

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



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

Учебная программа курса

<b>Цель</b>	1. Формирование навыков цифровой грамотности педагогов: понимание технологических трендов и готовность работать с новыми и современными технологиями; 2. Совершенствование профессиональных компетенций педагогов в области использования инновационных подходов в образовательном процессе; 3. Стимулирование интереса и повышение мотивации педагогов к внедрению современных технологических инноваций в педагогическую практику.
<b>Задачи</b>	1. Рассмотреть современные подходы и технологические инновации, применяемые в образовательном процессе; 2. Сравнить и выделить подходы и современные технологии относительно применения их в образовательной практике с учетом интересов и мотивации обучающихся с интересами и целями педагога; 3. Усовершенствовать навыки слушателей в области использования элементов геймификации в образовательном процессе с учетом требований ФГОС; 4. Проиллюстрировать применение элементов и инструментария геймификации в практике обучения школьников.
<b>Категории обучающихся</b>	Педагоги общеобразовательных и профессиональных образовательных организаций, организаций дополнительного образования, руководители образовательных организаций.
<b>Оценка качества</b>	Оценка качества освоения программы слушателями включает текущий контроль успеваемости, промежуточную аттестацию обучающихся и итоговую аттестацию в форме тестирования
<b>Прогнозируемые результаты</b>	В результате обучения на курсе обучающиеся приобретут: знания: - моделей и подходов, основанных на применении информационных и игровых технологий в образовании; - спектра программных сервисов и платформ, обладающих дидактическим потенциалом для геймификации обучения; - психологических составляющих игровой деятельности и их влияния на мотивационные процессы учебной деятельности; умения: - работать с новыми современными технологиями, повышающими эффективность образовательных результатов; - системно представлять ресурсы современных моделей геймификации, использующиеся в разработке образовательного процесса. навыки: - использования элементов и инструментария геймификации в педагогической практике; - проектирования и конструирования уроков с использованием современных технологий и учетом психологической мотивационной составляющей обучающихся в процессе внедрения этих технологий.