✗ Утверждено

Директор ООО «ИНФОУРОК»

В.А. Шишко

Курс повышения квалификации «Применение геймификации в обучении»

Учебная программа курса

Цель	Совершенствование профессиональных компетенций в области применения геймификации в образовательных процессах для повышения мотивации и успеваемости учащихся
Задачи	1. Провести обзор значимости и роли геймификации в современном образовательном процессе. 2. Ознакомить с основными игровыми механиками и их адаптацией в учебных заданиях. 3. Развить понимание типов игроков и подходов к их мотивации. 4. Обеспечить навыки создания и интеграции игровых элементов в традиционные учебные задания. 5. Научить оценивать и корректировать эффективность геймификационных стратегий. 6. Внедрить знания и умения через практические кейсы и разработку собственных геймифицированных проектов.
Категории обучающихся	Педагоги, педагоги-психологи, психологи, педагоги дополнительного образования, методисты, репетиторы, а также все лица, желающие освоить навыки применения геймификации в процессе обучения
Оценка качества	Промежуточная аттестация в форме тестов, итоговое тестирование
Форма обучения	Заочная с использованием дистанционных образовательных технологий. Информация о форме обучения в удостоверение не вносится
Прогнозируемые результаты	После завершения курса слушатели обретут: Знания: - история и теория геймификации; - основные игровые механики (очки, уровни, награды и т.д.); - психологические теории мотивации (самоопределение, пирамида потребностей по Маслоу и др.); - типы игроков и их мотивационные стратегии; - методы оценки эффективности геймифицированных проектов. Умения: - применять основные игровые механики в образовательных процессах; - анализировать типы игроков и адаптировать геймификационные стратегии; - создавать геймифицированные учебные сценарии; - интегрировать игровые элементы в учебные задания и оценочные формы; - использовать цифровые инструменты и платформы для разработки геймифицированных курсов; - оценивать и корректировать эффективность геймифицированных подходов; - применять международный опыт геймификации в локальных образовательных контекстах. Навыки: - разработка образовательных игровых сценариев; - проектирование и адаптация учебных заданий с использованием игровых механик; - оценка вовлеченности и мотивации учащихся в геймифицированных проектах; - работа с данными для персонализации учебного процесса через геймификацию; - создание и тестирование простых образовательных игр; - анализ и применение успешных кейсов геймификации в обучении.
Выдаваемый документ	По окончании курса слушатель получает печатное удостоверение о повышении квалификации установленного образца. Удостоверение высылается Почтой России