

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

Выполнили ученики 10 «Т» класса: Паршенкова Т.,Поликарпов И., Исхаков И.
Научный руководитель:Нещеретняя Е.А.

ГИПОТЕЗА

- Согласно докладу MIT (Massachusetts Institute of Technology) “Двигая обучающие игры вперёд” геймификация уже сейчас может использоваться во многих аспектах образовательного процесса и тем самым улучшает его.



АКТУАЛЬНОСТЬ

Геймификация сегодня — одна из самых актуальных тем электронного обучения. Её эффективность в качестве инструмента дополнительной мотивации и вовлечения сотрудников была не раз подтверждена на практике. Тем не менее, мода на геймификацию приносит не только пользу обучению, но и чревата неуместным её использованием — а это прямой путь к разочарованию в самой методике.

ЦЕЛЬ

- На базе уже имеющего опыта продемонстрировать не только положительные, но так же и отрицательные стороны внедрения элементов геймификации в образовательный процесс.

GAMIFICATION



ЗАДАЧИ

- Собрали информацию о элементах геймификации в образовательном процессе.
- Посетили сайты посвященные геймификации в разных областях и странах.
- Провели системный анализ полученной информации.



ПЛАНИРОВАНИЕ

- В созданный нами ранний чат в социальной сети, мы делились интересными и полезными ссылками посвященных геймификации. Когда информации стало достаточно мы составили план нашего исследования и принялись за работу.



- **Основные источники:**

- https://www.ted.com/talks/ali_carr_chellman_gaming_to_re_engage_b_boys_in_learning.html
- <https://shoyulearning.wordpress.com/2012/05/20/games-and-failure/>
- https://cs6214.userapi.com/u168810696/docs/75913c68f2f1/The_Multiplayer_Classroom_Designing_Cou_-_Lee.pdf
- <https://habrahabr.ru/post/153797/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Alternate_reality_game
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Year_Zero_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Year_Zero_(game))
- https://en.wikipedia.org/wiki/I_Love_Bees
- <https://www.slideshare.net/usablelearning/gamelike-engagement-for-learning>
- <https://i.imgur.com/c2vAX.jpg>
- <https://te-st.ru/2012/11/12/gamification-edu-ngo/>
- <https://www.codecademy.com/>
- <https://www.codeschool.com/courses>
- <https://motionmathgames.com/>
- <https://www.mathletics.eu/>
- <https://www.khanacademy.org/>
- <https://www.spongelab.com/landing/>
- <https://fold.it/portal/>
- <https://blog-next.learnboost.com/3-reasons-not-to-gamify-education/>
- <https://www.coursera.org/learn/gamification>

ОПИСАНИЕ

- В своей исследовательской статье мы рассказали, о том что такое геймификация, как ее использовать, а так же ее плюсы и минусы.

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ:
ИЗМЕНИ ЖИЗНЬ ИГРАЮЧИ!**



ИТОГ

- Мы добились всего, что планировали в начале своей работы, единственная сложность возникла с русификацией найденной нами информацией.

