

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

программы «Реализация принципов геймификации на уроках английского языка»

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