

**Дополнительная профессиональная программа
повышения квалификации для педагогических работников
«Геймификация на уроках как инструмент повышения мотивации и вовлеченности
обучающихся»**

Аннотация (описание курса)

Курс повышения квалификации «Геймификация на уроках как инструмент повышения мотивации и вовлеченности обучающихся» в объеме 16 часов и реализуется в форме заочного обучения с применением дистанционных образовательных технологий.

Актуальность программы.

В соответствии с профессиональным стандартом педагога, для организации учебной деятельности обучающихся по освоению учебных предметов, курсов, дисциплин, учитель должен уметь применять современные технические средства обучения и образовательные технологии. Таким образом, учитель должен быть готов к организации и выполнению различных видов деятельности в цифровой среде, которые в значительной степени определяют уровень его цифровой грамотности и ИКТ-компетентности. Перед каждым педагогом сейчас стоит задача внедрить в учебный процесс наиболее эффективные практико-ориентированные методики и образовательные технологии организации учебного процесса.

Одна из актуальных образовательных технологий цифровой школы – геймификация.

Геймификация - использование игровых моделей для построения образовательных траекторий и повышения мотивации обучающихся. Внедрение игровых элементов в процесс обучения способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы.

Цель курса: содействие становлению профессиональных, специальных компетенций педагогических работников.

Категория обучающихся: педагогические и иные специалисты ОО.

Результаты обучения: направлены на совершенствование и актуализацию необходимых в деятельности педагогических работников следующих компетенций.

Знать:

- состав и структуру цифровой образовательной среды;
- существующие и перспективные цифровые технологии, инструменты и сервисы;
- основные функции и возможности цифровых образовательных ресурсов, электронных форм учебников и онлайн платформ дистанционного обучения в организации учебного процесса;
- состав и характеристику основных компонентов ИКТ-компетентности;
- современную технологию организации обучения - геймификация;
- технологию подготовки и проведения уроков с использованием цифровых образовательных ресурсов.

Уметь:

- разрабатывать и использовать цифровые образовательные ресурсы для дидактического сопровождения учебного процесса с учетом требований ФГОС и особенностей преподаваемого предмета;

- применять геймификацию при организации электронного обучения;
- использовать педагогически обоснованные формы, методы и приемы организации деятельности обучающихся в цифровой образовательной среде;
- проектировать технологическую карту урока с использованием цифровых образовательных ресурсов;

Владеть:

- методикой применения геймификации;
- технологией проектирования урока с использованием цифровых инструментов и сервисов;
- технологией проектирования и проведения веб-квестов.

Содержание программы построено с учетом нормативно-правовых документов, регламентирующих содержание и структуру программ курсов повышения и реализуется через модули:

Модуль 1. Цифровая образовательная среда и интерактивные технологии обучения.

Модуль 2. Геймификация.

По завершении обучения слушатель получает удостоверение о повышении квалификации установленного образца.

УТВЕРЖДАЮ

Директор АНО ДПО «ОЦ Каменный
город»

_____/Брехач Р.А./

«7» апреля 2023 г.

У Ч Е Б Н Ы Й П Л А Н
дополнительной профессиональной программы
повышения квалификации
**«Геймификация на уроках как инструмент повышения мотивации и вовлеченности
обучающихся»**

№ п/п	Наименование разделов, модулей	Всего часов	В том числе:		Форма контроля
			Теор. заняти я	СР	
1.	Цифровая образовательная среда и интерактивные технологии обучения	4	2	2	
1.1.	Состав и структура цифровой образовательной среды. Классификация инструментов и сервисов в соответствии с таксономией Блума	2	1	1	
1.2.	Интерактивные технологии обучения	2	1	1	
2.	Геймификация	8	5	3	
2.1.	Игровые технологии в образовании	2	1	1	
2.2.	Проектирование образовательных веб-квестов (технологическая карта, реализация на платформе Google)	6	4	2	
3.	Итоговая аттестация	4	-	4	Тест
	Итого часов	16	7	9	