

Подготовка педагогов к использованию сервисов и инструментов геймификации в учебном процессе

Курс рассчитан на **36 академических часов**.

Модуль 1 - 4 часа.
Модуль 2 - 18 часов.
Модуль 3 - 6 часов.
Модуль 4 - 4 часа.
Модуль 5 - 4 часа.

Целевая аудитория: педагоги средней школы.

Сервисы геймификации поддерживают обучение и преподавание с помощью небольших общедоступных интерактивных модулей (упражнений). Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе. Для создания таких упражнений существуют различные сервисы, в которых можно разобраться, пройдя данный курс.

Модуль 1. Теоретические основы геймификации

1.1 Определение геймификации, описание её моделей

1.2 Цели и преимущества геймификации

Модуль 2. Сервисы для создания игр

2.1 Сервисы для создания интерактивных тестов, кроссвордов, ребусов

2.2 Основные сервисы (learningapps.org, e-treniki, WorldWall и т. д.)

2.3 Веб-квесты AXMA Story Maker

Модуль 3. Встраивание игр в электронные ресурсы

3.1 Опыт внедрения геймификации в e-learning

3.2 Использование SCORM-пакетов

Модуль 4. Примеры хороших игр в разных областях

4.1 Примеры создания упражнений, которые можно распечатать

4.2 Примеры интерактивных игр

Модуль 5. Зачетная работа