

 Утверждено

Директор ООО «ИНФОУРОК»

В.А. Шишко

Курс повышения квалификации «Применение геймификации в обучении»

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. Введение в геймификацию: значение и исторический обзор	8	2	2	2	2	1	Тест
Модуль 2. Основные игровые механики: типы игроков, мотивация	10	2	4	2	2	1	Тест
Модуль 3. Дизайн геймифицированного образовательного процесса	8	2	2	2	2	1	Тест
Модуль 4. Оценка эффективности геймификации	8	2	2	2	2	1	Тест
Итоговая аттестация	2				2	1	Тест
Всего часов	36	8	10	8	10		