



## A gamifikáció alkalmazhatósága a felsőoktatásban

A képzést tartja: Novák-Varró Virág

A képzés helyszíne: online/MsTeams

A képzés létszáma: 20 fő

A foglalkozás egy rövid elméleti bevezető után bemutatja, hogy a szemináriumi munka során hogyan alkalmazhatóak az egyes játékok, illetve, hogy a nagy létszámú csoportoknál az előadások során milyen játékosítási lehetőségek vannak. A workshop ötleteket ad komplett kurzusok és a számonkérés játékosítására, illetve bemutat néhány weboldalt, alkalmazást (például: hashtag.school, redmenta). (Időkeret: 30 perc interaktív foglalkozás + 15 perc kérdések.)