

## 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	<b>Игровые технологии в развитии учебной мотивации обучающихся</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	-	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.	<b>Разработка и применение игровых технологий в организации учебной деятельности</b>	<b>6</b>		<b>6</b>	-	
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.	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	-	Защита проекта
	<b>Итого</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	-	