大学课程

游戏机制在课堂中的应用

tech 科学技术大学

tech 科学技术大学

大学课程

游戏机制在课堂中的应用

- 模式:**在线**
- 时长:**6周**
- 学位:**TECH 科技大学**
- 教学时数:**16小时/周**
- 课程表:**自由安排时间**
- 考试模式:**在线**

网页链接: www.techtitute.com/cn/education/postgraduate-certificate/application-game-mechanics-classroom

目录

01 介绍 4

02 目标 8

03 课程管理 12

04 结构和内容 18

05 方法 22

06 学位 30

01

介绍

传统教育模式在激发学生潜能方面遇到了重大障碍。在技术进步令人眼花缭乱的背景下，课堂上学生仍然处于被动地位，而不是真正参与学习。幸运的是，已经有一些项目利用这些技术的互动性提出了新的教育战略，并取得了令人鼓舞的成果。为此，需要高度合格的教师来引导这一数字化转变，而他们将通过这个学位获得高度的培训，以开发游戏机制。这样，课堂就会成为游戏化的环境，乐趣和求知欲在其中交织。这是以在线形式更新知识的绝佳机会。

探索如何将你的教室变身为一个充满游戏化元素的环境，点燃学生内心的好奇心"

社会和技术背景无疑决定了教育体验的特点。50 年前在教室里的学习与现在的学习不同，现在的社会已经习惯了互动技术，甚至是虚拟现实或增强现实技术的沉浸式学习。不利用学校提供的这些机会，就意味着失去学生的兴趣，他们会发现自己在学校或大学和在家里处于两种截然不同的现实环境中。

从这个意义上说，如果我们继续简单地让学生死记硬背内容，给他们布置大量的家庭作业，学生的学习成绩显然不会达到新的高度。因此，TECH 旨在从根本上改变学生获取知识的方式，为教育工作者提供大学课程，使他们能够在课堂上发现一个充满可能性的世界。

这样，教师就拥有了在课堂上应用游戏机制的所有必要工具，以鼓励团队合作或友好竞赛，奖励实现拟议目标的学生。事实上，他们将深化把课程转化为故事的工作，以吸引他们的兴趣，让他们参与到教育周期中来。这项雄心勃勃的计划可以在任何地方进行，因为它是 100% 在线的，只需要连接互联网就可以启动教育工作者的职业生涯。

这个**游戏机制在课堂中的应用大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是：

- 开发由游戏机械专家在课堂上介绍的案例研究
- 以图形、图表为主的实用内容设计，汇集了关于职业实践中不可或缺的学科的教育和实用信息
- 可以进行自我评价过程的实践练习，以提高学习效果
- 其特别强调创新方法
- 理论课、向专家提问、关于有争议问题的讨论区和这个反思性论文
- 可从任何连接互联网的固定或便携设备上访问内容

“用叙述的方式让学生参与到学习循环中，使课程计划变得更加贴近实际"

专注于管理学生团体之间的竞赛和比赛，以确保他们卓越地实现教育目标"

获取高水平的互动技术培训，推动你的教育职业发展。

深入分析未来教育将会是怎样的。

这个课程的教学人员包括来自这个行业的专业人士，他们将自己的工作经验带到了这一培训中，还有来自领先公司和著名大学的公认专家。

它的多媒体内容是用最新的教育技术开发的，将允许专业人员进行情景式学习，即一个模拟的环境，提供一个身临其境的培训，为真实情况进行培训。

这个课程的设计重点是基于问题的学习，藉由这种学习，专业人员必须努力解决整个学年出现的不同的专业实践情况。为此，你将获得由知名专家制作的新型交互式视频系统的帮助。

02

目标

这个大学课程旨在为教育工作者提供在课堂上运用趣味游戏机制的工具。TECH的核心目标是培养高水平的教育专业人才，他们具备引领该领域即将到来的数字化转型的能力，就像其他行业已经经历的那样。这就像是在为未来的教育探路，让你成为数字化时代的引领者，为教育领域注入新的活力。因此，有了这一资格证书，他们就掌握了让学生享受数字学校益处的所有关键。

这个大学课程将为你提供高水平的准备工作，将你的学生引入数字学校"

总体目标

- 识别游戏化创新和数字资源的心理教育学假设
- 设计你自己的游戏化及游戏，无论是私人的还是商业的
- 根据需要和目标选择在 ABJ 中使用的游戏
- 在商业环境中应用游戏化策略
- 在学术环境中应用游戏化策略
- 通过游戏化管理团队
- 领导其中心的数字化转型
- 确定新数字学校的要素
- 改革你的教室以适应新的教育模式
- 完成一个游戏化、ABJ和数字资源的创新组合

具体目标

- 解释游戏的演变
- 描述不同类型的游戏
- 在课堂上应用视频游戏
- 应用团队建设技巧
- 制定战略 团队建设 在企业中

"享受一种实用性很强的学习方法，这种方法将适用于你的整个教学生涯"

03

课程管理

迫切需要改变教室以提高教育绩效，这促使TECH将在教师团队中引入那些在教育中使用信息技术方面表现出色的教育者。这些专业人员在游戏化项目方面拥有丰富的经验，在实现拟议目标方面被公认为非常出色。此外，该团队还为该学位提供了多学科方法，因为它来自不同的学科。

具有多学科背景、在成功的游戏化项目中有经验的教育团队将使你脱颖而出"

管理人员

Morilla Ordóñez, Javier 先生

- 讲师 当代史和信息与传播技术专家
- JABY 学校教务主任
- 苹果杰出教育家
- 孔普卢顿大学和阿尔卡拉大学教授
- 阿尔卡拉大学哲学、艺术和历史专业毕业
- 游戏化专家、翻转课堂 和数字化过渡
- 牛津大学出版社 Geniox 项目中历史内容的作者

Albiol Martín, Antonio 先生

- JABY 学校的 ICT 协调员
- 西班牙语和人文学科系主任
- 西班牙语言文学教授
- 马德里康普顿斯大学哲学学位
- 文学研究硕士学位。药学系微生物学和寄生虫学的博士
- 教育与信息和通信技术硕士，电子学习专业。加泰罗尼亚开放大学

教师

De la Serna, Juan Moisés 医生

- 心理学家和神经科学专家作家
- 心理学和神经科学专业作家
- 心理学和神经科学开放主席的作者
- 科学传播者
- 心理学博士
- 心理学学士塞维利亚大学
- 神经科学和行为生物学硕士学位。Pablo de Olavide 大学，塞维利亚
- 教学方法专家德拉萨大学
- 大学临床催眠、催眠治疗专家国立远程教育大学 - U.N.E.D.
- 社会研究生文凭、人力资源管理、人事行政。塞维利亚大学
- 项目管理、行政和业务管理方面的专家服务联合会 U.G.T.
- 培训师的培训师安达卢西亚官方心理学家学院

Martín Centeno, Óscar 先生

- 作家兼讲师
- 马德里社区婴儿、小学和特殊教育主任委员会主席
- Algete的Santo Domingo 幼儿、小学和中学的校长。马德里
- 曾为索菲亚王后国家艺术中心博物馆、蒂森-博尔内米萨国家博物馆和马拉加市政府拍摄纪录片、多媒体教育提案和视频艺术作品
- 为马德里大区的教师提供培训，培训课程包括课堂信息与传播技术、数字资源和鼓励在数字时代阅读
- 教育中心领导与管理硕士学位
- 音乐历史与科学学位
- 音乐教学文凭
- Florentino Pérez-Embid因其首部作品《面对镜子》获得塞维利亚文学院国际奖 面对镜子
- Nicolás del Hierro诗歌奖，获奖理由是他的第二本书 魔鬼的颂歌
- 凭借第三本书获得国际Paul Beckett特奖 灵魂的肮脏探戈 瓦尔帕莱索基金会

Fuster García, Carlos 医生

- 社会科学教学法博士
- 社会科学专业特殊教学法博士
- 西班牙不同机构的中学和大学教师
- 教师培训实习导师
- GEA-CLÍO 研究小组合作者
- 巴伦西亚大学历史学位
- 大学中等教育教学硕士学位
- 特定教学研究硕士学位
- 漫画与教育硕士学位

Herrero González, Jesús 先生

- 游戏和游戏化专家
- 德维尔专家
- POLY 爱好和玩具连锁店专家
- 心理学专业毕业生
- 教育学硕士
- 游戏和游戏化专家

Illán, Raúl 先生

- Gesem RR 的业务指导。HH
- 在各种国际会议上发表演讲
- 大学工商管理学位，金融管理专业
- 法学学位
- 心理学学位

04

结构和内容

这个专业课程的内容经过了教育团队的监督，以确保大纲涵盖了准备学生迎接教育领域未来挑战的所有相关概念。为此，他们将分析学术环境中最适用的游戏化策略，并通过实践来揭示视频游戏或传统游戏在这一领域的应用。此外，他们还将深入研究组建和管理团队的最佳方法，以便在这些比赛模式中展开竞争。

大纲包含了为教育工作者迎接教育领域
即将到来的挑战所需的所有关键信息"

模块1.游戏元素和机制

1.1. 玩概念和概念化游戏:简介
- 1.1.1. 什么是游戏机制?
- 1.1.2. 基这个概念

1.2. 从头开始:基这个机械学
- 1.2.1. 游戏框架
  - 1.2.1.1. 分组
  - 1.2.1.2. 合作与竞争
- 1.2.2. 时间

1.3. 机会和你:随机化的机制
- 1.3.1. 机会是一种资源
- 1.3.2. 可能性、概率和确定性

1.4. 在一起,但不是混在一起:机械和互动
- 1.4.1. 交往与不交往
- 1.4.2. 范围

1.5. 没有这个就没有游戏 1:与系统互动
- 1.5.1. 资源
- 1.5.2. 空间力学
- 1.5.3. 拼图和问题

1.6. 没有这个就没有游戏 2:玩家互动
- 1.6.1. 社会机制
- 1.6.2. 叙事

1.7. 从开胃菜到甜点:奖励和完成机制
- 1.7.1. 胜利的条件
- 1.7.2. 比较系统
- 1.7.3. 合作游戏中的胜利与失败
- 1.7.4. 组合

1.8. 外面有东西：课堂之外的奖励
- 1.8.1. 经典作品
- 1.8.2. 其他形式的奖励

1.9. 不可预见的障碍和意外的失败：问题和困难
- 1.9.1. 游戏不好玩？
- 1.9.2. 机会和它的控制
- 1.9.3. 雪球和雪坑
- 1.9.4. 现在是什么时候？
- 1.9.5. 奶妈的故事
- 1.9.6. 字母、打赌和测试版这个

> 这个计划将深入研究教育游戏的关键元素，比如机会和奖励的形式，帮助你在课堂够灵活运用这些元素，创造出一个令学生兴奋不已的学习环境"

05

方法

这个培训计划提供了一种不同的学习方式。我们的方法是通过循环的学习模式发展起来的: **Re-learning**。

这个教学系统被世界上一些最著名的医学院所采用，并被**新英格兰医学杂志**等权威出版物认为是最有效的教学系统之一。

“发现 Re-learning，这个系统放弃了传统的线性学习，带你体验循环教学系统:这种学习方式已经证明了其巨大的有效性，尤其是在需要记忆的科目中”

在TECH教育学校，我们使用案例研究法

在具体特定情况下，专业人士应该怎么做?在整个课程中，学生将面临多个基于真实情况的模拟案例，他们必须调查，建立假设并最终解决问题。关于该方法的有效性，有大量的科学证据。

有了TECH，教育家，教师或讲师就会体验到一种学习的方式，这种方式正在动摇世界各地传统大学的基础。

这是一种培养批判精神的技术，使教育者准备好做出决定，为论点辩护并对比意见。

> 你知道吗，这种方法是1912年在哈佛大学为法律学生开发的?案例法包括提出真实的复杂情况，让他们做出决定并证明如何解决这些问题。1924年，它被确立为哈佛大学的一种标准教学方法”

该方法的有效性由四个关键成果来证明:

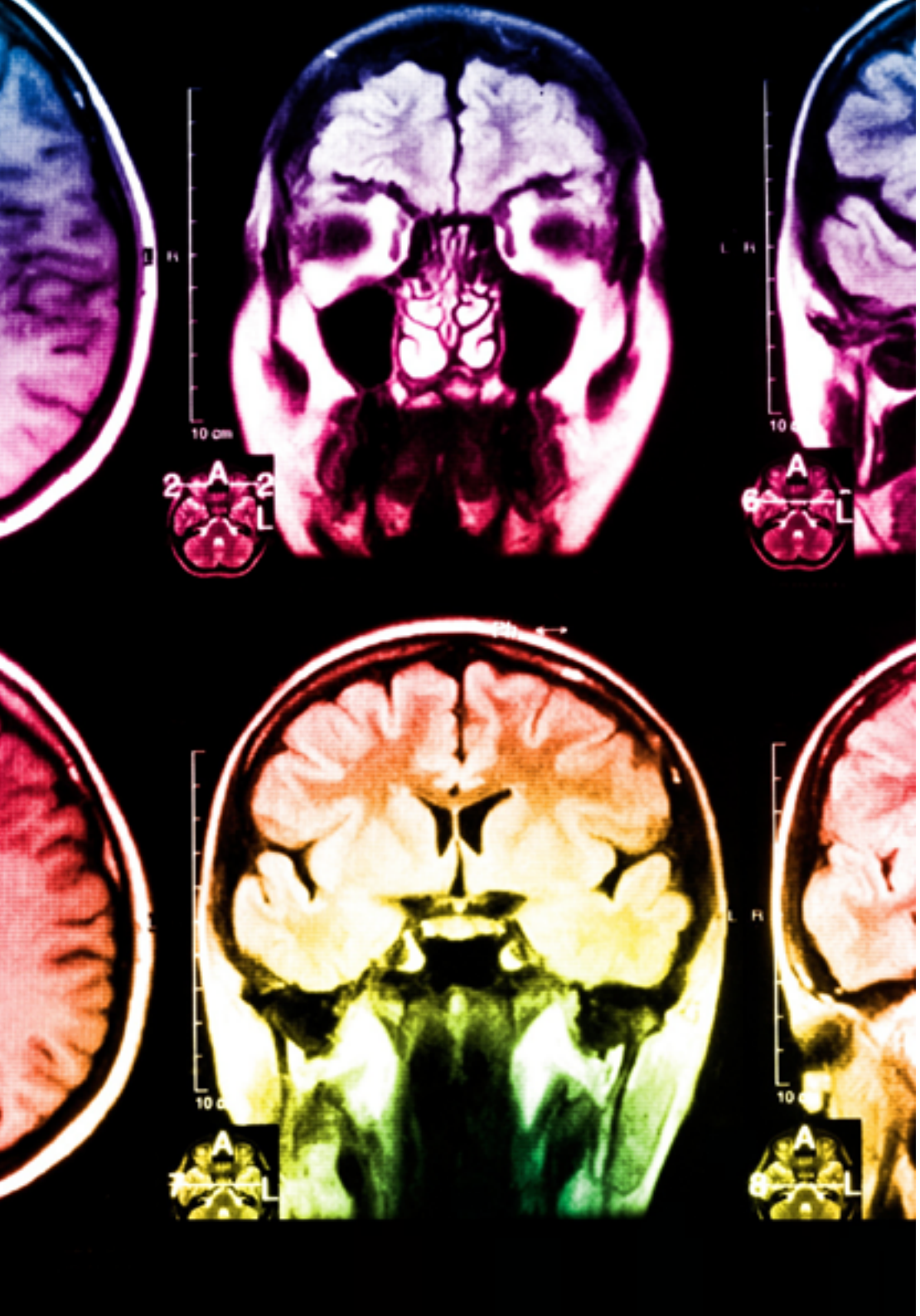
1. 遵循这种方法的教育者不仅实现了对概念的吸收，而且还通过练习评估真实情况和应用知识来发展自己的心理能力。
2. 学习被扎扎实实地转化为实践技能，使教育者能够更好地将知识融入日常实践。
3. 由于使用了实际教学中出现的情况，思想和概念的吸收变得更加容易和有效。
4. 投入努力的效率感成为对学生的一个非常重要的刺激，这转化为对学习的更大兴趣并增加学习时间。

Re-learning 方法

TECH有效地将案例研究方法与基于循环的100%在线学习系统相结合，在每节课中结合了8个不同的教学元素。

我们用最好的100%在线教学方法加强案例研究：Re-learning。

教育者将通过真实案例和在模拟学习环境中解决复杂情况来学习。这些模拟情境是使用最先进的软件开发的，以促进沉浸式学习。



处在世界教育学的前沿，按照西班牙语世界中最好的在线大学（哥伦比亚大学）的质量指标，Re-learning 方法成功地提高了完成学业的专业人员的整体满意度。

这种方法已经培训了超过85000名教育工作者，在所有专业领域取得了前所未有的成功。我们的教学方法是在一个高要求的环境中发展起来的，大学学生的社会经济状况中等偏上，平均年龄为43.5岁。

Re-learning 将使你的学习事半功倍，表现更出色，使你更多地参与到训练中，培养批判精神，捍卫论点和对比意见:直接等同于成功。

在我们的方案中，学习不是一个线性的过程，而是以螺旋式的方式发生（学习，解除学习，忘记和重新学习）。因此，我们将这些元素中的每一个都结合起来。

根据国际最高标准，我们的学习系统的总分是8.01分。

该方案提供了最好的教育材料，为专业人士做了充分准备：

学习材料

所有的教学内容都是由教授该大学项目的教育专家专门为该课程创作的，因此，教学的发展是具体的。

然后，这些内容被应用于视听格式，创造了TECH在线工作方法。所有这些，都是用最新的技术，提供最高质量的材料，供学生使用。

视频教育技术和程序

TECH将最创新的技术，与最新的教育进展，带到了教育领域当前事务的前沿。所有这些，都是以你为出发点，以最严谨的态度，为你的知识内化和理解进行解释和说明。最重要的是，你可以想看几次就看几次。

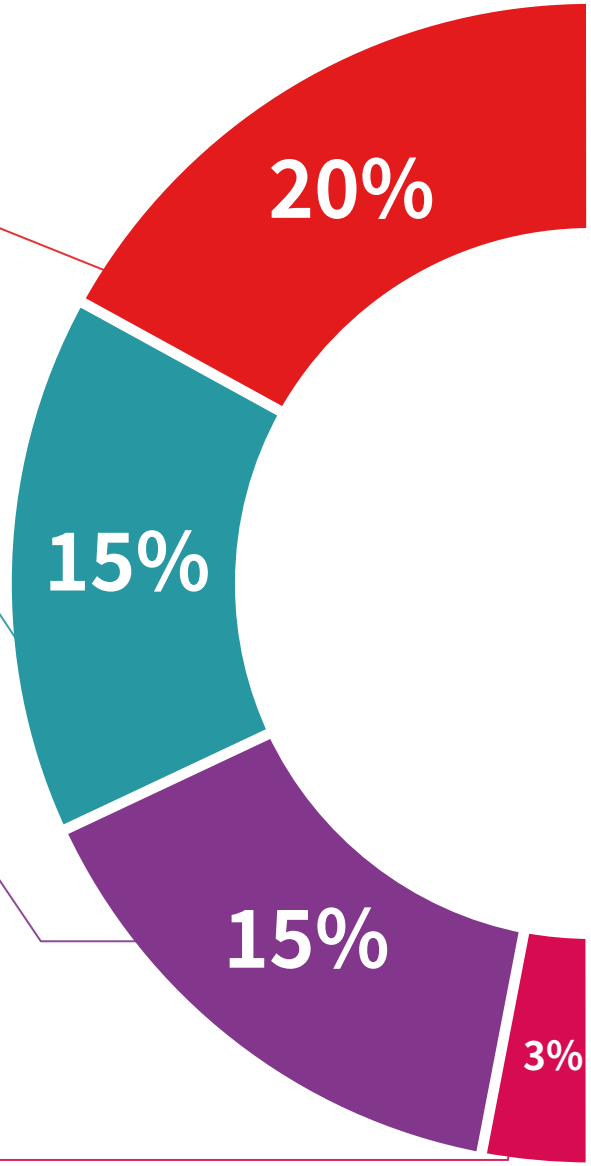
互动式总结

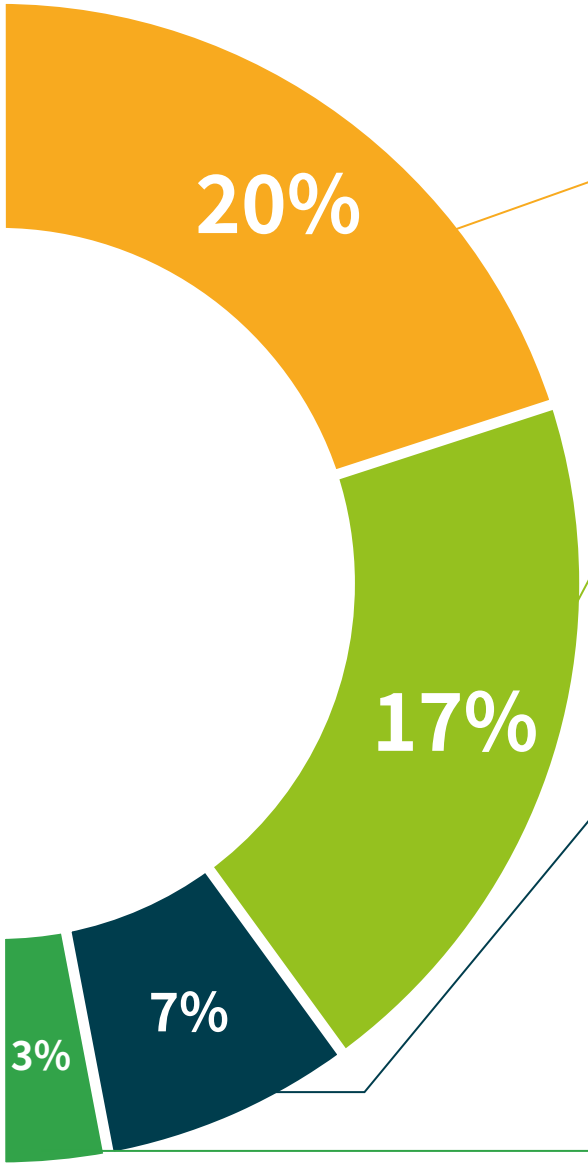
TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中，其中包括音频，视频，图像，图表和概念图，以强化知识。

这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。

延伸阅读

最近的文章，共识文件和国际准则等。在TECH的虚拟图书馆里，学生可以获得他们完成培训所需的一切。





由专家主导和开发的案例分析

有效的学习必然是和背景联系的。因此，TECH将向您展示真实的案例发展，在这些案例中，专家将引导您注重发展和处理不同的情况:这是一种清晰而直接的方式，以达到最高程度的理解。

测试和循环测试

在整个课程中，通过评估和自我评估活动和练习，定期评估和重新评估学习者的知识:通过这种方式，学习者可以看到他/她是如何实现其目标的。

大师课程

有科学证据表明第三方专家观察的有用性。

向专家学习可以加强知识和记忆，并为未来的困难决策建立信心。

快速行动指南

TECH以工作表或快速行动指南的形式提供课程中最相关的内容。一种合成的，实用的，有效的帮助学生在学习上取得进步的方法。

06

学位

游戏机制在课堂中的应用大学课程除了保证最严格和最新的培训外，还可以获得由TECH科技大学颁发的大学课程学位证书。

顺利完成这个课程并获得大学学位，无需旅行或通过繁琐的程序"

这个**游戏机制在课堂中的应用大学课程**包含了市场上最完整和最新的课程。

评估通过后，学生将通过邮寄收到**TECH科技大学**颁发的相应的**大学课程**学位。

TECH科技大学颁发的证书将表达在大学课程获得的资格，并将满足工作交流，竞争性考试和专业职业评估委员会的普遍要求。

学位：**游戏机制在课堂中的应用大学课程**

官方学时：**150小时**

tech 科学技术大学

授予

文凭

_____先生/女士，身份证号码_____

顺利通过并获得认证的课程是

大学课程

游戏机制在课堂中的应用

这是一个由本大学授予的学位，相当于150个小时，
开始日期是 dd/mm/aaaa,结束日期是dd/mm/aaaa。

截至2018年6月28日，TECH是一所被公共教育部认可的私立高等教育机构。

2020年六月17日

Tere Guevara Navarro女士
校长

Unique TECH Code: AFWORD23S techtitute.com/certificates

*海牙加注。如果学生要求为他们的纸质资格证书提供海牙加注，TECH EDUCATION将采取必要的措施来获得，但需要额外的费用。

tech 科学技术大学

大学课程
游戏机制在课堂中的应用

- 模式:在线
- 时长:6周
- 学位:TECH 科技大学
- 教学时数:16小时/周
- 课程表:自由安排时间
- 考试模式:在线

大学课程
游戏机制在课堂中的应用

tech 科学技术大学