

Анотація вибіркової дисципліни

Назва дисципліни	Гейміфікація в освітньому процесі
Кількість кредитів	6 кредитів (180 годин)
Назва кафедри	Кафедра інформаційних технологій та систем
ПІБ викладача, науковий ступінь та вчене звання	Козуб Галина Олександрівна, кандидат технічних наук, доцент кафедри інформаційних технологій та систем Переяславська Світлана Олександрівна, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформаційних технологій та систем
Зміст дисципліни	Поняття гейміфікації. Теоретичні основи гейміфікації. Гейміфікація і сучасні педагогічні технології. Програмні засоби та сервіси для створення проєктів з елементами гейміфікації. Технологія розробки дидактичних додатків з елементами гейміфікації.
Компетентності	– Здатність аналізувати, порівнювати і критично оцінювати достовірність і надійність джерел даних, інформації та цифрового контенту ЗК-1; – Здатність проведення теоретичних та прикладних досліджень з застосуванням цифрових технологій на відповідному рівні ЗК-2; – Здатність мотивувати людей та рухатися до спільної мети, працювати в команді співробітників та генерувати нові ідеї (креативність) ЗК-3; – Вміти систематизувати концептуальні знання та розуміти найбільш актуальні проблеми гейміфікації ФсК-1; – Вміти застосовувати та розробляти проєктні завдання з використанням елементів та інструментів гейміфікації на практиці ФсК-2, ФсК-
На кого орієнтований курс	014 Середня освіта
Попередня підготовка	Пропедевтика
Форма викладання дисципліни	Очна або онлайн за допомогою Telegram, Zoom та Moodle на «Освітньому порталі»