

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В ОСВІТІ

Кафедра математики та інформатики

Програмні компетентності	Результати навчання	Форми освітнього процесу	Види навчальних занять	Види навчальної діяльності	Методи, технології викладання навчання	Засоби навчання	Методи та критерії оцінювання
1	2	3	4	5	6	7	8
- Здатність використовувати в професійній діяльності базові знання з програмування для створення цікавої навчальної гри. - Здатність застосовувати здобуті знання на практиці.	-Формулювати основні поняття навчальної дисципліни. -Враховувати вікові особливості учнів. -Використовувати різні методи та програмні засоби для гейміфікації процесу навчання алгоритмів та програмування.	Навчальні заняття, самостійна робота, практична підготовка, контрольні заходи .	Лекційні, практичні, лабораторні заняття, самостійна робота, консультація, залік.	Опитування дискусії (дебати), виступ, ситуативні вправи, лабораторні досліді, тренажерні вправи, групові / індивідуальні консультації, тест/он-лайн/, комплексний тест.	Методи: демонстраційний, творчий, проблемнопошуковий, навчальна дискусія (дебати), мозковий штурм, аналіз ситуації. Технології: імітаційні – тренінги в активному режимі, аналіз конкретних ситуацій; неімітаційні – лекціявізуалізація, пошукова лабораторна робота, евристична бесіда.	Мультимедіа-, відео , звуковідтворююча, проекційна апаратура; комп'ютери, інформаційнокомунікаційні системи, телекомукаційні мережі, програмне забезпечення.	Опитування, тестування, письмові завдання/ роботи, практична перевірка; Виконання роботи у визначений термін, виконання роботи відповідно до вимог .

Гейміфікація в освіті

Зміст

1. Гейміфікація у початкових класах.
2. Гейміфікація засобами візуального програмування.
3. Гейміфікація засобами об'єктно-орієнтованого програмування.

Гейміфікація в освіті



Гейміфікація засобами візуального програмування



Гейміфікація засобами об'єктно-орієнтованого програмування



Навчайся граючись



Слайд 4

Слайд 5

Слайд 6

