

[계속] 학습흥미 유발을 위한 게임활용 교수전략 과정(Gamification in Class)(실습중심)

● 과정 목적

- 수업과 강의현장에서 16주 과정에 필요한 게임활용 교수전략 설계
- 학습촉진을 위한 학습참가자 중심의 활동으로 I.O.C.F.A패턴 활용
- 성공적인 Game-Based Learning으로 강의 게이미피케이션 활용.

● 과정 특징

- 수업 현장에서 바로 활용할 수 있는 창의적 수업 활동으로 구성 운영
- 수업 진행에 따른 오프닝 아이스브레이킹, 효과적인 소통, 동기유발, 클로징

● 과정 개요

기간	대상	인원	교육장소	교육시간	참가비
7.13-14	교수	50명	대전 호텔인터시티	2일(8시간)	43만원(1인당, 숙박비 포함)

● 연수 일정(주요내용)

구분	내 용
1일차	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 게임활용 학습을 위한 오프닝 아이스브레이킹</li> <li>· Game-Based Learning으로 16주 교수-학습 설계</li> <li>· Game&gt;Gamification&gt;Game Player&gt;Game Changer</li> </ul>
2일차	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 강의 게이미피케이션 성공을 위한 I.O.C.F.A패턴 활용하기</li> <li>· 게임기반 학습을 위한 학습도구와 아이디어</li> </ul>