

Ученики отвечают на вопросы открытым способом, используя свои знания по теме.

- 1) Что такое геймификация и как она может быть применена в образовательном процессе?
- 2) Как вы можете использовать интерактивные методы в классе для повышения вовлечённости студентов?
- 3) Объясните, чем менторство отличается от обычного преподавания.
- 4) Приведите пример использования мозгового штурма в группе для решения проблемы.