학습흥미 유발을 위한 게임활용 교수전략 과정(Gamification in Class)(실습중심)(신규)

- 연수일정 : 2017년 2월 2일(목) ~ 3일(금), 2일(8시간)
- 연수장소 : 경주 현대호텔
- 연수비용 : 43만원(1인 1실)
- 연수대상 : 전문대학 교수
- 과정책임 : 이영민 교수(액션러닝코리아 대표)
- 연수인원 : 40명 내외(최소 25명 내외 운영)
- 과정목적 :
  - 수업과 강의현장에서 16주 과정에 필요한 게임활용 교수전략을 설계할 수 있다.
  - 학습촉진을 위한 학습참가자 중심의 활동으로 I.O.C.F.A패턴을 활용할 수 있다.
  - 성공적인 Game-Based Learning으로 강의 게이미피케이션을 활용할 수 있다.
- 세부일정

일 자	시 간	내 용
2.2 (목)	13:30~14:00	· 등록(안내데스크) · 연수 오리엔테이션 및 개회 *수료증 및 영수증 발급방법, 홈페이지 활용법 등
	14:00~15:30 (90분)	**· 게임활용 학습을 위한 오프닝 아이스브레이킹** - 아이스브레이킹 ABC - 게임활용을 위한 교수-학습전략 아이디어 - 변화와 혁신을 위한 Kaizen game
	15:30~17:00 (90분)	**· Game-Based Learning으로 16주 교수-학습 설계** - 강의 게이미피케이션을 위한 게임스토밍 - 강의를 살리는 55가지 수업 퍼포먼스 사례 - 오프닝을 위한 15가지 교육게임(1)
	17:00~18:30 (90분)	**· Game>Gamification>Game Player>Game Changer** - 강의 진행중 집중력을 높이는 15가지 교육게임(2) - 윈도우패닝Window panning & Mandal-Art만다라트 활용하기 - 협력과 교류를 위한 Communication game
	18:30~20:00	정보교류 및 석식
2.3 (금)	07:00~09:00	조식
	09:00~10:30 (90분)	**· 강의 게이미피케이션 성공을 위한 I.O.C.F.A패턴 활용하기** - 강의시간과 학습대상에 따른 I.O.C.F.A패턴 응용하기 - Ice Break>Opening>Closing>Facilitating>Action Learning - 체험학습기반 효과적인 클로징을 위한 15가지 교육게임(3)
	10:30~12:00 (90분)	**· 게임기반 학습을 위한 학습도구와 아이디어** - 게임 학습을 위한 학습도구공유와 개발아이디어 - Everything@Gamification 게이미피케이션속으로 들어가기 - Consensus Review & NGT
	12:00~	폐회 및 중식

※ 상기일정 및 내용(강사포함)은 사정에 따라 변경될 수 있으며, 홈페이지에서 변경사항 수시 업데이트