

**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

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Гейміфікація та розвиток креативного мислення
Викладач (-і)	Деренюк Мар'яна Петрівна
Контактний телефон викладача	0978096626
Е-mail викладача	mariana.dereniuk@pnu.edu.ua
Формат дисципліни	Очний/заочний
Обсяг дисципліни	3 кредитів ЄКТС, 90 год.
Посилання на сайт дистанційного навчання	https://d-learn.pnu.edu.ua/
Консультації	Очно/дистанційно (вівторок 14:00-16:00)
2. Анотація до навчальної дисципліни	
<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>	
3. Мета та цілі навчальної дисципліни	
<p>Мета: 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>Цілі:</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>	
4. Програмні компетентності та результати навчання	
<p>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.</p> <p>Результатом вивчення дисципліни 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> <p>ЗК 10. Здатність виявляти ініціативу та підприємливість.</p>	

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
Тема 1. Основи гейміфікації.	2		4
Тема 2. Технології та інструменти гейміфікації в освітній та професійній практиці	2		4
Тема 3. Гейміфікація в освітньому процесі.	2		4
Тема 4. Інструменти та платформи для гейміфікації.	2		4
Тема 5. Розвиток креативного мислення: теоретичні основи	2		4
Тема 6. Гейміфікація як інструмент стимулювання креативності.	2		4
Тема 1. Теоретичні основи гейміфікації.		2	4

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

6. Система оцінювання курсу

Загальна система оцінювання навчальної дисципліни	<p>100 бальна система: 70 балів протягом семестру та 30 балів за підсумкове тестування.</p> <p>«відмінно» – студент демонструє повні і глибокі знання навчального матеріалу, достовірний рівень розвитку умінь та навичок, правильне й обґрунтоване формулювання практичних висновків, наводить повний обґрунтований розв’язок прикладів та задач, аналізує причинно-наслідкові зв’язки; вільно володіє науковими термінами;</p> <p>«добре» – студент демонструє повні знання навчального матеріалу, але допускає незначні пропуски фактичного матеріалу, вміє застосувати його до розв’язання конкретних прикладів та задач, у деяких випадках нечітко формулює загалом правильні відповіді, допускає окремі несуттєві помилки та неточності розв’язках;</p> <p>«задовільно» – студент володіє більшою частиною фактичного матеріалу, але викладає його не досить послідовно і логічно, допускає істотні пропуски у відповіді, не завжди вміє правильно застосувати набуті знання до розв’язання конкретних прикладів та задач, нечітко, а інколи й невірно формулює основні твердження та причинно-наслідкові зв’язки;</p> <p>«незадовільно» – студент не володіє достатнім рівнем необхідних знань, умінь, навичок, науковими термінами.</p>
Вимоги до письмових робіт	Вивчення дисципліни передбачає обов’язкове виконання здобувачами одного письмового індивідуального завдання у формі презентаційної роботи (ПР), що є підсумковим завданням, яке спрямоване на вдосконалення навичок самостійної роботи із закріпленням тих знань, які були отримані

	<p>під час його викладання. Здобувач виконує індивідуальну (презентаційну) роботу. Головна мета її – перевірка самостійної роботи студентів в процесі навчання, виявлення ступеня засвоєння ними теоретичних положень. Індивідуальне завдання має бути представлене на перевірку за 1 тиждень до закінчення семестру та захищена та оцінюється у максимум 10 балів.</p>
Семінарські/практичні заняття	<p>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.</p> <p>Під час практичних занять студенти усно доповідають на обрані питання, дають відповіді на додаткові питання викладача, доповнюють один одного за різними питаннями практичного заняття, приймають участь в обговоренні практичних питань, вирішують ситуаційні вправи, проходять тестування, використовують сучасні інтерактивні методи отримання знань. Така форма надає студенту можливість отримати максимум 60 балів протягом семестру.</p>
Умови допуску до підсумкового контролю	<p>Здобувач освіти вважається допущеним до семестрового контролю з навчальної дисципліни (семестрового заліку), якщо він виконав усі види робіт:</p> <ul style="list-style-type: none"> – оцінка за поточне тестування (10 балів); – оцінка за відповіді на всі основні та додаткові запитання під час аудиторних занять (15 балів); – оцінка за індивідуальне завдання (15 балів); – оцінка за самостійну роботу (10 балів). <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).</p>
Підсумковий контроль	<p>Залікова (підсумкова) оцінка (макс. 100 балів) виставляється у результаті сумування отриманих балів на практичних заняттях та за усі види виконаних робіт.</p>

7. Політика навчальної дисципліни

Письмові роботи: Присутність здобувачів вищої освіти на контрольній роботі є обов'язковою. У процесі написання контрольної роботи та виконання індивідуальних завдань неприпустимими є плагіат та списування.

Академічна доброчесність: Дотримання академічної доброчесності засновується на ряді положень та принципів академічної доброчесності, що регламентують діяльність здобувачів вищої освіти та науково-педагогічних працівників університету. Ознайомитися з «Положенням про запобігання академічному плагіату та іншим порушенням академічної доброчесності у навчальній

та науково-дослідній роботі здобувачів освіти Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника (Редакція 2)» можна за покликанням: <https://efund.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/172/2024/02/34-05-polozhennia-pro-zapobihannia-a-kadematicnomu-plahiatu.pdf>.

Відвідування занять: Якщо здобувач пропустив практичне заняття, необхідно виконати всі практичні завдання, передбачені даним заняттям, пройти тестування та отримати відповідну оцінку. Лекційні заняття не відпрацьовуються, але знання лекційного матеріалу обов'язкове. Здобувач вищої освіти, який не набрав 25 балів (сума балів за практичні заняття і самостійну роботу) до залікової роботи не допускається. У такому випадку до початку сесії здобувач може отримати допуск, відпрацювавши всі заняття і виконавши всі передбачувані види робіт, зокрема, виконання самостійної роботи, тестування у системі дистанційного навчання (<https://d-learn.pnu.edu.ua>). Студент, який не набрав мінімум 50 балів за курс, має право перездати залік на талоні №2, №3 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-vyvchenniadystsyplin-kredytiv-ects-v-umovakh-ects.pdf>

Лекції, тестові завдання, завдання для самостійної роботи, а також додаткові ресурси для засвоєння змісту курсу є доступними на сайті дистанційного навчання. Консультації щодо виконання самостійної роботи можна отримати щовівторка в аудиторії 510 (вул. Бандери, 1) або в режимі онлайн, за допомогою e-mail, viber, telegram, zoom.

Студент, який навчається за **індивідуальним графіком**, має опрацювати самостійно весь матеріал і виконати 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-poriad-ok-navchannia-zdobuvachiv-vyshchoi-osvity-za-individualnym-hrafikom-u-prykarpatskomu-natsionalnomu-universyteti-imeni-vasyilia-stefanyka.pdf

Неформальна освіта: Здобувачі вищої освіти мають право на перезарахування результатів навчання набутих у неформальній освіті згідно відповідного Положення Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника»: 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-vasyilia-stefanyka.pdf

Також здобувачі вищої освіти можуть самостійно на платформах Prometheus, Coursera, edEx, edEra, FutureLearn та інших опанувати матеріал для перезарахування результатів навчання.

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
3. Віртуальна та доповнена реальність: як нові технології надихають вчитися. URL: <https://osvitoria.media/opinions/virtualna-tadopovнена-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. *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. Сасенко 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 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. 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:

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

Мар’яна ДЕРЕНЮК