

**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 № 07 від 10 грудня 2024 р.

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Гейміфікація та розвиток креативного мислення
Викладач	Деренюк Мар'яна Петрівна, доктор філософії
Контактний телефон викладача	0978096626
E-mail викладача	mariana.dereniuk@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. 	

4. 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.

5. Організація навчання

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

6. Система оцінювання курсу

Види навчальної роботи	Максимальна кількість балів																						
Загальна система оцінювання навчальної дисципліни	<p>100-бальна система: 60 балів протягом семестру на практичних заняттях, 30 балів за тестування та 10 балів за творчі завдання.</p> <p>Система оцінювання курсу відбувається згідно з критеріями оцінювання навчальних досягнень студентів, що регламентовані в університеті.</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="3" style="text-align: center;">Шкали оцінювання</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">університетська</th> <th style="text-align: center;">національна</th> <th style="text-align: center;">шкала ЄКТС</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">90-100</td> <td rowspan="5" style="text-align: center;">зараховано</td> <td style="text-align: center;">A</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">80-89</td> <td style="text-align: center;">B</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">70-79</td> <td style="text-align: center;">C</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">60-69</td> <td style="text-align: center;">D</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">50-59</td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">26-49</td> <td rowspan="2" style="text-align: center;">не зараховано</td> <td style="text-align: center;">FX</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1-25</td> <td style="text-align: center;">F</td> </tr> </tbody> </table> <p>«відмінно» – здобувач освіти міцно засвоїв теоретичний матеріал, глибоко і всебічно знає зміст навчальної дисципліни, основні положення наукових першоджерел та рекомендованої літератури, логічно мислить і будує відповідь, вільно використовує набуті теоретичні знання при аналізі практичного матеріалу, висловлює своє ставлення до тих чи інших проблем, демонструє високий рівень засвоєння практичних навичок;</p> <p>«добре» – здобувач освіти добре засвоїв теоретичний матеріал, володіє основними аспектами з першоджерел та рекомендованої літератури, аргументовано викладає його; має практичні навички, висловлює свої міркування з приводу тих чи інших проблем, але припускається певних неточностей і похибок у логіці викладу теоретичного змісту або при аналізі практичного матеріалу;</p> <p>«задовільно» – здобувач освіти в основному опанував теоретичними знаннями навчальної дисципліни, орієнтується в першоджерелах та рекомендованій літературі, але непереконливо відповідає, плутає поняття, додаткові питання викликають невпевненість або</p>	Шкали оцінювання			університетська	національна	шкала ЄКТС	90-100	зараховано	A	80-89	B	70-79	C	60-69	D	50-59	E	26-49	не зараховано	FX	1-25	F
Шкали оцінювання																							
університетська	національна	шкала ЄКТС																					
90-100	зараховано	A																					
80-89		B																					
70-79		C																					
60-69		D																					
50-59		E																					
26-49	не зараховано	FX																					
1-25		F																					

	<p>відсутність стабільних знань; відповідаючи на запитання практичного характеру, виявляє неточності у знаннях, не вміє оцінювати факти та явища, пов'язувати їх із майбутньою діяльністю;</p> <p>«незадовільно» – здобувач освіти не опанував навчальний матеріал дисципліни, не знає наукових фактів, визначень, майже не орієнтується в першоджерелах та рекомендованій літературі, відсутні наукове мислення, практичні навички не сформовані.</p>
Вимоги до письмових робіт	<p>Письмові роботи пропонуються у формі тестових завдань, розміщених у системі d-learn та творчих завдань.</p> <p>Творче завдання є видом позааудиторної роботи студентів навчально-дослідного чи проєктно-конструкторського характеру, що виконується на основі самостійного вивчення частини програмового матеріалу або його систематизації та узагальнення, для практичного застосування і завершується представленням результатів на занятті. Зміст, структура, порядок подання та представлення творчих завдань розміщуються на платформі дистанційного навчання та доводяться до відома студентів перед початком його виконання.</p> <p>Поточний контроль 60 балів (усне та письмове оцінювання).</p> <p>Тестування 30 балів.</p> <p>Творчі завдання 10 балів.</p> <p>Всього 100 балів.</p>
Практичні заняття	<p>Знання студента оцінюються як з теоретичної, так і з практичної підготовки відповідно до національної шкали за такими критеріями: «відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно».</p> <p>Загалом за практичні заняття можна отримати 60 балів.</p> <p>Практичні заняття спрямовані на розвиток у студентів практичних умінь і навичок із дисципліни, розв'язання поставлених завдань, їх перевірку та оцінювання.</p> <p>Практичні заняття, за своєю метою і структурою, слугують зв'язком між теоретичним навчанням і практикою, а також передбачають попередній контроль знань студентів.</p> <p>Результати практичних занять враховуються при визначенні підсумкової оцінки з дисципліни.</p> <p>На практичних заняттях студенти готують усні доповіді на обрані теми, відповідають на додаткові запитання викладача, доповнюють відповіді один одного, беруть участь в обговоренні практичних питань, виконують творчі завдання та застосовують сучасні інтерактивні методи здобуття знань.</p>
Умови допуску до підсумкового контролю	<p>Умовами допуску до підсумкового контролю є отримання мінімум 25 балів за результатами поточного контролю на практичних заняттях.</p>
Підсумковий контроль	<p>Підсумковий семестровий контроль являє собою підсумкове оцінювання результатів навчання здобувача вищої освіти за семестр, що з даної дисципліни здійснюється у формі заліку.</p>

	Семестровий контроль у формі заліку передбачає, що підсумкова оцінка (у стобальній шкалі) з навчальної дисципліни визначається як сума оцінок за поточний контроль знань.
7. Політика навчальної дисципліни	
Академічна доброчесність	Загальні морально-етичні принципи та правила поведінки осіб, що навчаються та працюють в університеті визначаються Кодексом честі Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника. Внутрішнє забезпечення якості освітньої діяльності та якості освітнього процесу визначається Положенням про запобігання та виявлення плагіату у Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника: https://pnu.edu.ua/wp-content/uploads/2022/10/Нова-редакція-Положення-про-запобігання-академічному-плагіату.pdf
Пропуски занять (відпрацювання)	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: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf
Виконання завдання пізніше встановленого терміну	Порядок та організація контролю знань студентів, зокрема, умови пропуску занять (відпрацювання) допуску до підсумкового контролю визначаються Положенням про порядок організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf
Невідповідна поведінка під час заняття	Діяти відповідно до Положення про розробку основних документів з організації освітнього процесу у Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2022/11/polozhennia-pro-OOP.pdf
Додаткові бали	Студент може отримати додаткові бали згідно Положення про порядок організації та проведення оцінювання успішності здобувачів вищої освіти Прикарпатського національного університету ім. Василя Стефаника: https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2021/04/isinuvannia_nove2.pdf
Неформальна освіта	Визнання результатів неформальної освіти відбувається згідно Положення про визнання результатів навчання, здобутих шляхом неформальної освіти в Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника https://nmv.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/118/2022/11/neformalna-osvita.pdf

Рекомендована література

Базова

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-butu-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 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. 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-iak-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 e-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

Мар'яна ДЕРЕНЮК