

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ПРИКАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА**



Педагогічний факультет

Кафедра педагогіки та освітнього менеджменту імені Богдана Ступарика

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«ГЕЙМІФІКАЦІЯ ТА РОЗВИТОК КРЕАТИВНОГО МИСЛЕННЯ»

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)
Освітня програма «Професійна освіта. Цифрові технології»
Спеціальність 015 Професійна освіта (за спеціалізаціями)
Спеціалізація 015.39 Цифрові технології
Галузь знань 01 Освіта/Педагогіка

Затверджено на засіданні кафедри
педагогіки та освітнього менеджменту
імені Богдана Ступарика
Протокол № 11 від 19 лютого 2024 р.

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Гейміфікація та розвиток креативного мислення
Викладач	Паска Тарас Валерійович, доктор філософії
Контактний телефон викладача	0988386043
E-mail викладача	taras.paska@pnu.edu.ua
Освітня програма	Професійна освіта. Цифрові технології.
Формат дисципліни	Очний/заочний
Обсяг дисципліни	3 кредити ЄКТС, 90 год.
Спеціальність	015 Професійна освіта (за спеціалізаціями)
Посилання на сайт дистанційного навчання	https://d-learn.pnu.edu.ua/
Консультації	Очні консультації за розкладом
2. Анотація до навчальної дисципліни	
<p>Курс спрямований на:</p> <ul style="list-style-type: none"> - розуміння принципів гейміфікації та її застосування в освітній та професійній діяльності; - розвиток креативного мислення через інтерактивні та ігрові методи навчання; - дослідження психологічних механізмів гейміфікації та їх роль у формуванні креативності; - створення інноваційних підходів до дидактичного процесу з використанням елементів гейміфікації; - вивчення теоретичних та практичних аспектів застосування гейміфікації в професійному середовищі; - аналіз інструментів та платформ гейміфікації для розвитку креативних навичок; - розробку та впровадження гейміфікованих методи в освітні та професійні практики з метою підвищення креативного потенціалу. 	
3. Мета та цілі навчальної дисципліни	
<p>Мета курсу: надання студентам комплексного розуміння ролі соціальних мереж у сучасній професійній практиці, вироблення навичок ефективного використання цих інструментів для побудови професійних зв'язків, а також на оволодіння методами захисту особистої та конфіденційної інформації у цифровому середовищі.</p> <p>У процесі вивчення курсу студенти повинні:</p> <p><i>Знати:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - основні принципи та концепції гейміфікації; - різновиди інтерактивних та ігрових методів навчання - технології та інструменти гейміфікації, які сприяють розвитку креативного мислення; - психологічні аспекти застосування гейміфікації в освітньому процесі - сучасні тенденції та інновації у використанні гейміфікації в освіті та професійній діяльності; <p><i>Уміти:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - аналізувати взаємозв'язок між гейміфікацією та креативним мисленням; - визначати ключові принципи гейміфікації та їх застосування в освітніх та професійних контекстах; - використовувати інноваційні технології та інструменти гейміфікації для підвищення ефективності навчання; - створювати гейміфіковані вправи та завдання, що сприяють розвитку креативності та інноваційного мислення; - оцінювати та аналізувати ефективність гейміфікованих навчальних стратегій з погляду досягнення освітніх цілей; - впроваджувати гейміфікаційні методи задля розв'язання завдань у професійній діяльності; - адаптовувати гейміфіковані методики до конкретних освітніх чи професійних потреб аудиторії. 	

Програмні компетентності та результати навчання

Інтегральна компетентність – Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми в професійній освіті, що передбачає застосування певних теорій і методів педагогічної науки та інших наук відповідно до спеціалізації і характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

Загальні компетентності (ЗК):

ЗК 07. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК):

СК 04. Здатність спрямовувати здобувачів освіти на прогрес і досягнення.

Програмні результати навчання (ПР):

ПР 07. Аналізувати та оцінювати ризики, проблеми у професійній діяльності й обирати шляхи їх вирішення.

ПР 13. Застосовувати у професійній діяльності сучасні дидактичні та методичні засади викладання навчальних дисциплін і обирати доцільні технології та методики в освітньому процесі.

ПР 14. Володіти навичками стимулювання пізнавального інтересу, мотивації до навчання, професійного самовизначення та саморозвитку здобувачів освіти.

4. Організація навчання курсу

Обсяг курсу 90 год.

Вид заняття	Загальна кількість годин
Лекції	12 год.
Семінарські заняття/практичні, лабораторні	18 год.
Самостійна робота	60 год.

Ознаки курсу

Семестр	Спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний /вибірковий
4	015 Професійна освіта (за спеціалізаціями)	2	Вибірковий

Тематика курсу

Тема	Кількість год.		
	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота
Тема 1. Вступ до гейміфікації та креативного мислення. Поняття гейміфікації та її роль в освіті. Поняття креативного мислення. Основні приципи та елементи гейміфікації.	2		6
Тема 2. Технології та інструменти гейміфікації в освіті та професійній практиці. Інтерактивні платформи та додатки. Використання віртуальної реальності та аугментованої реальності в гейміфікованих середовищах. Переваги та виклики впровадження гейміфікації в освітній процес.	2		6
Тема 3. Психологічні аспекти гейміфікації: вплив на мотивацію, емоційну атмосферу та розвитку креативності. Роль емоційної атмосфери в гейміфікованих навчальних середовищах та її вплив на освітній процес. Мотиваційний вплив гейміфікації. Психологічні перешкоди та стратегії їх подолання через гейміфікацію.	2		6
Тема 4. Інструменти гейміфікації для	2		6

стимулювання креативного мислення.			
Тема 5. Проектна діяльність у гейміфікованому середовищі. Графічні інструменти для ідей. Групові завдання для творчості. Гейміфіковані середовища співпраці. Інтерактивні завдання для дослідження. Гейміфікація для інноваційного мислення.	2	2	6
Тема 6. Практичні застосування гейміфікації. Гейміфікація в освіті: інтерактивні методи та навчальні ігри. Гейміфікація у бізнесі: мотивація співробітників через гейміфіковані системи винагород та рейтингів. Гейміфікація в здоров'ї: додатки для підтримання фізичної активності з елементами гри та нагородами за досягнення цілей. Гейміфікація в маркетингу: використання ігрових елементів для привертання уваги та збільшення взаємодії з клієнтами. Гейміфікація в соціальних мережах: стимулювання активності користувачів до участі через конкурси, завдання та винагороди.	2	2	6
Тема 1-2. Гейміфікація як інструмент розвитку креативного мислення. Роль гейміфікації у розвитку креативності та інноваційного мислення. Формування базових уявлень про креативність як здатності до творчості з використанням методів і технік генерації креативних ідей.		4	6
Тема 3-4-5. Програмні засоби та сервіси для створення проєктів з елементами гейміфікації Огляд програмних засобів для створення гейміфікованих проєктів. Kahoot! - платформа для створення ігрових вікторин та тестів з елементами гейміфікації. Classcraft - інструмент для створення гейміфікованих навчальних сценаріїв та квестів. Duolingo - мобільний додаток для вивчення мов з використанням гейміфікаційних методик. Quizlet - інструмент для створення навчальних карток та тестів з гейміфікаційними елементами. ClassDojo - інструмент для створення позитивної класної атмосфери та мотивації учнів через гейміфіковані винагороди. Breakout EDU - інтерактивні головоломки та квести для навчання з елементами гри.		4	6
Тема 6-7-8. Аналіз та вдосконалення гейміфікованих стратегій у різних сферах професійної діяльності. Огляд гейміфікованих стратегій в освітньому процесі. Гейміфікація у культурі та освіті: нові можливості. Гейміфікація у бізнес-процесах: впровадження та результати. Соціальні аспекти гейміфікації. Взаємодія з користувачами у гейміфікованих проєктах.		4	6
Тема 9-10. Перспективи застосування гейміфікації у професійній діяльності.		2	6

Гейміфікація як засіб підтримки та розвитку лояльності у професійних відносинах. Гейміфікація для підвищення мотивації та результативності. Інтеграція гейміфікації у стратегії розв'язання складних завдань. Гейміфікація як інструмент управління та командної роботи. Підвищення ефективності професійних процесів через гейміфікацію.			
ЗАГАЛОМ	12	18	60

5. Система оцінювання курсу

Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів																									
Загальна система оцінювання навчальної дисципліни	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Шкали оцінювання</th> </tr> <tr> <th>університетська</th> <th>національна</th> <th>шкала ЄКТС</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>90-100</td> <td>відмінно</td> <td>A</td> </tr> <tr> <td>80-89</td> <td rowspan="2">добре</td> <td>B</td> </tr> <tr> <td>70-79</td> <td>C</td> </tr> <tr> <td>60-69</td> <td rowspan="2">задовільно</td> <td>D</td> </tr> <tr> <td>50-59</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>26-49</td> <td>незадовільно (з можливістю повторного складання)</td> <td>FX</td> </tr> <tr> <td>1-25</td> <td>незадовільно (з обов'язковим повторним курсом)</td> <td>F</td> </tr> </tbody> </table>	Шкали оцінювання			університетська	національна	шкала ЄКТС	90-100	відмінно	A	80-89	добре	B	70-79	C	60-69	задовільно	D	50-59	E	26-49	незадовільно (з можливістю повторного складання)	FX	1-25	незадовільно (з обов'язковим повторним курсом)	F
Шкали оцінювання																										
університетська	національна	шкала ЄКТС																								
90-100	відмінно	A																								
80-89	добре	B																								
70-79		C																								
60-69	задовільно	D																								
50-59		E																								
26-49	незадовільно (з можливістю повторного складання)	FX																								
1-25	незадовільно (з обов'язковим повторним курсом)	F																								
Вимоги до письмових робіт	Письмові роботи пропонуються у формі тестових завдань, розміщених у системі d-learn, та проєктних робіт. Терміни написання: денна форма – на парі, заочна форма – за 10 днів до сесії.																									
Семінарські заняття	50 балів																									
Умови допуску до підсумкового контролю	Умовами допуску до підсумкового контролю є рейтинг 25 балів впродовж семінарських занять (письмові роботи, усні відповіді)																									
Підсумковий контроль	Форма контролю: залік Форма здачі: тестовий контроль (50 балів)																									

6. Політика навчальної дисципліни

Письмові роботи	Порядок та організація контролю знань студентів визначаються Положенням про порядок організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника (введено в дію наказом ректора №309 від 19.05.2023 р.) https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2023/05/otzinnuvannja-uspishnosti.pdf .
Академічна доброчесність	Очікується, що студенти будуть дотримуватися принципів академічної доброчесності, усвідомлюючи наслідки її порушення, що визначається Положенням про запобігання та виявлення плагіату та іншим порушенням академічної доброчесності у навчальній та науково-дослідній роботі здобувачів освіти Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника

	<p>https://pnu.edu.ua/положення-про-запобігання-плагіату/ Відвідування занять є важливою складовою навчання. Очікується, що всі студенти відвідують лекції і практичні заняття курсу.</p>
Відвідування занять	<p>Організація освітнього процесу у Прикарпатському національному університеті визначається Положенням про організацію освітнього процесу та розробку основних документів з організації освітнього процесу у Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника (введено в дію наказом ректора № 417 від 03.07.2023 р.) https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2023/08/polozgenia-pro-osp_7-redaktsia.pdf.</p> <p>Пропуски семінарських (практичних, лабораторних) занять відпрацьовуються в обов'язковому порядку. Студент зобов'язаний відпрацювати пропущене заняття відповідно до Положення про порядок організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника (введено в дію наказом ректора №309 від 19.05.2023 р.) https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2023/05/otzinnuvannja-uspishnosti.pdf</p>
Неформальна освіта	<p>Неформальна освіта зараховується згідно Положення про визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної освіти, в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника (введено в дію наказом ректора № 673 від 24.11.2022 р.) https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2022/11/neformalna-osvita.pdf.</p>
<p>Рекомендована література</p> <p>Базова</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Білик В., Костирко В. Інформаційні технології та системи: навчальний посібник. Київ: Центр навчальної літератури, 2006. 232 с. 2. Використання QR-кодів в освітньому процесі. URL: http://zw.ciit.zp.ua/index.php/Використання_QRкодів_в_освітньому_процесі 3. Віртуальна та доповнена реальність: як нові технології надихають вчитися. URL: https://osvitoria.media/opinions/virtualna-tadopovnena-realnist-yakoyu-mozhe-but-y-suchasna-osvita/ 4. Возняк-Запур М. Механізми гейміфікації у дистанційному навчанні. Краків : Oficyna Wydawnicza AFM, 2018. 59 с. 5. Галацин К. О., Хом'як А. П. Інтерактивні технології формування комунікативної культури майбутніх фахівців на заняттях з англійської мови : навчальний посібник. Луцьк, 2019. 128 с. 6. Захарова О., Грузд А. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. <i>Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки</i>. Кропивницький, 2017, № 32. С. 113–122 7. Переяславська С., Козуб Г. Гейміфікація у навчальному процесі: навч. посіб. ДЗ „Луган. нац. ун-т імені Тараса Шевченка”. Луганськ : ДЗ „ЛНУ імені Тараса Шевченка”, 2021. 125 с. 8. Саєнко Н., Новікова Є. Потенціал гейміфікації як сучасної освітньої технології в умовах ЗВО. <i>Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка</i>. Чернігів: НУЧК. 2019. Вип. 5 (161). С. 187-191. 	

Додаткова

1. Бабак А. Креативне мислення – ключова компетентність педагога ХХІ століття. *Теорія та методика навчання та виховання*. 2021. Вип. 51. С. 18-23.
2. Бадер С. Нейрографіка як засіб розвитку креативного мислення майбутніх педагогів. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*. Педагогічні науки. 2021. № 6(2). С. 19-29.
3. Бондар Т. Освітні інструменти для розвитку критичного і креативного мислення в умовах інформаційного суспільства. *Філософські обрії*. 2019. Вип. 42. С. 133-137.
4. Венцик О. Аналіз стану вивчення проблеми креативності та творчого потенціалу особистості. *Науковий вісник*. 2018. № 1. С. 14 – 24.
5. Вовчаста Н., Байрамова О., Чорна Г. Розвиток креативного мислення у здобувачів вищої освіти. *Український педагогічний журнал*. 2022. №1. С.87-97.
6. Ганаба С. Стратегії розвитку критичного та креативного мислення : навч. посібник. Хмельницький : Вид-во НАДПСУ, 2021. 128 с.
7. Грицюк Л. Методичні аспекти розвитку креативного мислення у проектуванні. *Вісник Національного університету «Львівська Політехніка»*. Архітектура. 2010. №674. С.27-31.
8. Дубасенюк О. Теоретичні і прикладні аспекти креативної освіти у вищій школі: монографія. Житиморир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка. 2012. 284 с.
9. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-ia-k-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення 24.04.2024).
10. Лященко Т., Гришуніна М., Пічкур В. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. *Інформатизація вищої освіти*. 2018. Вип.18. с. 113-123.
11. Макаревич О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Молодий вчений*. 2015. №2 (17). с. 275-278.
12. Макаренко Н. Розвиток креативного мислення майбутнього педагога як передумова результативної діяльності. *Актуальні проблеми психології в закладах освіти*. 2018. Вип. 8. С. 103-110.
13. Паска Т., Безугла Я., Красильникова І. Інноваційні технології в освіті: можливості для збільшення мобільності студентів і викладачів. *Наукові інновації та передові технології*. 2024. № 4 (32). URL: <http://perspectives.pp.ua/index.php/nauka/article/view/10537/10593>
14. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. С.250-260.
15. Саган О. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. 2022. Вип. 100. С.12-18.
16. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303–309.
17. Тріщук О., Фіголь Н. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства*. 2019. № 3(65). С.72-79.
18. Шість кроків до гейміфікації навчання (з прикладами). URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya>
19. Швай Р. Творчість, креативність та інновація як важливі поняття сучасної педагогіки. *Вісник Львів. ун-ту. Серія педагогічна*. 2009. Вип. 25. Ч.2. с.74-81.

Викладач:

доктор філософії,
асистент кафедри педагогіки та
освітнього менеджменту ім. Б. Ступарика

Тарас ПАСКА