

Анотація на вибірковий ОК

«Гейміфікація в освіті»

Рівень вищої освіти – *перший (бакалаврський) рівень вищої освіти*

Кількість кредитів – 5

Компонент освітньої програми: *вибірковий*

Мова викладання: *українська*

Викладач: Шевчук Олександр Володимирович, кандидат педагогічних наук

Опис ОК

1. Актуальність курсу. Сучасна освіта активно інтегрує цифрові технології та інноваційні педагогічні підходи, спрямовані на підвищення мотивації здобувачів освіти та ефективності навчального процесу. Одним із таких підходів є гейміфікація – використання ігрових механік, елементів і принципів у неігровому освітньому середовищі. Гейміфікація сприяє підвищенню зацікавленості студентів у навчанні, розвитку їхньої пізнавальної активності, формуванню навичок співпраці, критичного мислення та творчого підходу до розв'язання навчальних завдань.

Актуальність курсу зумовлена зростанням ролі цифрових освітніх технологій, необхідністю впровадження інноваційних методів навчання та підготовкою майбутніх фахівців, здатних використовувати гейміфікацію як ефективний інструмент організації освітнього процесу. Вивчення дисципліни дозволяє здобувачам освіти ознайомитися з теоретичними основами гейміфікації, сучасними платформами та інструментами створення гейміфікованих навчальних середовищ, а також сформувати практичні навички розроблення освітніх ігрових сценаріїв.

2. Мета ОК – формування у здобувачів вищої освіти теоретичних знань і практичних навичок щодо використання гейміфікації в освітньому процесі, проєктування гейміфікованих навчальних середовищ та застосування ігрових механік для підвищення мотивації й ефективності навчання.

3. Завдання курсу:

- ознайомлення з теоретичними засадами гейміфікації в освіті;
- формування розуміння психологічних і педагогічних основ ігрового навчання;
- вивчення основних елементів та механік гейміфікації;
- аналіз сучасних цифрових платформ і сервісів для гейміфікованого навчання;
- розвиток навичок проєктування гейміфікованих освітніх середовищ;
- формування вмінь створювати освітні ігрові сценарії та інтерактивні завдання;
- розвиток здатності інтегрувати гейміфікацію у різні освітні дисципліни;
- формування критичного підходу до оцінювання ефективності гейміфікації в освітньому процесі.

4. Проблематика (зміст ОК), яка буде розглянута у процесі вивчення ОК.

Тема 1. Теоретичні основи гейміфікації та її роль у сучасній освіті

Тема 2. Психологічні та педагогічні основи ігрового навчання

Тема 3. Основні елементи та механіки гейміфікації (бали, рівні, досягнення, рейтинги)

Тема 4. Мотиваційні аспекти гейміфікації в освітньому процесі

Тема 5. Інструменти та цифрові платформи для гейміфікації навчання

Тема 6. Проєктування гейміфікованого освітнього середовища

Тема 7. Розроблення освітніх ігрових сценаріїв та інтерактивних завдань

Тема 8. Використання гейміфікації у дистанційному та змішаному навчанні

Тема 9. Оцінювання результативності гейміфікації в освітньому процесі

Тема 10. Перспективи розвитку гейміфікації та її інтеграція з сучасними освітніми технологіями

5. У результаті вивчення ОК здобувач вищої освіти повинен знати і вміти:

Знати:

- теоретичні основи та принципи гейміфікації в освіті;
- психологічні механізми мотивації в ігровому навчанні;
- основні елементи, механіки та моделі гейміфікації;
- сучасні цифрові інструменти та платформи для створення гейміфікованих освітніх середовищ;
- методичні підходи до інтеграції гейміфікації в освітній процес;
- критерії оцінювання ефективності використання гейміфікації в навчанні.

Вміти:

- застосовувати принципи гейміфікації під час організації освітнього процесу;
- проектувати гейміфіковані навчальні заняття та освітні сценарії;
- використовувати цифрові платформи та інструменти для створення інтерактивних завдань;
- підвищувати мотивацію здобувачів освіти за допомогою ігрових елементів;
- аналізувати ефективність використання гейміфікації у навчанні;
- інтегрувати гейміфікаційні підходи у професійну педагогічну діяльність.

6. Шкала оцінювання з ОК у балах за всі види навчальної діяльності, яка переводиться в оцінку за шкалою ECTS та у чотирибальну національну шкалу:

Сума балів за шкалою Інституту	Оцінка за шкалою ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		Екзамен	Диференційований залік
90-100	A (відмінно)	Відмінно	Зараховано з оцінкою «відмінно»
82-89	B (дуже добре)	Добре	Зараховано з оцінкою «добре»
75-81	C (добре)		
65-74	D (задовільно)	Задовільно	Зараховано з оцінкою «задовільно»
60-64	E (достатньо)		
35-59	FX (незадовільно з можливістю повторного складання)	Незадовільно	Не зараховано
1-34	F (незадовільно з обов'язковим повторним курсом)		

7. Критерії оцінювання складових поточного контролю навчальної діяльності здобувача

Компетентності (знання, уміння та навички), продемонстровані на навчальних заняттях (практичних, семінарських, лабораторних, враховуючи знання з тем, що виносяться на самостійне опрацювання) оцінюються за 100-бальною системою.

Оцінка в балах (за 100-бальною шкалою) за всі види навчальної діяльності	Критерії оцінювання
98-100	Здобувач має системні, дієві знання, виявляє неординарні творчі здібності у навчальній діяльності; використовує широкий арсенал засобів для обґрунтування та доведення своєї думки; розв'язує складні проблемні завдання; схильний до системно-наукового аналізу та прогнозу явищ; уміє ставити і розв'язувати проблеми, самостійно здобувати і використовувати інформацію; займається науково-дослідною роботою; логічно та творчо викладає матеріал в усній та письмовій формі; розвиває свої здібності й нахили; використовує різноманітні джерела інформації; моделює ситуації в нестандартних умовах.
94-97	Здобувач володіє узагальненими знаннями з ОК, аргументовано використовує їх у нестандартних ситуаціях; вміє знаходити джерела інформації та аналізувати їх, ставити і розв'язувати проблеми, застосовувати вивчений матеріал для власних аргументованих суджень у практичній діяльності (диспути, круглі столи тощо); спроможний за допомогою викладача підготувати виступ на студентську наукову конференцію; самостійно вивчити матеріал; визначити програму своєї пізнавальної діяльності; оцінювати різноманітні явища, процеси; займає активну життєву позицію.
90-93	Здобувач володіє глибокими і міцними знаннями та використовує їх у нестандартних ситуаціях; може визначати тенденції та суперечності різних процесів; робить аргументовані висновки; практично оцінює сучасні тенденції, факти, явища, процеси; самостійно визначає мету власної діяльності; розв'язує творчі завдання; може сприймати іншу позицію як альтернативну; знає суміжні ОК; використовує знання, аналізуючи різні явища, процеси.
86-89	Здобувач вільно володіє вивченим матеріалом, застосовує знання у дещо змінених ситуаціях, вміє аналізувати і систематизувати інформацію, робить аналітичні висновки, використовує загальновідомі докази у власній аргументації; чітко тлумачить поняття, категорії, нормативні документи; формулює закони; може самостійно опрацьовувати матеріал, виконує прості творчі завдання; має сформовані типові навички.
81-85	Знання здобувача досить повні, він вільно застосовує вивчений матеріал у стандартних ситуаціях; вміє аналізувати, робити висновки; відповідь повна, логічна, обґрунтована, однак з окремими неточностями; вміє самостійно працювати, може підготувати реферат і обґрунтувати його положення.
75-80	Здобувач правильно і логічно відтворює навчальний матеріал, оперує базовими теоріями і фактами, встановлює причинно-наслідкові зв'язки між ними; вміє наводити приклади на підтвердження певних думок, застосовувати теоретичні знання у стандартних ситуаціях; за допомогою викладача може скласти план реферату, виконати його і правильно оформити; самостійно користуватися додатковими джерелами; правильно використовувати термінологію; скласти таблиці, схеми.
70-74	Здобувач розуміє основні положення навчального матеріалу, може поверхнево аналізувати події, ситуації, робить певні висновки; відповідь може бути правильною, проте недостатньо осмисленою; самостійно відтворює більшу частину матеріалу; вміє застосовувати знання під час розв'язування розрахункових завдань за алгоритмом, користуватися додатковими джерелами.
65-69	Здобувач розуміє сутність ОК, може дати визначення понять, категорій (однак

	з окремими помилками); вміє працювати з підручником, самостійно опрацьовувати частину навчального матеріалу; робить прості розрахунки за алгоритмом, але окремі висновки не логічні, не послідовні.
60-64	Здобувач володіє початковими знаннями, здатний провести за зразком розрахунки; орієнтується у поняттях, визначеннях; самостійне опрацювання навчального матеріалу викликає значні труднощі.
50-59	Здобувач намагається аналізувати на основі елементарних знань і навичок; виявляє окремі властивості; робить спроби виконання вправ, дій репродуктивного характеру; за допомогою викладача робить прості розрахунки за готовим алгоритмом.
35-49	Здобувач мало усвідомлює мету навчально-пізнавальної діяльності, робить спробу знайти способи дій, розповісти суть заданого, проте відповідає лише за допомогою викладача на рівні „так” чи „ні”; може самостійно знайти в підручнику відповідь.
1-34	Здобувач володіє навчальним матеріалом на рівні засвоєння окремих термінів, фактів без зв'язку між ними: відповідає на запитання, які потребують відповіді „так” чи „ні”.

Оцінювання модульних контрольних робіт здійснюється за 100-бальною системою.

Оцінювання навчального матеріалу, що виноситься на самостійне вивчення для здобувачів заочної форми навчання, здійснюється за 100-бальною системою.

8. ЛІТЕРАТУРА

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. Гейміфікація як один із трендів сучасної освіти / Н. В. Мошкова, Г. М. Алексеева, Л. В. Горбатюк, Н. В. Кравченко, Х. І. Кортес. *Молодь і ринок : науково-педагогічний журнал*. 2024. № 4 (224). С. 82–87.
3. 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>
4. 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.
5. Chetitah, Mounsif & Müller, Julian & Deserno, Lorenz & Waltemann, Maria & von Mammen, Sebastian. (2023). Gamification Framework for Reinforcement Learning-based Neuropsychology Experiments. 1-4. 10.1145/3582437.3587190.
6. Figol, Nadija & Faichuk, Tetiana & Pobidash, Iryna & Trishchuk, Olga & Teremko, Vasyl. (2021). Application fields of gamification. *Revista Amazonia Investiga*. 10. 93-100. 10.34069/AI/2021.37.01.9.