ОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ

ИГРОФИКАЦИЯ ОБУЧЕНИЯ: ОТ ПРОСТЫХ МЕХАНИК К БОЛЬШОЙ ИГРЕ



КУРС ПО ВЫБОРУ

ПОЧЕМУ ТРАДИЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ НЕ ВСЕГДА СРАБАТЫВАЮТ?



КОНФЛИКТ С "КЛИПОВЫМ МЫШЛЕНИЕМ" СОВРЕМЕННЫХ УЧЕНИКОВ



ПАССИВНОСТЬ ВМЕСТО АКТИВНОГО ВОВЛЕЧЕНИЯ



ИГНОРИРОВАНИЕ НАВЫКОВ КОММУНИКАЦИИ И КРЕАТИВНОСТИ



С ПРОБЛЕМАМИ БУДЕМ РАЗБИРАТЬСЯ ВМЕСТЕ СО МНОЙ!

ГЕШКО ОЛЕСЯ АЛЕКСАНДРОВНА

директор Академического лицея ОмГПУ, кандидат экон. наук, доцент кафедры экономики, менеджмента и маркетинга



ЧЕМУ ВЫ НАУЧИТЕСЬ?



ФУНДАМЕНТ. ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА – ВОЗМОЖНОСТИ ДЛЯ ПРИМЕНЕНИЯ ИГРОФИКАЦИИ. (АНАЛИЗИРУЕМ, ГДЕ ИГРА УМЕСТНА, А ГДЕ – НЕТ)

КОНСТРУКТОР. МЕХАНИКА ИГРЫ И РАЗРАБОТКА ПРОДУКТОВ. (ОТ ПРОСТЫХ БАЛЛОВ И БЕЙДЖЕЙ К СЛОЖНЫМ НАРРАТИВНЫМ МЕХАНИКАМ).

ЗАПУСК. ВНЕДРЕНИЕ ИГРОВЫХ ПРОДУКТОВ В ПРОСТРАНСТВО ШКОЛЫ/СПО. (КАК ЗАЩИТИТЬ ПРОЕКТ ПЕРЕД АДМИНИСТРАЦИЕЙ И ЗАПУСТИТЬ ЕГО В КЛАССЕ).



МНЕ ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ СТАТЬ КРЕАТИВНЫМ ИГРОТЕХНОЛОГОМ!

ЗАПИСАТЬСЯ

ВАШ РЕЗУЛЬТАТ ПОСЛЕ ПРОХОЖДЕНИЯ КУРСА



- **Hard Skills (Инструменты):**
  - Разрабатывать игровые продукты с нуля под конкретные учебные задачи.
  - Проектировать элементы образовательной среды (квесты, рейтинги, системы достижений).
- **Soft Skills (Личностные):**
  - Повышение вовлеченности аудитории.
  - Умение управлять вниманием класса через игровые стимулы.

ИТОГ: ПОРТФОЛИО ИЗ 2-3 ГОТОВЫХ ИГРОВЫХ МЕХАНИК ДЛЯ ВАШЕГО БУДУЩЕГО РЕЗЮМЕ.

А ВЫ ГОТОВЫ ПРЕВРАТИТЬ УРОК В ИГРУ?

Жду ВАС на курсе!