МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

КАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНИКА

Факультет **Педагогічний**

Кафедра початкової освіти та освітніх інновацій

СИЛАБУС

«ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА ОСВІТНІ ІГРИ»

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)
Освітньо-професійна програма «Початкова освіта»
Спеціальність А3 Початкова освіта
Галузь знань А Освіта

Затверджено на засіданні кафедри
Протокол №1 від 26 серпня 2025 року.

Івано-Франківськ – 2025

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Гейміфікація та освітні ігри
Викладач (-і)	Дибовська Олеся Володимирівна
Контактний телефон викладача	0668248458
E-mail викладача	olesia.dybovska@pnu.edu.ua
Формат дисципліни	Очний/заочний
Обсяг дисципліни	3 кредити ЄКТС, 90 годин
Посилання на сайт дистанційного навчання	https://d-learn.pnu.edu.ua/
Консультації	Середа, 16:50-18:10

2. Анотація до навчальної дисципліни

Предметом вивчення навчальної дисципліни «Гейміфікація та освітні ігри» є теоретичні засади типології освітніх ігор (настільних, рольових, цифрових, інтерактивних, а також освітніх активностей на основі руху) та основ геймфікації. Курс передбачає також акцент на практичні навички застосування та інтеграції освітніх ігор (розробку, адаптацію, створення власних) й елементів гейміфікації, а також підбір ресурсів відповідно до актуальних освітніх потреб та вікових особливостей здобувачів освіти.

3. Мета та цілі навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни є формування умінь та навичок розробки, адаптації, створення власних освітніх ігор, практичний аналіз впливу ігор, гейміфікації, інтеграції цифрових технологій для розвитку критичного мислення, креативності, комунікативних навичок, співпраці відповідно до різноманітних освітніх ситуацій.

Основними цілями вивчення дисципліни є ознайомлення студентів із теоретичними аспектами гейміфікації та освітніх ігор (типи, структура, методи застосування), а також психолого-педагогічними аспектами їхнього впливу на здобувачів освіти, зокрема етику використання у педагогіці, формування практичних навичок використання, створення та адаптації освітніх ігор та елементів гейміфікації для різних завдань, розвиток творчих здібностей студентів задля ефективної інтеграції ігрових інновацій в інтерактивне освітнє середовище закладу освіти.

4. Програмні компетентності та результати навчання

Загальні компетентності:

ЗК-2. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

ЗК-3. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

ЗК-4. Здатність працювати в команді, міжособистісної взаємодії.

ЗК-7. Здатність діяти соціально відповідально і свідомо.

Фахові компетентності:

СК-2. Здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, використовувати відкриті ресурси, інформаційно-комунікаційні та цифрові технології, оперувати ними в професійній діяльності.

СК-3. Здатність до інтеграції та реалізації предметних знань як основи змісту освітніх галузей Державного стандарту початкової освіти: мовно-літературної, математичної,

природничої, технологічної, інформатичної, соціальної і здоров'язбережувальної, громадянської та історичної, мистецької, фізкультурної.
СК-6. Здатність до організації освітнього процесу в початковій школі з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей молодших школярів, розвитку в них критичного мислення та формування ціннісних орієнтацій.
СК-7. Здатність до моделювання змісту відповідно до очікуваних результатів навчання, добору оптимальних форм, методів, технологій та засобів формування ключових і предметних компетентностей молодших школярів у процесі вивчення освітніх галузей Державного стандарту початкової освіти: мовно-літературної, математичної, природничої, технологічної, інформатичної, соціальної і здоров'язбережувальної, громадянської та історичної, мистецької, фізкультурної.
СК-9. Здатність до різних видів оцінювання навчальних досягнень здобувачів початкової освіти на засадах компетентнісного підходу.
СК-13. Здатність до формування у здобувачів початкової освіти інфомедійної грамотності, критичного мислення та умінь аналізувати медійну інформацію.

Результати навчання:
ПР – 01. Організовувати монологічну, діалогічну та полілогічну форми спілкування з молодшими школярами, іншими учасниками освітнього процесу, представниками громади, поважаючи права людини та суспільні цінності; формувати судження, що враховують соціальні, наукові та етичні аспекти.
ПР – 3. Критично оцінювати достовірність та надійність інформаційних джерел, дотримуватися юридичних і етичних вимог щодо використання інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій у перебігу педагогічної діяльності в початковій школі.
ПР – 5. Організовувати освітній процес із використанням цифрових технологій та технологій дистанційного навчання молодших школярів, розвивати в учнів навички безпечного використання цифрових технологій та сервісів.
ПР – 06. Інтегрувати та використовувати академічні предметні знання як основу змісту освітніх галузей Державного стандарту початкової освіти (мовно-літературної, математичної, природничої, технологічної, інформатичної, соціальної і здоров'язбережувальної, громадянської та історичної, мистецької, фізкультурної) трансформувати їх у різні форми.
ПР – 07. Планувати й здійснювати освітній процес з урахуванням вікових, індивідуальних, особливостей молодших школярів, забезпечувати розвиток пізнавальної діяльності учнів, формувати в них мотивацію до навчання.
ПР – 08. Організовувати конструктивну та партнерську взаємодію з учасниками освітнього процесу початкової школи, використовувати практики самозбереження психічного здоров'я, усвідомленого емоційного реагування.
ПР – 12. Застосовувати методи та прийоми навчання, інновації, міжпредметні зв'язки та інтегрувати зміст різних освітніх галузей в стандартних і нестандартних ситуаціях професійної діяльності в початковій школі, оцінювати результативність їх застосування.
ПР – 17. Формувати критичне мислення та інфомедійну грамотність учнів початкових класів.

5. Організація навчання

Обсяг навчальної дисципліни

Вид заняття	Загальна кількість годин
лекції	12
семінарські заняття / практичні / лабораторні	18
самостійна робота	60

Ознаки навчальної дисципліни

Семестр	Спеціальність	Курс (рік	Нормативний /

		навчання)	вибірковий
8	А3 Початкова освіта	4	Вибірковий

Тематика навчальної дисципліни			
Тема	кількість год.		
	лекції	практичні заняття	сам. роб.
Модуль 1. Тема 1. Основи гейміфікації. Історія, типологія, елементи гейміфікації. Етичні аспеки застосування.	2	2	10
Тема 2. Класифікація освітніх ігор, їхні сценарії та інтеграція.	2	2	10
Модуль 2. Тема 1. Практичні аспекти впровадження гейміфікації.	2	2	10
Тема 2. Ефективні освітні ігри у роботі педагога.	2	4	10
Тема 3. Можливості цифрових інструментів у гейміфікації освітнього процесу та роботі з освітніми іграми.	2	4	10
Тема 4. Проєктна майстерня з розробки освітніх ігор та елементів гейміфікації.	2	4	10
ЗАГ.	12	18	60

6. Система оцінювання навчальної дисципліни	
Загальна система оцінювання навчальної дисципліни	Залік, максимальна оцінка – 100 балів. Оцінка включає: 50 балів – оцінка за практичні заняття 25 балів – контрольна робота 20 балів – самостійна робота 5 балів – неформальна освіта
Вимоги до письмових робіт	Здобувачі освіти упродовж навчання демонструють як теоретичні знання, так і уміння їхнього практичного застосування. Обов'язковим для отримання допуску до заліку є виконання самостійної роботи, написання контрольної роботи та відпрацювання практичних занять. Завдання для письмових робіт представлені на платформі дистанційного навчання https://d-learn.pnu.edu.ua/. Інформація щодо результатів оцінювання надається здобувачам освіти індивідуально. Контрольна робота виконується на передостанньому практичному занятті на денній формі навчання.
Практичні заняття	Оцінка роботи над темами здійснюється упродовж семестру за 100-бальною шкалою відповідно до Порядку організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти https://efund.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/172/2023/09/poriadok-orhanizatsii-ta-provedennia-otsiniuvannia-uspishnosti-zdobuvachiv-vyshchoi-osvity.pdf Максимальна кількість балів (50) за практичні заняття розраховується автоматично електронним журналом.
Умови допуску до підсумкового контролю	Система оцінювання успішності передбачає такі етапи контролю. 1. Поточний контроль – регулярне оцінювання розуміння та засвоєння навчального матеріалу курсу студентами. До поточного контролю відноситься оцінювання виконання практичних, пошукових та творчих завдань в усному та письмовому відтворенні навчального матеріалу під час

	аудиторної та позааудиторної роботи. Самостійна робота (макс. 20 балів) оцінюється відповідно до виконання зазначених завдань самостійної роботи у повному обсязі з урахуванням творчого підходу та оригінальності вирішення завдань. 2. Модульний контроль – оцінка ступеня засвоєння студентами конкретної частини навчального матеріалу відповідно сформованого окремого навчального модуля. Під час такого контролю студенти виконують контрольну роботу, що передбачає тестові завдання для перевірки теоретичної підготовки та навичок виконання практичних завдань. 3. Підсумковий контроль – тестова перевірка в системі дистанційного навчання рівня засвоєння студентами теоретичного матеріалу курсу.
Підсумковий контроль	Формою контролю курсу є залік на останньому практичному занятті, який автоматично виставляється е-журналом за результатами накопичення балів упродовж семестру.

7. Політика навчальної дисципліни

Письмові роботи: виконуються самостійно з дотриманням принципів академічної доброчесності.

Академічна доброчесність: заборонено списування під час контрольних робіт. Студенти зобов'язані дотримуватися «Положення про запобігання академічному плагіату в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника (Редакція 2)» https://efund.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/172/2024/02/34-05-polozhennia-pro-zapobihannia-akademichnomu-plahiatu.pdf

Відвідування занять: відвідування занять є обов'язковим, якщо заняття пропущені з поважної причини, то вони відпрацьовуються. Студенти, які не набрали 50 балів за результатами підсумкового контролю талону №2 і №3, можуть пройти курс повторно, відповідно до «Положення про порядок повторного вивчення навчальних дисциплін (кредитів ECTS) в умовах ECTS (Редакція 4)» https://efund.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/172/2023/09/polozhennia-pro-povtorne-vyvchennia-dystsyplin-kredytiv-ects-v-umovakh-ects.pdf

Студенти, що навчаються за індивідуальним графіком, самостійно опрацьовують навчальний матеріал і здають всі види контролю, відповідно до «Положення про порядок навчання здобувачів вищої освіти за індивідуальним графіком у Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника» https://efund.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/172/2023/05/02-07.44_2022-polozhennia-pro-poriadok-navchannia-zdobuvachiv-vyshchoi-osvity-za-indyvidualnym-hrafikom-u-prykarpatskomu-natsionalnomu-universyteti-imeni-vasylia-stefanyka.pdf

Неформальна освіта регламентується «Положенням про визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної освіти, в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника (Редакція 3)» https://efund.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/172/2023/05/02-07.33_2022-polozhennia-pro-vyznannia-rezultativ-navchannia-zdobutykh-shliakhom-neformalnoi-osvity-v-prykarpatskomu-natsionalnomu-universyteti-imeni-vasylia-stefanyka.pdf

Студентам рекомендується пройти курс «**Бери й роби»**
або **«Бери й роби. Змішане та дистанційне навчання»**

За наявності сертифікату студент отримає додаткові 5 балів до загальної кількості балів.

8. Рекомендована література

1. Зош Дж. М., Хопкінз Е. Дж., Дженсен Х. та ін. Навчання через гру та діяльнісний підхід: огляд доказів. The LEGO Foundation, 2017. 40 с.
2. Тріщук О. В., Фіголь Н. М., Волик Н. С. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства.* 2019. № 3 (65). С. 72-79.
3. Антонов, Є. В. Гейміфікація як засіб мотивації освітнього процесу. *Діяльнісні засади підготовки майбутніх компетентних фахівців в умовах сучасних викликів: монографія.* Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2024. С. 229-258.
4. Блудова Ю., Ільїна О. Геймізація освітнього процесу в Новій українській школі. *Науковий збірник «Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка.* 2020. Том 1, № 27. С. 169-173.
5. Ляшенко А. Як ігри змінюють освіту. *EdEra blog.* 2017. URL: http://blog.ed-era.com/igry/
6. Дьоміна І. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. *Нова українська школа.* 2018. URL: https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/
7. Гра по-новому, навчання по-іншому. Методичний посібник / Упорядник О. Рома. The LEGO Foundation, 2018. 44 с.

Викладач
кандидат філологічних наук,
викладач кафедри початкової освіти
та освітніх інновацій
ДИБОВСЬКА Олеся