

Утверждено  
Генеральным директором  
ООО «Московский институт профессиональной переподготовки и повышения квалификации педагогов»  
И.А. Курильчик



М.П.

**Курс повышения квалификации «Развитие внутренней учебной мотивации школьников посредством технологии геймификации»**

Учебная программа курса

<b>О программе</b>	<p>В 2020 году Министерство просвещения РФ утвердило «Методические рекомендации для внедрения в основные общеобразовательные программы современных цифровых технологий» №Р-44 от 18.05.2020. Методические рекомендации указывают на новые возможности, предоставляемые цифровыми средствами обучения и, в частности, на применение геймификации учения в процесс формирования компетенций обучающихся и их мотивации. Существует много примеров включения элементов геймификации в образовательный процесс. Для педагога является очень важным, чтобы образовательный процесс был научно и методологически обоснован, эффективен и результативен (контролируемым и измеряемым). Представленный курс направлен на решение этих задач: - систематизацию имеющихся знаний у современных педагогов в области внедрения игровых технологий в педагогическую практику; - создание целостного представления о подходах к геймификации в образовании на основе существующих моделей; - знакомство с новым подходом к геймификации в педагогической практике, имеющим научное психологическое обоснование мотивации и таксономическое измерение педагогических целей её использования; - рассмотрение алгоритма действий реализации нового подхода и его практического применения. Курс «Развитие внутренней учебной мотивации школьников посредством технологии геймификации» повысит ваш уровень развития цифровой грамотности и профессиональных ИКТ-компетенций.</p>
<b>Цель курса</b>	<p>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.</p>
<b>Задачи</b>	<p>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.</p>

<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>Форма обучения</b>	Заочная с использованием дистанционных образовательных технологий. Информация о форме обучения в удостоверение не вносится
<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.