

Утверждено
 Директор ООО «ИНФОУРОК»
 В.А. Шишко

**Курс повышения квалификации «Геймификация как универсальная технология
 развития
 внутренней учебной мотивации школьников»**

Учебный план курса на 36 часов

| Наименование разделов, модулей, тем | Всего часов | Теория | Самостоятельная работа | Практическая работа | Кол-во часов контроля | Тип контроля | |
|--|-------------|-----------|------------------------|---------------------|-----------------------|--------------|------|
| Модуль 1. Интеграция отечественной системы образования в цифровую экономику страны | 6 | 1.5 | 3 | 1 | 0.5 | 1 | Тест |
| Модуль 2. Психология игры и игровой деятельности | 5 | 1.5 | 2 | 1 | 0.5 | 1 | Тест |
| Модуль 3. Психологическая характеристика мотивов и мотивации. Влияние игры на учебную мотивацию | 6 | 1.5 | 3 | 1 | 0.5 | 1 | Тест |
| Модуль 4. Понятие сущность и содержание геймификации. Основные модели геймификации | 5 | 1.5 | 2 | 1 | 0.5 | 1 | Тест |
| Модуль 5. Использование геймификации в сфере образования | 12 | 3 | 5 | 2 | 2 | 1 | Тест |
| Итоговая аттестация | 2 | | | | 2 | 1 | Тест |
| Всего часов | 36 | 11 | 15 | 6 | 8 | | |