

Университетский курс
Геймификация и
цифровое обучение



Университетский курс

Геймификация и цифровое обучение

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: **6 недели**
- » Учебное заведение: **TECH Технологический университет**
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: **онлайн**

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/education/postgraduate-certificate/gamification-digital-learning

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Руководство курса

стр. 12

04

Структура и содержание

стр. 18

05

Методология

стр. 22

06

Квалификация

стр. 30

01

Презентация

Технологии все больше и больше проникают в нашу жизнь, и образование не остается в стороне, учитывая значение знаний о последних достижениях в этой области, чтобы научиться использовать их преимущества в сфере преподавания.





“

Эта программа в области геймификации и цифрового обучения придаст вам чувство уверенности в вашей специальности и поможет вам расти в личностном и профессиональном плане”

Необходимая программа подготовки для тех, кто хочет выйти в мир цифрового образования, изучить особенности преподавания, познакомившись с технологическими инструментами, применяемыми в классе в рамках учебного курса.

В этом Университетском курсе предлагается практическое и комплексное видение геймификации и цифрового обучения с прикладной точки зрения, начиная с самых базовых инструментов и включая развитие навыков цифрового преподавания.

Это шаг вперед по сравнению с чисто теоретическими программами, сосредоточенными на преподавании в реальном классе, которые не рассматривают глубоко использование технологий в образовательном контексте, не забывая о роли педагогических инноваций.

Такое видение позволяет лучше понять, как работают технологии на разных уровнях образования, чтобы специалист мог иметь различные варианты их применения в своей работе в соответствии со своими интересами.

Университетский курс охватывает вопросы, необходимые для специализации в области геймификации и цифрового обучения для тех, кто хочет войти в мир преподавания, представленный с практической точки зрения с акцентом на самые инновационные аспекты в этой области.

Студенты Университетского курса получают доступ к знаниям о преподавании как на теоретическом, так и на прикладном уровне, чтобы они были полезны для их настоящей или будущей работы, становясь тем самым качественным преимуществом перед другими специалистами в этой области.

Программа также способствует включению в рынок труда или продвижению на нем, обладая обширными теоретическими и практическими знаниями, которые повысят вашу квалификацию при выполнении должностных обязанностей.

Данный **Университетский курс в области Геймификация и цифровое обучение** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке. Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разбор 75 практических кейсов, разработанных экспертами в области геймификации и цифрового обучения
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практичное содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для профессиональной практики
- ♦ Последние данные о геймификации и цифровом обучении
- ♦ Практические упражнения, в которых процесс самоконтроля может быть использован для улучшения эффективности обучения
- ♦ Интерактивная обучающая система, основанная на алгоритмах принятия решений в созданных клинических ситуациях
- ♦ Особое внимание уделяется обоснованным методикам в области геймификации и цифрового обучения
- ♦ Все вышеперечисленное дополняют теоретические занятия, вопросы к эксперту, дискуссионные форумы по спорным вопросам и индивидуальная работа по закреплению материала
- ♦ Доступ к учебным материалам с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



Обновите ваши знания с помощью этого Университетского курса в области геймификации и цифрового обучения"

“

Этот Университетский курс станет лучшей инвестицией при выборе программы повышения квалификации по двум причинам: помимо обновления знаний в области геймификации и цифрового обучения, вы получите диплом TESH Технологического университета"

В преподавательский состав входят профессионалы в области геймификации и цифрового обучения, которые привносят в обучение опыт своей работы, а также признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов.

Мультимедийное содержание, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит профессионалам проходить обучение в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалисты должны пытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие на протяжении всего Университетского курса. В этом им поможет инновационная интерактивная видеосистема, разработанная экспертами в области геймификации и цифрового обучения со значительным преподавательским опытом.

Станьте увереннее в принятии решений, обновив знания с помощью этого Университетского курса.

Воспользуйтесь возможностью изучить последние достижения в области геймификации и цифрового обучения и улучшите подготовку ваших учащихся.



02

Цели

Университетский курс в области геймификации и цифрового обучения направлен на облегчение работы специалистов, занимающихся работой с детьми и подростками на всех уровнях образования.



“

Данный Университетский курс предназначен для того, чтобы вы обновили ваши знания в области геймификации и цифрового обучения, используя новейшие образовательные технологии, чтобы внести качественный и уверенный вклад в принятие решений и контроль за вашими учащимися”



Общие цели

- ♦ Познакомить студентов с миром преподавания с широкой точки зрения, которая подготовит их к будущей работе
- ♦ Ознакомиться с новыми инструментами и технологиями, применяемыми в преподавании
- ♦ Глубоко изучить цифровые компетенции
- ♦ Показать различные варианты и способы работы учителя на рабочем месте
- ♦ Поощрять приобретение навыков и умений общения и передачи знаний
- ♦ Поощрять непрерывное образование студентов и их заинтересованность в педагогических инновациях





Конкретные цели

- ♦ Признать все критические факторы, характерные для среды Apple, при разработке нашей модели внедрения
- ♦ Оценить важность виртуальных учебных сред как каналов обучения в классе и вне его
- ♦ Определить и оценить педагогические возможности фирменных приложений Apple для управления, создания контента и оценивания
- ♦ Узнать об основных приложениях для создания перевернутого класса и разработки стратегий геймификации, а также оценить эти новые методики как средства повышения эффективности обучения

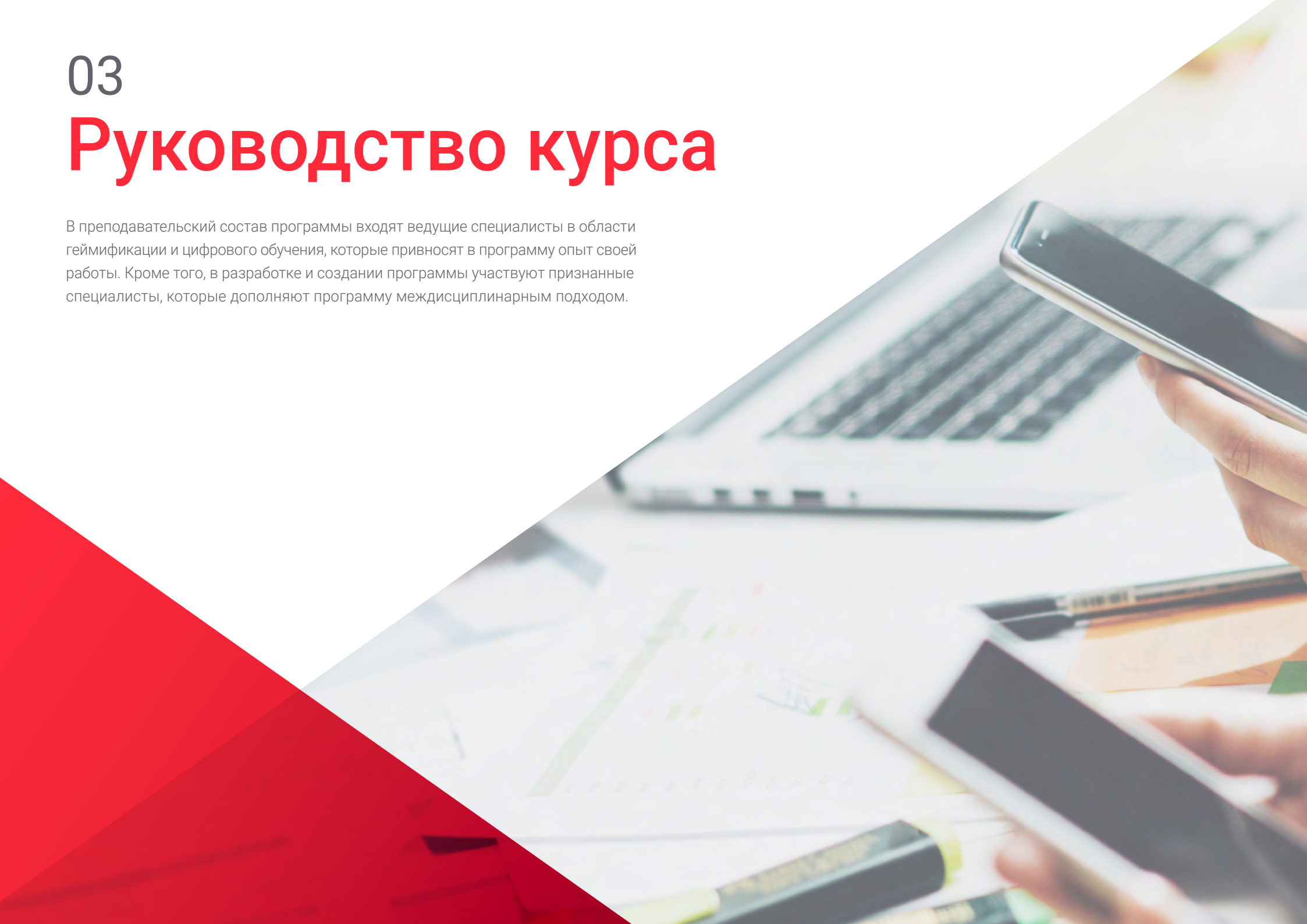


Воспользуйтесь возможностью и сделайте шаг навстречу последним достижениям в области геймификации и цифрового обучения"

03

Руководство курса

В преподавательский состав программы входят ведущие специалисты в области геймификации и цифрового обучения, которые привносят в программу опыт своей работы. Кроме того, в разработке и создании программы участвуют признанные специалисты, которые дополняют программу междисциплинарным подходом.



“

Учитесь у признанных профессионалов
последним достижениям в области
геймификации и цифрового обучения”

Приглашенный международный руководитель

Доктор Стефани Дошер - всемирно известный образовательный лидер, признанный за свое влияние в области глобального обучения и всесторонней интернационализации. Будучи директором Управления совместного международного онлайн-обучения (COIL) во Флоридском международном университете (ФМУ), она проложила новаторский путь в создании инклюзивных и доступных образовательных стратегий для всех студентов.

Доктор Дошер, специализирующаяся на лидерстве и организационных изменениях, получила признание за свою способность содействовать значимым преобразованиям в образовательных учреждениях. Кроме того, ее акцент на связях, сотрудничестве, общении и постоянном совершенствовании подчеркивает ее приверженность идее совершенства образования и видению доступного глобального обучения для всех студентов.

Исследовательские интересы Дошера охватывают стратегии преподавания и оценки для глобального обучения, а также пересечение глобального обучения, всесторонней интернационализации, социальных инноваций и инклюзивного превосходства. Ее недавняя работа посвящена взаимосвязи между разнообразием и производством знаний посредством виртуального обмена COIL.

Имеет богатый научный опыт и множество статей в таких известных журналах, как Journal of International Students, EAIE Forum и Handbook of Internationalisation of Higher Education Международной ассоциации университетов. Она также участвовала в презентациях на различных международных конференциях и семинарах, обогащая академический диалог о глобальном образовании.

Кроме того, ее вклад в качестве соавтора пособий "The Guide to COIL Virtual Exchange" и "Making Global Learning Universal: Promoting Inclusion and Success for All Students" укрепил ее позиции в качестве ведущего эксперта в области глобального образования. Оба пособия способствовали вовлечению студентов университетов в совместное решение проблем глобального обучения. Не говоря уже о ее выдающейся роли ведущей подкаста Making Global Learning Universal.



Д-р. Дошер, Стефани

- ♦ Директор Управления совместного международного онлайн-обучения (COIL) ФМУ, Майами, США
- ♦ Специалист по глобальному обучению
- ♦ Степень доктора в области управления и надзора в сфере образования Флоридского Международного Университета
- ♦ Степень магистра в области среднего образования в Университете Западного Вашингтона
- ♦ Член: Center for Leadership в ФМИ
- ♦ Ассоциация американских колледжей и университетов (AAC&U)
- ♦ Американская ассоциация оценки (AEA)
- ♦ Американская ассоциация международного образования (AIEA)
- ♦ Общество сравнительного и международного образования (CIES)
- ♦ Европейская ассоциация международного образования (EAIE)
- ♦ Флоридский консорциум по международному образованию (FCIE)
- ♦ NAFSA: Ассоциация международных преподавателей
- ♦ Сеть профессионального и организационного развития (POD)
- ♦ Выдающиеся награды: Премия Эндрю Хейскелла Института международного образования за интернационализацию кампуса (2016)
- ♦ Золотая награда APLU за институциональную премию за глобальное обучение, исследования и вовлечение (2019)
- ♦ Премия сенатора NAFSA Пола Саймона за интернационализацию кампуса (2021)

“

Благодаря TECH вы сможете учиться у лучших мировых профессионалов”

Руководство



Г-н Грис Рамос, Алехандро

- ♦ Технический инженер в области компьютерного менеджмента
- ♦ Степень магистра в области электронной коммерции и специалист по новейшим технологиям, применяемым в преподавании, цифровом маркетинге, разработке веб-приложений и интернет-бизнесе
- ♦ Директор Persatrace, агентство по веб-развитию и цифровому маркетингу
- ♦ Директор Club de Talentos
- ♦ Инженер-информатик UNED
- ♦ Степень магистра в области цифрового преподавания и обучения TECH Education



Преподаватели

Г-н Альбиоль Мартин, Антонио

- ♦ Степень магистра в области образования и информационно-коммуникационных технологий в UOC
- ♦ Степень магистра в области литературоведения
- ♦ Степень бакалавра в области филологии
- ♦ Руководитель CuriosiTIC: Программа интеграции ИКТ в учебный процесс в школе JABU

Г-н Азорин Лопес, Мигель Анхель

- ♦ Учитель, специализирующийся на физическом воспитании
- ♦ Специалист по перевернутому классу (уровень I перевернутого обучения и уровень I по преподаванию перевернутого обучения, ТОП-100 мировых преподавателей в области перевернутого обучения)

Г-н Кабесуэло Добларе, Альваро

- ♦ Психолог, эксперт по цифровой идентичности и магистр в области коммуникации, цифрового маркетинга и социальных сетей
- ♦ Преподаватель в Digital Identity, менеджер социальных сетей в коммуникационном агентстве и преподаватель в Aula Salud

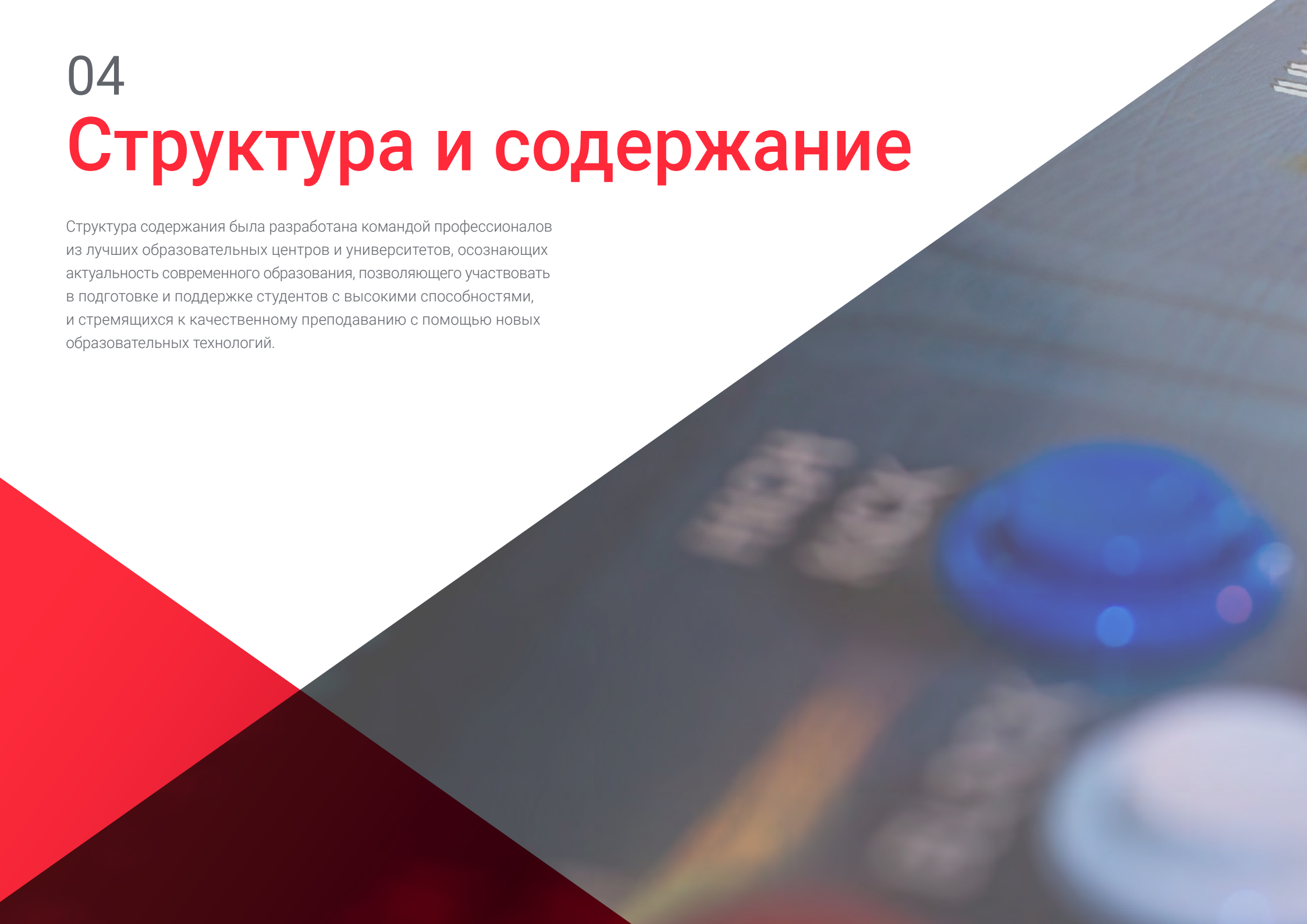
Г-н Де ла Серна, Хуан Мойсес

- ♦ Доктор психологических наук и магистр в области нейронаук и поведенческой биологии
- ♦ Автор книги "Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias" (Открытая кафедра психологии и нейронаук) и популяризатор науки

04

Структура и содержание

Структура содержания была разработана командой профессионалов из лучших образовательных центров и университетов, осознающих актуальность современного образования, позволяющего участвовать в подготовке и поддержке студентов с высокими способностями, и стремящихся к качественному преподаванию с помощью новых образовательных технологий.



“

Данный Университетский курс в области геймификации и цифрового обучения содержит самую полную и современную научную программу на рынке”

Модуль 1. Геймификация как активный метод обучения

- 1.1. История, определение и концепции
 - 1.1.1. История и контекст
 - 1.1.2. Определение
 - 1.1.3. Первоначальные понятия
- 1.2. Элементы
 - 1.2.1. Классификации
 - 1.2.2. Награды и дипломы
 - 1.2.3. Коллекционные предметы
 - 1.2.4. Валюта
 - 1.2.5. Ключи
 - 1.2.6. Награды
- 1.3. Механика
 - 1.3.1. Структурные геймификации
 - 1.3.2. Геймификация контента
- 1.4. Цифровые инструменты
 - 1.4.1. Инструменты управления
 - 1.4.2. Инструменты для повышения производительности
 - 1.4.2.1. Награды
 - 1.4.2.2. Письма
 - 1.4.2.3. Прочее
- 1.5. Геймификация и *серьезные игры*
 - 1.5.1. Игра в классе
 - 1.5.2. Типология игр
- 1.6. Каталог коммерческих игр
 - 1.6.1. Игры для развития компетенций
 - 1.6.2. Игры для разработки содержания
- 1.7. Видеоигры и приложения
 - 1.7.1. Игры для развития навыков
 - 1.7.2. Игры для разработки содержания





- 1.8. Разработка геймификации
 - 1.8.1. Подход, цели
 - 1.8.2. Интеграция в учебный план
 - 1.8.3. История
 - 1.8.4. Эстетика
 - 1.8.5. Оценка
- 1.9. Разработка игр
 - 1.9.1. Подход, цели
 - 1.9.2. Интеграция в учебный план
 - 1.9.3. История
 - 1.9.4. Эстетика
 - 1.9.5. Оценка
- 1.10. Практические кейсы
 - 1.10.1. Об одной геймификации
 - 1.10.2. Об одной игрофикации

“

Уникальный, важный и значимый курс обучения для повышения вашей квалификации”

05

Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.





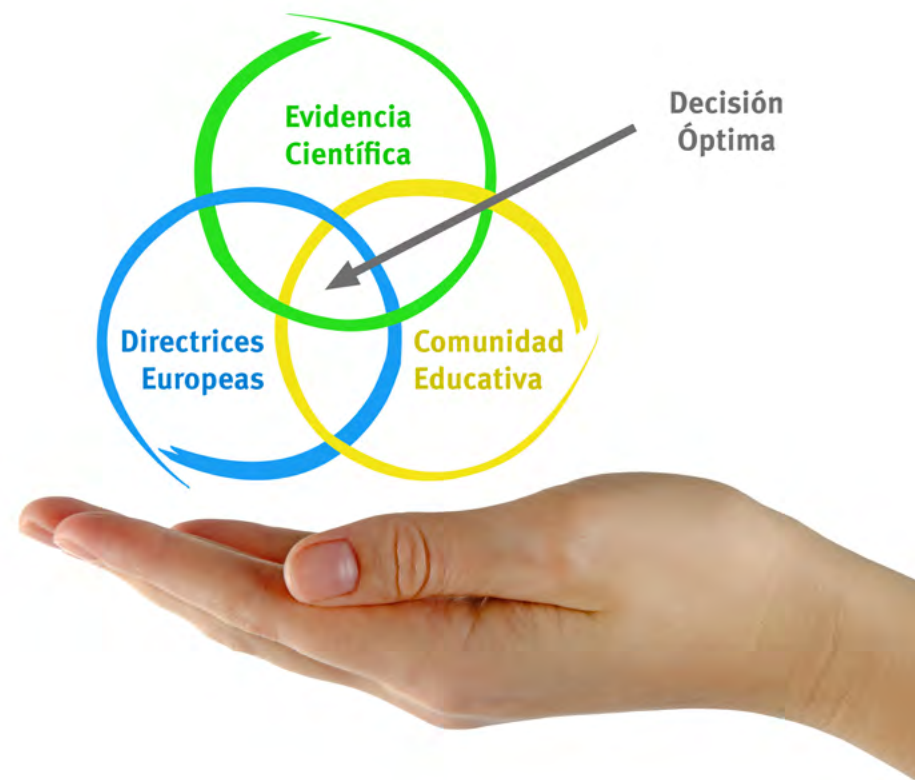
“

Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания”

В Образовательной Школе TESH мы используем метод кейсов

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? На протяжении всей программы вы будете сталкиваться с множеством смоделированных случаев, основанных на реальных ситуациях, в которых вы должны будете проводить исследования, устанавливать гипотезы и, наконец, разрешать ситуацию. Существует множество научных доказательств эффективности этого метода.

В TESH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру.



Это техника, которая развивает критическое мышление и готовит педагога к принятию решений, защите аргументов и противопоставлению мнений.

“

Знаете ли вы, что этот метод был разработан в 1912 году, в Гарвардском университете, для студентов-юристов? Метод кейсов заключался в представлении реальных сложных ситуаций, чтобы они принимали решения и обосновывали способы их решения. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете”

Эффективность метода обосновывается четырьмя ключевыми достижениями:

1. Педагоги, которые следуют этому методу, не только добиваются усвоения знаний, но и развивают свои умственные способности с помощью упражнений по оценке реальных ситуаций и применению своих знаний.
2. Обучение прочно опирается на практические навыки, что позволяет педагогу лучше интегрировать полученные знания в повседневную практику.
3. Усвоение идей и концепций происходит легче и эффективнее благодаря использованию ситуаций, возникших в реальной педагогической практике.
4. Ощущение эффективности затраченных усилий становится очень важным стимулом для студентов, что приводит к повышению интереса к учебе и увеличению времени, посвященному на работу над курсом.



Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.



Педагог будет учиться на основе реальных случаев и разрешения сложных ситуаций в смоделированной учебной среде. Эти симуляции разработаны с использованием самого современного программного обеспечения для полного погружения в процесс обучения.

Находясь в авангарде мировой педагогики, метод *Relearning* сумел повысить общий уровень удовлетворенности специалистов, завершивших обучение, по отношению к показателям качества лучшего онлайн-университета в мире.

С помощью этой методике мы с беспрецедентным успехом обучили более 85 000 педагогов по всем специальностям, независимо от хирургической нагрузки. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.

В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу.

Общий балл квалификации по нашей системе обучения составляет 8.01, что соответствует самым высоким международным стандартам.



В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



Учебный материал

Все дидактические материалы создаются специалистами-педагогами, специально для студентов этой университетской программы, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



Техники и процедуры в области образования на видео

TECH предоставляет в распоряжение студентов доступ к новейшим техникам, достижениям в области образования, к передовым медицинским технологиям в области образования. Все это от первого лица, с максимальной тщательностью, объяснено и подробно описано для лучшего усвоения и понимания. И самое главное, вы можете смотреть их столько раз, сколько захотите.



Интерактивные конспекты

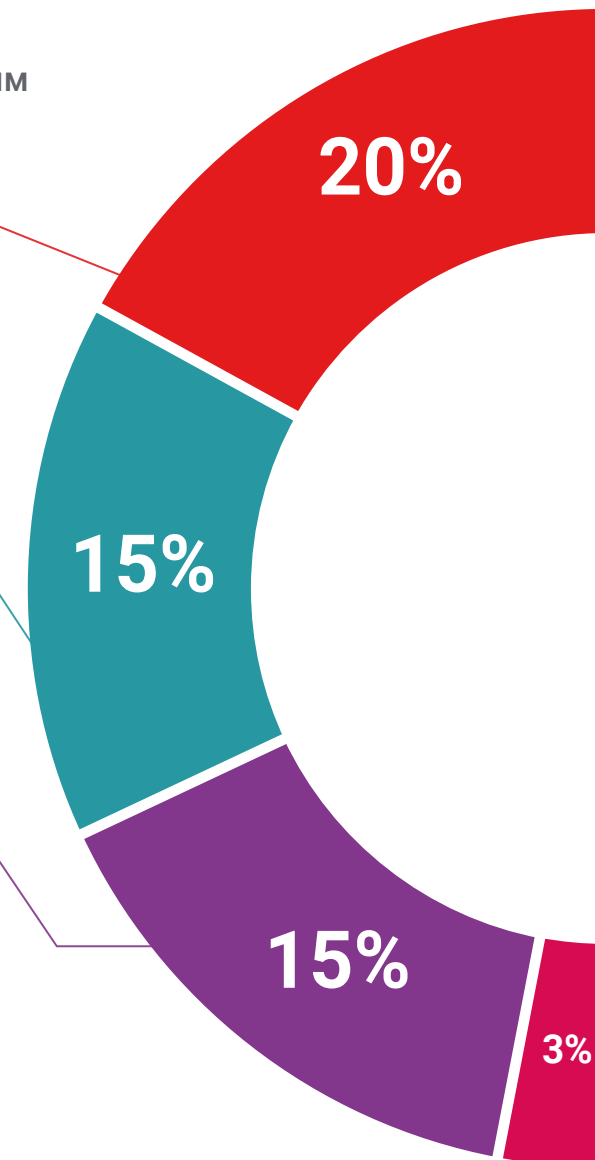
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

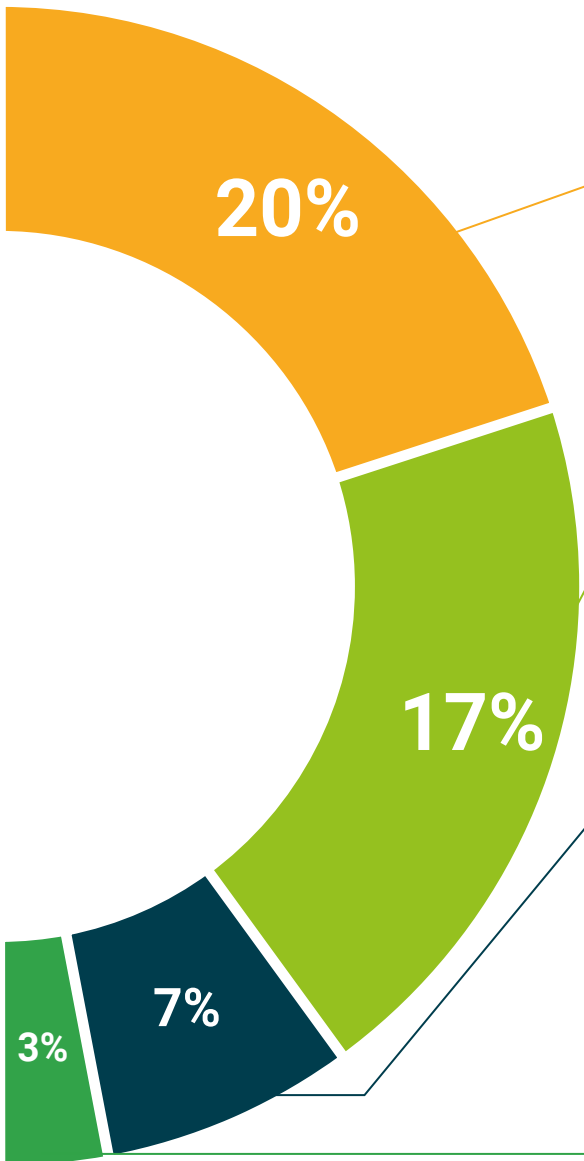
Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.





Анализ кейсов, разработанных и объясненных экспертами

Эффективное обучение обязательно должно быть контекстным. Поэтому мы представим вам реальные кейсы, в которых эксперт проведет вас от оказания первичного осмотра до разработки схемы лечения: понятный и прямой способ достичь наивысшей степени понимания материала.



Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



Краткие руководства к действию

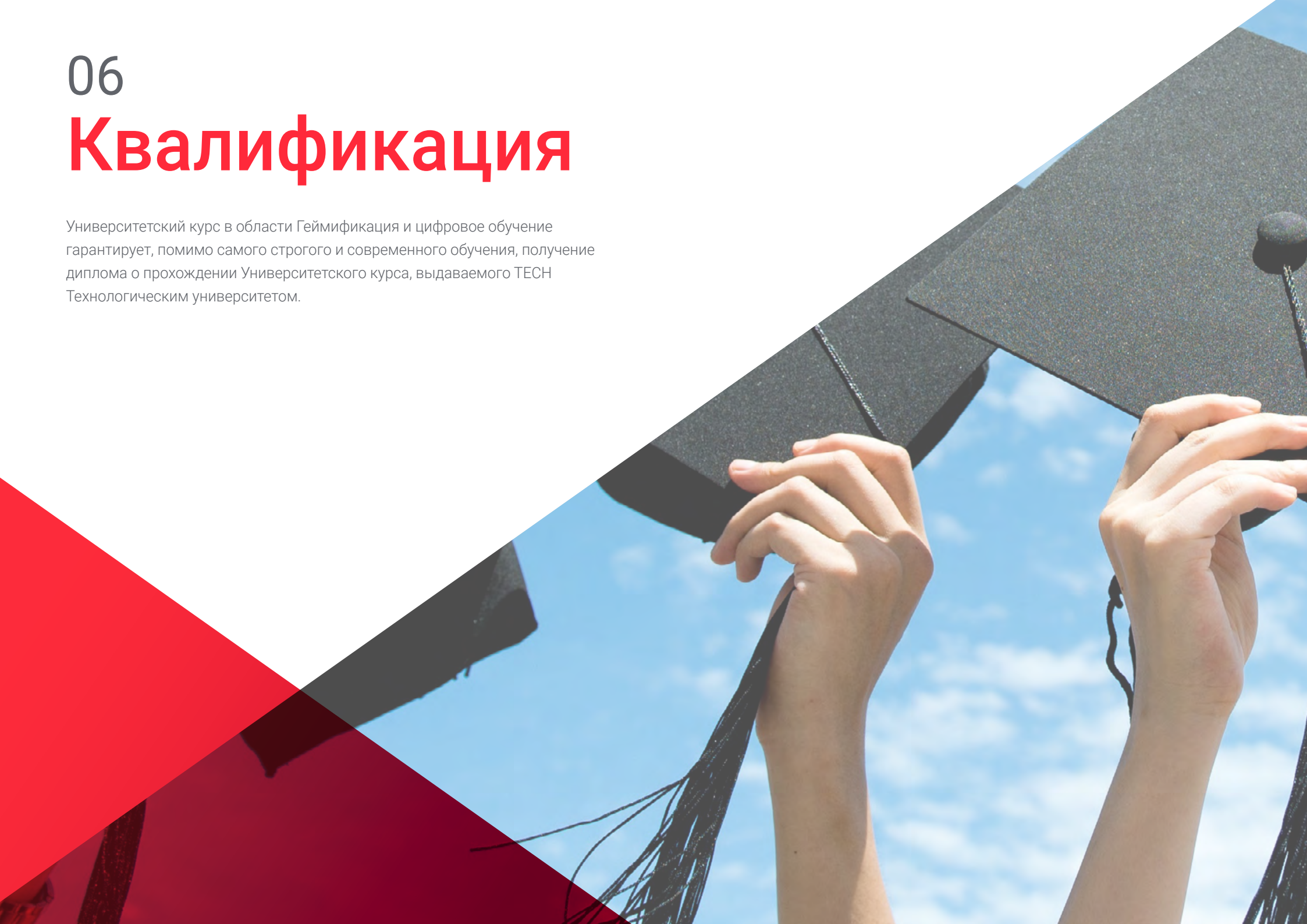
TECH предлагает наиболее актуальное содержание курса в виде рабочих листов или сокращенных руководств к действию. Обобщенный, практичный и эффективный способ помочь вам продвинуться в обучении.



06

Квалификация

Университетский курс в области Геймификация и цифровое обучение гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого TECH Технологическим университетом.



“

Успешно пройдите эту программу и получите университетский диплом без хлопот, связанных с поездками и оформлением документов”

Данный **Университетский курс в области Геймификация и цифровое обучение** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Университетского курса**, выданный **ТЕСН Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **ТЕСН Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на курсе, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Университетский курс в области Геймификация и цифровое обучение**
Количество учебных часов: **150 часов**



*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Технологии

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический университет

Университетский курс
Геймификация и
цифровое обучение

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 недели
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Университетский курс Геймификация и цифровое обучение

