



**ЧЕРКАСЬКИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ**
імені Богдана Хмельницького

Силабус навчальної дисципліни «Гейміфікація та ігрове навчання в освіті»

Статус дисципліни: навчальна дисципліна
вибіркового компонента (міжгалузева)

Для спеціальностей	
Окрім спеціальностей	
Ступінь вищої освіти	Бакалавр
Форма навчання	Заочна
Курс	
Семестр	
Обсяг дисципліни	Кредити 3 Години 90
Семестровий контроль	Залік
Викладач	Шафорост Юлія Анатоліївна, к.х.н., завідувачка кафедри хімії та наноматеріалознавства
Контактна інформація	zdoryulia@vu.cdu.edu.ua
Кафедра	хімії та наноматеріалознавства
Навчально-науковий інститут / Факультет	ННІ природничих та аграрних наук
Мова викладання	українська
Предмет навчання (Що буде вивчатися)	Усі навчальні ігри, сучасні ігрові технології, що активізують та утримують увагу, підвищують мотивацію та інтерес до навчання.
Мета (Чому це цікаво/потрібно вивчати)	Дана навчальна дисципліна буде корисна майбутнім висококваліфікованим фахівцям з ефективними знаннями в сфері освіти для набуття знань про сучасні освітні педагогічні процеси в закладах освіти. Метою курсу є поглиблення умінь майбутніх учителів щодо застосування навчально-ігрових технологій в освітньому процесі та застосування ігрових принципів до неігрових навчальних об'єктів.
Програмні результати (Чому можна навчитися)	У результаті вивчення навчальної дисципліни студенти зможуть: - Здійснювати процес навчання (відбір змісту, інноваційних методів, засобів і форм навчання); - моделювати урок / заняття, використовуючи ігрові технології; - володіти прийомами пізнавальної активізації учнів на уроці / занятті; - організувати ігрову діяльність учнів на уроках / заняттях; - добирати ігри різних видів; - створювати на уроках / заняттях умови для самовираження школярів в різних видах навчальної діяльності.

Компетентності (Як можна користуватися набутими знаннями і вміннями)	Інтегральна компетентність: - Студенти зможуть реалізувати отримані знання і практичні навички в своїй професійній педагогічній діяльності. Загальні компетентності: 1. Здатність працювати з різними джерелами інформації, аналізувати та синтезувати її. 2. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. 3. Здатність до безперервного саморозвитку та самовдосконалення. 4. Здатність вчитися і оволодівати сучасними педагогічними технологіями. 3. Здатність працювати у команді. 4. Навички використання інформаційних технологій. 5. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел. 6. Здатність до педагогічної діяльності щодо організації та здійснення освітнього процесу, навчання, виховання, розвитку і професійної підготовки студентів до певного виду професійно-орієнтованої діяльності. Спеціальні (фахові, предметні) компетентності: 1. Застосовувати знання і практичні навички для подальшого педагогічного розвитку в освітній діяльності. 2. Оволодіння методами аналізу та пошуку адаптивних педагогічних технологій в освітній діяльності; 3. Прогнозування наслідків їх застосування та оцінювання ефективності впровадження; 4. Здатність до опанування нових інформаційних технологій шляхом самостійного навчання.
Зміст дисципліни	Змістовий модуль 1. Гейміфікація в навчанні Тема 1.1. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? Тема 1.2. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації учнів до навчання; Тема 1.3. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки. Тема 1.4. Гейміфікація в очному та дистанційному навчанні. Змістовий модуль 2. Ігрове навчання Тема 2.1. Сучасні педагогічні технології, їх основні якості. Тема 2.2. Ігрове навчання: що це таке та як його застосовувати?

	Тема 2.3. Граючись – перемагаємо! Дидактична гра як засіб навчання; Тема 2.4. Ігрові технології на уроках в Новій українській школі; Тема 2.5. Онлайн платформи для створення інтерактивних ігрових завдань.	
Розподіл годин	Лекційні	4 год
	Практичні/семінарські	4 год
	Лабораторні	
	Самостійна робота	82 год
Критерії оцінювання роботи студентів	Завданням поточного контролю є систематична перевірка розуміння та засвоєння програмного матеріалу шляхом усного та письмового опитування, аналіз виконання завдань індивідуальної та самостійної роботи, умінь самостійно опрацьовувати тексти, складання конспекту, здатності публічно, письмово чи в електронному форматі представляти певний матеріал та ін. 100-бальна, ECTS; національна (4-бальна).	
Інформаційне забезпечення (лінк на е-НМЗНД)	http://surl.li/qslla	
Матеріально-технічне забезпечення	Аудиторія теоретичного навчання, навчальні стенди, проектор, ноутбук, смартфон, наукова література, презентаційні матеріали.	