

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

Педагогічний факультет
Кафедра музичного мистецтва

ЗАТВЕРДЖУЮ

Проректор із науково-педагогічної
роботи

Н.В.Михальченко

«28» серпня 2024 р.



**ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
ГЕЙМИФІКАЦІЯ В ОСВІТІ**

Ступінь магістра

Галузь знань 02 Культура/ Мистецтво

Спеціальність 025 Музичне мистецтво

Освітня програма Музичне мистецтво

Миколаїв 2024

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 «27» серпня 2024 року № 1

Завідувач кафедри музичного мистецтва _____ (О.І.Стріхар)

Програму погоджено навчально-методичною комісією факультету педагогіки та психології

Протокол від «28» серпня 2024 року № 1
Голова навчально-методичної комісії _____ (Л.М.Хрящевська)

Програму погоджено навчально-методичною радою університету

Протокол від «__» серпня 2024 року № 11
Голова навчально-методичної ради університету _____ (Н.В.Михальченко)

Анотація дисципліни

Програма вивчення навчальної дисципліни «Гейміфікація в освіті» вибіркова навчальна дисципліна для спеціальностей 025 Музичне мистецтво (за предметними спеціальностями), 025 Музичне мистецтво Освітня програма 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

ВСТУП

Програма вивчення навчальної дисципліни «Гейміфікація в освіті» вибіркова навчальна дисципліна складена відповідно до освітньо-професійної програми підготовки бакалаврів для спеціальностей 025 Музичне мистецтво (за предметними спеціальностями), спеціальності 025 Музичне мистецтво, шифр спеціальності 025 Музичне мистецтво.

Предметом вивчення навчальної дисципліни є основи та методи використання інноваційних навчальних технологій, оснований 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».

1. Мета та завдання навчальної дисципліни

1.1. **Мета** - теоретико-методична підготовка майбутнього вчителя (вихователя) до практичної роботи в закладах загальної середньої освіти (зкладах 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.

1.2. Основні **завдання** - 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.

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.

1.3. Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студент оволодіває такими компетенціями:

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, проєктування 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.

На вивчення навчальної дисципліни відводиться 150 годин/ 5,0 кредитів ЄКТС.

2. Інформаційний обсяг навчальної дисципліни.

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 5. Платформа Learningapps (загальний огляд)

Тема 6. Платформа Learningapps (практичні вправи): знайти пару, класифікація

Тема 7. Платформа Learningapps (практичні вправи): числова пряма, просте упорядкування.

Тема 8. Платформа Learningapps (практичні вправи): фрагменти зображення, вікторина, заповни пропуски

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.

Тема 10. Платформа Learningapps (практичні вправи): пазл, кросворд, знайти слова

Тема 11. Платформа Learningapps (практичні вправи): вгадай слово, скачки, гра «Парочки»

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

Тема 12. Розробка навчальних ігор на платформі Wordwall (загальний огляд)

Тема 13. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, вікторина, відсутнє слово, відповідні пари

Тема 14. Платформа Wordwall (практичні вправи): сортування за групами, відкрите вікно, випадкове колесо, двосторонні плитки

Тема 15. Платформа Wordwall (практичні вправи): відповідники, наведіть порядок, анаграма, ігрова вікторина, 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, обговорення

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

Тема 19. Платформи – генератори для творчого навчання (генератори ребусів, кросвордів, музичні, генератори практичних завдань для дітей, створення QR-кодів для навчання)

3. Рекомендована література

Базова

1. ман І.С., итвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі методичний посібник . Кіровоград : КЗ «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», 2016. 88 с.
2. ман І.С., итвиненко 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. ман І.С., итвиненко О.В. Інтернет-сервіси в освітньому просторі. Випуск 3: методичний посібник . Кропивницький: КЗ «КОІПО імені Василя Сухомлинського», 2018. 76 с.
4. Дистанційне навчання: виклики, результати та перспективи. Порадник. З досвіду роботи освітян міста Києва : навч.-метод. посіб. / Упоряд.: Воротникова І.П., айковська 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. . О. Бурцевої, Д. В. Малєєва. Краматорськ : Відділ інформаційно-видавничої діяльності, 2020. 95 с. Електрон. аналог друк. вид.
6. Кухаренко В.М., Бондаренко В.В. Екстрене 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. іфрова 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 Н ПН України: 2021. 116 с.

2. Використання системи комп'ютерного моделювання в умовах дистанційного навчання: збірник матеріалів / за заг. ред. С. Г. Ітвиної, О.М. Соколюк. Київ: ФОП мчинський О.В., 2020. 195 с.
3. Дистанційне навчання: виклики, результати та перспективи. Порадник II. З досвіду роботи освітян міста Києва: навч-метод. посіб. / упоряд. С.В.Івашнєва, Н.М.Дика, К.О. Івашнєв, О.В.Хмелєва-Токарева, І.П.Воротникова; за заг. ред. М.Ф.Войцєхівського, 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 : ітера ТД, 2019. 64 с.
5. Столяревська . 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-gaming-can-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/.

4. Форма підсумкового контролю успішності навчання – залік

5. Засоби діагностики успішності навчання: контрольні роботи, тести