

Назва дисципліни	Гейміфікація в освітньому процесі
Загальна кількість кредитів та кількість годин для вивчення дисципліни	3 кредитів, 90 годин
Вид підсумкового контролю	іспит
Викладач	кандидат педагогічних наук, доцент <u>Полухович Наталія Вікторівна</u>
Профайл викладача (ів) на сайті кафедри	http://fmi-rshu.org.ua/teachers/34
E-mail викладача:	nataliia.poliukhovych@rshu.edu.ua
Посилання на освітній контент дисципліни в CMS Moodle (за наявності) або на іншому ресурсі	
Мова викладання	українська
Консультації	<i>Очні консультації: згідно графіку консультацій</i> <i>Он лайн- консультації: згідно графіку консультацій</i>

Цілі навчальної дисципліни

Навчальний курс «Гейміфікація в освітньому процесі» містить основи та методи використання інноваційних навчальних технологій, основаних на ігрових методах. Поширення гейміфікації в освітній практиці дозволяє розв'язувати низку проблем, пов'язаних із застосуванням елементів смарт-освіти, реалізацією принципів труднощів й доступності навчання, індивідуального підходу, оптимізації навчального процесу, а також підвищенням рівня зацікавленості предметом, формуванням уміння працювати в команді тощо.

Метою викладання навчального курсу є 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 (комп'ютерні, квест-технології тощо) у навчальному процесі загальноосвітньої школи.

Згідно освітньо-професійної програми після засвоєння змісту дисципліни здобувачі вищої освіти мають набути:

загальні компетентності (ЗК):

ЗК2. Здатність до суб'єкт-суб'єктної взаємодії з усіма учасниками освітнього процесу та спілкування з представниками інших професійних груп, до виконання педагогічної діяльності як індивідуально, так і в колективі.

ЗК4. Здатність генерувати нові ідеї, виявляти та розв'язувати професійні проблеми, мотивувати інших, бути ініціативною і творчою особистістю.

ЗК7. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку педагогіки

та інформатики, їх місця у загальній системі знань та у розвитку суспільства, техніки і технологій.

фахові компетентності (ФК):

СК9. Здатність здобувати психолого-педагогічні і предметні знання, інтегровано їх використовувати у педагогічній діяльності.

СК10. Здатність планувати, організовувати, здійснювати навчання здобувачів освіти, добираючи сучасні методики і технології навчально-пізнавальної та навчально-дослідницької діяльності здобувачів освіти, забезпечуючи сприятливі умови для кожного з них, залежно від індивідуальних потреб, здібностей та інтересів.

СК11. Здатність використовувати можливості формальної та неформальної (інформальної) освіти професійного спрямування у педагогічній діяльності.

СК14. Здатність здійснювати оцінювання та моніторинг результатів навчання здобувачів освіти на засадах компетентнісного оцінювання, забезпечувати самооцінювання та взаємооцінювання.

очікувані результати навчання (ПРН):

ПР02. Уміти опрацювати навчально-методичну літературу з предмету викладання, аналізувати і застосовувати перспективні підходи до навчання, виховання і розвитку здобувачів освіти.

ПР04. Уміти організовувати освітній процес з інформатики, використовуючи різні форми, методи, прийоми і засоби навчання, реалізуючи сучасні педагогічні технології, враховуючи індивідуальні особливості та потреби здобувачів освіти.

ПР08. Застосовувати здобутки психолого-педагогічної теорії і практики, моделюючи і реалізуючи освітні та інші типи проектів.

ПР12. Використовувати освітні електронні (цифрові) ресурси, оцінювати їх ефективність у досягненні навчальних цілей, поєднуючи різні форми навчання.

Передумови вивчення дисципліни для формування програмних результатів навчання та компетентностей

Ефективність засвоєння змісту дисципліни «Гейміфікація в освітньому процесі» значно підвищиться, якщо здобувач вищої освіти попередньо опанував матеріалом таких дисциплін як «Теорія і методика навчання інформатики в старшій школі».

Мотивація здобувачів вищої освіти здійснюється шляхом використання різних форм навчання, а також обґрунтування можливого застосування вивченого матеріалу у подальшому під час навчання.

Спільна (групова) діяльність студентів реалізується через обговорення способів вирішення різних задач на практичних заняттях.

Самостійна діяльність здобувачів вищої освіти реалізується через доступ до різних джерел інформації, а також контролюється через виконання самостійних та контрольних робіт за індивідуальним варіантом.

Перелік тем

Змістовий модуль 1. Теоретичні основи гейміфікації

Тема 1. Вступ. Поняття гейміфікації. Гейміфікація в бізнесі, в соціальних проєктах та освіті.

Тема 2. Теоретичні основи гейміфікації. Ігрова механіка, тип гравців і гейм-дизайн.

Змістовий модуль 2. Елементи гейміфікації в навчальному процесі школи

Тема 3. Психолого-педагогічні основи використання елементів гейміфікації в освіті. Мотивація освітнього процесу засобами гейміфікації.

Тема 4. Аналіз ігрових компонент у навчальному процесі школи.

Тема 5. Комп'ютерна гра: її місце та особливості застосування в освіті.

Змістовий модуль 3. Програмні засоби та технології розробки дидактичних проєктів з елементами гейміфікації

Тема 6. Програмні засоби та сервіси для створення інтерактивних завдань з елементами гейміфікації (сервіси Kahoot!, LearningApps, Thinglink, WordWall)

Тема 7. Програмні засоби та інструменти розробки дидактичних ігрових додатків (програмне середовище Scratch та Minecraft Education Editions)

18. Рекомендована література

Основна

1. Возняк-Запур М. Механізми гейміфікації у дистанційному навчанні / Марта Возняк-Запур. – Краків: Ofi sypa Wydawnicza AFM, 2018. – 59 с.
2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології [Текст]: навч. посіб. / І.М. Дичківська. - Київ: Академвидав, 2004. - 351 с.
3. Чепіль М.М. Педагогічні технології : навчальний посібник / Марія Миронівна Чепіль, Надія Зеновіївна Дудник . – Київ : Академвидав, 2012. – 222 с.
4. Kapp, Karl. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education, Pfeiffer and ASTD, 2012.
5. Трансформація навчання з Minecraft. URL: <https://education.minecraft.net/how-it-works/whyminecraft/>
6. Kahoot! — онлайн-сервіс для створення вікторин, дидактичних ігор і тестів. – URL: <https://www.pedrada.com.ua/news/276-kahoot-onlajn-servis-dlja-stvorennja-viktorin-didaktichnikh-igor-i-testiv>

Допоміжна

7. Волкова Н.П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі: навчально-методичний посібник / Н.П. Волкова. – Дніпро: Університет імені Альфреда Нобеля, 2018. – 360 с.
8. Джонг Т. Методичні рекомендації для вчителів Go-Lab / Тод де Джонг, Маттіас Гінц, Адріан Гользер, Фані Стіланіду, 2015.
9. Технології створення освітніх комп'ютерних ігор та проектування доповненої реальності: Конспект лекцій [Електронний ресурс]: навч. посіб. для студ. Спеціальності 171 «Електроніка»/ КПІ ім. Ігоря Сікорського; уклад.: О.А. Батіна.– Електронні текстові данні (1 файл: 30,2 Мбайт). – Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2021. – 236 с

19. Інформаційні (інтернет) ресурси

10. Гейміфікація. Матеріал з Вікіпедії – вільної енциклопедії. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Гейміфікація>
11. Minecraft Education edition. How it works. URL: <https://education.minecraft.net/how-it-works/what-is-minecraft/>
12. Що таке Гейміфікація в освіті, бізнесі, навчанні персоналу <https://flesh.com.ua/shho-take-gejmifikaciya-v-osviti-biznesi-navchanni-personalu/>

13. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки у мотивації персоналу. / Л. Сергеева. URL: http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf
14. Як ігри змінюють освіту: веб-сайт. URL: <https://ain.ua/2017/10/02/yakigri-zminyuyutosvitu>
15. <http://library.rshu.edu.ua/> - сайт наукової бібліотеки Рівненського державного гуманітарного університету
16. <http://nbuv.gov.ua> – сайт національної бібліотеки України ім. В.І. Вернадського

Технічне й програмне забезпечення /обладнання

Ноутбук, персональний комп'ютер, мобільний пристрій (телефон, планшет) з підключенням до Інтернет для:

- виконання домашніх завдань
- виконання завдань самостійної роботи
- проходження тестування (поточний, модульний, підсумковий контроль)

Програмне забезпечення для роботи з освітнім контентом дисципліни та виконання передбачених видів освітньої діяльності: відкриті пошукові системи.

Види та методи навчання і оцінювання

Код компетентності (згідно ОПП)	Назва компетентності	Код програмного результату навчання	Назва програмного результату навчання	Метод и навчання	Методи оцінювання результату в навчання
ЗК 2	Здатність до суб'єкт-суб'єктної взаємодії з усіма учасниками освітнього процесу та спілкування з представниками інших професійних груп, до виконання педагогічної діяльності як індивідуально, так і в колективі.	ПР02.	Уміти опрацювати навчально-методичну літературу з предмету викладання, аналізувати і застосовувати перспективні підходи до навчання, виховання і розвитку здобувачів освіти.	МН1, МН2, МН3, МН4, МН5, МН6.	МО10, МО2, МО4, МО5, МО9.
СК 9	Здатність здобувати психолого-педагогічні і предметні знання, інтегровано їх використовувати у педагогічній діяльності.				
ЗК 4	Здатність генерувати нові ідеї, виявляти та розв'язувати професійні проблеми, мотивувати інших, бути ініціативною і творчою особистістю.	ПР04.	Уміти організувати освітній процес з інформатики, використовуючи різні форми, методи, прийоми і засоби навчання, реалізуючи сучасні педагогічні технології, враховуючи індивідуальні особливості та потреби здобувачів освіти.	МН1, МН2, МН3, МН5, МН6.	МО10, МО2, МО4, МО5, МО9.
СК 10	Здатність планувати, організувати, здійснювати навчання здобувачів освіти, добираючи сучасні методики і технології навчально-пізнавальної та				

	навчально-дослідницької діяльності здобувачів освіти, забезпечуючи сприятливі умови для кожного з них, залежно від індивідуальних потреб, здібностей та інтересів.				
ЗК7	Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку педагогіки та інформатики, їх місця у загальній системі знань та у розвитку суспільства, техніки і технологій.	ПР08.	Застосовувати здобутки психолого-педагогічної теорії і практики, моделюючи і реалізуючи освітні та інші типи проєктів.	МН1, МН2, МН3, МН4, МН5, МН6.	МО10, МО2, МО4, МО5, МО9.
СК 11	Здатність використовувати можливості формальної та неформальної (інформальної) освіти професійного спрямування у педагогічній діяльності.				
СК 14	Здатність здійснювати оцінювання та моніторинг результатів навчання здобувачів освіти на засадах компетентнісного оцінювання, забезпечувати самооцінювання та взаємооцінювання.	ПР12.	Використовувати освітні електронні (цифрові) ресурси, оцінювати їх ефективність у досягненні навчальних цілей, поєднуючи різні форми навчання.	МН1, МН2, МН3, МН5, МН6.	МО10, МО2, МО3, МО4, МО5 МО9.

11. Методи навчання

МН1 – словесний метод (лекція, дискусія, співбесіда тощо);

МН2 – практичний метод (лабораторні та практичні заняття);

МН3 – наочний метод (метод ілюстрацій і метод демонстрацій);

МН4 – робота з навчально-методичною літературою (конспектування, тезування, анування, рецензування, складання реферату);

МН5 – відеометод у сполученні з новітніми інформаційними технологіями та комп'ютерними засобами навчання (дистанційні, мультимедійні, веб-орієнтовані тощо);

МН6 – самостійна робота (розв'язання завдань);

МН7 – індивідуальна науково-дослідна робота здобувачів вищої освіти.

12. Методи оцінювання

МО1 – екзамени;

МО2 – усне або письмове опитування

МО3 - колоквіум,

МО4 – тестування;

МО5 – командні проєкти;

МО6 – реферати, есе;

МО7 – презентації результатів виконаних завдань та досліджень;

МО8 – презентації та виступи на наукових заходах;

МО9 – захист лабораторних і практичних робіт;
МО10 – залік.

Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти при вивченні дисципліни

Поточне тестування та самостійна робота			Підсумковий тест	Сума
Модуль 1				
<i>Змістовий модуль 1</i>	<i>Змістовий модуль 2</i>	<i>Змістовий модуль 3</i>		
Есе	Реферат	Л.р. 1-6		
10	10	6*5=30		
Модульний контроль (тест) - 15		Модульний контроль (Тест) – 15		
35		45	20	100

Система та критерії оцінювання у Рівненському державному гуманітарному університеті

Еквівалент оцінки в балах для кожної окремої теми / виду діяльності може бути різний, загальну суму балів за тему визначено в розподілі балів, які отримують здобувачі вищої освіти при вивченні дисципліни. В університеті діє накопичувальна кредитно-трансферна система оцінювання програмних результатів навчання студентів, що реалізується в ході виконання і захисту лабораторних робіт, виконання ІНДЗ та модульного контролю, для яких визначено мінімальну кількість балів, яку слід набрати для формування рейтингового балу студента та виставлення його у залікову книжку і відомість успішності студентів з відповідними оцінками за національною та Європейською кредитно-трансферною системами на рівні 60% від запланованого.

Результат освітньої діяльності здобувача вищої освіти оцінюється згідно Положення про оцінювання знань і умінь здобувачів вищої освіти РДГУ за такими рівнями та критеріями:

Суми балів за 100-бальною шкалою	Оцінка в ЄКТС	Значення оцінки ЄКТС	Критерії оцінювання	Рівень компетентності	Оцінка за національною шкалою	
					екзамен	залік
90-100	A	відмінно	здобувач вищої освіти виявляє особливі творчі здібності, вміє самостійно здобувати знання, без допомоги викладача знаходить і опрацьовує необхідну інформацію, вміє використовувати набуті знання і вміння для прийняття рішень у нестандартних ситуаціях, переконливо аргументує відповіді, самостійно розкриває власні здібності	Високий (творчий)	відмінно	зараховано
82-89	B	дуже добре	здобувач вищої освіти вільно володіє теоретичним матеріалом, застосовує його на практиці, вільно розв'язує вправи і задачі у стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, кількість яких незначна	Достатній (конструктивно-варіативний)	добре	

74-81	C	добре	здобувач вищої освіти вмiє зiставляти, узагальнювати, систематизувати iнформацiю пiд керiвництвом викладача, загалом самостiйно застосовувати її на практицi; контролювати власну дiяльнiсть; виправляти помилки, з-помiж яких є суттєвi, добирати аргументи для пiдтвердження думок			
64-73	D	задовiльно	здобувач вищої освіти вiдтворює значну частину теоретичного матерiалу, виявляє знання i розумiння основних положень, за допомогою викладача може аналізувати навчальний матерiал, виправляти помилки, з-помiж яких є значна кiлькiсть суттєвих	Середнiй (репродуктивний)	задовiльно	
60-63	E	достатньо	здобувач вищої освіти володiє навчальним матерiалом на рiвнi, вищому за початковий, значну частину його вiдтворює на репродуктивному рiвнi			
35-59	FX	незадовiльно з можливістю повторного складання семестрового контролю	здобувач вищої освіти володiє матерiалом на рiвнi окремих фрагментiв, що становлять незначну частину навчального матерiалу	Низький (рецептивно-продуктивний)	незадовiльно	не зараховано
1-34	F	незадовiльно з обов'язковим повторним вивченням дисциплiни	здобувач вищої освіти володiє матерiалом на рiвнi елементарного розпiзнавання i вiдтворення окремих фактiв, елементiв, об'єктiв	Низький (рецептивно-продуктивний)	незадовiльно	не зараховано

Політика дисципліни

При організації освітнього процесу здобувачі вищої освіти, викладачі, методисти та адміністрація діють відповідно до: Положення про організацію освітнього процесу у РДГУ, Положення про академічну доброчесність, Положення про оцінювання знань і умінь здобувачів вищої освіти, Положення про практики, Положення про внутрішнє забезпечення якості освіти.

Присутність на заняттях не обов'язкова для студентів, які навчаються за дуальною формою навчання, офіційно працевлаштовані і мають дозвіл від деканату на вільне відвідування занять.

Дозволяється користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час занять, окрім тих, де проводиться тестування.

Несвоєчасне виконання завдань самостійної роботи не вітається: виставляються нульові бали без права перездачі.

Політика доброчесності

Здобувач вищої освіти виконуючи самостійну або індивідуальну роботу повинен дотримуватись політики доброчесності, робити посилання на джерела, звідки взято матеріал. У разі наявності плагіату в будь-яких видах робіт здобувача вищої освіти він отримує незадовільну оцінку і повинен повторно виконати завдання, які передбачені у силабусі.