

ОПИС ВИБІРКОВОГО ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Назва освітнього компонента	Ігровізація та візуалізація інформації у географії
Факультет	Природничо-математичної та технологічної освіти
Кафедра	географії
ПІБ НПП або ПП науковий ступінь, вчене звання (за наявності)	Герасименко Оксана Володимирівна, кандидат педагогічних наук, доцент
Рівень (рівні) вищої освіти	другий (магістерський) рівень вищої освіти
Загальний обсяг освітнього компонента	4 кредити ЄКТС/120 годин
Семестр (семестри) вивчення	3
Форма підсумкового контролю	залік
Мова викладання	українська
Форми здобуття освіти та розподіл годин	Денна: лекцій – 16 годин, практичних/семінарських – 16 годин, самостійної роботи – 88 годин. Заочна: лекцій – 6 годин, практичних/семінарських – 10 годин, самостійної роботи – 104 години.
Коротка анотація та мета	Курс «Ігровізація та візуалізація інформації у географії» спрямований на опанування сучасних методик і технологій підвищення ефективності навчання географії через ігрові методики та візуальне представлення географічної інформації. Метою курсу є формування здатності проєктувати й застосовувати ігрові та візуалізаційні технології у навчанні географії, добирати й створювати дидактичні матеріали та цифрові ресурси, що забезпечують наочність, інтерактивність, пізнавальну активність і результативність освітнього процесу.
Компетентності та/або результати навчання, що формуються або поглиблюються	Компетентності, що формуються Здатність проєктувати та застосовувати ігрові технології у навчанні географії, добирати й конструювати дидактичні ігри відповідно до освітніх цілей, змісту навчання та вікових особливостей учнів. Здатність створювати й використовувати засоби візуалізації географічної інформації, зокрема картографічні матеріали, інфографіку, схеми, діаграми, інтерактивні карти та цифрові візуалізації для розвитку просторового мислення учнів. Здатність інтегрувати ігрові та візуалізаційні технології в освітній процес, застосовувати цифрові інструменти, організовувати інтерактивну діяльність учнів та оцінювати її результати відповідно до цілей і результатів навчання географії. Програмні результати навчання Проектувати та застосовувати ігрові технології у навчанні географії, добирати й конструювати дидактичні ігри відповідно до змісту, цілей та очікуваних результатів навчання. Створювати й використовувати засоби візуалізації географічної інформації, зокрема картографічні матеріали, інфографіку, схеми, діаграми, інтерактивні карти та цифрові візуалізації для розвитку просторового мислення учнів.

	Інтегрувати ігрові та візуалізаційні технології в освітній процес, організовувати інтерактивну діяльність учнів, застосовувати цифрові інструменти та оцінювати результати навчання.
Пререквізити / рекомендований рівень підготовки	Методика навчання географії у профільній школі, сучасні технології навчання географії, прикладна фізична географія, суспільна географія України і світу
Мінімальна та максимальна чисельність групи	Відповідно до нормативних вимог Університету та фактичної чисельності здобувачів освіти.