

Специализированная магистратура Геймификация и цифровые ресурсы





Специализированная магистратура

Геймификация и цифровые ресурсы

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: www.techitute.com/ru/education/professional-master-degree/master-gamification-digital-resources

Оглавление

01

Презентация

стр. 4

02

Цели

стр. 8

03

Компетенции

стр. 14

04

Руководство курса

стр. 20

05

Структура и содержание

стр. 24

06

Методология

стр. 34

07

Квалификация

стр. 42

01

Презентация

Обучение на основе игр все больше принимается образовательным сообществом благодаря положительным результатам, получаемым студентами, которые приобретают знания в более привлекательной и мотивирующей форме, и в то же время эти понятия гораздо лучше интегрируются. Кроме того, новые технологии, уже включенные в учебный процесс, обеспечивают цифровые навыки и многочисленные инструменты геймификации в качестве связующей оси с учеником. Педагог, желающий продвинуться в своей профессиональной области, должен знать о методах и методических стратегиях, которые сегодня используются наиболее эффективно. Знания этой 100% онлайн-программы вам передаст специализированная команда преподавателей, что обеспечивает множество интересных материалов, чтобы использовать их во время учебных занятий, независимо от преподаваемого предмета.





“

Вы хотите создавать увлекательные игры для своих учеников, которые действительно эффективны? Эта программа предлагает вам самые эффективные инструменты геймификации. Поступайте сейчас”

Очевидно, что мы живем в новое время, и поэтому преподаватель-профессионал сталкивается в классе с совершенно другими учениками, которых привлекают новые технологии и которые по-другому мотивированы. Внедрение игровых элементов в учебный процесс не является чем-то новым, но в последние годы оно претерпело значительный импульс, сопровождаемый цифровыми ресурсами.

Специалист в области преподавания должен знать технологические инструменты и использовать наиболее эффективные методы геймификации, учитывая их преимущества. В этом процессе обучения ключевое значение имеет знание динамики и игр, применяемых к компетенциям и навыкам, которые должны быть развиты у учеников. Эта Специализированная магистратура с теоретико-практическим подходом предоставляет самую современную информацию в области геймификации и цифровых ресурсов, используемых в классе. Для этого в TESH работает специализированная команда преподавателей с большим опытом работы в данном секторе, что позволит студентам продвигаться вместе с преподавателями в своей профессиональной области.

Обучение на основе игр (GBL), роль самих учителей, организация школ на основе цифровых ресурсов, преимущества и ограничения игровой деятельности, а также ее применение в компаниях - вот лишь некоторые из вопросов, рассматриваемых в этой программе. Программа, в которой тематические исследования имеют большое значение, поскольку целый модуль посвящен успешным примерам, которые можно легко применить в классе.

Таким образом, педагог получает прекрасную возможность получить интенсивное обучение в соответствии со своими текущими потребностями и с помощью 100% онлайн-программы. TESH предлагает программу, в рамках которой студенты могут получить доступ к учебному плану в любое время и из любого места. Все, что вам нужно, это электронное устройство (компьютер, планшет или мобильный телефон), с помощью которого вы можете подключиться к виртуальному кампусу, чтобы просмотреть или загрузить мультимедийный контент, предлагаемый этой программой. Гибкий вариант обучения, совместимый с самыми сложными обязанностями.

Эта **Специализированная магистратура в области геймификации и цифровых ресурсов** содержит наиболее полную и современную программу на рынке.

Основными особенностями обучения являются:

- ♦ Разработка тематических исследований, представленных экспертами в области образования и геймификации
- ♦ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ♦ Практические упражнения для самопроверки, контроля и улучшения успеваемости
- ♦ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ♦ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ♦ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



С этой квалификацией вы будете достигать целей, закладывать понятия, учить своих учеников сотрудничеству, и все это с помощью игр"

“

Эта программа дает наглядное и динамичное представление о роли учителей в так называемой цифровой школе”

В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты в ведущих компаниях и престижных университетах, которые привносят в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит профессионалам проходить обучение в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивное обучение, основанное на реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться решить различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного года. В этом поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная известными экспертами.

Поступите на курс, который даст вам инструменты и стратегии, необходимые для поддержания мотивации ваших учеников.

Развивайте свою карьеру, овладев навыками обучения на основе игр. Поступайте сейчас.



02

Цели

Эта программа была разработана, чтобы предложить студентам все доступные инструменты для реализации проектов геймификации в классе, от их создания и управления, также используя преимущества многих существующих цифровых ресурсов. С этой целью преподавательский состав, ведущий занятия по этой специальности, будет использовать свои обширные знания через мультимедийные материалы, к которым студент будет иметь доступ 24 часа в сутки.



““

Команда преподавателей этой программы подскажет вам, как применить лучшие стратегии геймификации в вашем образовательном центре”



Общие цели

- ♦ Определить психолого-педагогические предпосылки инноваций в области геймификации и цифровых ресурсов
- ♦ Разработать собственные геймификации и игры, как для частного, так и для коммерческого использования
- ♦ Выбрать игры, которые могут быть использованы в GBL в соответствии с потребностями и целями
- ♦ Применять стратегии геймификации в бизнес-среде
- ♦ Применять стратегии геймификации в академической среде
- ♦ Управлять командами с помощью геймификации
- ♦ Руководить цифровым переходом в ваших центрах
- ♦ Определить элементы новой цифровой школы
- ♦ Преобразовать ваши классы, чтобы адаптироваться к новой образовательной парадигме
- ♦ Составить портфолио инноваций в области геймификации, GBL и цифровых ресурсов



Достигните своих целей благодаря ресурсам, которые TECH предоставляет вам в этом курсе"





Конкретные цели

Модуль 1. Создание игры: психолого-педагогические аспекты

- ♦ Применять полученные знания с точки зрения прямой и косвенной оценки обучения, имея хорошую теоретическую базу, с помощью которой можно решать любые проблемы, возникающие в рабочей среде, адаптируясь к новым задачам, связанным со своей областью обучения
- ♦ Интегрировать полученные знания по образовательным технологиям, а также задуматься о последствиях профессиональной практики, применяя к ней личные ценности, тем самым повышая качество предлагаемых услуг
- ♦ Развивать навыки самообучения, которые позволят продолжать обучение для наилучшего выполнения своей работы

Модуль 2. Основы геймификации. Как геймифицировать и не умереть при этом

- ♦ Различать различные динамики, связанные с геймификацией
- ♦ Знать различные механики, составляющие геймификацию
- ♦ Различать типы игроков по мнению разных авторов
- ♦ Проанализировать три ключевых фактора, которые демонстрируют цель геймифицированного процесса
- ♦ Раскрыть преимущества геймификации в различных средах
- ♦ Определить различия между людификацией и геймификацией

Модуль 3. Элементы и механика игры

- ♦ Объяснить эволюцию игр
- ♦ Описать различные виды игр
- ♦ Применять видеоигры в учебном процессе
- ♦ Применять методы формирования команды
- ♦ Разработать стратегии формирования команд в компаниях

Модуль 4. Людификация и обучение на основе игр (GBL)

- ♦ Оценить применение основных настольных игр в GBL
- ♦ Составлять таблицы компетенций для них
- ♦ Управлять задачами в игровой форме
- ♦ Определить стратегии и инструменты для мониторинга действий
- ♦ Освоить стратегии, способствующие сплочению коллектива

Модуль 5. Геймификация в бизнесе. Кадровые ресурсы, маркетинг, продажи

- ♦ Разработать мотивационные стратегии с помощью совместных задач
- ♦ Применять инструменты для развития цифрового сотрудничества
- ♦ Определить стратегии стимулирования мотивации в рабочей группе
- ♦ Повысить способность анализировать функционирование группы
- ♦ Решать повторяющиеся задачи по-другому



Модуль 6. Геймификация в бизнесе II: управление командой

- ♦ Управлять рабочей средой наиболее эффективным и функциональным образом
- ♦ Получить стратегии для создания качественной геймификации
- ♦ Превратить панель управления в полностью геймифицированный сценарий
- ♦ Работать с веб-приложениями и приложениями для управления развитием работы на основе геймификации
- ♦ Освоить стратегии использования различных элементов геймификации
- ♦ Разрабатывать индивидуальные задания и их метрики
- ♦ Разрабатывать коллективные задания и их рубрикаторы

Модуль 7. Как организовать работу цифровой школы

- ♦ Создавать сценарии/презентации для видеоматериалов «*Перевернутого класса*»
- ♦ Использовать «*Объясните все*» для создания видеокolleкций
- ♦ Использовать стратегии, позволяющие ученикам работать как индивидуально, так и коллективно
- ♦ Разработать механику геймификации
- ♦ Создавать повествовательные видео
- ♦ Создавать инструменты мониторинга
- ♦ Разработать вознаграждения

Модуль 8. Новые времена, новые студенты

- ♦ Разрабатывать контент в EdPuzzle
- ♦ Разрабатывать задачи в EdPuzzle
- ♦ Использовать инструменты проектирования для создания игр «print and play»
- ♦ Создавать и управлять каналом YouTube
- ♦ Создавать и управлять подкастом

Модуль 9. Преподаватель в цифровой школе

- ♦ Знать различные цифровые платформы для общения между преподавателями и студентами
- ♦ Создавать инновационный мультимедийный контент для класса

Модуль 10. Примеры из практики

- ♦ Разрабатывать материалы в Moodle
- ♦ Разрабатывать проекты в Moodle
- ♦ Создавать материалы и задания в Google Classroom
- ♦ Создавать материалы и задания в iTunes U

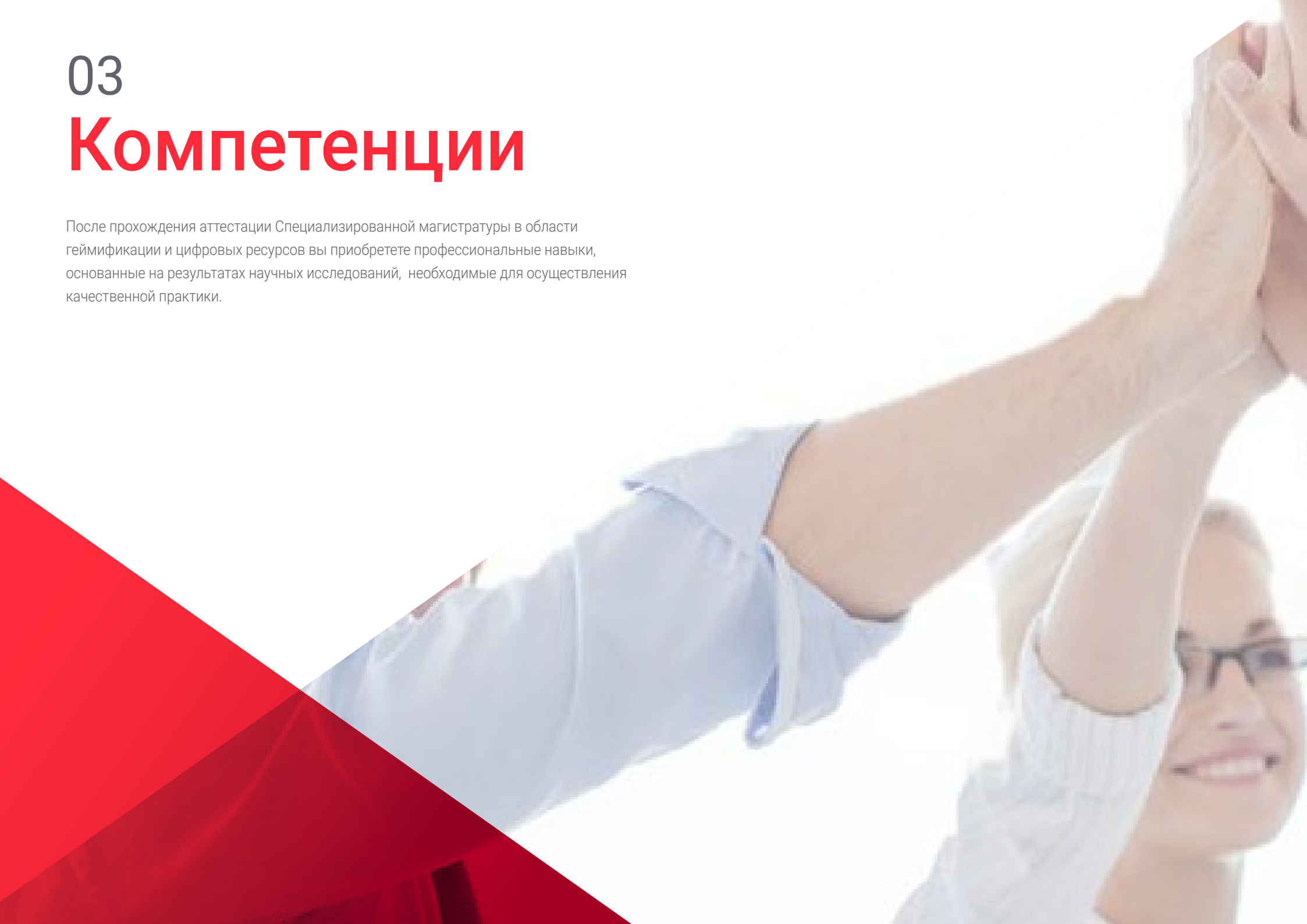


Уникальный, важный и значимый курс обучения для повышения вашей квалификации"

03

Компетенции

После прохождения аттестации Специализированной магистратуры в области геймификации и цифровых ресурсов вы приобретете профессиональные навыки, основанные на результатах научных исследований, необходимые для осуществления качественной практики.



“

Станьте учителем с цифровыми навыками, способным применять самые эффективные методики через игры, благодаря этой Специализированной магистратуре”



Общие профессиональные навыки

- ♦ Обладать знаниями и уметь их применять, обеспечивая основу или возможность для оригинальности в разработке и/или применении идей, обычно в исследовательском контексте
- ♦ Применять полученные знания и навыки решения проблем в новых или незнакомых условиях в более широких (или многопрофильных) ситуациях, в рамках соответствующей специальности
- ♦ Самостоятельно справляться со сложностями принятия решений на основе неполной или ограниченной информации, включая размышления о социальной и этической ответственности, связанной с принятием этих решений
- ♦ Ясно и недвусмысленно доносить свои выводы, а также базовые знания и аргументы, лежащие в их основе, до профессиональной и не профессиональной публики
- ♦ Приобрести навыки, которые позволят продолжать обучение в значительной степени самостоятельно или автономно





Профессиональные навыки

- ♦ Применять полученные знания с точки зрения прямой и косвенной оценки обучения, имея хорошую теоретическую базу, с помощью которой можно решать любые проблемы, возникающие в рабочей среде, адаптируясь к новым задачам, связанным со своей областью обучения
- ♦ Интегрировать полученные знания по образовательным технологиям, а также размышлять о последствиях профессиональной практики, применяя к ней личные ценности, тем самым повышая качество предлагаемых услуг
- ♦ Развивать навыки самообучения, которые позволят продолжать обучение для наилучшего выполнения своей работы
- ♦ Различать различные динамики, связанные с геймификацией
- ♦ Распознавать различные механики, составляющие геймификацию
- ♦ Различать типы игроков по мнению разных авторов
- ♦ Проанализировать три ключевых фактора, которые демонстрируют цель геймифицированного процесса
- ♦ Раскрывать преимущества геймификации в различных средах
- ♦ Определить различия между людификацией и геймификацией
- ♦ Объяснить эволюцию игр
- ♦ Описать различные виды игр
- ♦ Применять видеоигры в учебном процессе

- ♦ Применять методы формирования команды
- ♦ Разработать стратегии формирования команд в компаниях
- ♦ Оценить применение основных настольных игр в GBL
- ♦ Составлять таблицы компетенций для них
- ♦ Управлять задачами в игровой форме
- ♦ Определить стратегии и инструменты для мониторинга действий
- ♦ Освоить стратегии, способствующие сплочению коллектива
- ♦ Разработать мотивационные стратегии с помощью совместных задач
- ♦ Применять инструменты для развития цифрового сотрудничества
- ♦ Определить стратегии стимулирования мотивации в рабочей группе
- ♦ Повысить способность анализировать функционирование группы
- ♦ Решать повторяющиеся задачи по-другому
- ♦ Управлять рабочей средой наиболее эффективным и функциональным образом
- ♦ Получить стратегии для создания качественной геймификации
- ♦ Превратить панель управления в полностью геймифицированный сценарий
- ♦ Работать с веб-приложениями и приложениями для управления развитием работы на основе геймификации
- ♦ Освоить стратегии использования различных элементов геймификации
- ♦ Разрабатывать индивидуальные задания и их метрики
- ♦ Разрабатывать коллективные задания и их рубрики
- ♦ Создавать сценарии/презентации для видеоматериалов перевернутого класса
- ♦ Использовать доску «Объясните все» для создания видеокolleкций
- ♦ Использовать стратегии, позволяющие ученикам работать как индивидуально, так и коллективно
- ♦ Разрабатывать механику геймификации
- ♦ Создавать повествовательные видео
- ♦ Создавать инструменты мониторинга
- ♦ Разработать вознаграждения
- ♦ Создавать и управлять каналом YouTube
- ♦ Создавать и управлять подкастом
- ♦ Разрабатывать контент в EdPuzzle
- ♦ Разрабатывать задачи в EdPuzzle
- ♦ Использовать инструменты проектирования для создания печатных и игровых игр
- ♦ Разрабатывать материалы в Moodle
- ♦ Разрабатывать проекты в Moodle
- ♦ Создавать материалы и задания в Google Classroom
- ♦ Создавать материалы и задания в iTunes U



Академическая программа, которая откроет для вас новые профессиональные пути через освоение существующих цифровых ресурсов в сфере образования"



How should employees at Toohak deal with tardiness and absence?

29

skip

6
Answers

▲ The employee can stay home without having to alert anyone

▲ The emp

● The employee should send a message alerting their manager beforehand

■ The back

04

Руководство курса

ТЕСН стремится предложить всем своим студентам качественную программу, доступную каждому. Для этого проводятся строгий отбор всех сотрудников, преподающих каждую из программ. Таким образом, студенты, обучающиеся по этой программе, будут иметь перед собой команду руководителей и преподавателей с высокой квалификацией в области образования, технологий, психологии и делового администрирования. Многопрофильная команда, которая привнесет в учебный план свои обширные знания и опыт в этой области. Главная цель всего этого - помочь студентам этой программы продвинуться на рынке труда.





“

В рамках этой программы вы будете работать с соответствующими специалистами, имеющими опыт применения геймификации в учебном процессе”

Руководство



Д-р Морилья Ордоньес, Хавьер

- ♦ Выдающийся преподаватель компании Apple
- ♦ Руководитель обучения в школе JABY, специалист по геймификации, перевернутому классу и цифровому переходу.
- ♦ Степень бакалавра истории



Д-р Альбиоль Мартин, Антонио

- ♦ Руководитель CuriosiTIC: Программа интеграции ИКТ в школе JABY
- ♦ Магистр в области образования и информационно-коммуникационных технологий UOC
- ♦ Магистр литературных исследований, бакалавр философии и литературы

Преподаватели

Д-р Де ла Серна, Хуан Мойсес

- ♦ Университетский специалист по клиническому гипнозу
- ♦ Доктор психологии, магистр в области неврологии и поведенческой биологии
- ♦ Директор Открытой кафедры психологии и неврологии и научный коммуникатор.
- ♦ Диплом в области трудовых отношений
- ♦ Университетский эксперт в области дидактической методологии

Д-р Фустер Гарсия, Карлос

- ♦ Доктор специальной дидактики, специализирующийся на социальных науках
- ♦ Степень магистра в области преподавания в средней школе и степень магистра в области исследований по специальной дидактике того же учебного заведения
- ♦ Степень бакалавра истории Университета Валенсии

Д-р Эрреро Гонсалес, Хесус

- ♦ Курс профподготовки по играм и геймификации
- ♦ Степень в области психологии
- ♦ Степень магистра в области образования

Г-жа. Лопес Гомес, Вирхиния

- ♦ Соучредитель команды Tablentos, специализирующейся на проведении тренингов по преподаванию-обучению с использованием цифровых ресурсов
- ♦ Педагог по подготовке учителей для Мадридского сообщества и регионального правительства Андалусии
- ♦ Степень бакалавра в области документации

Д-р Ильян, Рауль

- ♦ Коучер предпринимательства (Gesem RRHH)
- ♦ Степень бакалавра делового администрирования и менеджмента со специализацией в области финансового менеджмента (UCM)

Д-р Мартин Сентено, Оскар

- ♦ Президент Совета директоров по детскому, начальному и специальному образованию Мадридского сообщества
- ♦ Директор детской, начальной и средней школы Санто-Доминго в Альгете, Мадрид
- ♦ Обучает учителей Мадридского сообщества на курсах по ИКТ в классе

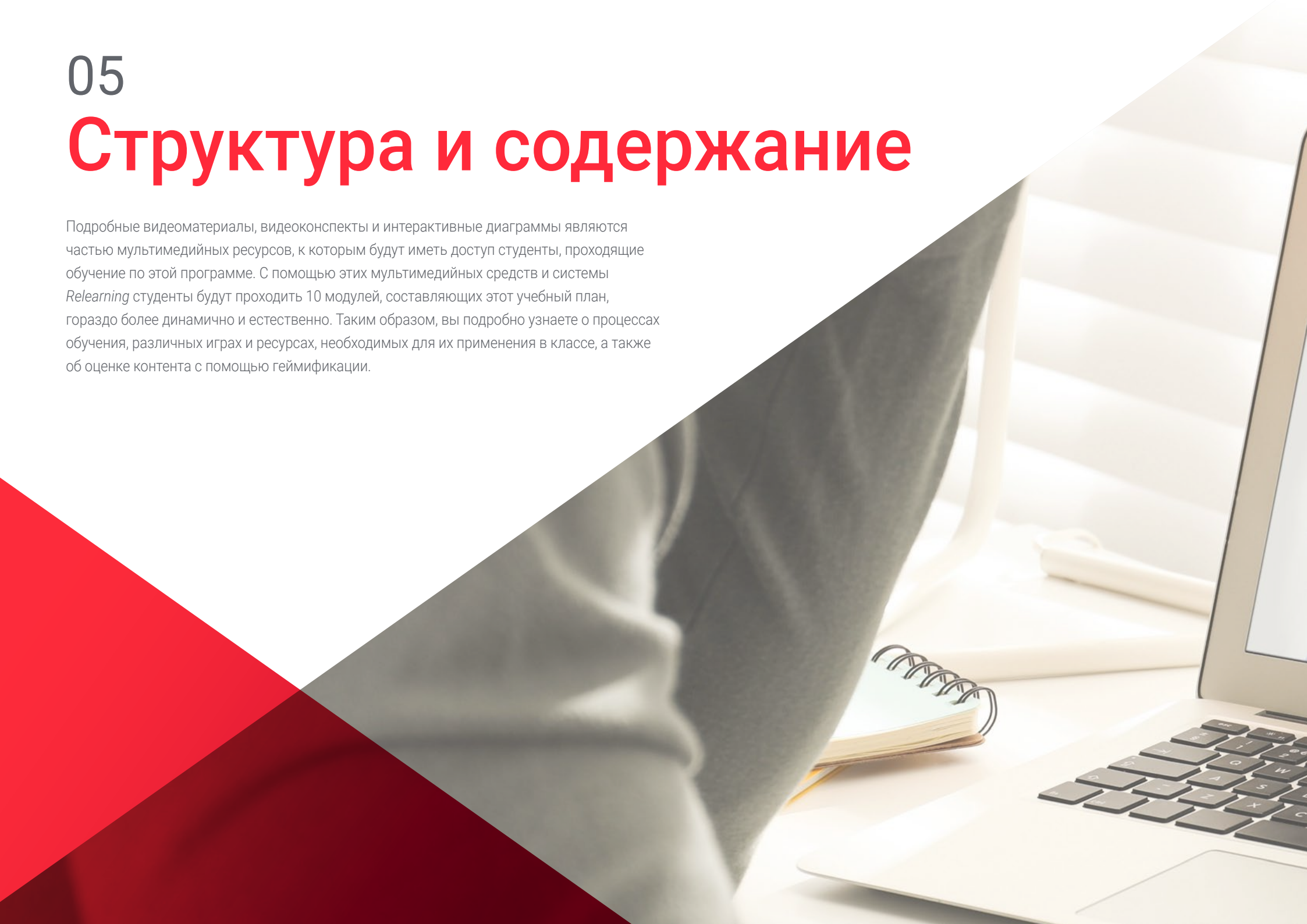


Воспользуйтесь возможностью узнать о последних достижениях в этой области, чтобы применить их в своей повседневной практике"

05

Структура и содержание

Подробные видеоматериалы, видеоконспекты и интерактивные диаграммы являются частью мультимедийных ресурсов, к которым будут иметь доступ студенты, проходящие обучение по этой программе. С помощью этих мультимедийных средств и системы *Relearning* студенты будут проходить 10 модулей, составляющих этот учебный план, гораздо более динамично и естественно. Таким образом, вы подробно узнаете о процессах обучения, различных играх и ресурсах, необходимых для их применения в классе, а также об оценке контента с помощью геймификации.





“

Учебная программа, которая поможет вам пройти путь от игровой доски до приложений и электронных устройств, используемых в современном классе”

Модуль 1. Создание игры: психолого-педагогические аспекты

- 1.1. Процессы обучения
 - 1.1.1. Определение обучения
 - 1.1.2. Характеристики обучения
- 1.2. Когнитивные процессы обучения
 - 1.2.1. Основные процессы
 - 1.2.2. Высшие процессы
- 1.3. Когниция и метакогниция в обучении
 - 1.3.1. Когниция в обучении
 - 1.3.1. Метакогниция в обучении
- 1.4. Оценка обучения
 - 1.4.1. Прямые оценки
 - 1.4.2. Косвенные оценки
- 1.5. Трудности обучения
 - 1.5.1. Дефицит навыков
 - 1.5.2. Проблемы окружения
- 1.6. Роль игры в развитии
 - 1.6.1. Социализирующая роль игры
 - 1.6.2. Терапевтическая игра
- 1.7. Роль игры в обучении
 - 1.7.1. Усвоение знаний
 - 1.7.2. Процедурное обучение
- 1.8. Образовательные технологии
 - 1.8.1. Школа 4.0
 - 1.8.2. Цифровые навыки
- 1.9. Технологические трудности
 - 1.9.1. Доступ к технологиям
 - 1.9.2. Технологические навыки
- 1.10. Технологические ресурсы
 - 1.10.1. Блоги и форумы
 - 1.10.2. YouTube и Wikis



Модуль 2. Основы геймификации. Как геймифицировать и не умереть при этом

- 2.1. Геймификация
 - 2.1.1. Что такое геймификация?
 - 2.1.2. Что не является геймификацией?
- 2.2. Мозг в движении: поведенческие модели
 - 2.2.1. Что мне делать? Бихевиоризм
 - 2.2.2. Почему я так себя веду? Когнитивизм
 - 2.2.3. Мне нужен дофамин! Мотивация
- 2.3. Посмотрим на историю?
 - 2.3.1. Давным-давно... игра
 - 2.3.2. Что нового, старина? Игра сегодня
- 2.4. *Move, move, move...* динамика
 - 2.4.1. Не так!: игровые ограничения или запреты
 - 2.4.2. Расскажи мне историю: повествование
 - 2.4.3. С сердцем: эмоции
 - 2.4.4. Я становлюсь старше: прогресс или эволюция игрока
 - 2.4.5. Потому что я этого достоин: статус или признание
 - 2.4.6. Давай! Ты тоже?: социальные отношения или взаимодействие
- 2.5. Вы не можете пропустить... Механика!
 - 2.5.1. Вперед: задачи и цели
 - 2.5.2. Супермен: соревнование
 - 2.5.3. Лига выдающихся джентльменов: сотрудничество
 - 2.5.4. Как я справился? Обратная связь
 - 2.5.5. Мое сокровище...: награды
 - 2.5.6. Моя очередь: повороты
- 2.6. Три "человека" и одна судьба: рейтинг игроков
 - 2.6.1. Теория Ричарда Бартла: его ставка - 4.
 - 2.6.2. Теория Анджее Мрчевского: дойти до 5
 - 2.6.3. Теория Эми Чжо Ким: остается на уровне 4

- 2.7. С какой целью?
 - 2.7.1. Мотивация: я тебе нравлюсь
 - 2.7.2. Преданность: оставайтесь со мной
 - 2.7.3. Оптимизация: если мы делаем лучше
- 2.8. Преимущества геймификации

Модуль 3. Элементы и механика игры

- 3.1. Игры с концептами и концептуализация игр: введение
 - 3.1.1. Что такое игровая механика?
 - 3.1.2. Основные понятия
- 3.2. Начнем с самого начала: базовая механика
 - 3.2.1. Рамки игры
 - 3.2.1.1. Группы
 - 3.2.1.2. Сотрудничество и конкуренция
 - 3.2.2. Время
- 3.3. Шанс и вы: механика рандомизации
 - 3.3.1. Шанс как ресурс
 - 3.3.2. Возможность, вероятность и уверенность
- 3.4. Вместе, но не вперемешку: механика и взаимодействие
 - 3.4.1. Взаимодействие и невзаимодействие
 - 3.4.2. Объем
- 3.5. Нет игры без этого 1: взаимодействие с системой
 - 3.5.1. Ресурсы
 - 3.5.2. Космическая механика
 - 3.5.3. Головоломки и вопросы
- 3.6. Нет игры без этого 2: взаимодействие игроков
 - 3.6.1. Социальная механика
 - 3.6.2. Повествование
- 3.7. От закуски к десерту: механика вознаграждения и завершения работы
 - 3.7.1. Условия победы
 - 3.7.2. Сравнительные системы
 - 3.7.3. Победа и поражение в кооперативных играх
 - 3.7.4. Комбинации

- 3.8. Там что-то есть: вознаграждения за пределами классной комнаты
 - 3.8.1. Классика
 - 3.8.2. Другие формы вознаграждения
- 3.9. О непредвиденных препятствиях и неожиданных неудачах: проблемы и трудности
 - 3.9.1. Игры были неинтересными?
 - 3.9.2. Случайность и ее контроль
 - 3.9.3. Снежки и ямы
 - 3.9.4. Который час?
 - 3.9.5. Сказка о доярке
 - 3.9.6. Альфа-версии, бета-версии и тестовые версии

Модуль 4. Людификация и обучение на основе игр (GBL)

- 4.1. Но знаете ли вы, во что мы играем?
 - 4.1.1. Различия между геймификацией и геймификацией
 - 4.1.2. Геймификация и игры
 - 4.1.3. История игр
- 4.2. Во что мы играем?
 - 4.2.1. В соответствии с целями
 - 4.2.1.1. Конкурент
 - 4.2.1.2. Совместная работа
 - 4.2.2. В соответствии с элементами
 - 4.2.2.1. Доска
 - 4.2.2.2. Карточные игры
 - 4.2.2.3. Кубики
 - 4.2.2.4. Бумага и карандаш (роль)
- 4.3. Советы наших родителей
 - 4.1.3. Первые цивилизации, первые игры
 - 4.3.1.1. Сенет
 - 4.3.1.2. Царская игра Ура
 - 4.2.3. Манкала
 - 4.3.3. Шахматы
 - 4.3.4. Нарды
 - 4.3.5. Парчизи
 - 4.3.6. Игра в гуся

- 4.4. Кто хочет стать миллионером?
 - 4.4.1. Игра жизни
 - 4.4.1.1. Особняк счастья
 - 4.4.1.2. The Chequered Game of Life
 - 4.4.1.3. The Game of Life
 - 4.4.1.4. Что мы узнаем из "Игры жизни" о ценностях
 - 4.4.2. Монополия
 - 4.4.2.1. Игра «Землевладелец»
 - 4.4.2.2. Финансы и другие
 - 4.4.2.3. Монополия Дэрроу
 - 4.4.2.4. Патенты, дизайн и на что следует обратить внимание в геймификации
 - 4.4.3. Эрудит
- 4.5. Успешная игра была написана
 - 4.5.1. Риск
 - 4.5.2. Клуэдо
 - 4.5.3. Тривиальная игра
 - 4.5.4. Букварь
- 4.6. Wargames / Военные игры и историческое моделирование
 - 4.6.1. Происхождение: Авалон Хилл
 - 4.6.2. Зрелость варгейминга
 - 4.6.3. Революция в CDG
 - 4.6.4. Последние тенденции в варгейминге
 - 4.6.5. Миниатюрные варгеймы
- 4.7. Компания кольца, карандаша и бумаги
 - 4.7.1. Начало
 - 4.7.2. Золотой век и первая полемика
 - 4.7.3. Повествовательная роль
 - 4.7.4. Ролевые игры в 21 веке

- 4.8. Давным-давно в Америке, ККИ Magic и Америтреш
 - 4.8.1. ККИ Magic
 - 4.8.1.1. Magic, the Gathering
 - 4.8.1.2. Другие ККИ
 - 4.8.1.3. ЖКИ
 - 4.8.2. Америтреш
 - 4.8.2.1. Концепция
 - 4.8.2.2. Развитие
 - 4.8.3. Смешивание. Гибридные игры
- 4.9. Не только автомобили и сосиски. Революция настольных игр в Германии
 - 4.9.1. Германия меняет правила
 - 4.9.1.1. Немецкая индустрия игрушек
 - 4.9.1.2. Социальное рассмотрение азартных игр в Германии
 - 4.9.1.3. Другой вид азартных игр
 - 4.9.2. Евроигры
 - 4.9.2.1. Предыстория
 - 4.9.2.2. Поселенцы Катана
 - 4.9.2.3. Немцы завоевывают мир
 - 4.9.2.4. Золотой век Евроигр
 - 4.9.2.5. Евроигры и образование
- 4.10. За покупками Анализ основного коммерческого предложения на испанском языке
 - 4.10.1. Варгеймс
 - 4.10.2. Ролевые игры
 - 4.10.3. Евроигры
 - 4.10.4. Гибриды
 - 4.10.5. Детские игры

Модуль 5. Геймификация в бизнесе. Кадровые ресурсы, маркетинг, продажи

- 5.1. Геймификация на предприятии
 - 5.1.1. Зачем нужна геймификация в бизнесе?
 - 5.1.2. Суперспособности геймификации (+)
 - 5.1.3. Критонит геймификации (-)
- 5.2. Увеличение продаж - вот для чего была создана бизнес-геймификация, верно?
- 5.3. Маркетинг искусства желания
 - 5.3.1. Что вы мне говорите: общение
 - 5.3.2. Я хочу лайк: социальные сети
- 5.4. Геймифицированные кадровые ресурсы
 - 5.4.1. Ты этого достоин!: внимание, управление и удержание талантов
 - 5.4.2. Вот кто мы!: консолидация культуры компании
 - 5.4.3. Я участвую!: мотивация и соответствие внутренней бюрократии
- 5.5. А почему бы и нет... Кредиторы!

Модуль 6. Геймификация в бизнесе II: управление командой

- 6.1. Как вы играете в эту игру?
 - 6.1.1. Общие понятия
 - 6.1.2. Нарратив для совместной геймификации
 - 6.1.3. Геймифицированное управление задачами
 - 6.1.4. Последующие действия
- 6.2. Здесь мы все играем
 - 6.2.1. Мотивация через совместные задачи
 - 6.2.2. Маршрут работы как совместное путешествие
 - 6.2.3. Сотрудничество в цифровой деревне
- 6.3. Мы пришли на вершину
 - 6.3.1. Определение местоположения узлов для мотивации всей сети
 - 6.3.2. Превращение повторяющихся задач в стимулирующие вызовы
 - 6.3.3. Преобразование окружающей среды посредством совместных действий
 - 6.3.4. Сделать сотрудничество беспроектным
 - 6.3.5. Возможности превращения крошечной задачи в преобразующую задачу
 - 6.3.6. Неформальная обстановка: управляемый разговор с помощью стратегий геймификации

- 6.4. У нас появилась отличная идея
 - 6.4.1. История развивается при участии каждого
 - 6.4.2. Нарратив становится нашей диаграммой Ганта
 - 6.4.3. Управление работой через управление историями
- 6.5. Набирая очки
 - 6.5.1. Значки сосредоточены на управлении, а не на награде
 - 6.5.2. Доверенность - это письмо об ответственности
 - 6.5.3. Стратегии создания каналов для использования управленческой автономии
- 6.6. Я только что переместился на экран
 - 6.6.1. Концепция уровня в рамках совместной работы
 - 6.6.2. Возможности для распределения функций на многоуровневой основе
- 6.7. Совет мудрецов
 - 6.7.1. Сообщество, которое работает сообща, также учится сообща.
 - 6.7.2. Как связать индивидуальные знания из совместного повествования
 - 6.7.3. Формулы для обмена знаниями, для обучения внутри компании и для мотивации ключевых сотрудников
- 6.8. Эта команда работает, потому что мы совершенно не похожи друг на друга
 - 6.8.1. Рабочие роли, основанные на игровых ролях
 - 6.8.2. Характеристика различных ролей в совместном повествовании
 - 6.8.3. Люди, которые создают истории: нарративные повороты из индивидуальных вкладов
- 6.9. Фокусы фокусника
 - 6.9.1. Преобразование панели управления в геймифицированный сценарий
 - 6.9.2. Веб-приложения и приложения для управления геймификацией
 - 6.9.3. Виртуальные среды и физические среды, отношения и связь между ними
- 6.10. Подведем итоги
 - 6.10.1. Первоначальная оценка: отправная точка для нашей истории
 - 6.10.2. Процессуальная оценка: оценка разработки нарратива для оценки эффективности и внесения корректировок
 - 6.10.3. Анализ эффективности процессов
 - 6.10.4. Пересмотр ролей как формула оценки индивидуальной работы.
 - 6.10.5. Оценка связи между различными участниками и их легкости в обеспечении протекания процессов
 - 6.10.6. Оценка выполнения задачи
 - 6.10.6.1. Сборка для окончательной оценки
 - 6.10.6.2. Совместное празднование достигнутых результатов
 - 6.10.7. Измеримые результаты
 - 6.10.7.1. Уровни
 - 6.10.7.2. Медали
 - 6.10.7.3. Баллы

Модуль 7. Как организовать работу цифровой школы

- 7.1. Перед началом работы
 - 7.1.1. Образование в цифровом обществе
 - 7.1.2. Что такое цифровая школа?
- 7.2. Школьное учреждение в цифровом обществе
 - 7.2.1. Импульс управленческой команды
 - 7.2.2. Ключевая роль учителей
 - 7.2.3. Семьи и школы в цифровом обществе
- 7.3. Студенты поколения iGeneration или поколения Z
 - 7.3.1. Мифы и реальность о цифровых аборигенах
 - 7.3.2. Обучение в цифровом обществе
 - 7.3.3. М-обучение
 - 7.3.4. Троянский конь?
- 7.4. Что нужно моему центру?
 - 7.4.1. Философия образования
 - 7.4.2. "Тот, кто много читает и много ходит, много видит и много знает"



- 7.5. Давайте проанализируем, прежде чем начать
 - 7.5.1. Приоритеты
 - 7.5.2. Основополагающие решения
 - 7.5.2.1. Тележки или соотношение 1:1?
 - 7.5.2.2. Какую именно модель мы выберем?
 - 7.5.2.3. Интерактивная доска или телевидение? Ни то, ни другое?
 - 7.5.3. Планирование
- 7.6. Дизайн как ключ к реализации
 - 7.6.1. DEP
 - 7.6.2. Что такое управляемые идентификаторы Apple ID?
 - 7.6.3. Системы управления устройствами
 - 7.6.4. Менеджер школы Apple
 - 7.6.5. Объемные закупки
- 7.7. Важность хорошего фундамента: развитие
 - 7.7.1. Связь
 - 7.7.2. Человек: образовательное сообщество
 - 7.7.3. Организации
 - 7.7.4. Обучение
- 7.8. Почему стоит выбрать iPad для работы в классе?
 - 7.8.1. Технопедагогические критерии
 - 7.8.2. Другие соображения
 - 7.8.3. Типичные возражения

- 7.9. Карта обнаружения сокровищ
 - 7.9.1. Офисный пакет Apple
 - 7.9.1.1. Pages
 - 7.9.1.2. Keynote
 - 7.9.1.3. Номера
 - 7.9.2. Приложения для создания мультимедиа
 - 7.9.2.1. iMovie
 - 7.9.2.2. Garage Band
 - 7.9.3. Учебный класс в руках учителя
 - 7.9.3.1. Педагогическое управление: Учебный класс
 - 7.9.3.2. iTunes U как виртуальная среда обучения
 - 7.9.4. *Swift Playgrounds* и LEGO
- 7.10. Оценка и непрерывность программы
 - 7.10.1. Несвоевременная оценка
 - 7.10.2. Обязательства на новый цикл

Модуль 8. Новые времена, новые студенты

- 8.1. Новые времена, новые студенты
 - 8.1.1. Виртуальность и ограничения обучающихся в цифровую эпоху
 - 8.1.2. PISA как ориентир для образования сегодня
 - 8.1.3. Другие современные ориентиры в области образования
- 8.2. Быть компетентным, но в то же время счастливым
 - 8.2.1. Цифровая компетентность как сквозная ось обучения
 - 8.2.2. Размеры цифровой компетентности.
 - 8.2.3. Ища счастье в Google, мы его не найдем
- 8.3. Активные и самостоятельные учащиеся
 - 8.3.1. Проектно-ориентированное обучение в цифровом контексте
 - 8.3.2. Другие активные методологии
 - 8.3.3. Автономное обучение в XXI веке
- 8.4. Вы не можете сделать это в одиночку, но с друзьями - да
 - 8.4.1. Ключевые элементы совместного обучения в цифровом контексте
 - 8.4.2. Набор Google для совместного обучения

- 8.5. Творческие и коммуникабельные учащиеся
 - 8.5.1. Цифровое повествование
 - 8.5.2. Аудиовизуальный формат
 - 8.5.3. *Перевернутый класс*
- 8.6. Достаточно ли у наших студентов стимулов?
 - 8.6.1. Ресурсы для того, чтобы говорить на одном языке со студентами
 - 8.6.2. Эффективное использование интерактивной доски
 - 8.6.3. Проектировать или не проектировать - вот в чем вопрос
- 8.7. Враги скуки
 - 8.7.1. Соревнования и вызовы
 - 8.7.2. Персонажи, сюжеты и силы
- 8.8. Нравиться, поделиться, оставить комментарий
 - 8.8.1. Социальные сети
 - 8.8.2. Социальные обучающие среды и платформы геймификации
- 8.9. *Дать обратную связь*
 - 8.9.1. Оценка на основе компетенций
 - 8.9.2. Самооценка и со-оценка
 - 8.9.3. Игровая гетерооценка
- 8.10. Игровые демо-версии
 - 8.10.1. В классе
 - 8.10.2. Дома
 - 8.10.3. Настольные игры

Модуль 9. Преподаватель в цифровой школе

- 9.1. Переосмысление образования: на пути к глобальному обществу 2030 года
 - 9.1.1. Какое образование нам нужно для 21 века?
 - 9.1.2. Образование для глобальной гражданской ответственности
 - 9.1.3. Роль цифровых технологий в школах
 - 9.1.4. Вызовы и задачи образования в 21 веке
- 9.2. Цифровая компетентность в преподавании
 - 9.2.1. Быть компетентным в области образования
 - 9.2.2. Цифровые образовательные технологии
 - 9.2.3. Модели распределения ИКТ в школах
 - 9.2.4. Цифровая компетентность в преподавании

- 9.3. Подготовка учителей в цифровой школе
 - 9.3.1. Подготовка учителей: краткое состояние дел
 - 9.3.2. Роль преподавателя в 21 веке
 - 9.3.3. Навыки учителей в цифровой школе
 - 9.3.4. Портфолио цифровых компетенций для учителей
- 9.4. Неэффективность одинокого учителя
 - 9.4.1. Образовательный проект и куррикулярный проект
 - 9.4.2. Культура рабочих групп
 - 9.4.3. Технологии на службе совместной работы: управление, обучение и сотрудничество
- 9.5. ТРАСК: модель для современного учителя
 - 9.5.1. Модель ТРАСК
 - 9.5.2. Типы знаний для использования модели ТРАСК
 - 9.5.3. Внедрение модели ТРАСК
- 9.6. Творческие и коммуникативные материалы
 - 9.6.1. Цифровое повествование в классе
 - 9.6.2. Цифровые книги в школе
 - 9.6.3. Создание открытых образовательных ресурсов
 - 9.6.4. Визуализация мыслей и идей
 - 9.6.5. Видеорассказ
 - 9.6.6. Видеоигра
- 9.7. Оценка в цифровую эпоху
 - 9.7.1. На пути к аутентичной оценке обучения
 - 9.7.2. Вклад технологий в оценку
 - 9.7.3. Инструменты оценки с использованием образовательных технологий
 - 9.7.4. Оценка с использованием электронного рубрикатора
- 9.8. Цифровые платформы для общения между преподавателями и студентами
 - 9.8.1. Введение в виртуальные платформы в образовании
 - 9.8.2. Педагогические аспекты виртуальных классов
 - 9.8.3. Дидактическое планирование виртуального класса
 - 9.8.4. Платформы для создания виртуального класса
- 9.9. Семья и школа: преодоление цифрового разрыва
 - 9.9.1. Роль семьи в цифровой школе
 - 9.9.2. Важность взаимоотношений в образовании
 - 9.9.3. Платформы для коммуникации между семьей и школой

- 9.10. Ресурсы для преподавания в эпоху знаний
 - 9.10.1. Обучение мышлению по всей учебной программе
 - 9.10.2. Таксономия Блума для цифровой эпохи
 - 9.10.3. Интегрированная учебная единица как инструмент планирования
 - 9.10.4. Изменение дизайна экзамена как инструмента оценки

Модуль 10. Примеры из практики

- 10.1. Что нового, док? Необходимость инноваций
- 10.2. Давайте поиграем в классе: подход и цели инноваций в классе: геймификация с *Перевернутым классом*
- 10.3. Как разработать Clío Wars и не умереть в попытке: Инструменты. Часть I Разработка геймификации
 - 10.3.1. Повествовательные видеоролики
 - 10.3.2. Мониторинг
 - 10.3.3. Вознаграждения
- 10.4. Как разработать Clío Wars и не умереть в попытке: Инструменты. Часть II Разработка геймификации
- 10.5. Бриколаж в геймификации. Ведение, оценка и обновление в Clío Wars.
- 10.6. Игра с историей. Часть I. Создание игр для обучения в классе: Суд чудес
- 10.7. Игра с историей. Часть II. Создание игр для обучения в классе. Стрела времени и война, которая положит конец всем войнам
- 10.8. *KNOCK, KNOCK, KNOCKING ON THE ESCAPE ROOM DOOR*. Разработка эскейп-рума в классе и его внедрение в систему геймификации
- 10.9. Наизнанку. Подробные видеоуроки
- 10.10. Видео *Killed the radio star*. Работа с видеоуроками

06

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 ТЕСН 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 ТЕСН 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 методики 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

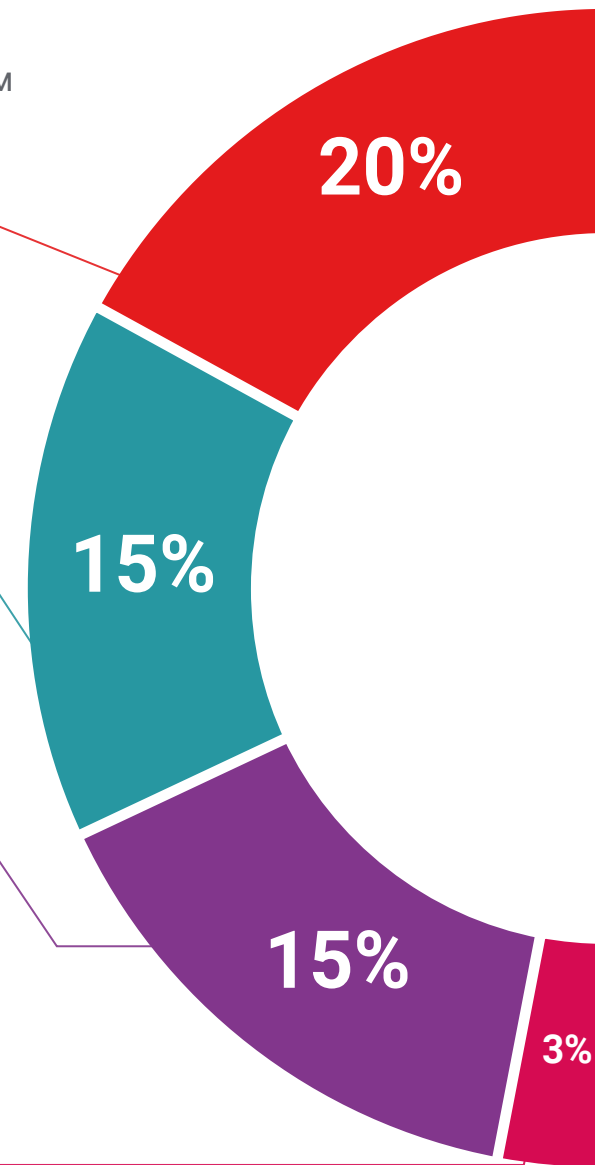
Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

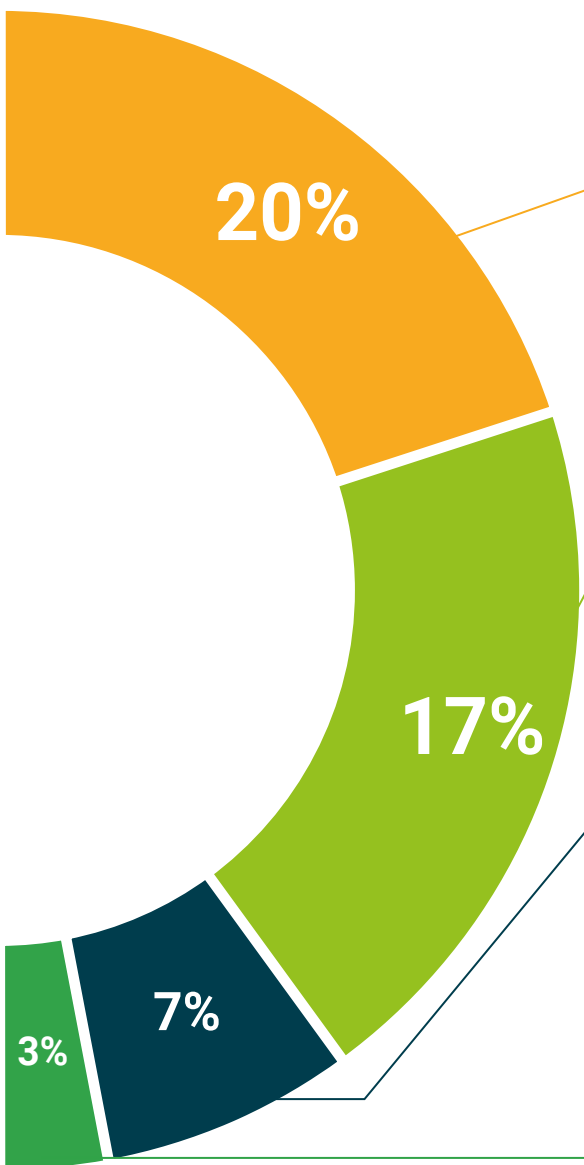
Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



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.



07

Квалификация

Специализированная магистратура в области геймификации и цифровых ресурсов гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома об окончании Специализированной магистратуры, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



“

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

Данная **Специализированная магистратура в области геймификации и цифровых ресурсов** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте* с подтверждением получения соответствующий диплом **Специализированной магистратуры**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную в Специализированной магистратуре, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Специализированная магистратура в области геймификации и цифровых ресурсов**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **12 месяцев**



*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 Инновации

Знания Настоящее Качество

Веб обучение Геймификация и цифровые ресурсы

Развитие Институты

Виртуальный класс Языки

tech технологический университет

Специализированная магистратура

Геймификация и цифровые ресурсы

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 12 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Специализированная магистратура Геймификация и цифровые ресурсы

