

# 大学课程

## 游戏化的教学方面





**tech** 科学技术大学

## 大学课程 游戏化的教学方面

- » 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/pedagogical-aspects-gamification](http://www.techtitute.com/cn/education/postgraduate-certificate/pedagogical-aspects-gamification)

# 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

将全数字教育体验纳入课堂教学导致了传统教学方法的变革。因此,通过最新技术进行的创新(仍处于起步阶段)开辟了一种新的范式,教师们正在适应这种范式。因此,教育工作者必须处理好这些让学生参与教育周期的方法的教学方面,这也是 TECH 这个学位所强调的。因此,这个课程深入探讨了游戏化现象及其教学法,使教师能够以 100% 在线的形式更新知识。





“

深入研究游戏化教学的方方面面,这对于成功将游戏化引入课堂教学至关重要”

教育学的研究重点是教育, 将其理解为一种社会文化现象, 借鉴了历史学、心理学和社会学等其他科学的知识。因此, 这门学科通过方法论、行动方针或原则来指导教育行动, 其要素因教学形式的不同而有所差异。

在教育与最新技术同步更新的背景下, 了解游戏化等创新学习技术背后的教学方面, 对于驾驭这一新 "棋盘 " 的规则至关重要。这个大学课程的定位就是解决这方面的问题, 为教育工作者提供所需的知识, 让他们深入了解将游戏机制纳入课堂的益处和挑战。事实上, 他们将沉浸在这些游戏化的环境中, 这对他们发展成为游戏专家至关重要。

教师们将在这个 "旅程 " 中体验数字和沉浸式学习的认知过程, 并使用全套设备。在线形式的学位课程让学生有机会在课程规定的时间内, 按照自己的进度, 随时随地进行学习。只需一台连接互联网的设备, 他们就可以无限访问内容广泛的虚拟校园, 并在其中找到有关该主题的最大互动资源库。

这个**游戏化的教学方面大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由游戏化的教学方面法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



发现改变课堂学习方式的要素, 让学生参与其中"

“

利用最大的数字图书馆,深入研究  
游戏化的所有教学方面和关键”

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。

这是一个重要的大学课程,它将使你成为学校所需要的那种教师。

讨论与学生一起玩耍的最佳方式,同时保持学习效果。



# 02 目标

这个大学课程设计的重点是让学生获得游戏化的教学方面法方面的高水平培训。这样,他们就能掌握这项潜力巨大的技术的所有心理教育方面。因此,参加该课程的教育工作者将获得该领域的全球视野。为此,他们将设身处地地为学生着想,探索互动和游戏形式如何将他们的教育业绩提升到新的高度。







“

这个课程将为你提供将学生的  
成绩提升到新高度的关键”



## 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
- ◆ 完成一个游戏化、ABJ和数字资源的创新组合





## 具体目标

---

- 在良好的理论上, 运用在直接和间接评估学习方面获得的知识, 以解决工作环境中可能出现的任何问题, 适应与他们学习领域相关的新挑战
- 整合所获得的有关教育技术的知识, 以及反思专业实践的意义, 将个人价值应用于其中, 从而提高所提供服务的质​​量
- 培养自学能力, 使他们能够继续培训, 以提高工作绩效



亲身体​​验教育领域的游戏化环境, 了解为什么不能回头"

# 03

## 课程管理

这个课程的 TECH 教学团队由在教育机构担任要职的著名专业人士组成,他们是通过信息和通信技术在课堂和商业环境中开展游戏化项目的先驱。在这方面,这个大学吸收了最优秀的教育工作者,以深化游戏化的基本原理。这些教学人员将不遗余力地满足学生的所有期望,并通过虚拟校园密切关注他们的进展情况。





“

在信息技术行业专家的引导下,您将深入了解游戏化项目的开发,并与他们一同深入探讨他们的教育理念”

## 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

### 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, 获得资格证书优等生
- ◆ 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

### 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

### 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 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
- ◆ 巴伦西亚大学位史学位
- ◆ 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

### De la Serna, Juan Moisés 博士

- ◆ 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

# 04

## 结构和内容

游戏化的教学方面大学课程的内容以视频摘要、互动图表、专业读物和其他视听资源的形式呈现，以便更好地内化和形象化思想。事实上，他们采用的是实用的 Relearning 方法，这种方法以重复概念为基础，使学生能够成功地吸收这些概念。在这种比传统教育更自然的教育体验中，学生将探索游戏化的学习过程、游戏在发展中的作用以及各种技术资源。



“

这门课程将带你踏上基于游戏化的学习'旅程', 获得全球视野"

模块1.设立桌游:心理教育学方面

- 1.1. 学习过程
  - 1.1.1. 学徒的定义
  - 1.1.2. 学习的特点
- 1.2. 学习的认知过程
  - 1.2.1. 基这个流程
  - 1.2.2. 更高的过程
- 1.3. 学习中的认知和元认知
  - 1.3.1. 学习的认知过程
  - 1.3.2. 学习中的元认知
- 1.4. 对学习的评估
  - 1.4.1. 直接评估
  - 1.4.2. 间接评估
- 1.5. 学习困难
  - 1.5.1. 技能缺陷
  - 1.5.2. 环境困难
- 1.6. 游戏在发展中的作用
  - 1.6.1. 游戏的社会化作用
  - 1.6.2. 治疗性游戏
- 1.7. 游戏在学习中的作用
  - 1.7.1. 知识的学习
  - 1.7.2. 程序性学习
- 1.8. 教育技术
  - 1.8.1. 学校4.0
  - 1.8.2. 数字技能
- 1.9. 技术上的困难
  - 1.9.1. 获得技术的机会
  - 1.9.2. 技术技能
- 1.10. 技术资源
  - 1.10.1. 博客和论坛
  - 1.10.2. YouTube和Wikis





“

深入分析游戏在教学发展中的角色, 或者探索您所掌握的技术资源, 成为学校里备受瞩目的参考教师”

# 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

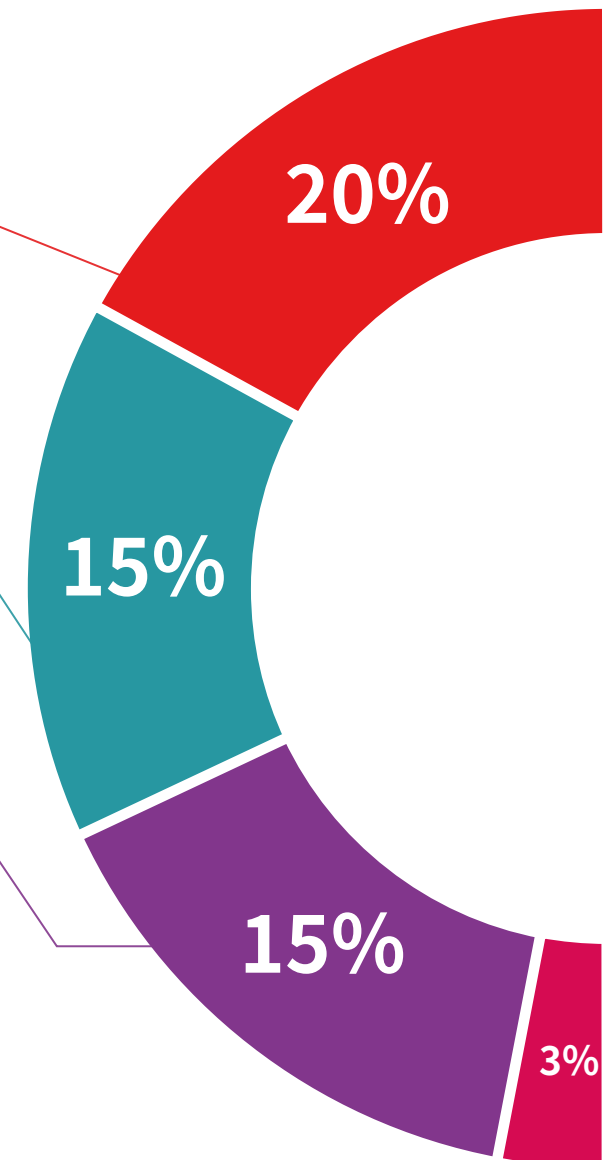
TECH团队以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体丸中,其中包括音频,视频,图像,图表和概念图,以强化知识。

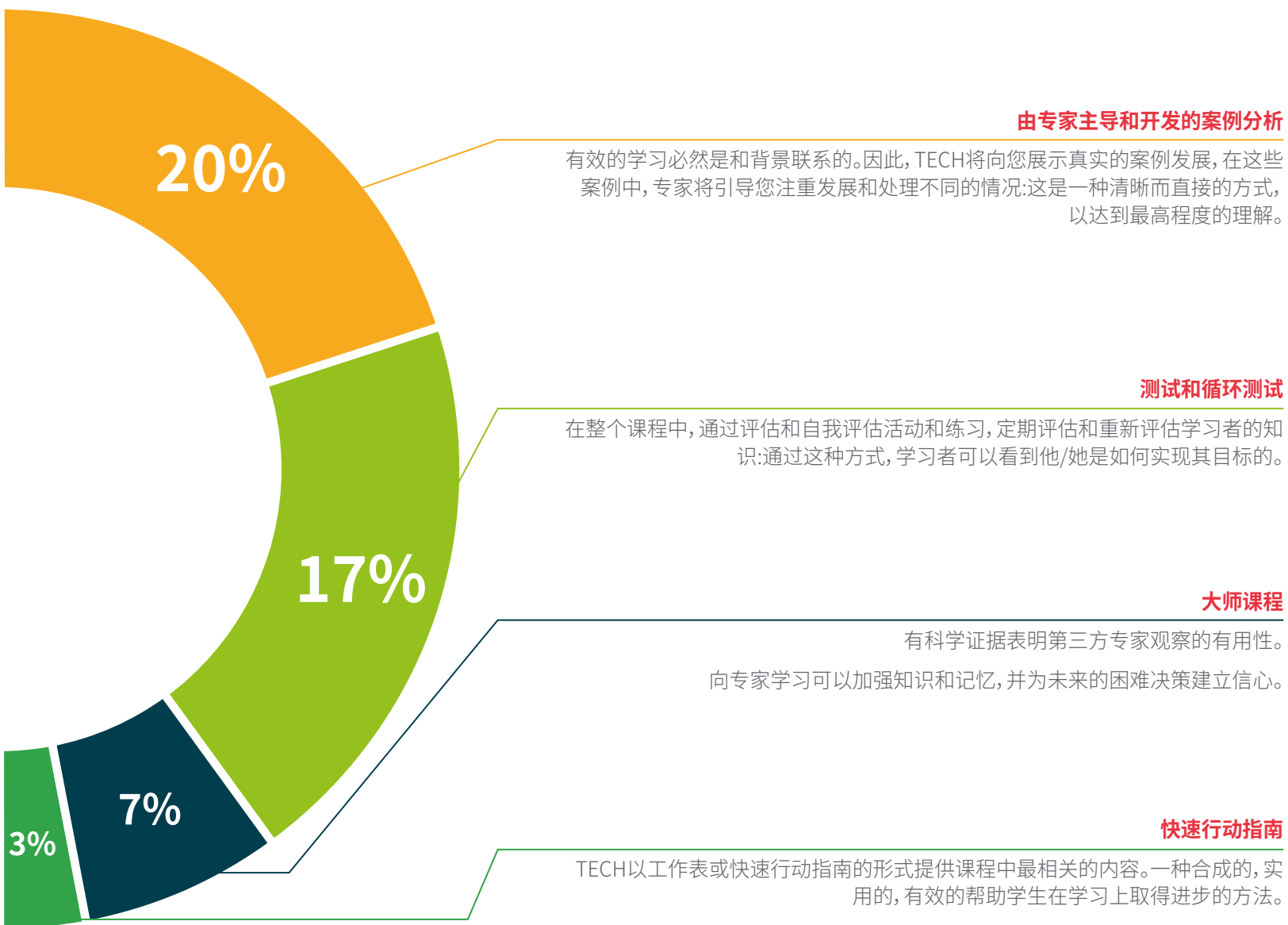
这个用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软授予“欧洲成功案例”称号。



### 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。





# 06 学位

游戏化的教学方面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**游戏化的教学方面大学课程**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:**游戏化的教学方面大学课程**

官方学时:**175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 培 质量  
网上教室 发展 语言 结构

**tech** 科学技术大学

大学课程  
游戏化的教学方面

- » 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

游戏化的教学方面



tech 科学技术大学

