

大学课程 课堂游戏化





tech 科学技术大学

大学课程 课堂游戏化

- » 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/gamification-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

学业成绩不佳的原因是多方面的。其中最常见的是学生学习动力不足，最终导致他们对教育过程失去兴趣。在这方面，指责他和要求他做出更大努力的无效性已经得到证明。相反，最好是寻求一种能吸引他们并鼓励他们自然参与的学习生态系统。这就是游戏化的作用所在，游戏化正日益兴起，需要专门从事游戏化应用的教师。这正是这个课程所提供的內容，其重点是在课堂上开发的遊戲机制，以及其在 100% 在线形式下的叙事可能性。





“

将课堂游戏化, 让学生
真正参与到学习过程中”

虽然有许多学生因家庭问题或心理障碍而难以在学校取得好成绩,但也经常有学生对课堂上多年不变的教育体验不感兴趣。这种学业成绩不佳的情况最终会导致学生辍学,造成学业失败。在这方面,西班牙等国的比例较高,根据欧盟统计局 2020 年年度报告,中等教育的比例为 16%。

这就需要教师发挥决定性作用。通过采用更加游戏化的教学形式,他们可以通过最新技术让学生参与竞争和团队合作。越来越多的游戏化项目凸显了这些技术令人鼓舞的成果,因此缩小师生之间的数字鸿沟非常重要。

因此,该技术学位完全符合当前教育进程的需要,为教育工作者提供了利用游戏进行不同学习的数字战略方面的高水平培训。事实上,参加该课程的教师将进一步了解这些技巧如何通过产生多巴胺来刺激学生。

事实上,他们将亲眼目睹这些好处,因为大学课程的著名教学团队将让他们沉浸在游戏化的环境中,在更新知识的同时玩游戏。教育中心对这一专业的需求与日俱增,它与学生的职业活动完全吻合。他们只需要一台可以上网的设备,就可以在虚拟校园中使用所有资料。

这个**课堂游戏化大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- 由课堂游戏化专家介绍案例研究的发展情况
- 课程内容图文并茂,非常实用,提供了专业实践所必需的实用信息
- 利用自我评估过程改进学习的实际练习
- 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

“

沉浸在游戏化环境中,看看它将如何从根本上改变学生的教育体验”

“

它采用创新方法,真正把学生放在学习的中心位置,有助于减少学校的失败"

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。

它利用案例研究来加深叙述,让学生在玩的过程中吸收内容。

掌握大学课程提供的所有游戏机制,成为工作场所不可或缺的教育者。现在报名吧。



02

目标

课堂游戏化大学课程侧重于深入分析游戏化这一革新教育体验的技术。该计划将利用虚拟校园提供的大量相关资源，为教育工作者提供高水平的工具培训，以吸引学生的兴趣。将为教师提供互动摘要、补充读物、大师班或案例研究，以帮助他们掌握这一领域的知识，开启他们的职业生涯。





“

为你的职业生涯助一臂之力，让你的学生成为球员。他们将在实践中自学！



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
- 根据需求和目标选择在 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
- 完成游戏化、ABJ 和数字资源创新 组合





具体目标

- 区分与游戏化相关的不同动力
- 认识到构成游戏化的不同机制
- 根据不同的作者, 区分球员的类型
- 分析证明游戏化过程目的的3个关键因素
- 发现游戏化在不同环境中的优势
- 识别游戏化和游戏化之间的区别

“

建立挑战和目标系统, 鼓励参与游戏”

03

课程管理

凭借在教育领域的长期经验,该学位的教学团队一直是在课堂上实施游戏化技术的先驱。为此,他们设计了"数字学校"和"全纳学校"模式,是公认的新兴学习方法研究者。凭借这一杰出的专业背景,他或她将指导攻读学位的学生实现既定目标,并使他们在众多教师中脱颖而出。





“

一支研究新兴学习方法的
教学团队将使你取得成功”

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 协调人员
- ◆ 西班牙语和人文学科系主任
- ◆ 西班牙语语言文学教授
- ◆ 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 博士

- ◆ 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

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

Fuster García, Carlos 博士

- ◆ 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

López Gómez, Virginia 女士

- ◆ 主动方法和数字工具培训师专家
- ◆ 研究和教育集团 Serendipia Educativa 的创建人
- ◆ 人才团队联合创始人, 专门从事利用数字资源开展教学活动的培训
- ◆ 为马德里社区和安达卢西亚大区政府培训 PBL 课程教师
- ◆ 创造游戏化或信息和通信技术
- ◆ 毕业于马德里康普斯顿大学文献学专业
- ◆ 教学技能证书
- ◆ 课堂游戏化研究生: 在游戏中学习, 优等生
- ◆ 西班牙教育中心联合会电子学习专家
- ◆ Nebrija 大学开设的多元智能与合作学习课程
- ◆ 马德里康普斯顿大学图书馆学文凭



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
- ◆ 阿尔盖特圣多明各幼儿、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Espejos enfrentados获得塞维利亚文学院国际奖
- ◆ 凭借第二部作品 (Las Cántigas del Diablo) 获得 Nicolás del Hierro 诗歌奖
- ◆ 因其第三部著作Sucio tango del alma获得瓦尔帕莱索基金会颁发的保罗-贝克特国际奖

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

这个学位的内容提供了有关游戏化的最新知识。从这个意义上讲, 学生将分析这种技术的含义和非含义, 回顾其历史、最有效的动态或游戏中的进展。你将获得掌握其机制和开始制定自己的策略所需的一切。事实上, 你将永远铭记所学到的一切, 这要归功于再学习方法, 在教育周期内重复学习, 极大地促进了概念的吸收。



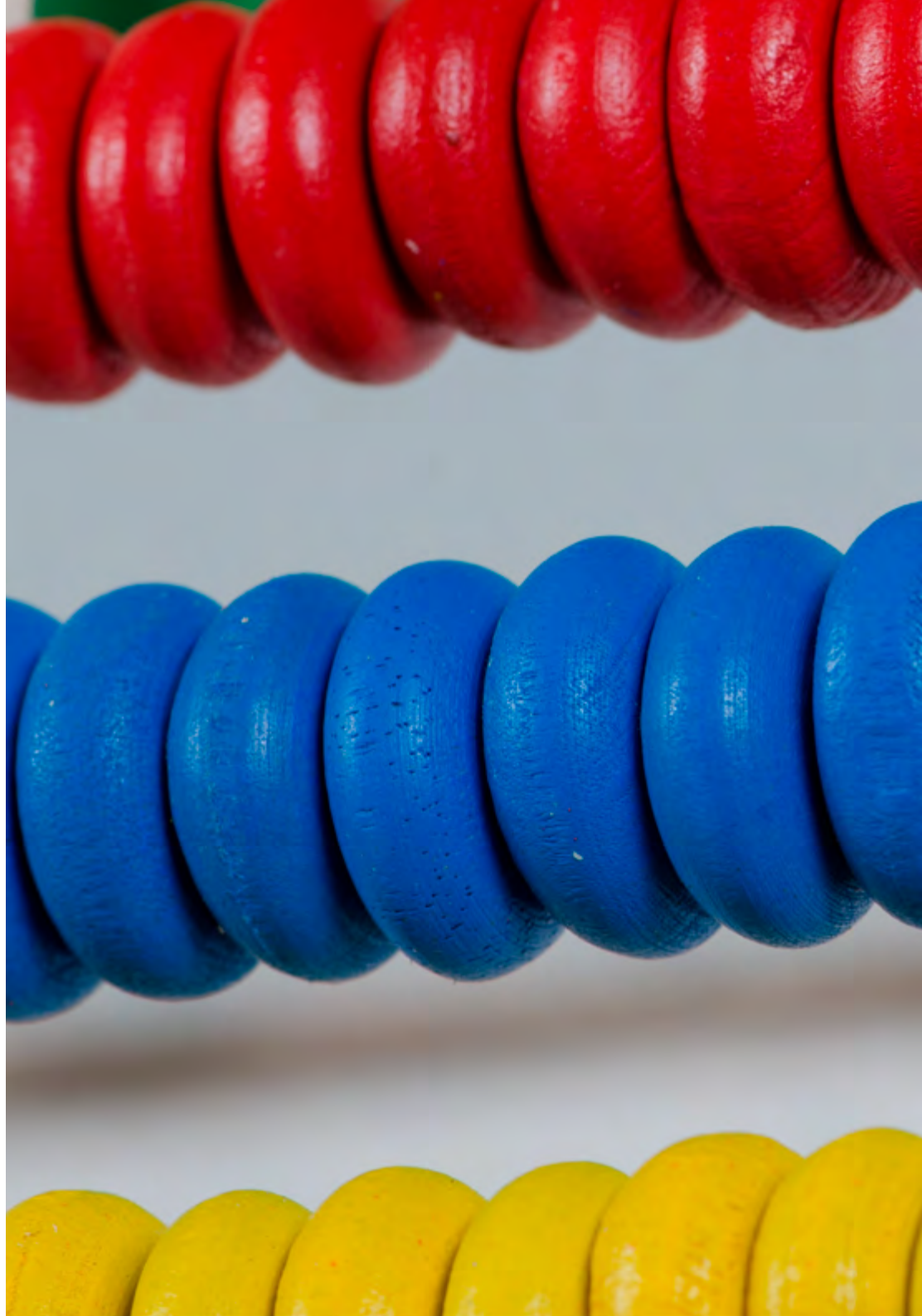


“

这个大纲将帮助你掌握最佳游戏化标准,了解游戏化的作用和不足”

模块1. 游戏化基础如何实现游戏化而不至于死亡

- 1.1. 游戏化
 - 1.1.1. 什么是游戏化?
 - 1.1.2. 什么不是游戏化?
- 1.2. 移动中的大脑:行为模式
 - 1.2.1. 我应这个怎么做?行为主义
 - 1.2.2. 为什么我的行为是这样的?认知主义
 - 1.2.3. 我需要多巴胺动机
- 1.3. 我们应这个看看历史吗?
 - 1.3.1. 很久以前.....的游戏
 - 1.3.2. 什么是新旧?今天的比赛
- 1.4. Move, Move, Move... 动态
 - 1.4.1. 不是这样的:游戏限制或制约
 - 1.4.2. 给我讲个故事:叙事
 - 1.4.3. 用心:情感
 - 1.4.4. 我在变老:球员的进步或演变
 - 1.4.5. 因为我是值得的:地位或认可
 - 1.4.6. 来吧!你也是吗?:社会关系或互动
- 1.5. 你不能错过.....机械学!
 - 1.5.1. 勇往直前:挑战和目标
 - 1.5.2. 超人:竞争
 - 1.5.3. 非凡人联盟:合作
 - 1.5.4. 我做得怎么样?反馈信息
 - 1.5.5. 我的宝物...:奖励
 - 1.5.6. 轮到我了:轮次



- 1.6. 三个"人"和一个命运:球员的排名
 - 1.6.1. 理查德-巴特尔的理论:他的赌注是在4
 - 1.6.2. Andrzej Marczewski 的理论:上升到 5
 - 1.6.3. Amy Jo Kim 的理论:停留在4岁
- 1.7. 为了什么目的?
 - 1.7.1. 动机:你喜欢我
 - 1.7.2. 忠诚:留在我身边
 - 1.7.3. 优化:如果我们做得更好
- 1.8. 游戏化的优势

“

多亏了再学习,你将始终牢记游戏化,在教学生涯的任何时刻都能运用它”

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

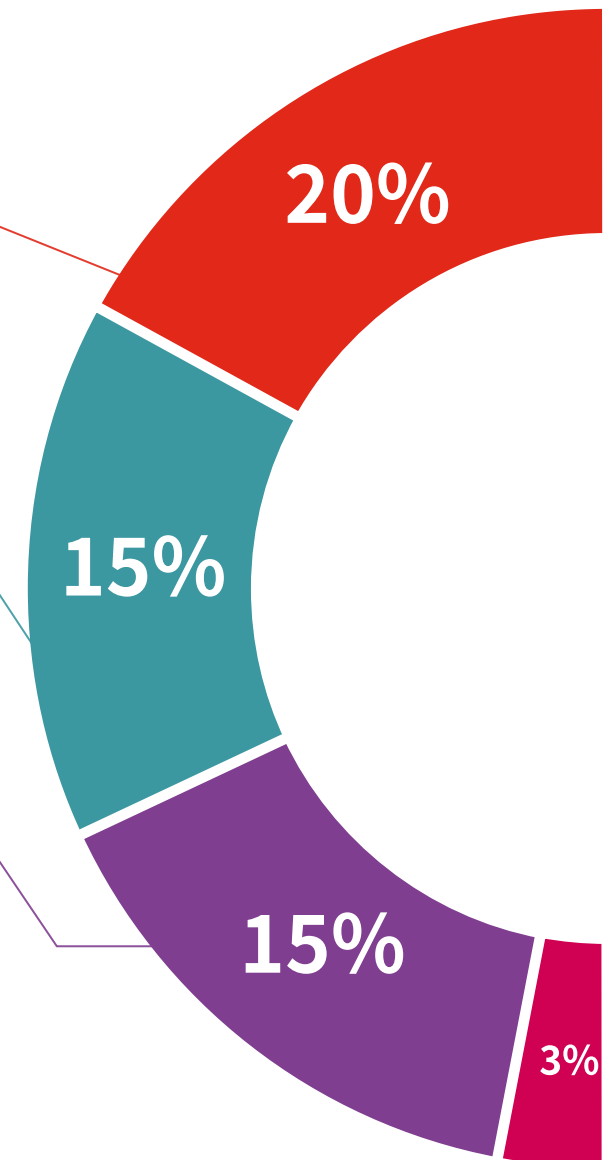
TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。

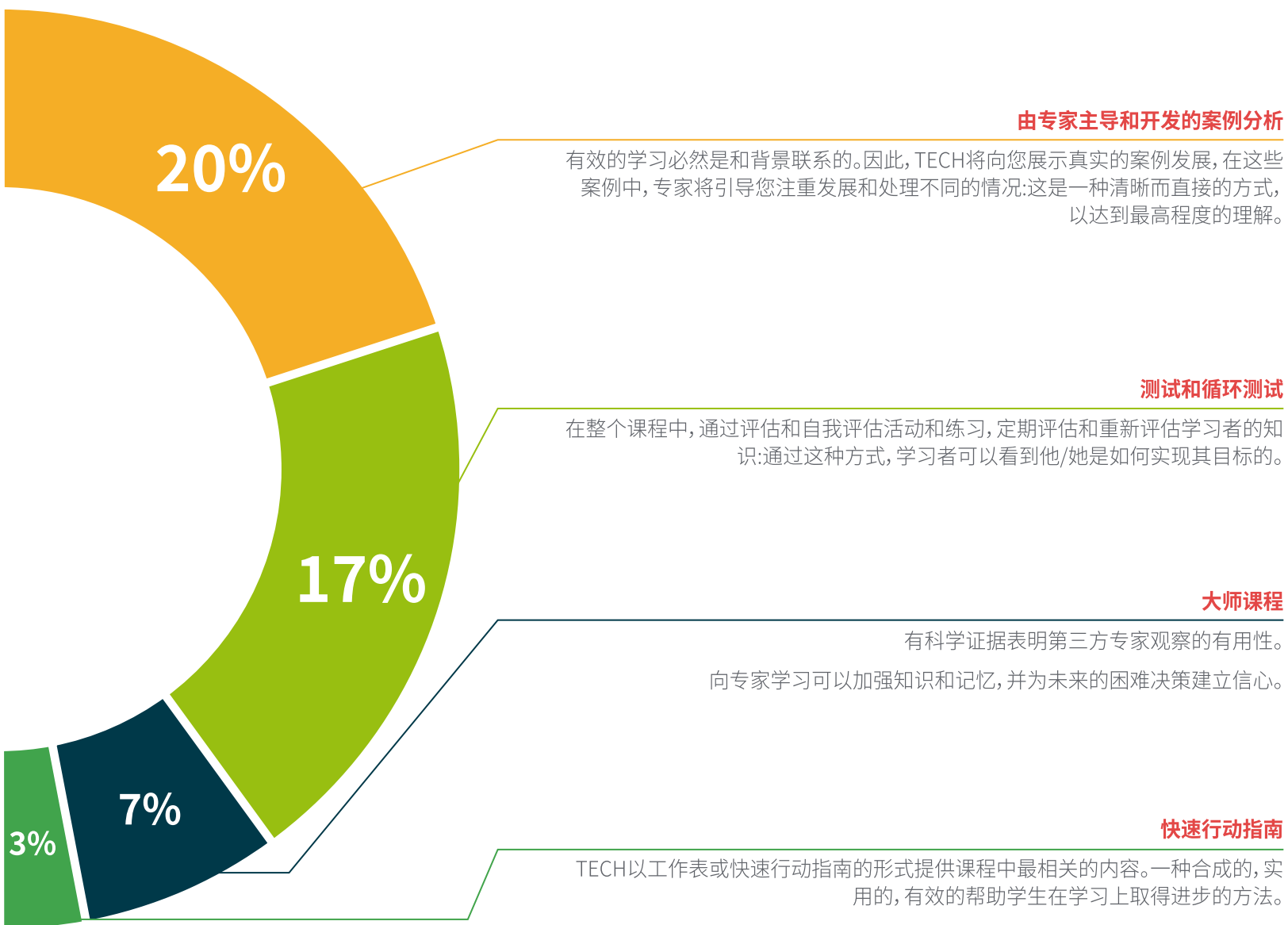
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



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。





06 学位

课堂游戏化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历, 无需旅行或通过繁琐的程序”

这个**课堂游戏化大学课程**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**专科大学课程**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:**课堂游戏化大学课程**

官方学时:**150 小时**



健康 信心 未来 人 导师
教育 信息 教学
保证 资格认证 学习
机构 社区 科技 承诺
个性化的关注 现在 创新
知识 网页 质量
网上教室 发展 语言 机构

tech 科学技术大学

大学课程 课堂游戏化

- » 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 课堂游戏化

