

✗ Утверждено

Директор ООО «ИНФОУРОК»

В.А. Шишко

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

Учебный план курса на 144 часа

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	11	3	5	2	1	1	Тест
Модуль 2. Психология игры и игровой деятельности	11	3	5	2	1	1	Тест
Модуль 3. Психологическая характеристика мотивов и мотивации. Влияние игры на учебную мотивацию	11	3	5	2	1	1	Тест
Модуль 4. Понятие сущность и содержание геймификации. Основные модели геймификации	11	3	5	2	1	1	Тест
Модуль 5. Использование геймификации в сфере образования	24	6	10	4	4	1	Тест
Модуль 6. Нормативно- правовая база реализации ФГОС нового поколения	12	2	4	4	2	1	Тест
Модуль 7. Изменения требований к планируемым результатам реализации новых ФГОС	12	2	4	4	2	1	Тест
Модуль 8. Требования к результатам, структуре и условиям освоения ООП в контексте реализации ФГОС	12	2	4	4	2	1	Тест
Модуль 9. Теоретические основы развития soft skills	12	2	4	4	2	1	Тест
Модуль 10. Основы работы по реализации профессиональной этики в психолого- педагогической деятельности	12	2	4	4	2	1	Тест

Модуль 11. Практические подходы к формированию soft skills обучающихся	12	2	4	4	2	1	Тест
Итоговая аттестация	4				4	1	Тест
Всего часов	144	30	54	36	24		