

Гейміфікація в освіті



Мета вивчення навчальної дисципліни: забезпечити здобувачів вищої освіти знаннями про створення та практичне використання ігрових технологій в освітньому процесі.



Хаджинова Ірина Володимирівна
старший викладач кафедри
педагогіки та освіти

Змістові модулі:

ЗМ1. Теоретичні основи гейміфікації

ЗМ2. Методичні засади впровадження гейміфікації в освітній процес.

Результати навчання:

1. Знати 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.

Семестр: 2 або 3 Форма контролю: залік
Кількість годин/кредитів: 90/3