

Освітній компонент	Вибірковий освітній компонент 5 «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	4 (8 семестр), 7 кредитів ЄКТС
Семестровий контроль	залік
Обсяг годин (усього: з них лекції/практичні)	210 год, з них: лекц. – 32 год, лаб. – 32 год
Мова викладання	українська
Кафедра, яка забезпечує викладання	Загальної математики та методики навчання інформатики
Автор ОК	<b>Юнчик Валентина Леонідівна</b>
<b>Короткий опис</b>	
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: <ul style="list-style-type: none"> <li>- знання про дидактичні ігри, класифікацію та функції в навчальному процесі школи;</li> <li>- знання про методи розробки та використання дидактичних ігор;</li> <li>- знання про сучасні платформи та сервіси створення та розповсюдження дидактичних ігрових додатків.</li> </ul> Володіти знаннями про: <ul style="list-style-type: none"> <li>- основні вимоги до програмних продуктів, що використовуються в освітньому процесі;</li> <li>- особливості он-лайн ресурсів та інших Інтернет-можливостей для розробки інтерактивних програмних продуктів навчального призначення.</li> </ul>
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.
Інформаційне забезпечення та/або web-покликання	