

**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)**

Для всіх освітніх програм

Затверджено на засіданні кафедри педагогіки та  
освітнього менеджменту імені Богдана Ступарика  
Протокол № 01 від 27 серпня 2024 р.

м. Івано-Франківськ – 2024

<b>1. Загальна інформація</b>	
<b>Назва дисципліни</b>	Гейміфікація та розвиток креативного мислення
<b>Викладач (-і)</b>	Деренюк Мар'яна Петрівна
<b>Контактний телефон викладача</b>	0978096626
<b>Е-mail викладача</b>	mariana.dereniuk@pnu.edu.ua
<b>Формат дисципліни</b>	Очний/заочний
<b>Обсяг дисципліни</b>	3 кредитів ЄКТС, 90 год.
<b>Посилання на сайт дистанційного навчання</b>	<a href="https://d-learn.pnu.edu.ua/">https://d-learn.pnu.edu.ua/</a>
<b>Консультації</b>	Очно/дистанційно (вівторок 14:00-16:00)
<b>2. Анотація до навчальної дисципліни</b>	
<p>Курс «Гейміфікація та розвиток креативного мислення» спрямований на вивчення методів інтеграції ігрових технік у професійне, освітнє та соціальне середовище з метою стимулювання креативного підходу до вирішення завдань і підвищення мотивації. У рамках курсу розглядаються теоретичні основи гейміфікації, її психологічні та соціальні аспекти, а також практичні методи застосування.</p> <p>Особлива увага приділяється формуванню креативного мислення як ключової компетенції сучасного фахівця. Здобувачів вищої освіти набувають знань про інструменти для створення ігрових процесів, а також навички розробки інтерактивних рішень у різних сферах.</p> <p>У процесі навчання учасники вивчають кейси успішного застосування гейміфікації у бізнесі, освіті, маркетингу та управлінні командами. Використання креативного мислення під час розробки ігрових елементів дозволяє не лише ефективно досягати поставлених цілей, а й створювати інноваційні рішення, які впливають на довготривалу мотивацію користувачів.</p>	
<b>3. Мета та цілі навчальної дисципліни</b>	
<p><b>Мета:</b> набуття теоретичних знань і практичних навичок використання гейміфікації для стимулювання креативного мислення, підвищення мотивації та створення інноваційних рішень у професійній, освітній та соціальній діяльності.</p> <p><b>Цілі:</b></p> <p>освоєння ключових концепцій та проблематики гейміфікації як інноваційної освітньої технології; ознайомлення з основними етапами розвитку та сучасними тенденціями використання гейміфікації в освіті, бізнесі та інших галузях;</p> <p>опанування теоретико-методологічними підходами до дослідження гейміфікації та її зв'язку з розвитком креативного мислення;</p> <p>вивчення базових понять і категорій, пов'язаних із гейміфікацією, зокрема гейміфікованих стратегій, технік та платформ;</p> <p>знання теоретичних основ та практичних аспектів застосування гейміфікації, методологічних засад і принципів її інтеграції в освітній процес;</p> <p>ознайомлення з теоретичними основами використання ігрового підходу для стимулювання розвитку креативного мислення в професійній освіті;</p> <p>формування потреби у постійному самовдосконаленні та критичному оцінюванні новітніх тенденцій у сфері гейміфікації та її застосування для вирішення практичних завдань.</p>	
<b>4. Програмні компетентності та результати навчання</b>	
<p><b>Інтегральна компетентність</b> – 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.</p> <p><b>Результатом вивчення дисципліни</b> має бути сформованість таких компетентностей:</p> <p><u>Загальні компетентності (ЗК):</u></p> <p>ЗК 05. Здатність приймати обґрунтовані рішення.</p> <p>ЗК 06. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.</p> <p>ЗК 07. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.</p> <p>ЗК 08. Здатність працювати в команді.</p>	

ЗК 10. Здатність виявляти ініціативу та підприємливість.  
Спеціальні (фахові) компетентності спеціальності (СК):  
 СК 01. Здатність застосовувати основи теорії та методології у педагогічній діяльності.  
 СК 03. Здатність керувати навчальними/розвивальними проектами.  
 СК 04. Здатність спрямовувати здобувачів освіти на прогрес і досягнення.  
 СК 05. Здатність використовувати сучасні інформаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення та інтегрувати їх в освітнє середовище.  
 СК 09. Здатність здійснювати професійну діяльність з дотриманням вимог законодавства, стандартів освіти та внутрішніх нормативних документів закладу освіти.  
Програмні результати навчання:  
 ПР 04. Розуміти особливості комунікації, взаємодії та співпраці в міжнародному культурному та професійному контекстах.  
 ПР 07. Аналізувати та оцінювати ризики, проблеми у професійній діяльності й обирати ефективні шляхи їх вирішення.  
 ПР 08. Самостійно планувати й організувати власну професійну діяльність і діяльність здобувачів освіти і підлеглих.  
 ПР 12. Уміти проектувати і реалізувати навчальні/розвивальні проекти.  
 ПР 14. Володіти навичками стимулювання пізнавального інтересу, мотивації до навчання, професійного самовизначення та саморозвитку здобувачів освіти.

### 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	Нормативний / вибірковий
3,5	Для всіх ОП	2,3	Вибірковий

#### Тематика навчальної дисципліни

Тема	Кількість годин		
	лекції	заняття	сам. робота
<b>Тема 1. Основи гейміфікації.</b>	2		4
<b>Тема 2. Технології та інструменти гейміфікації в освітній та професійній практиці</b>	2		4
<b>Тема 3. Гейміфікація в освітньому процесі.</b>	2		4
<b>Тема 4. Інструменти та платформи для гейміфікації.</b>	2		4
<b>Тема 5. Розвиток креативного мислення: теоретичні основи</b>	2		4
<b>Тема 6. Гейміфікація як інструмент стимулювання креативності.</b>	2		4
<b>Тема 1. Теоретичні основи гейміфікації.</b>		2	4

<b>Тема 2.</b> Психологічні аспекти гейміфікації: мотивація, залучення та вплив на поведінку.		2	4
<b>Тема 3.</b> Гейміфікація як інструмент формування креативного мислення.		2	4
<b>Тема 4.</b> Гейміфікація в освітньому процесі: мотивація та ефективність		2	4
<b>Тема 5.</b> Класифікація технік креативності.		2	4
<b>Тема 6.</b> Креативне мислення: поняття та розвиток		2	4
<b>Тема 7.</b> Генерування ідей та методи креативності.		2	4
<b>Тема 8.</b> Креативне лідерство.		2	4
<b>Тема 9.</b> Сучасні тренди гейміфікації: AR/VR, штучний інтелект та інтерактивні середовища.		2	4
<b>ЗАГ:</b>	12	18	60

### 6. Система оцінювання курсу

Загальна система оцінювання навчальної дисципліни

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

Оцінювання здійснюється відповідно до: [Положення про організацію освітнього процесу та розробку основних документів з організації освітнього процесу в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника \(Редакція 6\) \(введено в дію наказом ректора №309 від 19.05.2023 р.\)](#); [Положення про порядок організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника \(введено в дію наказом ректора № 309 від 19.05.2023 р.\)](#).

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.

Практичні заняття	Практичне заняття проводиться з метою формування у студентів умінь і навичок з предмету, вирішення сформульованих завдань, їх перевірка та оцінювання. За метою і структурою практичні заняття є ланцюжком, який пов'язує теоретичне навчання і навчальну практику з дисципліни, а також передбачає попередній контроль знань студентів. Оцінка за практичне заняття враховується при виставленні підсумкової оцінки з дисципліни.
Умови допуску до підсумкового контролю	<ul style="list-style-type: none"> <li>– оцінка за поточне тестування (10 балів);</li> <li>– оцінка за відповіді на всі основні та додаткові запитання під час аудиторних занять (15 балів);</li> <li>– оцінка за індивідуальне завдання (15 балів);</li> <li>– оцінка за самостійну роботу (10 балів).</li> </ul> <p>Умовами допуску до підсумкового контролю є рейтинг 25 балів впродовж практичних занять (письмові роботи, усні відповіді).</p> <p>Умовами допуску до підсумкового контролю є рейтинг 25 балів впродовж практичних занять (письмові роботи, усні відповіді). Умови допуску до підсумкового контролю передбачають дотримання <a href="#">Порядку організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника.</a></p>
Підсумковий контроль	<p>Форма контролю: залік.</p> <p>Форма здачі: тестовий контроль.</p> <p>Підсумковий контроль здійснюється відповідно до <a href="#">Порядку організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника.</a></p>
<b>7. Політика навчальної дисципліни</b>	
Письмові роботи	<p>Письмові роботи пропонуються у формі тестових завдань, розміщених у системі d-learn, та проектних робіт.</p> <p>Терміни написання: денна форма – на занятті, заочна форма – за 10 днів до сесії.</p>
Академічна доброчесність	<p>Очікується, що студенти будуть дотримуватися принципів академічної доброчесності, усвідомлюючи наслідки її порушення, що визначається <a href="#">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.</a></p> <p>Відвідування занять є важливою складовою навчання. Очікується, що всі студенти відвідують лекції і практичні заняття курсу.</p>
Відвідування занять (відпрацювання)	<p>Організація освітнього процесу у Прикарпатському національному університеті визначається <a href="#">Положенням про організацію освітнього процесу та розробку основних документів з організації освітнього процесу у</a></p>

	<a href="#">Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника (введено в дію наказом ректора № 417 від 03.07.2023 р.)</a> та Пропуски семінарських (практичних, лабораторних) занять відпрацьовуються в обов'язковому порядку. Студент зобов'язаний відпрацювати пропущене заняття відповідно до <a href="#">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.)</a> .
Додаткові бали	Студент може отримати додаткові бали відповідно до <a href="#">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.)</a> .
Неформальна освіта	Визнання результатів неформальної освіти відбувається відповідно до <a href="#">Положення про визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної освіти в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника</a> .

## 8. Рекомендована література

### Основна

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](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-tadopovнена-realnist-yakoyu-mozhe-buty-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. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки*. 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. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка*. Чернігів: НУЧК. 2019. Вип. 5 (161). С. 187-191.

### Додаткова

1. Бабак А. Креативне мислення – ключова компетентність педагога XXI 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. Венчик 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. Саган О. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. 2022. Вип. 100. С.12-18.
14. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. С.250-260.
15. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2015. Вип. 11. С. 303–309.
16. Тріщук О., Фіголь Н. Гейміфікація в освітньому процесі. *Технологія і техніка друкарства*. 2019. № 3(65). С.72-79.
17. Шість кроків до гейміфікації навчання (з прикладами). URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-krokv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya>
18. 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:**

асистент кафедри педагогіки та  
освітнього менеджменту ім. Б. Ступарика

**Мар’яна ДЕРЕНЮК**