

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КАРПАТСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ВАСИЛЯ СТЕФАНІКА**

Факультет природничих наук

Кафедра біології та екології

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ВК. ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ

Рівень вищої освіти – перший (бакалаврський)

Освітній компонент загальноосвітнього спрямування

Затверджено на засіданні кафедри біології та екології
Протокол № 4 від “06” листопада 2025 р.

м. Івано-Франківськ – 2025

1. Загальна інформація	
Назва дисципліни	Гейміфікація в освіті
Викладач (-і)	Микитин Тетяна Василівна
Контактний телефон викладача	0981164092
Е-mail викладача	tetiana.mykytyn@cnu.edu.ua
Формат дисципліни	очний
Обсяг дисципліни	3 кредити ЄКТС, 90 год., II або III курс, II семестр, залік
Посилання на сайт дистанційного навчання	https://d-learn.pro
Консультації	Очні групові та онлайн-консультації
2. Анотація до навчальної дисципліни	
<p><i>Навчання може бути грою – а гра може навчати глибше, ніж будь-який підручник.</i></p> <p>Навчальна дисципліна “Гейміфікація в освіті” відкриває студентам новий погляд на навчання – як на захопливу гру, де знання здобуваються через досвід, емоції й командну взаємодію. Ви дізнаєтесь, як ігрові механіки – бали, рівні, квести, ролі, історії – можуть зробити будь-яку освітню діяльність цікавою, динамічною та результативною.</p> <p>Курс знайомить із сучасними підходами до гейміфікації, інтерактивного навчання й використання LARP-технологій (Live Action Role Play), які допомагають занурюватися у навчальні ситуації через рольову гру. Ви навчитеся створювати власні дидактичні, настільні та цифрові ігри, розробляти інтерактивний контент і проектувати середовище, у якому навчаються через дію, а не лише через текст.</p> <p>Практичні заняття побудовані на творчих кейсах і спільних проєктах – від створення мініквесту для уроку до розробки повноцінного сценарію LARP-гри або інтерактивної освітньої платформи.</p> <p>Після проходження курсу студент знатиме:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) як працюють механізми гейміфікації та чому вони підвищують мотивацію до навчання; 2) як створити дидактичну або рольову гру для своєї освітньої галузі; 3) як використовувати LARP, інтерактивні платформи й цифрові інструменти для побудови навчального процесу; 4) як через гру формуються soft skills – креативність, лідерство, командна робота, критичне мислення та емоційний інтелект. <p>“Гейміфікація в освіті” – це курс, який перетворює навчання на пригоду, а викладача й студента – на співавторів захопливої гри знань!</p>	
3. Мета та цілі навчальної дисципліни	
<p>Мета викладання навчальної дисципліни «Гейміфікація в освіті» полягає у формуванні у студентів знань, умінь та компетентностей, необхідних для проектування, впровадження й оцінювання ігрових форм навчання в освітньому процесі. Курс спрямований на розвиток креативного мислення, педагогічної майстерності та здатності використовувати сучасні гейміфікаційні технології, зокрема LARP-технології, інтерактивні та дидактичні ігри, для створення мотивуючого, інклюзивного та динамічного навчального середовища.</p> <p>Цілі курсу:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ознайомити студентів із теоретичними засадами гейміфікації, її історією, принципами, типологією ігрових механік та психологічними аспектами ігрової мотивації. • Розкрити потенціал гейміфікації як педагогічної стратегії у сучасній освіті – від шкільного до університетського та неформального навчання. • Навчити розробляти дидактичні, рольові, настільні та цифрові ігри для різних освітніх цілей і рівнів. • Засвоїти принципи використання LARP-технологій (Live Action Role Play) як методу занурення у навчальну ситуацію, розвитку емпатії, комунікативних навичок і командної взаємодії. 	

- Формувати вміння аналізувати ефективність гейміфікованих освітніх процесів і оцінювати результати навчання в умовах ігрової взаємодії.
- Розвивати soft skills, важливі для майбутнього фахівця будь-якої спеціальності: креативність, лідерство, емоційний інтелект, критичне мислення, адаптивність, комунікаційність та навички роботи в команді.
- Стимулювати готовність студентів до інноваційної діяльності, самостійного створення освітніх ігор і гейміфікованих курсів, інтеграції цифрових технологій та інтерактивних платформ у власну професійну практику.
- Сприяти розвитку педагогічної рефлексії, вмінню усвідомлено поєднувати навчальний зміст, емоційний досвід і гру як цілісну освітню систему.

4. Програмні компетентності та результати навчання

ЗК1. Здатність до абстрактного, аналітичного та критичного мислення.

ЗК2. Уміння працювати в команді, ефективно комунікувати та виконувати різні соціальні ролі у груповій взаємодії.

ЗК3. Здатність застосовувати творчий підхід і генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК4. Навички використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні та професійній діяльності.

ЗК5. Здатність до самоосвіти, саморозвитку, адаптації в інноваційному середовищі.

ЗК6. Уміння приймати відповідальні рішення, проявляти ініціативу та лідерські якості.

ЗК7. Емоційний інтелект – здатність розуміти емоції інших і керувати власними емоційними станами в освітній взаємодії.

ФК1. Знання теоретичних основ гейміфікації, типології ігрових технологій та механізмів мотивації у навчанні.

ФК2. Здатність проєктувати, організовувати й реалізовувати гейміфіковані навчальні процеси.

ФК3. Уміння застосовувати LARP-технології (Live Action Role Play) як засіб навчання, виховання та розвитку комунікативних і соціальних компетентностей.

ФК4. Здатність розробляти та оцінювати дидактичні, рольові, настільні та цифрові ігри, адаптовані до цілей і змісту навчання.

ФК5. Здатність інтегрувати елементи гейміфікації в різні освітні платформи та цифрові середовища.

ФК6. Уміння аналізувати ефективність ігрових стратегій навчання, застосовувати критерії педагогічної оцінки результатів.

ФК7. Здатність формувати позитивний емоційний і мотиваційний клімат у групі через ігрові форми взаємодії.

Після опанування курсу «Гейміфікація в освіті» студент буде здатен:

1. Пояснювати основні поняття, принципи та типи гейміфікації, відмінності між грою, ігровим навчанням і LARP-технологіями.
2. Аналізувати роль гейміфікації в підвищенні мотивації та якості освітнього процесу.
3. Проєктувати навчальні заняття або курси з елементами гри, сюжетності, рівнів і досягнень.
4. Розробляти сценарії LARP-уроків, інтерактивних ігор та квестів для навчального середовища.
5. Використовувати сучасні цифрові інструменти та платформи для створення гейміфікованого контенту.
6. Організовувати навчальну взаємодію у формі рольової, кооперативної чи командної гри.
7. Оцінювати ефективність гейміфікованих підходів на основі педагогічних показників і рефлексії учасників.
8. Демонструвати розвинені soft skills – креативність, комунікативність, критичне мислення, емоційну стійкість, адаптивність і лідерство.
9. Ініціювати власні освітні чи тренінгові проєкти з використанням ігрових технологій для формального й неформального навчання.

10. Формувати ціннісне ставлення до інновацій, креативності й партнерської взаємодії у навчальному процесі.			
5. Організація навчання			
Обсяг навчальної дисципліни			
Вид заняття		Загальна кількість годин	
лекції		12	
практичні		18	
самостійна робота		60	
Ознаки курсу			
Семестр	Предметна спеціальність	Курс (рік навчання)	Нормативний / вибірковий
II-й	-	II або III	вибірковий
Тематика навчальної дисципліни			
Тема		Кількість годин	
		лекції	практичні
			сам.роб.
Тема 1. Вступ до гейміфікації: гра як феномен навчання. Гра в культурі, науці та освіті: історичні й психологічні аспекти. Гейміфікація як інноваційний підхід у сучасній педагогіці. Відмінність між грою, ігровими технологіями та гейміфікацією.		2	2
Тема 2. Мотиваційна складова гри: внутрішня й зовнішня мотивація, “потік” (flow). Роль емоцій та взаємодії у гейміфікованому навчанні. Практикум: аналіз прикладів успішної гейміфікації в освітніх і позаосвітніх контекстах (Duolingo, Classcraft, Kahoot, Genially).			2
Тема 3. Ігрові механіки, динаміки й естетика. Основні елементи гейміфікації: цілі, правила, нагороди, статус, виклики, змагання. Теорія ігрового дизайну: мотиваційні моделі (Octalysis Framework, Bartle’s Types). Баланс між змаганням і співпрацею: як уникнути «ігрового вигорання». Етичні аспекти гейміфікації: маніпуляція чи натхнення? Практикум: створення карти ігрових механік для обраної навчальної теми.		2	2
Тема 4. LARP-технології у навчанні. LARP (Live Action Role Play) як метод навчання через дію. Структура LARP-гри: ролі, сюжет, конфлікт, простір, артефакти. Розвиток емпатії, емоційного інтелекту та критичного мислення через рольову гру. LARP у шкільній, університетській та неформальній освіті.		2	2
Тема 5. Організація та безпека LARP-подій у навчальному середовищі. Практикум: розробка та проведення міні-LARP для моделювання педагогічної ситуації (наприклад, “Педрада майбутнього”, “Еко-Місто”, “Науковий суд”).		2	2
Тема 6. Дидактичні, настільні та цифрові ігри в освіті. Класифікація освітніх ігор: настільні, рольові, симуляційні, цифрові. Інструменти створення ігор:		2	2

Genially, Kahoot, Quizizz, LearningApps, ClassDojo тощо. Інтеграція ігор у навчальний процес: урок, курс, тренінг, квест. Співпраця викладача і студента у створенні навчальної гри. Практикум: розробка власної навчальної гри або квесту з актуальної теми вашої спеціальності.			
Тема 7. Проектування гейміфікованого освітнього середовища. Структура гейміфікованого курсу: сюжет, рівні, місії, винагороди. Гейміфікація у дистанційному та змішаному навчанні. Психологічні аспекти сприйняття гри студентами різного віку. Оцінювання ефективності гейміфікованих підходів. Професійна етика, толерантність і інклюзивність у гейміфікованому просторі. Практикум: створення фрагмента гейміфікованого навчального курсу або інтерактивного заняття (індивідуальний чи груповий проєкт).	2	2	6
Тема 8. Гейміфікація як інструмент розвитку soft skills. Гра як середовище формування лідерства, комунікації, креативності. Конфлікт у грі: як перетворити його на навчальний ресурс. Командна динаміка: як будувати ефективну співпрацю через гру. Саморефлексія й оцінка особистих досягнень у гейміфікованому процесі. Практикум: LARP-сесія “Soft Skills Challenge”: моделювання робочих ситуацій і командних завдань.		2	6
Тема 9. Підсумковий проєкт: “Гра як освітній дизайн”. Розробка власного гейміфікованого модуля, уроку, курсу або гри з описом цілей, механік, правил і способів оцінювання. Презентація проєкту у форматі відкритої гри або демонстраційного квесту.		2	6
Заг.:	12	18	60

6. Система оцінювання навчальної дисципліни

Загальна система оцінювання курсу	<p>Оцінювання засвоєння навчального матеріалу здійснюється за двома видами контролю: поточним і підсумковим.</p> <p>Загальна кількість балів за курс – 100.</p> <p>Поточний контроль спрямований на виявлення рівня активності студентів, їхньої участі у творчих та дослідницьких завданнях, уміння застосовувати гейміфікаційні інструменти на практиці.</p> <p style="text-align: center;">Форми поточного контролю:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Тестування та міні-вікторини (до 10 балів) – перевірка теоретичних знань з основ гейміфікації, ігрової мотивації, LARP-технологій. 2) Творчі практичні завдання (до 20 балів) – розробка елементів гейміфікованого контенту (карт ігрових механік, міні-ігор, сюжетів, квестів). 3) Участь у LARP-сесіях та групових ігрових активностях (до 10 балів) – оцінюється залучення, виконання ролей, командна взаємодія, емоційна рефлексія. 4) Самостійна робота (до 5 балів) – опрацювання джерел, підготовка до занять, створення коротких звітів або постів-рефлексій.
-----------------------------------	---

	<p>5) КСР (комплексне самостійне завдання, до 5 балів) – підготовка аналітичного есе або мініпроєкту про застосування гейміфікації у власній спеціальності.</p> <p>Максимальна кількість балів за поточну діяльність – 50 балів.</p> <p>Підсумковий контроль проводиться у формі індивідуального або групового проєкту – “Гра як освітній дизайн”.</p> <p>Види підсумкових завдань:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Розробка власного гейміфікованого освітнього продукту (до 40 балів): <ul style="list-style-type: none"> - навчальний модуль, квест, настільна гра, LARP-сценарій, цифровий курс або інтерактивна симуляція; - оцінюються: креативність ідеї, педагогічна доцільність, логіка правил, дизайн і залученість учасників. 2) Презентація проєкту (до 10 балів) – публічний захист, демонстрація гри або міні-сесія для групи. <p>Максимальна кількість балів за підсумковий контроль – 50 балів.</p>
Вимоги до письмової роботи	Письмова робота є підсумковим елементом навчальної дисципліни й виконується у формі аналітичного звіту або опису гейміфікованого освітнього проєкту. Метою є демонстрація здатності студента застосовувати принципи гейміфікації, LARP-технології та ігровий дизайн у навчальному процесі.
Практичні заняття	Практичні заняття відбуваються згідно наперед наміченого плану. Під час практичних занять також відбуваються індивідуальні захисти завдань. Також відбувається захист індивідуального завдання у формі публічного захисту. Максимальна кількість балів за практичну роботу – 100.
Умови допуску до підсумкового контролю	Підсумковий контроль здійснюється після завершення вивчення всіх тем навчальної дисципліни. До підсумкового контролю допускаються студенти, які були присутні на всіх передбачених програмою лекційних і практичних заняттях і при вивченні кожної теми набрали не менше 50-ти балів. Студентам, які мали пропуски занять, дозволяється ліквідувати заборгованість протягом наступних після пропуску двох тижнів.
Підсумковий контроль	Форма контролю: залік. Форма здачі: комбінована (письмова з усним захистом).

7. Політика курсу

Академічна доброчесність здобувачів вищої освіти є важливою умовою для опанування результатів навчання за дисципліною і отримання задовільної оцінки з поточного та підсумкового контролів. Академічна доброчесність базується на засудженні практик списування (виконання письмових робіт із залученням зовнішніх джерел інформації, крім дозволених для використання), плагіату (відтворення опублікованих текстів інших авторів без зазначення авторства), фабрикації (вигадування даних чи фактів, що використовуються в освітньому процесі). Політика щодо академічної доброчесності регламентується положенням: «Положення про запобігання академічному плагіату у Прикарпатському національному університеті імені Василя Стефаника <https://is.gd/tB2zi9>

У разі порушення здобувачем вищої освіти академічної доброчесності (списування, плагіат, фабрикація), робота оцінюється незадовільно та має бути виконана повторно. При цьому викладач залишає за собою право змінити тему завдання.

В Університеті діють морально-етичні принципи та правила поведінки викладачів і студентів, яких слід дотримуватися у своїй діяльності, прописані в Кодексі честі Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника <https://is.gd/eeiJX8>

Ліквідація академічної заборгованості, перескладання змістових модулів та оскарження результатів оцінювання проводиться згідно порядку прописаного в «Порядок організації

та проведення оцінювання успішності студентів Прикарпатського національного університету ім. В. Стефаника» <https://is.gd/EtCjNG>

Завдання, які студент виконав пізніше зазначених кінцевих термінів не приймаються і повинні бути відпрацьовані індивідуально. Винятком із цього правила є наявність поважної причини з її документальним підтвердженням.

Неприпустимі списування, студент повинен вільно володіти матеріалом.

Якщо студент пропустив більше 50% занять, він повинен пройти тестування на сайті дистанційного навчання і тільки тоді буде допущений до захисту залікової роботи.

Обов'язковим для допуску до захисту залікового проекту є відвідування більше 50% занять, робота на заняттях, виконання тестових завдань.

По завершенні вивчення курсу здобувачі вищої освіти мають можливість пройти опитування у системі Центру дистанційного навчання та моніторингу освітньої діяльності <https://d-learn.pnu.edu.ua/> щодо удосконалення якості навчання. Анкета носить анонімний характер і включає 10 запитань, відповіді на них будуть використовуватися лише в узагальненому вигляді.

Заповнення анкет є важливою складовою навчальної активності студентів, що дозволить оцінити дієвість застосованих методів викладання та врахувати їх пропозиції стосовно покращення змісту навчальної дисципліни.

Можливість збереження результатів неформальної освіти. Рекомендовані платформи: Coursera, Edera, EdX, Prometheus.

8. Рекомендована література

1. Кім, Ю., Майкл, К. Гейміфікація в освіті: як зробити навчання цікавим. Київ: Вид. дім «Києво-Могилянська академія», 2021.
2. Капп, Карл М. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer, 2012.
3. Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.
4. Zichermann, Gabe & Cunningham, Christopher. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media, 2011.
5. Караванова, Т. І. Ігрові технології в освітньому процесі: методичні підходи та практичні рішення. Харків: Основа, 2020.
6. Вдовиченко, І. В. Інтерактивні технології навчання у закладах освіти. Київ: Ліра-К, 2019.
7. Ніколаєнко, О. В. Ігрова педагогіка: теорія і практика впровадження в Новій українській школі. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2021.
8. Schell, Jesse. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. CRC Press, 2020.
9. Риженко, С. LARP як інноваційна форма навчальної взаємодії. Освітлогічний дискурс, №2, 2021.

Викладач



Микитин Т.В.