

Освітній компонент	Вибірковий освітній компонент 6 «Гейміфікація в навчальному процесі ЗСО»
Рівень ВО	перший (бакалаврський) рівень
Назва спеціальності/освітньо-професійної програми	014 Середня освіта (Інформатика) / Середня освіта. Інформатика
Форма навчання	Денна
Курс, семестр, протяжність	3 (6 семестр), 5 кредитів ЄКТС
Семестровий контроль	залік
Обсяг годин (усього: з них лекції/практичні)	150 год, з них: лаб. – 54 год
Мова викладання	українська
Кафедра, яка забезпечує викладання	Загальної математики та методики навчання інформатики
Автор ОК	Старший викладач кафедри загальної математики та методики навчання інформатики Юнчик Валентина Леонідівна
Короткий опис	
Вимоги до початку вивчення	Прикладне програмне забезпечення та хмарні технології
Що буде вивчатися	Дидактичні ігри та методика їх розробки і проведення під час уроку; розробка та використання квестів; вікові особливості використання гри у навчальному процесі; педагогічні та цифрові інструменти вчителя інформатики для гейміфікації.
Чому це цікаво/треба вивчати	Метою викладання освітнього компоненту є формування цифрових та пізнавальних компетентностей майбутнього вчителя, навичок критичного мислення, логічного та креативного мислення для впровадження технології гейміфікації; опанування студентами методів створення та практичного використання ігрових технологій (комп'ютерні, квест-технології тощо) у навчальному процесі інформатики.
Чому можна навчитися (результати навчання)	Сформувати: - знання про дидактичні ігри, класифікацію та функції в навчальному процесі школи; - знання про методи розробки та використання дидактичних ігор; - знання про сучасні платформи та сервіси створення та розповсюдження дидактичних ігрових додатків. Володіти знаннями про: - основні вимоги до програмних продуктів, що використовуються в освітньому процесі; - особливості он-лайн ресурсів та інших Інтернет-можливостей для розробки інтерактивних програмних продуктів навчального призначення.
Як можна користуватися набутими знаннями й уміннями (компетентності)	володіти сучасними інформаційними технологіями та розробляти дидактичні ігрові додатки ІТ-засобами; застосовувати елементи гейміфікації в навчальному процесі.