



**Силабус**  
навчальної дисципліни  
**Гейміфікація в освітньому процесі**  
2025-2026 навчальний рік

Освітня програма Біологія та здоров'я людини. Фізична реабілітація  
Спеціальність 014 Середня освіта (Біологія та здоров'я людини)  
Галузь знань 01 Освіта  
Рівень вищої освіти перший (бакалаврський)

<b>Викладач (і)</b>	Мухіна Тетяна Євгеніївна
<b>Посилання на сайт</b>	<a href="https://bdpu.org.ua/teachers/muhina-tetyana-yevgeniyivna/">https://bdpu.org.ua/teachers/muhina-tetyana-yevgeniyivna/</a>
<b>Контактний тел.</b>	0964253274
<b>Е-mail викладача:</b>	<a href="mailto:tanamuhina2@gmail.com">tanamuhina2@gmail.com</a>
<b>Графік консультацій</b>	Щоденно, 13.00–17.00 Zoom, Viber, Telegram або за телефоном
<b>Онлайн навчання на платформі ZOOM</b>	ідентифікатор постійної персональної конференції викладача – 905 294 6170, код – 1111
<b>Корпоративна освітня платформа ЗВО</b>	офіційний сайт БДПУ ( <a href="https://bdpu.org.ua/">https://bdpu.org.ua/</a> ). Вкладка: «Освіта» – Електронна підтримка навчання (Moodle)

**Обсяг курсу на поточний навчальний рік:**

Кількість кредитів/ годин	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота	звітність
5/150	26	24	100	залік

**Семестр:** осінній/весняний

**Мова навчання:** українська

**Ключові слова:** гейміфікація, дидактична гра, ігрові педагогічні технології, освітні платформи, квест-технології, інтерактивні інструменти, мотивація, освітній процес, цифрові інструменти, ігрова механіка.

Курс є **вибірковою навчальною дисципліною** циклу професійної підготовки здобувачів першого рівня вищої освіти, які навчаються за ОПП Біологія та здоров'я людини. Фізична реабілітація.

**Мета та предмет курсу:** метою викладання навчальної дисципліни є формування цифрових та пізнавальних компетенцій майбутнього вчителя, навиків критичного мислення, логічного та креативного мислення для впровадження технології гейміфікації; опанування студентами методів створення та практичного використання ігрових технологій (освітні платформи, квест-технології, інтерактивні інструменти тощо) у освітньому процесі ЗЗСО.

**Предмет курсу:** теоретичні основи та методи використання інноваційних освітніх технологій, основаних на ігрових методах, впровадження ігрових механік, використання доступних цифрових сервісів та технологій розробки дидактичних проєктів з елементами гейміфікації у процесі навчання без потреби у програмуванні.

**Основними завданнями вивчення дисципліни «Гейміфікація в освітньому процесі» є:**

- ознайомити студентів з поняттям гейміфікації, її місцем у сучасній освіті та світовим досвідом застосування;
- сформуванню розуміння психолого-педагогічних основ використання елементів гейміфікації в освітньому процесі;
- навчити студентів розробляти та проводити дидактичні ігри відповідно до методичних вимог;
- ознайомити з ігровою механікою, типами гравців і гейм-дизайном;
- розвинути вміння використовувати ігрові компоненти для мотивації учнів у навчальному процесі;
- сформуванню навички роботи з онлайн-сервісами для створення інтерактивного контенту без програмування;
- навчити розробляти та впроваджувати освітні квести різних типів;
- розвинути компетентності щодо використання інтерактивних 3D-інструментів для предметного навчання;
- сформуванню вміння створювати гейміфіковані елементи уроків з урахуванням специфіки свого предмету;
- сприяти формуванню креативного підходу до проєктування освітнього процесу;
- розвинути здатність критично оцінювати ігрові освітні технології та їх доцільність застосування.

**Компетентності та програмні результати навчання за ОП** підкріплюють зміст ОК з циклу професійної підготовки.

## **Зміст курсу:**

### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ В ОСВІТІ**

#### ***Тема 1.1. Поняття гейміфікації. Гейміфікація в освіті та соціальних проєктах***

Поняття гейміфікації. Історія виникнення та розвитку гейміфікації. Гейміфікація в освіті: світовий досвід та українські кейси. Переваги та обмеження використання гейміфікації в освітньому процесі. Гейміфікація в соціальних проєктах. Відмінність гейміфікації від ігрового навчання. Гейміфікація vs геймізація.

#### ***Тема 1.2. Дидактична гра. Ігрові педагогічні технології. Методика розробки та проведення дидактичних ігор***

Дидактична гра: поняття, сутність, функції. Види дидактичних ігор. Ігрові педагогічні технології в сучасній школі. Структура дидактичної гри: правила, сюжет, ролі, ігрові дії. Етапи розробки дидактичної гри для уроків. Методика підготовки та проведення дидактичної гри на уроці. Оцінювання результатів дидактичних ігор. Вікові особливості використання ігор у процесі навчання. Приклади дидактичних ігор для різних предметів.

### **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ ТА ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ**

#### ***Тема 2.1. Теоретичні основи гейміфікації. Ігрова механіка, типи гравців і гейм-дизайн***

Теоретичні основи гейміфікації. Поняття ігрової механіки. Основні ігрові механіки: бали, рівні, значки, рейтинги, челенджі, квести, прогрес-бари, таймери. Типи гравців за класифікацією Бартла: Дослідники, Досягальники, Соціалайзери, Кілери. Адаптація ігрової механіки до типів гравців у класі. Основи гейм-дизайну для освіти. Баланс між викликом і навичками. Петля залучення (engagement loop). Динаміка, механіка, естетика (MDA framework).

#### ***Тема 2.2. Психолого-педагогічні основи використання елементів гейміфікації в освіті. Мотивація освітнього процесу засобами гейміфікації***

Психологічні основи гри та навчання. Внутрішня та зовнішня мотивація. Теорія самодетермінації (Deci & Ryan): автономія, компетентність, соціальна залученість. Мотивація освітнього процесу засобами гейміфікації. Модель “Окталіза” Ю-кай Чоу: 8 основних рушіїв мотивації (епічний заклик, розвиток і досягнення, творчість, володіння, соціальний вплив, дефіцит, непередбачуваність, уникнення втрат). Застосування моделі “Окталіза” в освітньому процесі. Flow-стан (стан потоку) в навчанні за Чиксентміхаї. Зворотний зв’язок та заохочення в гейміфікованому навчанні.

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3.**

### **ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ**

#### ***Тема 3.1. Ігрові компоненти у освітньому процесі ЗЗСО***

Аналіз ігрових компонент у процесі навчання. Система балів і винагород на уроці. Прогресія та рівні в навчанні. Таблиці лідерів (leaderboards): переваги та ризики. Значки та досягнення (badges, achievements). Сюжет і наратив у навчанні: створення історій. Аватари та персоналізація навчального досвіду. Співпраця та конкуренція в гейміфікованому навчанні. Командна робота та гільдії. Практичні приклади інтеграції ігрових компонентів.

#### ***Тема 3.2. Використання ігрових технологій на уроках біології та інших предметів***

Інтеграція ігрових технологій у структуру уроку. Ігрові технології на різних етапах уроку: актуалізація (ігри-розминки), вивчення нового матеріалу (симуляції, ігри-дослідження), закріплення (вікторини, турніри), контроль (ігрові тести). Приклади використання ігрових технологій на уроках біології: ігри про екосистеми, еволюцію, анатомію. Рольові ігри для вивчення біологічних процесів. Ігри-симуляції. Цифрові та аналогові ігрові технології. Настільні навчальні ігри.

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4.**

### **ВИКОРИСТАННЯ ОСВІТНІХ ПЛАТФОРМ З ГЕЙМІФІКАЦІЄЮ**

#### ***Тема 4.1. Платформи для інтерактивних вікторин та опитувань***

Огляд платформ для створення ігрових вікторин. Kahoot!: створення інтерактивних вікторин, режими гри (класичний, командний, челендж), аналіз результатів, використання готових квізів. Quizizz: особливості роботи з платформою, асинхронний режим, мемоджі та аватари, домашні завдання-вікторини. Quizlet: створення флеш-карток, режими навчання (Learn, Test, Match, Gravity), використання для вивчення термінології з біології. Mentimeter: інтерактивні опитування, хмари слів, шкали, Q&A сесії. Порівняльний аналіз платформ та критерії вибору.

#### ***Тема 4.2. Платформи для комплексної гейміфікації класу***

Classcraft: рольова гра для всього класу, створення персонажів, система здоров'я/енергії/досвіду, квести, винагороди та покарання, командна робота. ClassDojo: система балів для поведінки та успішності, портфоліо учня, комунікація з батьками, створення класної історії. Edmodo: соціальна навчальна мережа з елементами гейміфікації, значки, квести, групова робота. Порівняння платформ. Вибір відповідної системи для свого класу. Етика використання систем заохочення та покарання.

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 5.**

### **ОНЛАЙН-СЕРВІСИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІГРОВОГО КОНТЕНТУ**

#### ***Тема 5.1. Конструктори навчальних ігор без програмування***

LearningApps: конструктор інтерактивних вправ (вікторини, кросворди, знайди пару, хронологічна лінія, таблиці, пазли). Створення власних вправ для біології. Wordwall: шаблони навчальних ігор (вікторина, знайди відповідність, випадкове колесо, відкрити коробку, погоня в лабіринті, літак, вікторина-шоу). Налаштування та персоналізація ігор. Flippity: створення ігор на основі Google Таблиць (флеш-картки, ігрові дошки, вікторини, таймлайни, турнірні таблиці). Bamboozle: командні вікторини з бонусами та мінус-балами. Практична робота зі створення ігор.

#### ***Тема 5.2. Інструменти для створення інтерактивного контенту***

Genially: створення інтерактивних презентацій, плакатів, інфографіки з анімацією та інтерактивними елементами. Шаблони для освіти. Створення інтерактивного навчального матеріалу з біології. H5P: конструктор інтерактивного контенту (інтерактивне відео, презентації, таймлайни, drag-and-drop, fill in the blanks, memory game). Nearpod: інтерактивні уроки з VR-турами, опитуваннями, відкритими запитаннями, Time to Climb. Pear Deck: інтерактивні слайди з відповідями учнів у реальному часі.

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 6.**

### **ІНТЕРАКТИВНІ 3D-ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ПРЕДМЕТНОГО НАВЧАННЯ**

#### ***Тема 6.1. Mozabook та Mozaik 3D: інтерактивні можливості для природничих наук***

Mozabook: огляд платформи, бібліотека готових інтерактивних підручників. 3D-моделі для біології: будова клітини, органи, системи органів людини, тварини, рослини, екосистеми. Інтерактивні сцени для уроків біології. Інструменти для створення власних завдань. Віртуальні лабораторії та експерименти. Ігрові елементи в Mozabook (вікторини, завдання на співставлення, інтерактивні вправи). Mozaik 3D: бібліотека 3D-моделей, обертання, розрізи, вивчення структури об'єктів. Інтеграція Mozabook у гейміфікований урок.

#### ***Тема 6.2. Віртуальні та доповнені реальності у навчанні біології***

Можливості VR та AR для вивчення біології. Віртуальні екскурсії у природу, музеї, національні парки. Google Expeditions (архів). CoSpaces Edu: створення власних VR-середовищ без програмування. Merge Cube: AR-куб для вивчення об'єктів у доповненій реальності. Мобільні AR-додатки для біології (AR анатомія, AR рослини). Віртуальні мікроскопи. Практичні сценарії використання VR/AR з елементами гейміфікації.

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 7. КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ**

### ***Тема 7.1. Теорія та методика розробки освітніх квестів***

Поняття освітнього квесту. Види квестів: веб-квести (WebQuest), квести в реальному просторі, змішані квести, escape-room. Структура квесту: легенда/сюжет, завдання, маршрут, винагорода. Етапи розробки освітнього квесту. Вибір теми та формату квесту для уроку біології. Розробка завдань різного рівня складності. Логістика проведення квестів. Роль вчителя під час квесту (ведучий, спостерігач, помічник). Оцінювання результатів квесту. QR-коди у квестах.

### ***Тема 7.2. Створення онлайн-квестів***

Платформа Всеосвіта: можливості для створення онлайн-квестів, структура квесту на платформі, додавання завдань, тестів, відео. Публікація та поширення квесту. Інші платформи для квестів: Genially (інтерактивні квести з гіперпосиланнями), Google Sites (створення веб-квестів), Actionbound (мобільні квести з GPS). Escape room-генератори: Flippity, Genially templates, Google Forms-квести. Практична розробка власного квесту.

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 8. МОБІЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ**

### ***Тема 8.1. Використання смартфонів у гейміфікованому навчанні (BYOD)***

Концепція BYOD (Bring Your Own Device) у школі. Переваги та виклики використання смартфонів на уроках. Правила та етикет використання мобільних пристроїв. Plickers: опитування за допомогою роздрукованих QR-кодів, миттєвий зворотний зв'язок. Socrative: мобільні опитування, квизи, екзит-тікети. Gimkit: командні ігри-вікторини з власним темпом. Blooket: різні ігрові режими (Tower Defense, Gold Quest, Cafe, Racing) для повторення матеріалу. Seppo: мобільні ігри з GPS для навчання на відкритому повітрі.

### ***Тема 8.2. Інструменти для гейміфікації поведінки та мотивації***

ClassDojo: налаштування класу, створення аватарів, система балів за поведінку та успіхи, звіти для батьків, класні історії (Class Story). Habitica: гейміфікація звичок та завдань. Використання для самоорганізації учнів. Epic Win: todo-list у форматі рольової гри. Forest: концентрація на завданні через вирощування віртуального дерева. Обговорення етичних аспектів гейміфікації поведінки.

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 9.**

### **ПРОЄКТУВАННЯ ГЕЙМІФІКОВАНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ**

#### ***Тема 9.1. Методика проєктування гейміфікованого уроку біології***

Принципи інтеграції гейміфікації в освітній процес. Етапи проєктування гейміфікованого уроку. Визначення навчальних цілей та завдань уроку. Вибір відповідних ігрових механік для досягнення цілей. Створення сюжету/легенди уроку (наприклад, урок-експедиція, урок-дослідження, урок-детектив). Розробка системи оцінювання та зворотного зв'язку. Підготовка необхідних матеріалів та ресурсів (цифрових та аналогових). Проведення та рефлексія гейміфікованого уроку. Конкретні приклади гейміфікованих уроків біології.

#### ***Тема 9.2. Розробка гейміфікованої серії уроків або проєкту***

Проєктування серії уроків (3-5 уроків) на одну тему з елементами гейміфікації. Структура гейміфікованої серії уроків. Розробка наскрізного сюжету, який об'єднує всі уроки теми. Система прогресії та досягнень протягом вивчення теми. Баланс індивідуальної та групової роботи. Інтеграція різних ігрових технологій та інструментів. Фінальний челендж або підсумковий квест як завершення теми. Оцінювання навчальних досягнень. Практична розробка власного проєкту: гейміфікована серія уроків на обрану тему з біології.

## **ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 10.**

### **ОЦІНЮВАННЯ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ**

#### ***Тема 10.1. Оцінювання ефективності гейміфікації в освітньому процесі***

Критерії оцінювання ефективності гейміфікації. Методи збору даних: спостереження, опитування учнів, аналіз результатів навчання, інтерв'ю. Аналіз залученості (engagement) та мотивації учнів. Вплив гейміфікації на навчальні досягнення: порівняння результатів. Виявлення переваг та недоліків застосованих ігрових технологій. Зворотний зв'язок від учнів. Корегування гейміфікованого навчального процесу на основі отриманих даних. Рефлексія власної практики.

#### ***Тема 10.2. Виклики, етичні аспекти та перспективи розвитку гейміфікації***

Виклики впровадження гейміфікації: технічна база шкіл, цифрова нерівність, опір змінам, часові обмеження. Етичні питання гейміфікації в освіті. Ризики надмірної гейміфікації (overemphasis on extrinsic motivation). Конфіденційність та безпека даних учнів на ігрових платформах. Справедливість та інклюзивність у гейміфікованому навчанні (урахування різних типів учнів). Уникнення маніпуляції та надмірного контролю. Цифрове громадянство та відповідальне використання ігрових платформ. Сучасні тренди в гейміфікації освіти. Штучний інтелект та персоналізована гейміфікація. Перспективи розвитку в Україні.

**Політика курсу (особливості проведення навчальних занять).** Політика освітнього процесу з дисципліни регулюється низкою нормативних документів Бердянського державного педагогічного університету, які знаходяться у відкритому доступі на офіційному сайті ЗВО (<https://bdpu.org.ua/normatyvna-baza-bdpu/>).

Обов'язково ознайомтеся з «Положенням про організацію освітнього процесу в БДПУ», у ньому прописано всі форми, методи та принципи організації Вашої освітньої діяльності в університеті (<https://bdpu.org.ua/wp-content/uploads/2025/05/pro-organizacziyu-osvitnogo-proczesu-v-berdyanskomu-derzhavnomu-pedagogichnomu-universyteti-2025-posylannya-na-publichnu-informacziyu-1.pdf>).

Політика, якою керується ОК, ґрунтується на ПОВАЗІ. Наша дисципліна – це можливість на практиці застосовувати теоретичні знання для розвитку професійних навичок та педагогічної майстерності, що підвищує Вашу ефективність як вчителів початкових класів; вчитися ставити запитання, генерувати нові ідеї та реалізовувати їх, робити помилки й приходити до нових поглядів і висновків як разом, так і самостійно. Від вас очікується відповідальність, терпіння, гнучкість, уважність та повага до ваших однокурсників.

Будьте також толерантними: терпимі до технічних збоїв та затримок з боку здобувачів вищої освіти та з боку викладача, оскільки в умовах військового стану ми навчаємося із застосуванням технологій дистанційного навчання.

Освітній процес передбачає лекційні та практичні заняття, самостійну роботу, виконання індивідуальних і групових проєктів.

Навчання здійснюється в асинхронному і синхронному режимах. Синхронний режим передбачає відвідування всіх пар у форматі онлайн. Асинхронний режим – ознайомлення з освітніми матеріалами на платформі MOODLE та виконання усіх завдань. Регулювання синхронного та асинхронного режиму відбувається на принципі взаємодії викладач – здобувач вищої освіти. Спілкування відбувається в спільному Telegram-чаті та на освітній платформі.

**БЕЗПЕКА ПОНАД УСЕ!** Тож під час повітряної тривоги онлайн заняття зупиняються для того, щоб ВИ ПІШЛИ В УКРИТТЯ АБО БЕЗПЕЧНЕ МІСЦЕ. У такому разі освітній процес набуває асинхронного режиму. Ви можете отримати додаткову консультацію (в години консультацій викладача).

Навчання є практико-орієнтованим і полягає в акценті на застосуванні теоретичних знань у реальних ситуаціях для розвитку практичних навичок, які здобувачі вищої освіти зможуть використовувати у своїй професійній діяльності.

Заохочується висловлювання власної точки зору, творчий підхід до виконання передбачених програмою дисципліни завдань, неформальна освіта в межах освітнього компоненту.

Обов'язковим є дотримання принципів академічної доброчесності. Положення про академічну доброчесність у нашому університеті Ви знайдете на офіційному сайті (<https://bdpu.org.ua/wp-content/uploads/2025/05/pro-akademichnu-dobrochesnist-u-bdpu.pdf>). Знання та дотримання цього положення обов'язкове. Наприклад, якщо Ви здаєте чиясь роботу замість своєї, то вона не зараховується, в деяких випадках, навіть, без права перескладання.

Не рекомендуємо користуватися допомогою ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ при виконанні завдань з курсу. Якщо Ви використовуєте ШІ, то обов'язково перевіряйте правдивість інформації, оскільки він теж припускає помилки. Для запобігання порушення академічної доброчесності ПРОПISУЙТЕ ДЖЕРЕЛО, НА ЯКЕ СПИРАЄТЕСЬ під час виконання завдань (автор, вебсайт, стаття, посібник та ін.).

Лекційні заняття передбачають різні форми проведення. Підготовка до практичних занять включає обробку теоретичного матеріалу з дисципліни, розгляд та аналіз відеоматеріалу, підготовку до методичного пояснення засвоєного матеріалу, проектування індивідуальних завдань та ін. Відпрацювання пропущених практичних занять є обов'язковим, здійснюється у форматі дистанційного (на платформі Zoom) спілкування викладача зі здобувачем (не пізніше, ніж через тиждень з моменту проведення заняття та згідно з графіком консультацій).

Самостійна робота передбачає завдання із тем дисципліни, пов'язаних з пошуком, обробкою та перегляд літератури, відео матеріалів, розгляд матеріалів за посиланнями викладача, підготовкою до практичних занять, відпрацювання теми, підготовка до презентації проєктів занять. Самостійні роботи надсилаються на оцінювання через систему Moodle у визначений політикою курсу термін.

Консультації здобувачів проводитимуться згідно з визначеним графіком.

Під час онлайн навчання необхідно дотримуватися етики спілкування: бути з увімкненим відео, ідентифікувати свій профіль у Zoom (коректно зазначено ПІБ українською/англійською мовою).

**Пам'ятайте! Ви все можете, треба тільки захотіти!**

Якщо щось не зрозуміло, Ви можете писати в особисті повідомлення викладачу, який завжди йде на зустріч тим, хто прагне навчатися й отримувати знання та вміння!

**Технічне й програмне забезпечення/обладнання, наочність.** Навчально-методичний комплекс (робоча програма, силабус, плани практичних занять, завдання для самостійної роботи, запитання до екзамену та ін.) завантажено на

корпоративній освітній платформі ЗВО – Moodle БДПУ. До дисципліни Вас підкріплює викладач.

Програмне забезпечення: Microsoft Office (Power Point, Word), Zoom, Moodle, репозитарій); наочність (мультимедійні презентації та ін.).

Лекції та практичні заняття проводяться із застосуванням дистанційних технологій за розкладом в ZOOM (ідентифікатор постійної персональної конференції викладача – 905 294 6170, код доступу – 1111).

Слідкувати за розкладом занять Ви можете на сайті БДПУ, платформі MOODLE. Розклад на наступний тиждень оновлюється кожної п'ятниці.

**Система оцінювання та вимоги:** оцінювання виконання завдань на практичних заняттях, виконання самостійної роботи. Оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти за всіма видами навчальних робіт проводиться під час поточного та підсумкового контролю, що регулюється «Положенням про оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти у Бердянському державному педагогічному університеті» (<https://bdpu.org.ua/wp-content/uploads/2025/05/pro-oczinyuvannya-navchalnyh-dosyagnen-zdobuvachiv-vyshhoyi-osvity-u-bdpu.pdf> ).

Завданнями поточного контролю є перевірка засвоєння навчального матеріалу здобувачами вищої освіти. При оцінюванні кожного ЗМ враховуються такі основні елементи навчальної діяльності студента: виконання завдань практичної частини; виконання завдань для самостійної роботи; робота на практичному занятті; неформальна освіта. Додаткові бали можна отримати при написанні наукових тез, участі у конференціях, семінарах, воркшопах.

*Критерії оцінювання практичних завдань і самостійної роботи:* кожен блок практична/самостійна робота оцінюється максимум у 8 балів згідно з наступними показниками: демонстрація ґрунтовних теоретичних знань – 30% оцінки; нестандартний, творчий підхід до розв'язання завдання, вияв креативності – 30% оцінки; здатності практичного застосування повного спектру опанованих методик – 30% оцінки; своєчасність виконання завдання – 10% оцінки. Критерії оцінювання творчого індивідуального завдання: самостійність наукового пошуку – 30% оцінки; результативність наукового пошуку – 30% оцінки; практична значущість розробки наукової проблеми – 30% оцінки; своєчасність виконання завдання – 10% оцінки.

Підсумкове оцінювання проходить у формі заліку.

Для оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти застосовується внутрішня університетська 100-бальна шкала. Після вивчення навчальної дисципліни їх результати конвертуються у шкалу ECTS шляхом ранжування навчальних досягнень згідно з Положенням про оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти у Бердянському державному педагогічному університеті <https://bdpu.org.ua/wp-content/uploads/2025/05/pro-oczinyuvannya-navchalnyh-dosyagnen-zdobuvachiv-vyshhoyi-osvity-u-bdpu.pdf>.

Мінімальний пороговий рівень оцінки з освітнього компоненту є єдиним в Університеті, не залежить від форм і методів оцінювання, складає 50 балів.

Оцінка за всі види навчальної діяльності за університетською шкалою	Оцінка за шкалою ЄКТС
90-100	A
78-89	B
65-77	C
58-64	D
50-57	E
35-49	FX (з можливістю повторного складання)
1-34	F (з обов'язковим повторним вивченням ОК)

Щоб перевірити свої оцінки за завдання та прочитати коментарі викладача, клацніть на посилання «Журнал оцінок» у меню лівої бічної панелі на сторінці курсу в MOODLE. У вікні, що відкриється, будуть перераховані всі задані завдання та терміни їх виконання. Якщо ваш викладач залишив коментар, натисніть на завдання, щоб переглянути.

### Список рекомендованих джерел (наскрізна нумерація)

*Основні:*

1. Возняк-Запур М. Механізми гейміфікації у дистанційному навчанні. Краків : Ofi cyna Wydawnicza AFM, 2018. 59 с.
2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посіб. Київ : Академвидав, 2004. 351 с.
3. Морзе Н., Буйницька О. Модернізація освіти в цифровому вимірі: монографія. Київ: Ун-т ім. Б. Грінченка, 2021. 300 с.
4. Нова українська школа: порадник для вчителя / за заг. ред. Н. М. Бібік. Київ: Літера ЛТД, 2019. 208 с.
5. Переяславська С. О., Козуб Г.О. Гейміфікація у навчальному процесі школи: посіб. до вивчення дисц. для студ. спец. 014. «Середня освіта». Луганськ: ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2021. 125 с.
6. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Електронне наукове фахове видання "Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету"*. 2019. Спецвипуск. С. 250-260. <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2019s24>
7. Чепіль М.М., Дудник Н.З. Педагогічні технології : навч. посіб. Київ : Академвидав, 2012. 222 с.
8. Chou Y.-K. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and

Leaderboards. Fremont, CA: Octalysis Media, 2015.

9. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

10. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

*Допоміжні:*

11. Биков В. Ю., Буров О. Ю. Цифрове навчальне середовище: нові технології та вимоги до здобувачів знань. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців, методологія, теорія, досвід, проблеми* : Збірник наукових праць. Вінниця : ТОВ «Друк плюс», 2020. Вип. 55. С.11-22.

12. Вдовиченко Ю.В. Цифрові технології як основа та рушійна сила розвитку сучасної глобальної економіки. URL: [http://www.economy.in.ua/pdf/1\\_2018/17.pdf](http://www.economy.in.ua/pdf/1_2018/17.pdf).

13. Вембер В., Настас Д. Використання хмарних сервісів для пірінгової взаємодії у навчальному процесі. *Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання*. 2019. №21(28). С. 121–127. URL: [https://doi.org/10.31392/NPUnc.series2.2019.21\(28\).20](https://doi.org/10.31392/NPUnc.series2.2019.21(28).20).

14. Власій О.О., Дудка О.М., Кульчицька Н.В. Роль хмарних технологій в організації змішаного навчання. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: Зб. наук. праць / Редрада*. К.: НПУ імені М.П. Драгоманова, 2017. № 19 (26). С.117-122.

15. Гуревич Р., Лазаренко Н., Жовнич Л. Цифровізація сучасної освіти: виклики, можливості, напрями, ризики. Збірник матеріалів Всеукраїнського науково-практичного семінару / за заг. ред. О. В. Овчарук. Київ: Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України: 2021. С. 43–46.

16. Дудка О. Гейміфікація освітнього процесу як інноваційна педагогічна технологія. *Інноватика у вихованні*. 2020. Вип. 11. С. 143-151.

17. Заболотний В.Ф., Мислицька Н.А., Слободянюк І.Ю. Хмаро орієнтовані технології навчання: навчально-методичний посібник. Вінниця: ТОВ «Нілан - ЛТД», 2020. 144 с.

18. Концепція розвитку дистанційної освіти в Україні. URL: <http://uiite.kpi.ua/2019/06/03/1598/>

19. Матвієнко Я. О., Кобися В. М. Використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі. *Актуальні проблеми сучасної науки та наукових досліджень*. 2019. №1. С. 48–50.

20. Матківський М. П., Тарас Т. М., Лучкевич Є. Р. Роль гейміфікації у покращенні мотивації та навчальних результатів учнів середньої школи в умовах цифрової трансформації освіти в Україні. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2025. №14. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14717082>

21. Саган О.В. Трансформації освітніх технологій на основі принципів

цифрової дидактики. *Педагогічні науки*. Збірник наукових праць. Випуск 92. 2022. С.91- 95. URL: <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/4353/3850>

22. Саган О.В. Цифрова дидактика: реалії та перспективи. *Актуальні проблеми фахової підготовки сучасного педагога* : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції. Херсон : Вид-во ХДУ, 2020. С. 435–440.

23. Шикітка Г. М., Лагодич М. І. Впровадження гейміфікації в освітній процес із математики в початковій школі України. *Педагогічна Академія: наукові записки*. 2024. №11. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13868520>

#### *Інформаційні ресурси*

1. Закон України «Про вищу освіту». URL : <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>(дата звернення 31.08.2022).

2. Закон України «Про освіту». URL : <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/1060-12> (дата звернення 31.08.2022).

3. Концепція Нової української школи. URL: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення 31.08.2022).

4. Освітній портал «Всеосвіта». Розділ «Квести». URL: <https://vseosvita.ua/>

5. Офіційний веб-сайт Міністерства освіти і науки України: [www.mon.gov.ua](http://www.mon.gov.ua).

6. Сайт Бердянського державного педагогічного університету: <http://bdpu.org.ua/>

7. Classcraft Resources. Методичні матеріали. URL: <https://www.classcraft.com/resources/>

8. ClassDojo Teacher Toolkit. URL: <https://www.classdojo.com/toolkit/>

9. Common Sense Education: Game-Based Learning Resources. URL: <https://www.commonsense.org/education/top-picks/game-based-learning-and-gamification-resources>

10. Edutopia: Game-Based Learning. Статті та кейси. URL: <https://www.edutopia.org/game-based-learning>

11. Gamification in Education. Блог про гейміфікацію. URL: <https://www.gamify.com/gamification-blog/category/education>

12. Genially Academy. Навчальні відео та шаблони. URL: <https://genial.ly/academy/>

13. H5P Examples and Downloads. URL: <https://h5p.org/content-types-and-applications>

14. Kahoot! Academy. Навчальні матеріали для вчителів. URL: <https://kahoot.com/academy/>

15. LearningApps. Бібліотека готових вправ. URL: <https://learningapps.org/>

16. Quizlet Teacher Resources. URL: <https://quizlet.com/mission/teachers>

17. The Octalysis Framework. Модель мотивації Ю-кай Чоу. URL: <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/>