

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Волинський національний університет імені Лесі Українки
Факультет інформаційних технологій і математики
Кафедра загальної математики та методики навчання інформатики

СИЛАБУС
вибіркового освітнього компонента
ГЕЙМІФІКАЦІЯ В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ЗЗСО
підготовки здобувачів освіти першого (бакалаврського) рівня
предметної спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика)
освітньо-професійної програми Середня освіта. Інформатика

Луцьк – 2026

Силабус освітнього компонента «Гейміфікація в навчальному процесі ЗЗСО» підготовки бакалавра, галузі знань 01 Освіта/Педагогіка, спеціальності 014 Середня освіта (Інформатика), предметної спеціальності: 014.09 Середня освіта (Інформатика) за освітньо-професійною програмою Середня освіта. Інформатика і навчальним планом затвердженим у 2024 р., зі змінами 2025 р.

Розробник:

Юнчик Валентина Леонідівна, PhD, доцент кафедри загальної математики та методики навчання інформатики

Погоджено

Гарант освітньо-професійної програми



Яцюк С.М.

Силабус освітнього компонента затверджено на засіданні кафедри загальної математики та методики навчання інформатики

протокол № 7 від 03.02.2026 р.

Завідувач кафедри:



Хомяк М.Я.

I. Опис освітнього компонента

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма здобуття освіти	01 Освіта/Педагогіка, 014 Середня освіта (Інформатика), Середня освіта. Інформатика, бакалавр	Вибірковий
Кількість годин/кредитів 150 / 5		Рік навчання 3
		Семестр 6-ий
ІНДЗ: немає		Лекції 10 год.
		Лабораторні 20 год.
		Самостійна робота 110 год.
	Консультації 10 год.	
	Форма контролю: залік	
Мова навчання		українська

II. Інформація про викладача

ППП: Юнчик Валентина Леонідівна

Науковий ступінь: доктор філософії

Посада: доцент кафедри загальної математики та методики навчання інформатики

Контактна інформація: Yunchyk.Valentyna@vnu.edu.ua

Дні занять: <https://ps.vnu.edu.ua/cgi-bin/timetable.cgi>

III. Опис освітнього компонента

1. Анотація ОК. Силабус вибіркового освітнього компонента «Гейміфікація в навчальному процесі ЗЗСО» складено відповідно до освітньо-професійної програми Середня освіта. Інформатика. Викладання освітнього компонента спрямоване на набуття здобувачами освіти ґрунтовних знань та умінь використання елементів гейміфікації в освітньому процесі.

Мета і завдання освітнього компонента. 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 (комп'ютерні, квест-технології тощо) у навчальному процесі закладів загальної середньої освіти.

2. Завдання освітнього компонента:

1. Проаналізувати сутність і роль гейміфікації в сучасній освіті, визначити її відмінності від дидактичної гри та потенціал для формування мотивації здобувачів освіти.
2. Опанувати принципи та елементи гейм-дизайну, вивчити ігрову механіку, типологію гравців і способи інтеграції ігрових компонентів у навчальний процес.
3. Розробити дидактичну гру або фрагмент навчального заняття з елементами гейміфікації, застосувавши педагогічно обґрунтовані ігрові технології.
4. Освоїти сучасні програмні засоби та сервіси для створення гейміфікованих освітніх проєктів, зокрема платформи Kahoot!, ClassDojo, Quizizz, Wordwall, Genially тощо.

5. Створити авторський дидактичний проєкт з елементами гейміфікації, що інтегрує педагогічні, психологічні та технологічні аспекти, і презентувати його результати як приклад інноваційної освітньої практики.

3. Soft skills.

У процесі вивчення освітнього компонента розвиваються такі м'які навички:

1. Креативність і дизайнерське мислення – здатність генерувати інноваційні ідеї, створювати ігрові сценарії та творчі дидактичні рішення для підвищення мотивації учнів.

2. Комунікативні навички – уміння ефективно взаємодіяти з учнями, колегами та командою розробників під час створення гейміфікованих навчальних проєктів.

3. Емоційний інтелект і емпатія – здатність розуміти емоції та мотиваційні потреби учнів, підтримувати позитивну атмосферу і здорову конкуренцію у грі.

4. Критичне та системне мислення – уміння аналізувати педагогічні ситуації, оцінювати ефективність ігрових механік і приймати обґрунтовані рішення щодо їх застосування.

5. Командна робота і лідерство – здатність організувати спільну діяльність, розподіляти ролі у групі, мотивувати учасників і досягати спільних цілей.

6. Гнучкість і адаптивність – готовність швидко пристосовуватися до змінних умов освітнього процесу, експериментувати з новими форматами навчання.

7. Самоменеджмент і тайм-менеджмент – уміння планувати створення гейміфікованих завдань, ефективно розподіляти час і ресурси під час навчальної діяльності.

4. Структура освітнього компонента.

Назви змістових модулів і тем	Усього (год.)	Лек. (год.)	Лаб. (год.)	Конс. (год.)	Сам. роб. (год.)	*Форма контролю / Бали
Змістовий модуль 1. Теоретичні основи гейміфікації						
Тема 1. Вступ. Поняття гейміфікації та її роль в освіті	12	1	2	1	8	ІРС, Т, ЛР / 10
Тема 2. Дидактична гра. Ігрові педагогічні технології. Методика розробки та проведення дидактичних ігор	14	1	2	1	12	ІРС, Т, ЛР / 10
Тема 3. Теоретичні основи гейміфікації. Ігрова механіка, тип гравців і гейм-дизайн	14	1	2	1	10	ЛР / 10
Тема 4. Психологічні аспекти гейміфікації. Мотивація освітнього процесу засобами гейміфікації	20	1	2	1	16	ЛР / 10
Разом за змістовим модулем 1	62	4	8	4	46	40
Змістовий модуль 2. Елементи гейміфікації в навчальному процесі ЗЗСО.						
Тема 5. Педагогічні основи використання елементів гейміфікації в освіті	15	1	2	1	11	ЛР / 10
Тема 6. Ігрові компоненти у навчальному процесі ЗЗСО	15	1	2	1	11	ЛР / 10
Тема 7. Комп'ютерна гра: її місце та особливості застосування в освіті	17	1	2	1	13	ЛР / 10
Тема 8. Програмні засоби та сервіси для створення проєктів з елементами гейміфікації	21	1	4	1	15	ЛР / 20

Тема 9. Технологія розробки дидактичних додатків з елементами гейміфікації	20	2	2	2	14	Т, ЛР / 10
Разом за змістовим модулем 2	88	6	12	6	64	60
Всього годин	150	10	20	10	110	100

5. Завдання для самостійного опрацювання.

Самостійна робота здобувача є основним засобом засвоєння навчального матеріалу в час, вільний від обов'язкових занять, без участі викладача.

Самостійна робота містить:

- опрацювання лекційного матеріалу (перевірка здійснюється під час лабораторних занять та проходженні тестових завдань);
- підготовка до лабораторних занять, виконання домашніх завдань (перевірка здійснюється під час лабораторних занять);
- систематизація вивченого матеріалу перед проходженням тестових завдань (перевірка здійснюється під час проходження тестових завдань і оцінюється відповідною кількістю балів);
- самостійне опрацювання окремих тем або питань, що попередньо не обговорювались і не розглядались на заняттях (перевірка здійснюється під час лабораторних занять та проходженні тестових завдань, оцінюється відповідною кількістю балів).

Здобувачам також рекомендується для самостійного опрацювання відповідна наукова література та ресурси Інтернету.

№ з/п	Завдання на самостійну роботу	Кількість годин
Змістовий модуль 1. Теоретичні основи гейміфікації		
1	Опрацювання конспекту лекції	8
2	Опрацювання підручників, навчальних посібників	12
3	Підготовка до лабораторних занять	16
4	Самостійна робота в дистанційному режимі	10
Всього самостійна робота за змістовий модуль 1		46
Змістовий модуль 2. Елементи гейміфікації в навчальному процесі ЗЗСО		
1	Опрацювання конспекту лекції	8
2	Опрацювання підручників, навчальних посібників	10
3	Підготовка до лабораторних занять	28
4	Самостійна робота в дистанційному режимі	18
Всього самостійна робота за змістовий модуль 2		64
Всього самостійна робота з освітнього компонента		110

Перелік питань для самостійного опрацювання

1. Інформаційні технології навчання: апаратні засоби
2. Ознайомлення з можливостями інтерактивної дошки та вивчення перспектив використання її в закладі вищої освіти
3. Ознайомлення з основними видами проекторів, принципами їх роботи, підключенням та особливостями використання

4. Програмне забезпечення інформаційних технологій навчання
5. Програми для роботи з інтерактивним проектором.
6. Особливості роботи з Easy Interactive Tools.
7. Програмне забезпечення для електронної дошки.
8. Можливості Smart Notebook.
9. Навчальні комплекси на основі використання різноманітних апаратних засобів ІТ навчання.
10. Ознайомитися з додатком для створення інтерактивних матеріалів та підготувати доповідь з ілюстративною презентацією.
11. Ознайомлення з Easy Interactive Tools, працюючи за комп'ютером і з проектором.
12. Розробка навчальних матеріалів в Smart Notebook
13. Ознайомлення зі Smart Notebook.
14. Робота в додатку OpenBoard
15. Огляд хмарних сервісів
16. Хмарні аналоги конструктора уроків для інтерактивних дошок.
17. Дослідити проблему використання онлайн дошки в процесі дистанційного навчання, визначити його функціонал, реалізувати особисту практичну розробку
18. Порівняльний аналіз сервісів з розробки мультимедійних матеріалів
19. Порівняти функціонал ClassFlow з можливостями Smart Notebook.
20. Створення мультимедійних матеріалів в онлайн середовищі ClassFlow
21. Етапи створення скрайбінгу
22. Створення відеоскрайбінгу за допомогою програми Sparkol VideoScribe
23. Огляд програми Sparkol VideoScribe
24. Керування камерою в Sparkol VideoScribe, додавання звуку та запис власного голосу
25. Додавання діаграми до відеоскрайбінгу, збереження та публікація проекту
26. Створення інтерактивних завдань в сервісах LearningApps та Word Wall
27. On-line середовища розробки мультимедійних завдань і тестів
28. Підготовка тестів в додатку OpenBoard.
29. Підготовка мультимедійних тестів в середовищі Mozaik Education
30. Створення мультимедійних ігрових завдань в Genial.ly
31. Web-квести та тренажери
32. Створення інтерактивного навчального демонстраційного ролика
33. Мультимедійні засоби дистанційного навчання
34. Інтерактивне заняття в середовищі Mentimeter
35. Мультимедійний клас Class Dojo
36. Мультимедійні засоби дистанційного навчання. Огляд хмарних сервісів.
37. Розробка курсу в середовищі Online TestPad

IV. Політика оцінювання

Політика викладача щодо здобувача освіти. Усі учасники освітнього процесу повинні дотримуватись вимог чинного законодавства України, **Статуту і Правил внутрішнього розпорядку ВНУ імені Лесі Українки**, загальноприйнятих моральних принципів, правил поведінки та корпоративної культури; підтримувати атмосферу доброзичливості, відповідальності, порядності й толерантності. Атмосфера на заняттях повинна бути творчою, відкритою до конструктивної критики. Недопустимі запізнення на заняття та списування. Очікується, що всі здобувачі освіти відвідають усі лекції і лабораторні заняття освітнього компонента.

Політика щодо академічної доброчесності. Політика, стандарти та процедури дотримання академічної доброчесності у Волинському національному університеті імені Лесі Українки знайшли своє відображення в «Кодексі академічної доброчесності Волинського національного університету імені Лесі Українки». Вимоги до академічної доброчесності визначаються «Положенням про систему запобігання та виявлення академічного плагіату у науково-дослідній діяльності здобувачів вищої освіти і науково-педагогічних працівників Волинського національного університету імені Лесі Українки».

Під час навчання учасники освітнього процесу зобов'язані дотримуватися академічної доброчесності: етичних принципів та визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової діяльності.

Дотримання академічної доброчесності здобувачами передбачає: самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного та підсумкового контролю (для осіб з особливим освітніми потребами ця вимога застосовується з урахуванням їх індивідуальних потреб і можливостей); посилення на джерела інформації у разі використання ідей, тверджень, відомостей; дотримання норм законодавства про авторське право; надання правдивої інформації про результати власної навчальної (наукової, творчої) діяльності.

Під час оцінювання результатів навчання учасники освітнього процесу не користуються забороненими засобами (мобільний телефон, планшет, конспект, навчальна література, інші джерела інформації, в тому числі Інтернет-ресурси), самостійно виконують запропоновані завдання.

Політика щодо дедлайнів та перескладання. Якщо здобувач вищої освіти був відсутній на заняттях з будь-якої причини, він/вона вивчають теоретичний матеріал самостійно використовуючи навчальні посібники, конспекти лекцій, виконують всі завдання для аудиторних занять, всі домашні завдання. Прозвітуватися про виконання завдань можна під час консультацій, одночасно при цьому з'ясувати незрозумілі моменти, поставити запитання викладачеві.

Можливість визнання результатів навчання, отриманих у формальній, неформальній та інформальній освіті. Здобувачеві освіти також можуть бути зараховані результати навчання, здобуті у процесі формальної, неформальної та/або інформальної освіти відповідно до «Положення про визнання результатів навчання, отриманих у формальній, неформальній та/або інформальній освіті у Волинському національному університеті імені Лесі Українки». Визнанню можуть підлягати результати навчання, що відповідають тематиці освітнього компонента, його окремого розділу, темі (темам) або індивідуальному завданню, які здобувач освіти самостійно набув, вивчаючи освітні ресурси (семінари, інтернет-курси, професійні стажування та ін.) на онлайн-платформах Prometheus (<https://prometheus.org.ua>), EdEra (<https://www.ed-era.com>) та інших, і підтвердив відповідними сертифікатами.

Можливість отримати додаткові (бонусні) бали. Здобувачі вищої освіти мають можливість додатково отримати бали за виконання індивідуальних завдань дослідницького характеру, зокрема, написання та опублікування наукових тез та статей з тематики ОК. Здобувачам, які брали участь у роботі конференцій, підготовці наукових публікацій, конкурсах студентських наукових робіт за тематикою ОК й досягли значних результатів, може бути присуджено додаткові (бонусні) бали, які зараховуються як результати поточного контролю. При цьому загальна кількість балів, що вноситься до відомості за поточну роботу не перевищуватиме 100 б.

Нарахування балів здійснюється освітнього компонента згідно з Таблицею Системи бонусних балів для здобувачів освіти

Система бонусних балів для здобувачів освіти

Вид діяльності	Рівень / результат	Кількість бонусних балів
Студентські олімпіади	I місце	7
	II місце	5
	III місце	3
	Участь в олімпіаді	2
Конкурси студентських наукових робіт	Диплом I ступеня	7
	Диплом II ступеня	5
	Диплом III ступеня	3
Підготовка наукових публікацій	Публікація в WoS / Scopus	10
	Фахова стаття	7
	Нефахова стаття	5
	Публікація тез	2
Участь у конференціях	Виступ на конференції	2
Першість України з командного програмування	I місце	10
	II місце	8
	III місце	6
	Участь	4

V. Підсумковий контроль

Оцінювання здійснюється згідно з Положенням про поточне та підсумкове оцінювання знань здобувачів освіти Волинського національного університету імені Лесі Українки. Форма підсумкового контролю – залік. Залік виставляється за результатами поточної роботи здобувачів освіти (шкала від 0 до 100 балів).

Освітній компонент складається з трьох змістових модулів. Його вивчення передбачає виконання лабораторних завдань та виконання тестових завдань, а також індивідуального науково-дослідного завдання.

Підсумкова оцінка за 100-бальною шкалою складається із сумарної кількості балів за виконання завдань на лабораторних заняттях та тестування.

У випадку, якщо здобувач освіти не відвідував окремі аудиторні заняття (з поважних причин), на консультаціях він має право відпрацювати пропущені заняття та добрати ту кількість балів, яку було визначено на пропущені теми.

Якщо здобувач освіти протягом поточної роботи набрав менше як 60 балів, він складає залік під час ліквідації академічної заборгованості. У цьому випадку бали, набрані під час поточного оцінювання анулюються. Максимальна кількість балів на заліку під час ліквідації академічної заборгованості становить – 100.

Критерії оцінювання навчальних досягнень під час аудиторних занять

К-сть балів	Критерії оцінювання навчальних досягнень
10 бали	Оцінюється відповідь здобувача освіти, який у повному обсязі володіє навчальним матеріалом, вільно, самостійно та аргументовано його викладає, глибоко та всебічно розкриває зміст теоретичних запитань та лабораторних завдань, використовуючи при цьому обов'язкову та додаткову літературу, вільно послуговується науковою термінологією, наводить аргументи на підтвердження власних думок, здійснює аналіз та робить висновки.

7 бал	Оцінюється відповідь здобувача освіти, який достатньо повно володіє навчальним матеріалом, обґрунтовано його викладає, в основному розкриває зміст теоретичних питань та лабораторних завдань, використовуючи при цьому обов'язкову літературу, послуговується науковою термінологією. Але при висвітленні деяких питань не вистачає достатньої глибини та аргументації, допускаються при цьому окремі неістотні неточності та незначні помилки.
5 бала	Оцінюється відповідь здобувача освіти, який відтворює значну частину навчального матеріалу, висвітлює його основний зміст, виявляє елементарні знання окремих положень. Не здатний до глибокого, всебічного аналізу, обґрунтування та аргументації, не користується необхідною літературою, допускає істотні неточності та помилки.
3 бала	Оцінюється робота здобувача освіти, який не володіє навчальним матеріалом у достатньому обсязі, проте фрагментарно, поверхово (без аргументації та обґрунтування) викладає окремі питання освітнього компонента, не розкриває зміст теоретичних питань і лабораторних завдань.
0 балів	Оцінюється відповідь здобувача освіти, який не володіє навчальним матеріалом та не в змозі його висвітлити, не розуміє змісту теоретичних питань та лабораторних завдань.

Шкала оцінювання знань здобувачів освіти з формою контролю – залік

Оцінка в балах	Лінгвістична оцінка
90 – 100	Зараховано
82 – 89	
75 – 81	
67 – 74	
60 – 66	
1 – 59	Незараховано (необхідне перескладання)

Порядок проведення заліку.

Залік викладач виставляє за результатами поточної роботи за умови, що здобувач освіти виконав ті види навчальної роботи, які визначено силабусом ОК. У випадку, якщо здобувач освіти не відвідував окремі аудиторні заняття (з поважних причин), на консультаціях він має право відпрацювати пропущені заняття та добрати ту кількість балів, яку було визначено на пропущені теми. У дату складання заліку викладач записує у відомість суму поточних балів, які здобувач освіти набрав під час поточної роботи (шкала від 0 до 100 балів). У випадку, якщо здобувач освіти протягом поточної роботи набрав менше як 60 балів, він складає залік під час ліквідації академічної заборгованості. У цьому випадку бали, набрані під час поточного оцінювання анулюються. Максимальна кількість балів на залік під час ліквідації академічної заборгованості, як правило, 100. У день складання заліку за основною сесією заборонено проводити додаткові опитування здобувача освіти, а також здобувач освіти не має права доздавати будь-який вид робіт, передбачений силабусом освітнього компоненту.

Питання для ліквідації заліку.

1. Поняття гейміфікації.
2. Принципи гейміфікації.

3. Застосування гейміфікації.
4. Ігрові елементи гейміфікації.
5. Елементи гри. Потенціал гейміфікації в бізнесі, соціальних проєктах та в освіті.
6. Поняття дидактичної гри. Види та класифікація.
7. Функції дидактичної гри.
8. Структура и компоненти дидактичної гри.
9. Методика розробки дидактичної гри.
10. Методика проведення дидактичної гри під час уроку.
11. Головні ознаки гейміфікації та особливості уроку і режисури уроку в системі особистісно орієнтованого навчання.
12. Квест як різновид дидактичної гри.
13. Педагогічні цілі й принципи гейміфікації.
14. Компоненти гейміфікації. Ігрова механіка. Типи гравців.
15. Складові процесу гейміфікації навчання.
16. Тріада PBL (бали, бейджі і таблиці лідерів). Значення трьох елементів.
17. Ігрові механіки.
18. Гейміфікація як метод мотивації пізнавальної діяльності.
19. Психологічні підходи в гейміфікації.
20. Модель сегментації гравців за психотипам.
21. Порівняльний аналіз психотипів гравців.
22. Баланс психотипів.
23. Розробка структури гейміфікованої системи.
24. Вибір ігрових механік і впровадження ігрових елементів.
25. Основні помилки в гейміфікації і як їх уникнути.
26. Освітня платформа Go-lab.
27. Ігрові технології в початковій школі.
28. Ігрові технології в середній та старшій школі.
29. Основні характеристики ігрової діяльності.
30. Поняття комп'ютерної гри. Класифікація.
31. Критерії відбору навчальних комп'ютерних ігор для навчального процесу.
32. Застосування комп'ютерних ігрових засобів в освіті.
33. Різниця між грою та гейміфікацією.
34. Ігрова платформа Classcraft.
35. Сервіси для створення дидактичних ігрових проєктів: Kahoot!.
36. Сервіси для створення дидактичних ігрових проєктів: Quizizz.
37. Сервіси для створення дидактичних ігрових проєктів: Triventy.
38. Програмні засоби для створення дидактичних ігрових проєктів: Scratch.
39. Пропедевтика ідей паралельного програмування за допомогою середовища Scratch.
40. Програмні засоби для створення дидактичних ігрових проєктів: Alice.
41. Особливості створення анімації у Alice та Scratch.

VI. Рекомендована література та інтернет-ресурси

1. Chetitah, Mounsif & Müller, Julian & Deserno, Lorenz & Waltmann, Maria & von Mammen, Sebastian. (2023). Gamification Framework for Reinforcement Learning-based Neuropsychology Experiments. 1-4. 10.1145/3582437.3587190.

2. Figol, Nadija & Faichuk, Tetiana & Pobidash, Iryna & Trishchuk, Olga & Teremko, Vasyi. (2021). Application fields of gamification. *Revista Amazonia Investiga*. 10. 93-100. 10.34069/AI/2021.37.01.9.
3. Kovácsné Pusztai, Kinga. (2021). Gamification in Higher Education. *Teaching Mathematics and Computer Science*. 18. 87-106. 10.5485/TMCS.2020.0510.
4. Луценко, С. С., & Панченко, Т. Л. (2023). Особливості гейміфікації як методу організації освітнього процесу в початковій школі. Рекомендовано Вченою радою Білоцерківського інституту неперервної професійної освіти ДЗВО «УМО» НАПН України (протокол № 6 від 27.06. 2023 року), 139.
5. Переяславська С. О. Гейміфікація у навчальному процесі школи : посіб. до вивчення дисц. для студ. спец. 014. – „Середня освіта” / С. О. Переяславська, Г. О. Козуб, ДЗ „Луган. нац. ун-т імені Тараса Шевченка”. – Луганськ : ДЗ „ЛНУ імені Тараса Шевченка”, 2021. – 125 с
6. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. Збірник наукових праць «Педагогічні науки», 2022. Вип. 100. С. 12-18. URL: <https://ps.journal.kspu.edu/index.php/ps/article/view/4519/3989>.
7. Скасків Г. М. Впровадження технологій гейміфікації в освітній процес // Науковий часопис національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Сер. 5 : Педагогічні науки: реалії та перспективи. Київ : Гельветика, 2021. Вип. 83.
8. Юнчик В.Л. Дистанційний курс Moodle: Гейміфікація в навчальному процесі ЗСО (в тестовому режимі). URL: <https://moodle.vnu.edu.ua/mod/page/view.php?id=114239>