

大学课程

游戏化和基于游戏的学习



tech 科学技术大学



tech 科学技术大学

大学课程

游戏化和基于游戏的学习

- » 模式:在线
- » 时长: 6周
- » 学位: TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

网络访问: www.techitute.com/cn/education/postgraduate-certificate/gamification-game-based-learning

目录

01

介绍

4

02

目标

8

03

课程管理

12

04

结构和内容

18

05

学习方法

22

06

学历

32

01 介绍

学习是一项任务，其进展情况千差万别。从这个意义上说，教师在日常工作中会遇到能力很强的学生，他们能够集中精力，轻松地实现提出的目标。但是，也会有许多其他学生有更大的困难，更容易分心，在教育过程中表现得不那么投入。因此，在课堂上引入打破常规、寓教于乐的技巧非常重要。这个专业就提供这样的课程，侧重于在课堂上实施游戏化，让学生通过游戏机制获取知识。这是一项教育工作者可以完全在线学习的必要课程。





“

游戏化将改变你的教学方法,让你的所有学生都朝着同一个方向划桨”

学生在课堂上走神有多种原因。其中一些人表示,由于现行教育制度缺乏激励措施,他们明显缺乏动力。而另一些青少年则容易因过度刺激而导致注意力不集中:在这种状态下,青少年感受到的感觉、噪音或刺激比他们应这个感受到的要多,因此他们往往会过于焦躁不安。

无论如何,事实证明,唤回他们注意力的传统方法越来越无效。这对教师来说无疑是一个挑战,因为他还会看到其他学生的学习进度被打断,造成班级的整体混乱。

在这种情况下,必须采用创新战略来激励学生,而游戏化战略目前提供了一种解决方案。因此,游戏化和游戏式学习大学课程包含了教育工作者掌握这些前沿技术所需的一切。他们将通过开发全班参与的游戏机制,增加自己的专业背景,同时鼓励同伴互动。

通过这种方式,这个课程与当今教师所需的要素保持一致,以 100% 在线的形式提供,学生只需提供一样东西:互联网连接。有了它,他们将"穿越"到一个包含互动大纲、视频摘要、专业读物等内容的广泛虚拟校园,从而在自己的领域取得成功。

这个**游戏化和基于游戏的学习大学课程**包含市场上最完整和最新的课程。主要特点是:

- ◆ 由游戏化专家介绍案例研究的发展情况
- ◆ 这个书的内容图文并茂,具有明显的实用性,为专业实践所必需的那些学科提供了实用信息
- ◆ 利用自我评估过程改进学习的实际练习
- ◆ 它特别强调创新方法
- ◆ 理论讲座、专家提问、争议问题论坛和个人反思作业
- ◆ 可从任何联网的固定或便携设备上获取内容

“

通过提高学生的兴趣和参与度,成为许多家长渴望的解决方案”

“

现在就报名,了解更多可用于课堂的先进教育技术”

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。

通过最大的虚拟校园更新你的相关知识。

这个书介绍了从“西洋双陆棋”到“生命游戏”等一系列可以与学生共同开发的游戏。



02

目标

这个大学课程采用创新方法，旨在对教育工作者进行游戏化战略培训，使他们能够教育儿童或成人。因此，这个课程将使他们能够在学校环境中出色地实施游戏机制，提高学生的学习成绩。这样，他们就能提前成为未来必然需要的教师。



“

在 150 个小时的时间里, 你将沉浸在未来的教育中, 成为当今社会需要的参考教育者”



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

- 评价主要棋牌游戏在ABJ中的应用
- 精心制作的同种能力表
- 以游戏化的方式管理任务
- 确定战略和工具来跟进行动
- 掌握促进团队凝聚力的策略

“

加深对学生小组间竞赛和比赛管理的了解。他们几乎会在不知不觉中完成作业！”

03

课程管理

在课堂上引入游戏机制,如果实施方法不当,可能会导致教育绩效问题。因此,TECH 将这一领域的参考教育工作者纳入了这个大学课程。凭借在信息和通信技术 (ICT) 应用方面的专业知识,他们在学校机构中开发了许多游戏化和游戏化技术,并取得了成功。



“

在大型学校机构成功实施游戏化技术的专家的帮助下,它取得了胜利”

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
- Complutense大学和 Alcalá大学讲师
- Alcalá大学哲学、艺术和历史专业毕业
- 游戏化、翻转课堂 和数字化过渡专家
- 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Complutense大学哲学学位
- 文学研究硕士学位。马德里 Complutense 大学
- 教育与信息和通信技术硕士, 电子学习专业。Catalunya开放大学

教师

Herrero González, Jesús先生

- ◆ 游戏和游戏化方面的心理学家
- ◆ Devir专家
- ◆ 业余爱好和玩具连锁店专家 Poly
- ◆ 心理学专业毕业生
- ◆ 教育学硕士
- ◆ 游戏和游戏化专家

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Andalucía省培训 PBL 课程教师
- ◆ 创造游戏化或信息和通信技术
- ◆ 毕业于马德里Complutense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Complutense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
- ◆ Santo Domingo en Algete幼儿、小学和中学的校长。马德里
- ◆ 曾为Reina Sofía国家艺术中心博物馆、Thyssen-Bornemisza国家博物馆和Málaga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
- ◆ 大学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Sevillana文学院国际奖
- ◆ 凭借第二部作品恶魔之鞭获得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Paul Beckett国际奖

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
- ◆ Valencia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

Illán, Raúl先生

- ◆ Gesem RR 的业务指导
- ◆ 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





employees at Toohak deal with tardiness and absence?

skip

6
Answers

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Sevilla大学
- ◆ 神经科学和行为生物学硕士学位。Pablo de Olavide 大学, Sevilla
- ◆ 教学方法专家Salle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。Sevilla大学
- ◆ 项目管理、企业行政和管理、U.G.T. 服务联合会专家
- ◆ 培训师的培训师Andalucía官方心理学家学院

04

结构和内容

游戏化和基于游戏的学习大学课程侧重于当今世界游戏化的主要方面。学生将首先研究这一概念与游戏化概念的区别, 然后分析这些机制的要素和目标, 并深入探讨可应用于课堂的各种游戏。有了再学习的实用方法, 学习周期将变得真正自然, 学习者将轻松吸收各种思想。





专家精心设计的课程, 包含游戏化过程中所需的所有关键要素"

模块 1. 游戏化和基于游戏的学习 (GBL)

- 1.1. 但你知道我们在玩什么吗?
 - 1.1.1. 游戏化和游戏化之间的区别
 - 1.1.2. 游戏化和游戏
 - 1.1.3. 游戏的历史
- 1.2. 我们玩什么?
 - 1.2.1. 根据他们的目标
 - 1.2.1.1. 有竞争力的
 - 1.2.1.2. 协作性
 - 1.2.2. 根据其要素
 - 1.2.2.1. 以董事会为基础
 - 1.2.2.2. 纸牌游戏
 - 1.2.2.3. 骰子
 - 1.2.2.4. 纸和笔(角色扮演)
- 1.3. 我们的家长委员会
 - 1.3.1. 第一个文明, 第一个游戏
 - 1.3.1.1. 瑟纳特
 - 1.3.1.2. 皇室游戏
 - 1.3.2. 曼卡拉
 - 1.3.3. 国际象棋
 - 1.3.4. 双陆棋
 - 1.3.5. 巴棋游戏
 - 1.3.6. 鹅的游戏
- 1.4. 谁想成为百万富翁?
 - 1.4.1. 生命的游戏
 - 1.4.1.1. 幸福之家
 - 1.4.1.2. 人生的棋盘游戏
 - 1.4.1.3. 生命的游戏
 - 1.4.1.4. 《生命的游戏》对我们的价值观有何启示



- 1.4.2. Monopoly
 - 1.4.2.1.房东的游戏
 - 1.4.2.2.金融和其他
 - 1.4.2.3.Darrow的Monopoly
 - 1.4.2.4.专利、设计和游戏化中需要注意的事项
- 1.4.3. 拼字游戏
- 1.5. 一个成功的游戏已经被写入
 - 1.5.1. 风险
 - 1.5.2. 谜题
 - 1.5.3. 琐碎的追求
 - 1.5.4. 词典
- 1.6. 战争游戏/战争游戏和历史模拟
 - 1.6.1. 起源:阿瓦隆山
 - 1.6.2. 战争游戏的成熟
 - 1.6.3. GDC 革命
 - 1.6.4. 战争游戏的最新趋势
 - 1.6.5. 迷你模型战争游戏
 - 1.6.6. 西班牙的战略游戏
- 1.7. 戒指、铅笔和纸张的陪伴
 - 1.7.1. 开始
 - 1.7.2. 黄金时代和第一次论战
 - 1.7.3. 叙述的作用
 - 1.7.4. 21 世纪的角色扮演游戏
 - 1.7.5. 西班牙的角色扮演游戏
- 1.8. 很久很久以前,在美国,《魔法 TCGs》和《Ameritrash》
 - 1.8.1. 魔法与电子游戏
 - 1.8.1.1.魔法, 收集
 - 1.8.1.2.其他TCG
 - 1.8.1.3.LCG
 - 1.8.2. 美利达公司
 - 1.8.2.1.概念
 - 1.8.2.2.发展
 - 1.8.3. 搅拌混合游戏
- 1.9. 在汽车和香肠之外德国的棋盘游戏革命
 - 1.9.1. 德国改变规则
 - 1.9.1.1.德国玩具业
 - 1.9.1.2.德国赌博的社会考虑
 - 1.9.1.3.一种不同的赌博方式
 - 1.9.2.欧洲运动会
 - 1.9.2.1.史前史
 - 1.9.2.2.Catán岛的定居者
 - 1.9.2.3.德国人征服了世界
 - 1.9.2.4.欧洲游戏的黄金时代
 - 1.9.2.5.欧洲游戏与教育
- 1.10. 购物西班牙的主要商业报价分析
 - 1.10.1. 战争游戏
 - 1.10.2. 角色扮演游戏
 - 1.10.3. 欧洲游戏
 - 1.10.4. 混合型
 - 1.10.5. 儿童游戏



深入了解教育机构将游戏化付诸实践的真实成功案例,从而复制他们的成果"

05

学习方法

TECH 是世界上第一所将案例研究方法与 Relearning 一种基于指导性重复的100% 在线学习系统相结合的大学。

这种颠覆性的教学策略旨在为专业人员提供机会, 以强化和严格的方式更新知识和发展技能。这种学习模式将学生置于学习过程的中心, 让他们发挥主导作用, 适应他们的需求, 摒弃传统方法。





我们的课程使你准备好在不确定的环境中面对新的挑战并获得事业上的成功"

学生:所有TECH课程的首要任务

在 TECH 的学习方法中, 学生是绝对的主角。

每个课程的教学工具的选择都考虑到了时间, 可用性和学术严谨性的要求, 这些要求如今不仅是学生的要求也是市场上最具竞争力的职位的要求。

通过TECH的异步教育模式, 学生可以选择分配学习的时间, 决定如何建立自己的日常生活以及所有这一切, 而这一切都可以在他们选择的电子设备上舒适地进行。学生不需要参加现场课程, 而他们很多时候都不能参加。您将在适合您的时候进行学习活动。您始终可以决定何时何地学习。

“

在TECH, 你不会有线下课程(那些你永远不能参加)”



国际上最全面的学习计划

TECH的特点是提供大学环境中完整的学术大纲。这种全面性是通过创建教学大纲来实现的，教学大纲不仅包括基本知识，还包括每个领域的最新创新。

通过不断更新，这些课程使学生能够跟上市场变化并获得雇主最看重的技能。通过这种方式，那些在TECH完成学业的人可以获得全面的准备，为他们的职业发展提供显著的竞争优势。

更重要的是，他们可以通过任何设备，个人电脑，平板电脑或智能手机来完成的。

“

TECH模型是异步的，因此将您随时随地使用PC，平板电脑或智能手机学习，学习时间不限”

案例研究或案例方法

案例法一直是世界上最好的院系最广泛使用的学习系统。该课程于1912年开发，目的是让法学专业学生不仅能在理论内容的基础上学习法律，还能向他们展示复杂的现实生活情境。因此，他们可以做出决策并就如何解决问题做出明智的价值判断。1924年被确立为哈佛大学的一种标准教学方法。

在这种教学模式下，学生自己可以通过耶鲁大学或斯坦福大学等其他知名机构使用的边做边学或设计思维等策略来建立自己的专业能力。

这种以行动为导向的方法将应用于学生在TECH进行的整个学术大纲。这样你将面临多种真实情况，必须整合知识，调查，论证和捍卫你的想法和决定。这一切的前提是回答他在日常工作中面对复杂的特定事件时如何定位自己的问题。



学习方法

在TECH, 案例研究通过最好的100%在线教学方法得到加强: Relearning。

这种方法打破了传统的教学技术, 将学生置于等式的中心, 为他们提供不同格式的最佳内容。通过这种方式, 您可以回顾和重申每个主题的关键概念并学习将它们应用到实际环境中。

沿着这些思路, 根据多项科学研究, 重复是最好的学习方式。因此, TECH 在同一课程中以不同的方式重复每个关键概念8到16次, 目的是确保在学习过程中充分巩固知识。

Relearning 将使你的学习事半功倍, 让你更多地参与到专业学习中, 培养批判精神, 捍卫论点, 对比观点: 这是通往成功的直接等式。



100%在线虚拟校园,拥有最好的教学材料

为了有效地应用其方法论,TECH 专注于为毕业生提供不同格式的教材:文本,互动视频,插图和知识图谱等。这些课程均由合格的教师设计,他们的工作重点是通过模拟将真实案例与复杂情况的解决结合起来,研究应用于每个职业生涯的背景并通过音频,演示,动画,图像等基于重复的学习。

神经科学领域的最新科学证据表明,在开始新的学习之前考虑访问内容的地点和背景非常重要。能够以个性化的方式调整这些变量可以帮助人们记住知识并将其存储在海马体中,以长期保留它。这是一种称为神经认知情境依赖电子学习的模型,有意识地应用于该大学学位。

另一方面,也是为了尽可能促进指导者与被指导者之间的联系,提供了多种实时和延迟交流的可能性(内部信息,论坛,电话服务,与技术秘书处的电子邮件联系,聊天和视频会议)。

同样,这个非常完整的虚拟校园将TECH学生根据个人时间或工作任务安排学习时间。通过这种方式,您将根据您加速的专业更新,对学术内容及其教学工具进行全局控制。



该课程的在线学习模式将您安排您的时间和学习进度,使其适应您的日程安排”

这个方法的有效性由四个关键成果来证明:

1. 遵循这种方法的学生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. 学习扎根于实践技能使学生能够更好地融入现实世界。
3. 由于使用了现实中出现的情况,思想和概念的学习变得更加容易和有效。
4. 感受到努力的成效对学生是一种重要的激励,这会转化为对学习更大的兴趣并增加学习时间。

最受学生重视的大学方法

这种创新学术模式的成果可以从TECH毕业生的整体满意度中看出。

学生对教学质量,教材质量,课程结构及其目标的评价非常好。毫不奇怪,在Trustpilot评议平台上,该校成为学生评分最高的大学,获得了4.9分的高分(满分5分)。

由于TECH掌握着最新的技术和教学前沿,因此可以从任何具有互联网连接的设备(计算机,平板电脑,智能手机)访问学习内容。

你可以利用模拟学习环境和观察学习法(即向专家学习)的优势进行学习。



因此,在这门课程中,将提供精心准备的最好的教育材料:



学习材料

所有的教学内容都是由教授这门课程的专家专门为这门课程创作的,因此,教学的发展是具体的。

这些内容之后被应用于视听格式,这将创造我们的在线工作方式,采用最新的技术,使我们能够保证给你提供的每一件作品都有高质量。



技能和能力的实践

你将开展活动以发展每个学科领域的具体能力和技能。在我们所处的全球化框架内我们提供实践和氛围帮你获得成为专家所需的技能和能力。



互动式总结

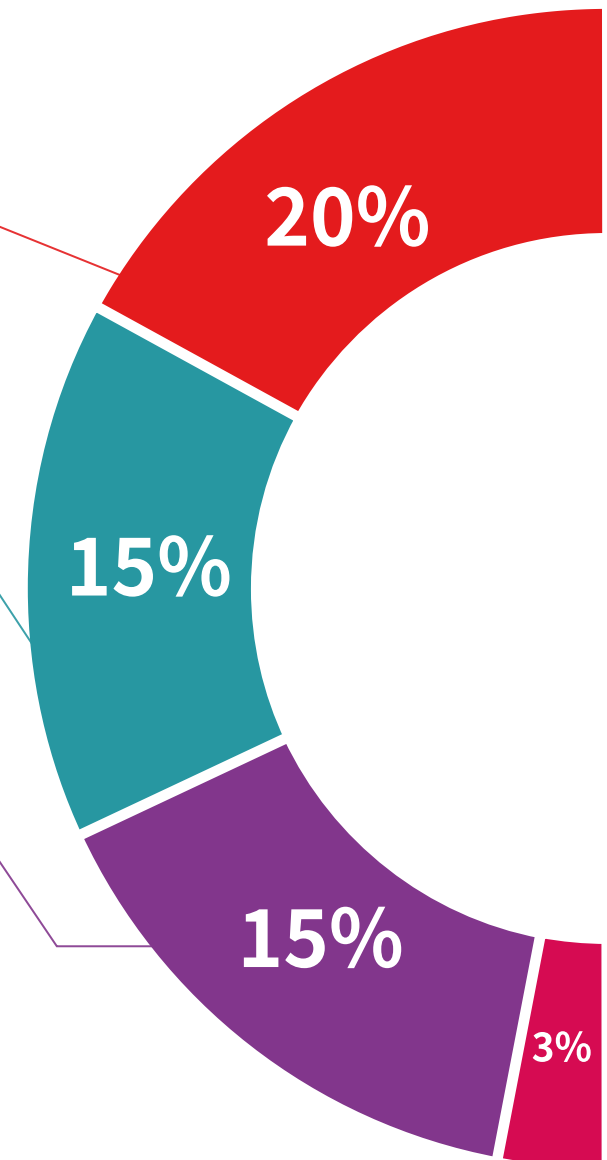
我们以有吸引力和动态的方式将内容呈现在多媒体中,包括音频,视频,图像,图表和概念图,以巩固知识。

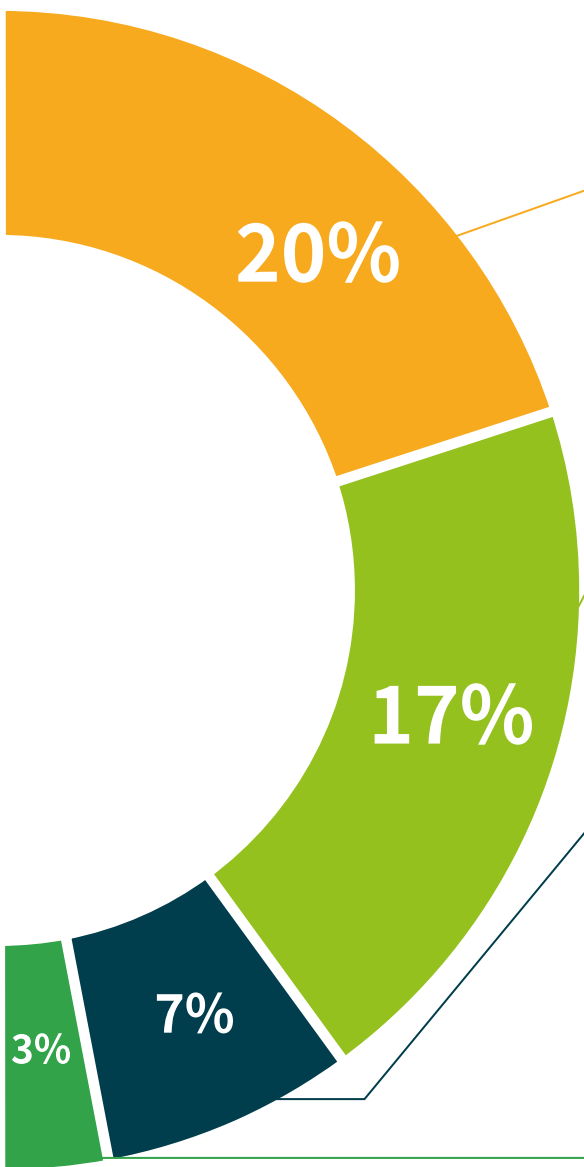
这一用于展示多媒体内容的独特教育系统被微软公司评为 "欧洲成功案例"。



延伸阅读

最新文章,共识文件,国际指南...在我们的虚拟图书馆中,您将可以访问完成培训所需的一切。





案例研究

您将完成一系列有关该主题的最佳案例研究。由国际上最优秀的专家介绍,分析和指导案例。



Testing & Retesting

在整个课程中,我们会定期评估和重新评估你的知识。我们在米勒金字塔的4个层次中的3个层次上这样做。



大师班

科学证据表明第三方专家观察的效果显著。向专家学习可以增强知识和记忆力,并为我们今后做出艰难的决定建立信心。



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。一种帮助学生在学习中进步的综合,实用和有效的方法。



06 学历

这个 游戏化和基于游戏的学习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。



“

无需旅行或繁琐的程序,即可成功通过此课程并获得大学学位”

这个**游戏化和基于游戏的学习**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: **游戏化和基于游戏的学习**大学课程

模式: **在线**

时长: **6周**



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
游戏化和基于游戏的学习

- » 模式:在线
- » 时长:6周
- » 学位:TECH 科技大学
- » 课程表:自由安排时间
- » 考试模式:在线

大学课程

游戏化和基于游戏的学习