

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ

Кафедра математики та інформатики

Програмні компетентності	Результати навчання	Форми освітнього процесу	Види навчальних занять	Види навчальної діяльності	Методи, технології викладання навчання	Засоби навчання	Методи та критерії оцінювання
1	2	3	4	5	6	7	8
- Здатність використовувати в професійній діяльності базові знання з програмування для створення цікавої навчальної гри. - Здатність застосовувати здобуті знання на практиці.	-Формулювати основні поняття навчальної дисципліни. -Враховувати вікові особливості учнів. -Використовувати різні методи та програмні засоби для гейміфікації процесу навчання алгоритмів та програмування.	Навчальні заняття, самостійна робота, практична підготовка, контрольні заходи .	Лекційні, практичні, лабораторні заняття, самостійна робота, консультація, залік.	Опитування дискусії (дебати), виступ, ситуативні вправи, лабораторні досліди, тренажерні вправи, групові / індивідуальні консультації, тест/он-лайн/, комплексний тест.	Методи: демонстраційний, творчий, проблемнопошуковий, навчальна дискусія (дебати), мозковий штурм, аналіз ситуації. Технології: імітаційні – тренінги в активному режимі, аналіз конкретних ситуацій; неімітаційні – лекціявізуалізація, пошукова лабораторна робота, евристична бесіда.	Мультимедіа-, відео , звуковідтворююча, проекційна апаратура; комп'ютери, інформаційнокомунікаційні системи, телекомукаційні мережі, програмне забезпечення.	Опитування, тестування, письмові завдання/ роботи, практична перевірка. Виконання роботи у визначений термін, виконання роботи відповідно до вимог .

Гейміфікація в освіті

Зміст

1. Гейміфікація у початкових класах.
2. Гейміфікація засобами візуального програмування.
3. Гейміфікація засобами об'єктно-орієнтованого програмування.

Гейміфікація в освіті



Ігрові сервіси

Розробка контенту, тестування



Візуальне програмне середовище

Гейміфікація



Об'єктно-орієнтована програмування

Використання об'єктно-орієнтованого програмування

Гейміфікація засобами візуального програмування



Гейміфікація засобами об'єктно-орієнтованого програмування

Назва	Сторінка	Кількість	Вартість, грн.	Додаткова інформація
Оплата	1000	1000	1000	1000
Мінімум	1000	1000	1000	1000
Платіж	1000	1000	1000	1000
Сума	1000	1000	1000	1000
Вартість (включаючи)	1000	1000	1000	1000



Навчайся граючись



Слайд 4

Слайд 5

Слайд 6