

ОПИС ВИБІРКОВОГО ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Назва освітнього компонента	ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗЗСО
Факультет	Природничо-математичної та технологічної освіти
Кафедра	Інформатики
ПІБ НПП або ПП, науковий ступінь, вчене звання (за наявності)	Тітова Любов Олександрівна, доктор філософії
Рівень (рівні) вищої освіти	Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Загальний обсяг освітнього компонента	4 кредитів ЄКТС / 120 годин
Семестр (семестри) вивчення	3 семестр
Форма підсумкового контролю	Залік
Мова викладання	Українська
Форми здобуття освіти та розподіл годин	Денна: лекцій – 20 годин, практичних – 10 годин, лабораторних – 10, самостійної роботи – 80 годин. Заочна: лекцій – 8 години, практичних – 8 годин, самостійної роботи – 104 годин.
Коротка анотація та мета	Освітній компонент присвячений теоретичним і практичним аспектам використання гейміфікації в освітньому процесі закладів загальної середньої освіти. Розглядаються психолого-педагогічні основи гейміфікації, ігрові механіки, цифрові платформи та сервіси для створення гейміфікованих освітніх завдань, методика проєктування гейміфікованого уроку, аналітика навчальних даних, а також етичні, педагогічні й організаційні аспекти використання гейміфікації. Мета: формування у майбутніх учителів компетентностей щодо проєктування, впровадження та оцінювання гейміфікованих освітніх середовищ, спрямованих на підвищення мотивації, залученості та навчальних досягнень учнів; оволодіння сучасними технологіями гейміфікації, цифровими сервісами та методами інтеграції ігрових механік у навчання.
Компетентності та/або результати навчання, що формуються або поглиблюються	Інформаційно-цифрова компетентність; оцінювально-аналітична компетентність; інноваційна компетентність; рефлексивна компетентність. Знає дидактичний потенціал та технічні можливості сучасних цифрових засобів для ефективної організації навчання хімії в закладах загальної середньої освіти. Добирає та застосовує сучасні методики, освітні технології для формування в учнів предметної компетентності з хімії, підвищення їхньої навчальної мотивації та активізації пізнавальної діяльності. Під час планування навчальної діяльності враховує ідеї STEM-освіти, принципи міжпредметної інтеграції та можливості гейміфікації для формування дослідницьких і практичних умінь учнів.

	Володіє прийомами, методами та засобами ефективного пошуку, критичного аналізу й опрацювання інформації, дотримуючись принципів академічної доброчесності. Уміє добирати та використовувати засоби ІКТ, цифрові освітні ресурси й гейміфіковані середовища для розв'язання професійно-методичних завдань учителя хімії, зокрема для проєктування інформаційно-освітнього середовища, створення інтерактивних навчальних матеріалів, тестів, навчальних ігор та цифрових дидактичних ресурсів.
Пререквізити / рекомендований рівень підготовки	Базові знання з інформатики, інформаційно-комунікаційних технологій.
Мінімальна та максимальна чисельність групи	Відповідно до нормативних вимог Університету та фактичної чисельності здобувачів освіти.