

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

программы «Реализация принципов геймификации на уроках английского языка»

Разделы и темы программы		Учебные часы				Форма подведения итогов
		Всего	Лекции	Практика	Самост. работа	
1. Геймификация		4 очно	2	2		Зачет
2. Коммуникационная площадка ClassDojo		8 очно				Зачет
2.1.	Инструменты ClassDojo	4		4		
2.2.	Типы заданий ClassDojo	4		4		
3. Проектирование учебно-воспитательного процесса на ClassDojo с учетом принципов и механизмов геймификации		8 очно				Защита технологической карты урока
3.1.	Планирование урока на ClassDojo	6		6		
3.2.	Создание детско-родительского классного сообщества	2		2		
4. Урок английского языка на коммуникационной площадке ClassDojo с учетом принципов и механизмов геймификации		16 дистанционно		8	8	Самоанализ проведенного урока
Итого		36				