

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

дополнительной профессиональной программы повышения квалификации
«Геймификация учебного занятия как инструмент развития мотивации
обучающихся»

№ п/п	Наименование разделов, (модулей) и тем	Всего часов	Аудиторные учебные занятия		Самостоятельная работа, час	Форма контроля
			Лекция, час	Интерактивное (практическое) занятия, час		
1	Игровые технологии в развитии учебной мотивации обучающихся	8	4	4	-	тестирование
1.1	Учебная мотивация и игровая активность обучающихся младшего школьного и подросткового возраста	4	2	2	-	
1.2	Игровые образовательные технологии	4	2	2	-	
2.	Разработка и применение игровых технологий в организации учебной деятельности	6		6	-	
2.1	Профессиональные компетенции учителя как геймдизайнера и игропрактика	2	-	2	-	
2.2	Проектирование и адаптация игр с учётом возрастных особенностей обучающихся	2	-	2	-	
2.3	Создание интерактивных мультимедийных игр	2	-	2	-	
3.	Итоговая аттестация	2		2	-	Защита проекта
	Итого	16	4	12	-	