



Силабус
навчальної дисципліни
Гейміфікація в спеціальній освіті
2023-2024 навчальний рік

Освітня програма «Логопедія. Спеціальна психологія»
Спеціальність 016 Спеціальна освіта
Спеціалізація 016.01 Логопедія
Галузь знань 01 Освіта
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

Викладач	Мицик Ганна Михайлівна, к.пед.н., доцент кафедри прикладної психології та логопедії
Посилання на сайт	-
Контактний тел.	+380508520721 (Telegram)
Е-mail викладача:	kolibri07s@ukr.net
Графік консультацій	вівторок та четвер: 14.00-16.00

Обсяг курсу на поточний навчальний рік:

Форма навчання	Кількість кредитів/годин	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	звітність
денна	3/90	8	10	72	залік
заочна	3/90	10	4	76	залік

Семестр: осінній

Мова навчання: українська

Ключові слова: гейміфікація, цифрові технології, діти з особливими освітніми потребами, дошкільний вік, спеціальна освіта, інклюзивне навчання, освітні платформи, цифрова гра.

Мета та предмет курсу:

Метою викладання навчальної дисципліни «Гейміфікація в спеціальній освіті» є засвоєння здобувачами першого (бакалаврського) рівня вищої освіти необхідних теоретичних знань та практичних навичок, які дозволять їм ефективно використовувати гейміфікацію як інноваційний підхід у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами в закладах освіти та установах.

Предметом цієї дисципліни є вивчення теоретичних та практичних аспектів використання гейміфікації у роботі з дітьми з особливими освітніми потребами.

Компетентності та програмні результати навчання:

№ з/п	Комп-сті	Компетенції	Програмні результати навчання
1.	Загальні	ЗК-6. Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології.	– розуміти сутність процесу гейміфікації; – називати основні її структурні елементи, алгоритм створення ігрового механізму; – креативно та творчо підходити до розв'язання професійних завдань та викликів.
2.	Фахові	СК-5. Здатність реалізовувати ефективні корекційно-освітні технології у роботі з дітьми, підлітками, дорослими з особливими освітніми потребами, доцільно обирати методичне й інформаційно-комп'ютерне забезпечення. СК-15. Здатність аргументовано відстоювати власні професійні переконання, дотримуватись їх у власній фаховій діяльності.	– самостійно добирати цифрові інструменти, враховуючи їх функціональні можливості, мету та етап корекційно-розвиткового заняття з дитиною з особливими освітніми потребами; – створювати цифрові дидактичні ігри корекційно-розвиткового спрямування з використанням програмних засобів та вебсервісів; адаптувати ігри під індивідуальні особливості кожної дитини на основі вже наявних;

Зміст курсу:

Модуль 1. Теоретичні основи гейміфікації.

Тема 1. Гейміфікація: визначення та місце в освіті.

Сучасні освітні технології. Поняття гри та ігрових технологій. Історія розвитку ігрових технологій. Функції та види ігор. Основні етапи ігрової технології. Інформаційні технології: сучасний стан та перспективи розвитку. Проблеми застосування цифрових ігор в спеціальній освіті. Визначення поняття «гейміфікація». Принципи та аспекти гейміфікації освіти: динаміка, механіка, естетика та соціальна взаємодія. Навчання, мотивація та зворотний зв'язок. Гейміфікація в повсякденному житті. Гейміфікація в освіті: закордонний та вітчизняний досвід. «Темні сторони» гейміфікації освіти. Порівняння традиційного підходу у навчанні та гейміфікації. Різниця між грою та гейміфікацією. Відпрацювання ігрових методів в рамках академічної групи.

Тема 2. Ігрова механіка та гейм-дизайн.

Поняття «цифрова гра», аналіз споріднених понять. Закордонний та вітчизняний досвід використання цифрових ігор в роботі з дітьми з особливими освітніми потребами. Класифікація цифрових ігор, основні критерії їх відбору. Структура гейміфікації та 6 кроків до її впровадження в дію за К. Вербахом: визначення цілі гри, опис поведінки гравців та їх образів, розробка структури системи гейміфікації, обрання інструментів та засобів заохочення. Науковий підхід до гейміфікації: чотири психотипа гравців Бартла. Гейміфікація навчання: основні принципи створення ігрового механізму в освіті.

Модуль 2. Canva та нейромережі для створення цифрового контенту корекційно-розвиткового спрямування для гейміфікації.

Тема 3. Основи використання Canva для гейміфікації.

Створення візуальних ігрових елементів (бейджі, дипломи, лідерборди тощо). Дизайн ігрових завдань у Canva без анімації. Створення ігрових елементів для друку. Кейс-стадії та практичні приклади: аналіз конкретних прикладів створення ігор у Canva, які були успішно впроваджені в освітній процес. Розробка ігрових завдань в Canva: планування та реалізація. Інтеграція Canva з іншими цифровими інструментами.

Тема 4. Використання нейромереж для розробки завдань та ігрових елементів.

Загальний огляд нейромереж та їхнього застосування у гейміфікації. Переваги використання нейромереж для розробки навчальних ігор та завдань. Огляд найпопулярніших та безкоштовних нейромереж для створення візуального контенту. Створення облікового запису та реєстрація. Розробка ігрових елементів з використанням нейромереж. Практичні приклади створення ігрових завдань та елементів (бейджі, символіка, візуальні елементи гри). Переваги, виклики та обмеження використання нейромереж в гейміфікації.

Модуль 3. Цифрові інструменти для розробки цифрових ігор та вправ корекційно-розвиткового спрямування.

Тема 5. Створення цифрового контенту корекційно-розвиткового спрямування з елементами гейміфікації на Wordwall.

Вебінструмент Wordwall: огляд платформи для розробки аркадних та браузерних ігор корекційно-розвиткового спрямування. Створення облікового запису та реєстрація. Створення ігор та вправ на основі шаблонів. Редагування вправ та зміна налаштувань гри. Практична частина: представлення напрацювань в академічній групі; робота над помилками.

Тема 6. Інтерфейс та функціональні можливості вебсервісу Learningapps.

Можливості створення цифрового контенту з елементами гейміфікації з використанням Інтернет-сервісу Learningapps: типи інтерактивних вправ, шаблони та налаштування інтерфейсу. Створення облікового запису та реєстрація. Алгоритм розробки дидактичних цифрових ігор та вправ. Шляхи розповсюдження та використання в корекційно-розвитковій роботі. Практична частина: представлення напрацювань в академічній групі; робота над помилками.

Модуль 4. Платформи для розробки інтерактивних навчальних матеріалів.

Тема 7. Інтерфейс та функціональні можливості вебінструментів Vaamboozle, Jigsaw Planet та Auto Draw від Google.

Огляд платформи Vaamboozle. Створення інтерактивних ігор за допомогою платформ Vaamboozle: типи шаблонів та зворотнього зв'язку. Інтеграція Vaamboozle з іншими освітніми платформами та онлайн дошками. Особливості використання платформи для створення інтерактивних пазлів Jigsaw Planet. Розробка наочного дидактичного матеріалу за допомогою вебінструменту Auto Draw від Google: робота зі скетчами. Практична частина: представлення напрацювань в академічній групі; робота над помилками.

Тема 8. Інтерфейс та функціональні можливості ігрової освітньої платформи Educaplay.

Огляд платформи Educaplay: основні функції та можливості, доступні інструменти для створення інтерактивних ігор та вправ. Переваги використання Educaplay у навчанні. Використання Educaplay для розвитку мовлення та комунікативних навичок дітей з особливими освітніми потребами. Дизайн та алгоритм розробки інтерактивних вправ та завдань на Educaplay. Інтеграція Educaplay з іншими навчальними інструментами та

платформами. Оцінювання та моніторинг прогресу дітей. Практична частина: представлення напрацювань в академічній групі; робота над помилками.

Модуль 5. Особливості використання та створення вебкімнат у роботі спеціального педагога.

Тема 9. Основи створення вебквесту.

Поняття вебквесту та історія його виникнення. Класифікація квестів. Структура квесту та етапи роботи над вебквестом. Переваги технології вебквест. Розробка вебквестів на платформі Всеосвіта. Шаблони для створення вебквестів. Використання мультимедійних інструментів у вебквестах. Аналіз та оцінка ефективності вебквестів. Інтеграція вебквестів з іншими освітніми технологіями. Обговорення можливих труднощів, з якими можуть зіткнутися розробники вебквестів, і способів їх подолання.

Тема 10. Особливості створення вебквесту для дітей з особливими освітніми потребами.

Адаптація вебкімнат до дітей з особливими освітніми потребами: вивчення специфічних функцій та інструментів, які можна використовувати для проведення індивідуальних та групових корекційно-розвиткових занять. Планування та проведення корекційно-розвиткових занять у вебкімнаті: розробка сценаріїв занять, використання інтерактивних вправ та матеріалів, забезпечення активної взаємодії та комунікації з дітьми. Практичні приклади та кейс-стаді: розгляд конкретних прикладів успішного використання вебквестів, включно з аналізом того, що робить їх ефективними.

Модуль 6. Основи роботи з Genially.

Тема 11. Огляд та аналіз платформи Genially.

Огляд та аналіз платформи Genially: основні функції та можливості, доступні інструменти для створення інтерактивних презентацій, вправ, ігор та інших матеріалів. Створення облікового запису та реєстрація. Створення гейміфікованого контенту на основі шаблонів. Оцінювання та моніторинг прогресу дітей за допомогою Genially. Використання програмування для гейміфікації в Genially.

Тема 12. Практична частина.

Практичні аспекти використання Genially для створення гейміфікованого контенту з елементами простого програмного кодування. Інтеграція Genially з іншими навчальними інструментами та платформами. Аналіз реальних кейсів використання Genially, включаючи аналіз помилок і найкращих практик, заснованих на реальному досвіді. Практична частина: представлення напрацювань в академічній групі; робота над помилками.

Методи навчання:

Наочні методи:

– *Лекція з використанням мультимедійної презентації.* Цей метод передбачає передачу інформації під час лекції викладачем за допомогою мультимедійної презентації, яка може включати текст, зображення, відеофрагменти, цифрові вправи та ігри.

– *Мнемонічний метод.* Охоплює різні техніки та стратегії для полегшення запам'ятовування матеріалу. Це може бути складання інтелектуальних карт, визначення ключових слів або активне пригадування.

– *Конструювання.* Створення різних форм представлення інформації, таких як малюнок, схема чи таблиця, для кращого розуміння, аналізу та запам'ятовування матеріалу.

– *Моделювання.* Створення моделей або ланцюжків, які ілюструють концепції/явища для кращого їх усвідомлення.

Словесні методи:

– *Дискусія.* Обговорення питань та висловлення власних думок щодо певної теми чи проблеми, аргументація своєї точки зору, наведення прикладів.

– *Обговорення.* Аналіз та обговорення конкретного питання чи проблеми з метою досягнення глибшого розуміння теми або окремого питання.

– *Інтелектуальні розминки.* Проведення різноманітних завдань та активностей, спрямованих на розвиток когнітивних здібностей, комунікативних навичок.

– *Пояснення.* Активна участь викладача (здобувача у разі, якщо відбувається навчання одне одного) у поясненні матеріалу, викладанні ключових понять, ілюстрації прикладів та докладного роз'яснення складних або незрозумілих аспектів навчального матеріалу.

Практичні методи:

– *Робота в групах.* Спільне опрацювання завдань чи розробка плану проєкту, що сприяє колективному навчанню та обміну думками.

– *Case-study.* Розбір конкретних ситуацій для аналізу та пошуку шляхів розв'язання проблеми.

– *Мозковий штурм.* Генерування ідей для розв'язання конкретної проблеми або завдання.

– *Рольова гра.* Виконання певної ролі та взаємодія в імітованій ситуації.

– *Метод вправ.* Розв'язання практичних завдань для закріплення, розширення та застосування набутих знань та навичок.

– *Метод індивідуальних навчальних проєктів* передбачає, що Ви самостійно обираєте тему для дослідження, проводите аналіз цієї теми шляхом вивчення матеріалів та інформації, а потім презентуєте результати Вашої роботи.

Політика курсу:

Безпека. Оскільки основним пріоритетом в умовах дії воєнного стану залишається Ваша безпека, будь ласка, у разі оголошення повітряної тривоги або ракетних ударів попередьте про це викладача, припиняйте заняття та переходьте в укриття. Якщо немає можливості спуститися в укриття (або його просто немає поблизу), то дотримуйтеся правила двох стін. За можливості повідомте про свій стан після завершення (лекційного або практичного) заняття.

Відвідування занять. Регуляція пропусків. Інтерактивний характер курсу передбачає обов'язкове відвідування Вами практичних занять. Ті, хто за певних обставин не можуть відвідувати практичні заняття регулярно, мусять впродовж тижня узгодити із викладачем графік індивідуального відпрацювання пропущених занять. Окремі пропущені завдання мають бути відпрацьовані впродовж тижня після пропуску за питаннями, визначеними планом заняття.

Академічна доброчесність, використання Chat GPT та професійна етика.

Усі письмові роботи, що виконуються Вами під час проходження курсу, перевіряються на наявність плагіату за допомогою <https://textovod.com/unique> та Detect Gpt.

Відповідно до чинних правових норм, плагіатом вважатиметься: копіювання чужої наукової роботи чи декількох робіт та оприлюднення результату під своїм іменем; створення суміші власного та запозиченого тексту без належного цитування джерел; рерайт (перефразування чужої праці без згадування оригінального автора). Будь-яка ідея, думка чи речення, ілюстрація чи фото, яке ви запозичуєте, має супроводжуватися посиланням на першоджерело.

Chat GPT можна використовувати під час підготовки до практичних занять чи самосійної роботи тільки у тому разі, якщо це прописано в політиці до самого завдання. У інших випадках робота буде повернена Вам на доопрацювання.

Дедлайни. Дедлайни для здачі практичних завдань будуть вказані в розкладі курсу на платформі Moodle (<https://edu.bdpu.org/course/view.php?id=201>). Прошу вас дотримуватися цих дедлайнів. Завдання, які подаються після встановленого терміну, можуть не бути прийняті, якщо не було надано попереднього повідомлення про можливий зміщений дедлайн.

Комунікація. Базовою платформою для нашої взаємодії є Moodle (<https://edu.bdpu.org/course/view.php?id=201>). Окремо також створено Telegram-групу, яка призначена для нашої активної комунікації, обміну ідеями, зберігання та обговорення матеріалів і, звісно, підтримки одне одного в навчанні та житті. В ній Ви можете залишати свої запитання, ділитися корисними ресурсами та завжди бути в курсі всіх важливих подій та оголошень від мене та одногрупників. Не соромтеся активно брати участь у дискусіях та запитувати рекомендації. Разом нам буде легше досягти успіху в навчанні та забезпечити стабільність вашого розвитку!

Однак, цінуймо простір кожного. Тому Ваші особисті повідомлення приймаю в Telegram до 20:00 щодня. З моєї сторони, обіцяю відповідати на кожне повідомлення та теж дотримуватись встановленого правила.

Політика курсу може бути доповнена у разі якщо у Вас виникнуть пропозиції.

Технічне й програмне забезпечення/обладнання, наочність: технічне (комп'ютер); програмне або платформи/вебсервіси (Zoom, Moodle, ChatGPT, Canva, YouTube, Miro, Jamboard, репозитарій та ін.); наочність (мультимедійні презентації, відеофрагменти занять).

Система оцінювання та вимоги:

Оцінювання протягом цієї дисципліни буде використовуватися з метою сприяння Вашому особистісно-професійному розвитку. Оцінки не повинні бути джерелом страху або негативних емоцій, а, навпаки, їх слід розглядати як стимул для подальших змін та засіб відстеження особистісно-професійного росту і розвитку. Я обіцяю, що оцінювання буде справедливим і відображатиме Ваші зусилля та досягнення під час вивчення цієї дисципліни.

1. Поточний контроль. Це можуть бути усні виступи або короткі відповіді на запитання (письмові/ усні), створення нотатків (ментальні карти, таблиці, малюнки, схеми); розробка або створення цифрового контенту, навчальних матеріалів; есе, розбір кейсів; само- та взаємооцінювання.

Критерії оцінювання:

Під час оцінювання Ваших робіт та відповідей я звертаю увагу на наступні аспекти:

- Рівень розуміння теми та вміння висловлювати свої ідеї, аргументувати їх.
- Здатність до систематизації інформації та створення структурованих матеріалів.
- Креативний підхід до створення цифрового контенту і навчальних матеріалів.
- Глибина аналізу кейсів та Ваша здатність інтегрувати знання з інших дисциплін для розв'язання поставлених професійних задач.
- Самооцінювання та взаємооцінювання відображають вашу здатність аналізувати власні досягнення та знаходити шляхи самовдосконалення.

2. Підсумковий контроль:

Формою підсумкового семестрового контролю є **залік**.

Бали розраховуються наступним чином:

○ для здобувачів денної форми навчання: поточний контроль (8 модулів=80 балів) + індивідуальне завдання (20 балів) = 100 балів

○ для здобувачів заочної форми навчання: поточний контроль (завдання, які є обов'язковими (див. табл. «Теми практичних (семінарських) занять») для виконання на практичних заняттях (max = 30 бал.) та 3 завдання на вибір з переліку тих, що представлені в табл. «Форми і зміст поточного контролю» (max = 45 бал.) + індивідуальне завдання (25 балів) = 100 балів

Список рекомендованих джерел (наскрізна нумерація)

Основна

1. Освітні технології сучасних навчальних закладів: навчально-методичний посібник / О. Янкович, Ю. Беднарк, А. Анджеєвська. Тернопіль : ТНПУ ім В. Гнатюка, 2015. 212 с.
2. Сучасні засоби ІКТ підтримки інклюзивного навчання : навчальний посібник / [А. В. Гета, В. М. Заїка, В. В. Коваленко та ін.]; за заг. ред. Ю. Г. Носенко. Полтава : ПУЕТ, 2018. 261 с.
3. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології: навчальний посібник / Г. Г. Швачич, В. В. Толстой, Л. М. Петречук, Ю. С. Іващенко, О. А. Гуляєва, О. В. Соболенко Дніпро: НМетАУ, 2017. 230 с.
4. Sangkyun K., Kibong S., Barbara L., John B. Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming. 2018. doi: 10.1007/978-3-319-47283-6
5. Shapiro J. et al. MindShift Guide To Digital Games+Learning. Режим доступу: <https://a.s.kqed.net/pdf/news/MindShift-GuidetoDigitalGamesandLearning.pdf>

Додаткова

1. Вербак К., Хантер Д. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. Режим доступа: <http://loveread.me/contents.php?id=65948>
2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навчальний посібник. Київ: Академвидав, 2004. 352 с.
3. Лященко Т. О. Гейміфікація як одна з інноваційних форм навчального процесу. *Управління розвитком складних систем*. 2018. Вип. 35. С. 113-123. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Urss_2018_35_16
4. Мицик, Г. М. Використання цифрових ігор у профілактиці порушення процесу читання у дітей старшого дошкільного віку. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 87(1), 2022, 68–80. <https://doi.org/10.33407/itlt.v87i1.4638>
5. Мицик Г. М. Про використання технологій дистанційного навчання при вивченні окремих навчальних дисциплін студентами спеціальності 016 Спеціальна освіта. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*, 35 (4), 2021, 220–227. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-33>
6. Мицик Г. М., Пришляк М. І. Про впровадження гейміфікації в процес навчання здобувачів спеціальності 016.01 Спеціальна освіта (логопедія). *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія : Педагогічні науки : зб.наук.пр.*, Вип. 1, 2021, 284–293.
7. Богданова М. В., Мицик Г. М., Попова А. С. Використання гейміфікації в системі соціально-психологічної адаптації підлітків-вимушених переселенців. *Наукові записки*

Бердянського державного педагогічного університету. Серія : Педагогічні науки : зб. наук. пр. Вип. 3. Бердянськ : БДПУ, 2022, С. 92–103. DOI: [10.31494/2412-9208-2022-1-3-92-103](https://doi.org/10.31494/2412-9208-2022-1-3-92-103)

8. Мицик Г. М., Бабіченко А. Д. Використання гейміфікації в попередженні дислексії у дітей старшого дошкільного віку. *Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Вип. 58. Том 2. Дрогобич : Видавничий дім «Гельветика», 2022, С. 248– 254. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/58-2-35>

9. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. Вип. спецвип. С. 250-260. Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeemu_2019_spetsvip_26

10. Mytsyk, H., Pryshliak, M. Telepractice in the System of Providing Correctional and Developmental Services to Children with Speech Disorders: Interaction at a Distance. *Journal of History Culture and Art Research*, 9 (3), 2020, 94–105. doi: <http://dx.doi.org/10.7596/taksad.v9i3.2674>

11. Mytsyk H. Utilizing the opportunities provided by the educational and speech therapy laboratory in the formation and development of future special education teachers' digital competence. *Correction and rehabilitation innovations: implementation of European experience : Scientific monograph*. Riga, Latvia : «Baltija Publishing», 2023. P. 175–200. <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-325-5-11>

Інформаційні ресурси:

1. Бібліотека БДПУ. Доступно: <http://edu.bdpu.org>
2. МОН. Доступно: <https://mon.gov.ua/ua>
3. <https://genial.ly>
4. <https://wordwall.net>
5. <https://learningapps.org>
6. <https://www.flippity.net>
7. <https://www.baamboozle.com>
8. <https://www.jigsawplanet.com>
9. <https://www.autodraw.com>
10. <https://www.educaplay.com>
11. <https://vseosvita.ua/webquest>
12. <https://www.canva.com/>
13. <https://app.leonardo.ai/>
14. <https://playgroundai.com/>