

Утверждено  
**Генеральный директор**  
 ООО «Столичный центр образовательных технологий»  
 \_\_\_\_\_ Д.С. Курильчик



**Курс повышения квалификации «Применение геймификации в качестве технологии  
 развития внутренней учебной мотивации школьников»**

Учебный план курса на 72 часов

Название модуля	Всего часов	Лекции	Самостоятельная работа	Практическая работа	Контроль
Модуль 1. Интеграция отечественной системы образования в цифровую экономику страны	11 ч.	3 ч.	2 ч.	5 ч.	1 ч. Тест
Модуль 2. Психология игры и игровой деятельности	11 ч.	3 ч.	2 ч.	5 ч.	1 ч. Тест
Модуль 3. Психологическая характеристика мотивов и мотивации. Влияние игры на учебную мотивацию	11 ч.	3 ч.	2 ч.	5 ч.	1 ч. Тест
Модуль 4. Понятие, сущность и содержание геймификации. Основные модели геймификации	11 ч.	3 ч.	2 ч.	5 ч.	1 ч. Тест
Модуль 5. Использование геймификации в сфере образования	24 ч.	6 ч.	4 ч.	10 ч.	4 ч. Тест
Итоговая аттестация	4 ч.	0 ч.	0 ч.	0 ч.	4 ч. Тест
<b>Итого часов</b>	<b>72 ч.</b>	<b>18 ч.</b>	<b>12 ч.</b>	<b>30 ч.</b>	<b>12 ч.</b>