

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение  
высшего образования  
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»  
(Финансовый университет)

**Санкт-Петербургский филиал**

ОБСУЖДЕНО И ОДОБРЕНО  
на Ученом совете Санкт-Петербургского  
филиала  
Протокол № 03 от «10» февраля 2024 г.



**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

программы повышения квалификации

**Игровые методы и технологии вовлечения студентов в образовательный процесс в условиях реализации ФГОС ВО**

(Курс реализуется в формате гибридного образовательного марафона с использованием технологии перевернутый класс (Flipped Class)) (24 час.)

<b>Требования к уровню образования слушателей</b>		Лица имеющие или получающие высшее образование					
<b>Категория слушателей</b>		Преподаватели, профессорско – преподавательский состав ВО					
<b>Срок обучения</b>		24 часа					
<b>Форма обучения</b>		очная с применением дистанционных образовательных технологий					
<b>Режим занятий</b>		Не более 4 ч. в день					
№№ п/п	Наименование тем	Всего часов трудоемкости	В том числе				Форма контроля
			из них			Самостоятельная работа	
			Всего, часов	Лекции	Практические занятия		
1	2	3	4	5	6	7	8
<i>Модуль 1. Актуальные приемы и методы игрового обучения с учетом особенностей познавательной сферы современного поколения</i>							
1	Особенности познавательной сферы современного поколения и игровые приемы обучения	2	2	2	-	-	дискуссия
2	Проектирования заданий для УМК с использованием метода синектики и прямых аналогий.	2	2	-	2	-	дискуссия

3	Проектирование заданий для УМК с использованием метода ассоциаций	2	2	-	2	-	кейсы
4	Промежуточный контроль. Проектное задание №1.	1	-	-	-	1	практическая работа
<i>Модуль 2. Основные принципы и законы экономики впечатлений и их применение в процессе проектирования вовлекающих занятий и образовательных событий</i>							
1	Четыре закона экономики впечатлений и их использование в процессе проектирования УМК курса (дисциплины)	2	2	-	2	-	дискуссия
2	Разработка учебных кейсов с использованием четырех законов экономики впечатлений.	2	2	-	2	-	практические кейсы
3	Проектирование лекционных занятий в формате молодежных шоу и иммерсионных спектаклей.	2	2	-	2	-	практические кейсы
4	Промежуточный контроль. Проектное задание №2	1	-	-	-	1	практическая работа
<i>Модуль 3. Основные механики вовлечения и удержания интереса познавательной деятельности обучающихся и их внедрение в образовательные курсы (дисциплины). Геймификация образовательного процесса</i>							
1	Драйверы вовлечения и способы их применения в планировании динамики учебного курса.	2	2	-	2	-	дискуссия
2	Основные приемы и методы геймификации при разработки учебного курса. Разбор удачных образовательных кейсов.	2	2	-	2	-	дискуссия
3	Основные игровые механики, которые мотивируют обучающихся и их применения в образовательном процессе.	2	2	-	2	-	дискуссия
4	Промежуточный контроль. Проектное задание №3	1	-	-	-	1	практическая работа
<b>Всего</b>		<b>21</b>	<b>18</b>	<b>2</b>	<b>16</b>	<b>3</b>	
Итоговая аттестация. Защита проектных работ.		3	-	-	3	-	Тестирование. Защита проектной работы.
<b>Общая трудоемкость программы:</b>		<b>24</b>	<b>21</b>	<b>2</b>	<b>19</b>	<b>3</b>	

Программа разработана:

*Сычева Софья Мартовна*, генеральный директор ООО «Школа игровых решений для образования», кандидат педагогических наук, психолог, игропедагог, игропрактик.

Директор филиала



Ю.Е.Путихин