

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 №09 от «20» февраля 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор филиала



Ю.Е. Путихин
«20» февраля 2024 г.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

программы повышения квалификации

**Игровые методы и технологии вовлечения студентов в образовательных процесс в
условиях реализации ФГОС ВО (72 час.)**

Требования к уровню образования слушателей	лица, имеющие среднее профессиональное или высшее образование
Категория слушателей	преподаватели, профессорско-преподавательский состав, все заинтересованные лица
Срок обучения	72 часа
Форма обучения	очно-заочная с применением дистанционных образовательных технологий
Режим занятий	не более 8 часов в день

№ п/п	Наименование модулей	Всего часов трудоемкости	В том числе				Форма контроля
			из них			Самостоятельная работа	
			Всего, часов	Лекции	Практические занятия		
1	Особенности познавательной сферы современного поколения и игровые приемы обучения	8	8	4	4	-	дискуссия, кейсы
2	Проектирования заданий для УМК с использованием метода синектики и прямых аналогий.	8	6	4	2	2	дискуссия, кейсы
3	Проектирование заданий для УМК с использованием метода ассоциаций	8	6	2	4	2	дискуссия, кейсы
4	Четыре закона экономики впечатлений и их использование в процессе проектирования УМК курса (дисциплины)	8	6	2	4	2	дискуссия, кейсы
5	Разработка учебных кейсов с использованием четырех законов экономики впечатлений.	8	6	2	4	2	дискуссия, кейсы
6	Проектирование лекционных занятий в формате молодежных шоу и иммерсионных спектаклей.	8	6	2	4	2	дискуссия, кейсы
7	Драйверы вовлечения и способы их применения в планировании динамики учебного курса.	6	6	2	4	-	дискуссия, кейсы
8	Основные приемы и методы геймификации при разработки учебного курса. Разбор удачных образовательных кейсов.	8	6	2	4	2	дискуссия, кейсы
9	Основные игровые механики, которые мотивируют обучающихся и их применения в образовательном процессе.	8	6	2	4	2	дискуссия, кейсы
	Итого	70	56	22	34	14	
	Итоговая аттестация	2	2	-	2	-	Итоговое тестирование
	Общая трудоемкость программы	72	58	22	36	14	

Программа разработана:

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

Зам. директора по ДПО



Э.С. Волкова