практичні вправи): знайти пару, класифікація

Тема 5. Платформа Learningapps (практичні вправи): числова пряма, просте упорядкування.

Тема 6. Платформа Learningapps (практичні вправи): фрагменти зображення, вікторина, заповни пропуски

Кредит 3. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Learningapps

Тема 7. Платформа Learningapps (практичні вправи): аудіо- та відео-контент, перший мільйон,

Тема 8. Платформа Learningapps (практичні вправи): пазл, кросворд, знайти слова

Тема 9. Платформа Learningapps (практичні вправи): вгадай слово, скачки, гра «Парочки»

Тема 10. Платформа Learningapps (практичні вправи): порахувати, таблиця відповідностей, вікторина 3 з друкуванням.

Кредит 4. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Wordwall

Тема 11. Розробка навчальних ігор на платформі Wordwall (загальний огляд)

Тема 12. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, вікторина, відсутнє слово

Тема 13. Платформа Wordwall (практичні вправи): сортування за групами, відкрийте вікно, випадкове колесо

Тема 14. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, наведіть порядок, анаграма, ігрова вікторина

Тема 15. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідні пари, двосторонні плитки, пошук слів, кросворд

Кредит 5. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Kahoot та платформами-генераторами

Тема 16. Розробка навчальних ігор на платформі Kahoot (загальний огляд).

Тема 17. Платформа Kahoot (практичні вправи): вікторина

Тема 18. Платформа Kahoot (практичні вправи): обговорення, гра з перемішаними відповідями

Тема 19. Платформа Kahoot (практичні вправи): опитування.

Тема 20. Платформи – Генератори для творчого навчання (генератори ребусів, кросвордів, музичні, генератори практичних завдань для дітей, створення QR-кодів для навчання)

3. Структура навчальної дисципліни

Денна форма навчання

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	усьо го	у тому числі				
		л	п	лаб	інд	ср
1	2	3	4	5	6	7
Кредит 1. Теоретичні основи гейміфікації						
Тема 1. Вступ. Поняття гейміфікації. Гейміфікація в освіті.	6	2				4
Тема 2. Дистанційні платформи для навчання, саморозвитку та отримання допомоги й перевіреної інформації за підтримки МОН України.	8		2			6
Тема 3. Огляд дистанційних платформ за підтримки МОН України (Дитячий онлайн-садок НУМО з відеозаняттями для дітей віком від 3 до 6 років.; Всеукраїнська школа онлайн (1-11 класи); Дитячий інформаційний комікс, як поводитися під час воєнного стану).	8		2			6
Тема 4. Використання Google форм в освітньому процесі та при роботі з батьками учнів та дошкільнят.	8		4			4
Разом за Кредит 1	30	2	8			20
Кредит 2. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Learningapps						
Тема 5. Платформа Learningapps (загальний огляд)	6	2				4
Тема 6. Платформа Learningapps (практичні вправи): знайти пару, класифікація	8		4			4
Тема 7. Платформа Learningapps (практичні вправи): числова пряма, просте упорядкування.	8		2			6
Тема 8. Платформа Learningapps (практичні вправи): фрагменти зображення, вікторина, заповни пропуски	8		2			6
Разом за Кредит 2	30	2	8			20
Кредит 3. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Learningapps						
Тема 9. Платформа Learningapps (практичні вправи): аудіо- та відео-контент, перший мільйон.	10	2	4			4
Тема 10. Платформа Learningapps (практичні вправи): пазл, кросворд, знайти слова	10		2			8
Тема 11. Платформа Learningapps (практичні вправи): вгадай слово, скачки, гра «Парочки»	10		2			8
Разом за Кредит 3	30	2	8			20

Кредит 4. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Wordwall						
Тема 12. Розробка навчальних ігор на платформі Wordwall (загальний огляд)	6	2				4
Тема 13. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, вікторина, відсутнє слово, відповідні пари	8		2			6
Тема 14. Платформа Wordwall (практичні вправи): сортування за групами, відкрийте вікно, випадкове колесо, двосторонні плиточки	8		2			6
Тема 15. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, наведіть порядок, анаграма, ігрова вікторина, пошук слів, кросворд	8		4			4
Разом за Кредит 4	30	2	8			20
Кредит 5. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Kahoot та платформами-генераторами						
Тема 16. Розробка навчальних ігор на платформі Kahoot (загальний огляд).	6	2				4
Тема 17. Платформа Kahoot (практичні вправи): вікторина, обговорення	8		2			6
Тема 18. Платформа Kahoot (практичні вправи): гра з перемішаними відповідями, опитування.	8		2			6
Тема 19. Платформи – генератори для творчого навчання (генератори ребусів, кросвордів, музичні, генератори практичних завдань для дітей, створення QR-кодів для навчання)	8		4			4
Разом за Кредит 5	30	2	8			20
Усього годин:	150	10	40			100

4. Теми лекційних занять Денна форма навчання

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<i>Кредит 1. Теоретичні основи гейміфікації</i>		
1	Тема 1. Вступ. Поняття гейміфікації. Гейміфікація в освіті.	2
2	Тема 2. Дистанційні платформи для навчання, саморозвитку та отримання допомоги й перевіреної інформації за підтримки МОН України.	-
3	Тема 3. Огляд дистанційних платформ за підтримки МОН України (Дитячий онлайн-садок НУМО з відеозаняттями для дітей віком від 3 до 6 років.; Всеукраїнська школа онлайн (1-11 класи); Дитячий інформаційний комікс, як поводитися під час воєнного стану).	-
4	Тема 4. Використання Google форм в освітньому процесі та при роботі з батьками учнів та дошкільнят.	-
<i>Кредит 2. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Learningapps</i>		
5	Тема 5. Платформа Learningapps (загальний огляд)	2

6	Тема 6. Платформа Learningapps (практичні вправи): знайти пару, класифікація	-
7	Тема 7. Платформа Learningapps (практичні вправи): числова пряма, просте упорядкування.	-
8	Тема 8. Платформа Learningapps (практичні вправи): фрагменти зображення, вікторина, заповни пропуски	-
<i>Кредит 3. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Learningapps</i>		
9	Тема 9. Платформа Learningapps (практичні вправи): аудіо- та відео-контент, перший мільйон.	2
10	Тема 10. Платформа Learningapps (практичні вправи): пазл, кросворд, знайти слова	-
11	Тема 11. Платформа Learningapps (практичні вправи): вгадай слово, скачки, гра «Парочки»	-
<i>Кредит 4. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Wordwall</i>		
12	Тема 12. Розробка навчальних ігор на платформі Wordwall (загальний огляд)	2
13	Тема 13. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, вікторина, відсутнє слово, відповідні пари	-
14	Тема 14. Платформа Wordwall (практичні вправи): сортування за групами, відкрийте вікно, випадкове колесо, двосторонні плитки	-
15	Тема 15. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, наведіть порядок, анаграма, ігрова вікторина, пошук слів, кросворд	-
<i>Кредит 5. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Kahoot та платформами-генераторами</i>		
16	Тема 16. Розробка навчальних ігор на платформі Kahoot (загальний огляд).	2
17	Тема 17. Платформа Kahoot (практичні вправи): вікторина, обговорення	-
18	Тема 18. Платформа Kahoot (практичні вправи): гра з перемішаними відповідями, опитування.	-
19	Тема 19. Платформи – генератори для творчого навчання (генератори ребусів, кросвордів, музичні, генератори практичних завдань для дітей, створення QR-кодів для навчання)	-
Разом:		10

5. Теми практичних занять Денна форма навчання

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<i>Кредит 1. Теоретичні основи гейміфікації</i>		
1	Тема 1. Вступ. Поняття гейміфікації. Гейміфікація в освіті.	-
2	Тема 2. Дистанційні платформи для навчання, саморозвитку та отримання допомоги й перевіреної інформації за підтримки МОН України.	2
3	Тема 3. Огляд дистанційних платформ за підтримки МОН України (Дитячий онлайн-садок НУМО з відеозаняттями для дітей віком від 3 до 6 років.; Всеукраїнська школа онлайн (1-11 класи); Дитячий інформаційний комікс, як поводитися під час воєнного стану).	2

4	Тема 4. Використання Google форм в освітньому процесі та при роботі з батьками учнів та дошкільнят.	4
<i>Кредит 2. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Learningapps</i>		
5	Тема 5. Платформа Learningapps (загальний огляд)	-
6	Тема 6. Платформа Learningapps (практичні вправи): знайти пару, класифікація	4
7	Тема 7. Платформа Learningapps (практичні вправи): числова пряма, просте упорядкування.	2
8	Тема 8. Платформа Learningapps (практичні вправи): фрагменти зображення, вікторина, заповни пропуски	2
<i>Кредит 3. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Learningapps</i>		
9	Тема 9. Платформа Learningapps (практичні вправи): аудіо- та відео-контент, перший мільйон.	4
10	Тема 10. Платформа Learningapps (практичні вправи): пазл, кросворд, знайти слова	2
11	Тема 11. Платформа Learningapps (практичні вправи): вгадай слово, скачки, гра «Парочки»	2
<i>Кредит 4. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Wordwall</i>		
12	Тема 12. Розробка навчальних ігор на платформі Wordwall (загальний огляд)	-
13	Тема 13. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, вікторина, відсутнє слово, відповідні пари	2
14	Тема 14. Платформа Wordwall (практичні вправи): сортування за групами, відкрийте вікно, випадкове колесо, двосторонні плиточки	2
15	Тема 15. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, наведіть порядок, анаграма, ігрова вікторина, пошук слів, кросворд	4
<i>Кредит 5. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Kahoot та платформами-генераторами</i>		
16	Тема 16. Розробка навчальних ігор на платформі Kahoot (загальний огляд).	-
17	Тема 17. Платформа Kahoot (практичні вправи): вікторина, обговорення	2
18	Тема 18. Платформа Kahoot (практичні вправи): гра з перемішаними відповідями, опитування.	2
19	Тема 19. Платформи – генератори для творчого навчання (генератори ребусів, кросвордів, музичні, генератори практичних завдань для дітей, створення QR-кодів для навчання)	4
Разом:		40

7. Самостійна робота

Денна форма навчання

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<i>Кредит 1. Теоретичні основи гейміфікації</i>		
1	Тема 1. Вступ. Поняття гейміфікації. Гейміфікація в освіті.	4
2	Тема 2. Дистанційні платформи для навчання, саморозвитку та отримання допомоги й перевіреної інформації за підтримки МОН України.	6
3	Тема 3. Огляд дистанційних платформ за підтримки МОН України (Дитячий онлайн-садок НУМО з відеозаняттями для дітей віком від 3 до 6 років.; Всеукраїнська школа онлайн (1-11 класи); Дитячий інформаційний комікс, як поводитися під час воєнного стану).	6
4	Тема 4. Використання Google форм в освітньому процесі та при роботі з батьками учнів та дошкільнят.	4
<i>Кредит 2. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Learningapps</i>		
5	Тема 5. Платформа Learningapps (загальний огляд)	4
6	Тема 6. Платформа Learningapps (практичні вправи): знайти пару, класифікація	4
7	Тема 7. Платформа Learningapps (практичні вправи): числова пряма, просте упорядкування.	6
8	Тема 8. Платформа Learningapps (практичні вправи): фрагменти зображення, вікторина, заповни пропуски	6
<i>Кредит 3. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Learningapps</i>		
9	Тема 9. Платформа Learningapps (практичні вправи): аудіо- та відео-контент, перший мільйон.	4
10	Тема 10. Платформа Learningapps (практичні вправи): пазл, кросворд, знайти слова	8
11	Тема 11. Платформа Learningapps (практичні вправи): вгадай слово, скачки, гра «Парочки»	8
<i>Кредит 4. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Wordwall</i>		
12	Тема 12. Розробка навчальних ігор на платформі Wordwall (загальний огляд)	4
13	Тема 13. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, вікторина, відсутнє слово, відповідні пари	6
14	Тема 14. Платформа Wordwall (практичні вправи): сортування за групами, відкрийте вікно, випадкове колесо, двосторонні плиточки	6
15	Тема 15. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, наведіть порядок, анаграма, ігрова вікторина, пошук слів, кросворд	4
<i>Кредит 5. Елементи гейміфікації в освітньому процесі ЗДО та ЗЗСО з використанням платформи Kahoot та платформами-генераторами</i>		
16	Тема 16. Розробка навчальних ігор на платформі Kahoot (загальний огляд).	4
17	Тема 17. Платформа Kahoot (практичні вправи): вікторина, обговорення	6
18	Тема 18. Платформа Kahoot (практичні вправи): гра з перемішаними відповідями, опитування.	6
19	Тема 19. Платформи – генератори для творчого навчання (генератори ребусів, кросвордів, музичні, генератори практичних завдань для	4

	дітей, створення QR-кодів для навчання)	
		Разом: 100

8. Індивідуальне науково-дослідне завдання

Індивідуальне науково-дослідне завдання складається з двох напрямів :

I – підготовка та захист контрольної роботи;

II – підготовка доповіді з висвітленням проблем з гейміфікації в освіті.

Підготовка та захист контрольної роботи

I.

1. Гейміфікація і сучасні педагогічні технології.
2. Комп'ютерна гра: її місце та особливості застосування в освіті
3. Використання дидактичних ігрових елементів на уроках з ... (предмет обирає студент)
4. Проблеми використання ігрових технологій у навчанні.
5. Ефективність використання ігрових інтернет-платформ у процесі навчання в ЗЗСО.
6. Ефективність використання ігрових інтернет-платформ у процесі виховання в ЗДО.

II.

1. Теоретичні основи гейміфікації. Ігрова механіка, тип гравців і гейм-дизайн
2. Складові процесу гейміфікації навчання
3. Психолого-педагогічні основи використання елементів гейміфікації в освіті.
4. Мотивація освітнього процесу засобами гейміфікації
5. Психолого-педагогічні основи використання гейміфікації в освітньому процесі ЗЗСО
6. Психолого-педагогічні основи використання гейміфікації у виховному процесі ЗДО
7. Аналіз ігрових компонент в освітньому процесі ЗЗСО
8. Аналіз ігрових компонент у виховному процесі ЗДО
9. Використання ігрових технологій на уроках (предмет на вибір студентів)
10. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття.
11. Гейміфікація в контексті нової української школи.
12. Ефективність гейміфікації на уроках (предмет на вибір студентів)
13. Використання навчальних комп'ютерних ігор в освітньому процесі ЗЗСО
14. Використання навчальних комп'ютерних ігор у виховному процесі ЗДО
15. Програмні засоби та сервіси для створення проєктів з елементами гейміфікації

Основне завдання цього виду діяльності – навчити студентів самостійно працювати з літературою; творчо сприймати навчальний матеріал і осмислювати його; сформувати навички щоденної самостійної роботи з метою одержання та узагальнення знань, умінь і навичок.

9. Форми роботи та критерії оцінювання

Рейтинговий контроль знань студентів здійснюється за 100-бальною шкалою:

Шкала оцінювання: національна та ECTS

ОЦІНКА ECTS	СУМА БАЛІВ	ОЦІНКА ЗА НАЦІОНАЛЬНОЮ ШКАЛОЮ	
		екзамен	залік
A	90-100	5 (відмінно)	5/відм./зараховано
B	80-89	4 (добре)	4/добре/ зараховано
C	65-79		
D	55-64	3 (задовільно)	3/задов./ зараховано
E	50-54		

FX	35-49	2 (незадовільно)	Не зараховано
----	-------	------------------	---------------

Форми поточного та підсумкового контролю. Комплексна діагностика знань, умінь і навичок студентів із дисципліни здійснюється на основі результатів проведення поточного й підсумкового контролю знань (КР). Поточне оцінювання (індивідуальне, групове і фронтальне опитування, самостійна робота, самоконтроль). Завданням поточного контролю є систематична перевірка розуміння та засвоєння програмового матеріалу, виконання практичних завдань. Педагогічний контроль здійснюється з дотриманням вимог об'єктивності, індивідуального підходу, систематичності і системності, всебічності та професійної спрямованості контролю.

Використовуються методи усного і письмового контролю, які мають сприяти підвищенню мотивації студентів-майбутніх фахівців до навчально-пізнавальної діяльності. Контроль знань та вмінь студентів з дисципліни «Гейміфікація в освіті» здійснюють шляхом виконання тестових завдань, контрольних робіт, контрольних завдань, підготовки та виступу на практичних заняттях, участі у диспутах, практичній роботі, виконанні індивідуальних завдань.

Завданням підсумкового контролю (КР, залік) є перевірка глибини засвоєння студентом програмового матеріалу кредиту.

Критерії оцінювання відповідей на практичних заняттях:

Студенту виставляється відмінно коли студент в повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно самостійно та аргументовано його викладає під час усних виступів та письмових відповідей, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань, використовуючи при цьому обов'язкову та додаткову літературу. Правильно дав відповідь на усі тестові завдання.

Студенту виставляється дуже добре якщо студент достатньо повно володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його викладає під час усних виступів та письмових відповідей, в основному розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань, використовуючи при цьому обов'язкову літературу. Але при викладанні деяких питань не вистачає достатньої глибини та аргументації, допускаються при цьому окремі несуттєві неточності та незначні помилки. Правильно дав відповідь на більшість тестових завдань.

Студенту виставляється добре якщо студент в цілому володіє навчальним матеріалом викладає його основний зміст під час усних виступів та письмових відповідей, але без глибокого всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, без використання необхідної літератури допускаючи при цьому окремі суттєві неточності та помилки. Правильно дав відповідь на половину тестових завдань.

Студенту виставляється достатньо коли студент не в повному обсязі володіє навчальним матеріалом. Фрагментарно, поверхово (без аргументації та обґрунтування) викладає його під час усних виступів та письмових відповідей, недостатньо розкриває зміст теоретичних питань та практичних завдань, допускаючи при цьому суттєві неточності, правильно вирішив меншість тестових завдань.

Студенту виставляється мінімальний задовільно коли студент частково володіє навчальним матеріалом не в змозі викласти зміст більшості питань теми під час усних виступів та письмових відповідей, допускаючи при цьому суттєві помилки. Правильно вирішив окремі тестові завдання.

Кількість балів у кінці семестру повинна складати від 250 до 500 балів (за 5 кредити), тобто сума балів за виконання усіх завдань.

Відповідний розподіл балів, які отримують студенти за 5 крд.

Поточне оцінювання та самостійна робота										КР	Накопичувальні бали/сума
T1	T2	T3	T4	T5	T6	T7	T8			20	500/100*
20	20	40	20	20	20	20	20				
T9	T10	T11	T12	T13	T14	T15	T16			20	
20	20	40	20	20	20	20	20				
T17	T18	T19								20	
20	20	40									

10. Засоби діагностики

Засобами діагностики та методами демонстрування результатів навчання є: завдання до практичних занять, завдання для самостійної та індивідуальної роботи (зокрема творчі завдання), презентації результатів досліджень, тестові завдання, контрольні роботи.

11. Методи навчання

Вивчення дисципліни «Гейміфікація в освіті» передбачає комплексне використання різноманітних методів організації і здійснення навчально-пізнавальної діяльності студентів та методів стимулювання і мотивації їх навчання, що сприяють розвитку творчих засад особистості майбутнього фахівця з урахуванням індивідуальних особливостей учасників навчального процесу й спілкування. Курс передбачає надання майбутнім вчителям не тільки теоретичних знань, але й вміння працювати з навчальною методичною літературою. Крім того, студент повинен набути навички проведення занять з використанням інтернет-платформ.

З метою формування професійних компетенцій широко впроваджуються інноваційні методи навчання, що забезпечують комплексне оновлення традиційного педагогічного процесу, а саме, комп'ютерна підтримка навчального процесу, впровадження інтерактивних методів навчання (робота в групах, ситуативне моделювання, опрацювання дискусійних питань, тощо).

12. Рекомендована література

Базова

1. Аман І.С., Литвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі [методичний посібник]. Кіровоград : КЗ «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», 2016. 88 с.
2. Аман І.С., Литвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі. Випуск 2 : методичний посібник. Кропивницький: КЗ «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», 2017. 60 с.
3. Аман І.С., Литвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі. Випуск 3: [методичний посібник]. Кропивницький: КЗ «КОШПО імені Василя Сухомлинського», 2018. 76 с.
4. Дистанційне навчання: виклики, результати та перспективи. Порадник. З досвіду роботи освітян міста Києва : навч.-метод. посіб. / Упоряд.: Воронцова І.П., Чайковська Н.В. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. 456 с.
5. Дистанційні технології в освіті: збірник науково-методичних рекомендації щодо організації виховання, навчання та розвитку учасників освітнього процесу під час карантину / під ред. Ю. О. Бурцевої, Д. В. Малєєва. Краматорськ : Відділ інформаційно-видавничої діяльності, 2020. 95 с. Електрон. аналог друк. вид.
6. Кухаренко В.М., Бондаренко В.В. Екстремне дистанційне навчання в Україні: Монографія. Харків: Вид-во КП «Міська друкарня», 2020. 409 с.
7. Електронні підручники (загальна середня освіта) [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/pidruchniki/elektronni-pidruchniki>.

8. Kurvinen, E. (2020). Effects of Regular Use of Scalable, Technology Enhanced Solution For Primary Mathematics Education. University of Turku, Finland. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-12-4016-4>

Допоміжна

1. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи: 2021 (Подолання викликів у період карантину, спричиненого COVID-19) : зб.матеріалів всеукр.наук.-практ.семінару (Київ, 2 березня 2021 р.) / за заг.ред. О.В. Овчарук. Київ: Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України: 2021. 116 с.
2. Використання системи комп'ютерного моделювання в умовах дистанційного навчання: збірник матеріалів / за заг. ред. С. Г. Литвинової., О.М. Соколюк. Київ: ФОП Ямчинський О.В., 2020. 195 с.
3. Дистанційне навчання: виклики, результати та перспективи. Порадник П. З досвіду роботи освітян міста Києва: навч-метод. посіб. / упоряд. С.В.Івашнєва, Н.М.Дика, К.О.Линьов, О.В.Хмелева-Токарева, І.П.Воротникова; за заг. ред. М.Ф.Войцехівського, С.В.Івашнєвої, О.Г.Фіданян. К.: Київ. Ун-т ім.Б.Грінченка, 2021. 420 с.
4. Використання засобів хмаро орієнтованого навчального середовища для розвитку ІК-компетентності вчителів : методичні рекомендації / [О. В. Овчарук, І. Д. Малицька, І. В. Іванюк, О. О. Гриценчук, О. Є. Кравчина, Н. В. Сороко]. Київ : Літера ЛТД, 2019. 64 с.
5. Столяревська А. Технології освіти 21 століття [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу: <http://www.slidesearchengine.com/slide/stolyarevska-2013>.
6. Chou Yu. Gamification in Education: Top 10 Gamification Case Studies that will Change our Future [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу:<http://www.yukaichou.com/gamification-examples/top-10-education-gamification-examples/>.
7. Fleming, N. (2018). Gamification: Is it game over?. [online] Bbc.com. Available at:<http://www.bbc.com/future/story/20121204-can-gaming-transform-your-life> [Accessed 28 Feb. 2018].
8. Goetz T. Harnessing the Power of Feedback Loops. 2011. [Електронний ресурс]. Режим доступу до ресурсу: http://www.wired.com/2011/06/ff_feedbackloop/all/.

13. Інформаційні ресурси

1. Дистанційні платформи для навчання, саморозвитку та отримання допомоги й перевіреної інформації <https://mon.gov.ua/ua/news/distancijni-platformi-dlya-navchannya-samorozvitku-ta-otrimannya-dopomogi-i-perevirenoyi-informaciyi>
2. Дитячий онлайн-садок НУМО <https://www.youtube.com/playlist?list=PLFVSJgZgf7h-wyorZ6MoAJrAEC5H2reCk>
3. Школа, ми разом <https://www.youtube.com/@MONUKRAINE/playlists>