

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК СТИМУЛ ДЛЯ ПЕРЕВІРКИ ЗНАНЬ



На сайті Times Higher Education розміщені матеріали Тіган Грін, Ілїрії Стеннінг та Рашеди Кін «Використання гейміфікації як стимулу для перевірки знань».

Автори упевнені, що новизна, конкуренція та залученість завдяки гейміфікації створюють додаткові переваги в організації навчального процесу, спонукаючи студентів до повторення. В якості прикладу представлений досвід використання гри The Chase від H5P у спеціальному гібридному курсі. Розглядаються три аспекти: гейміфікація для залучення та перегляду (використання методу перевернутого класу); демонстрація «Погоні» (використання різних значків); переваги гейміфікації у гібридному навчанні (можливість доступу до передових технологій за допомогою платформи H5P, на якій заснована концепція гри). Інтеграція гейміфікації у навчання стала стимулом для студентів спробувати щось нове і освоїти нову технологію, забезпечити індивідуальний зворотний зв'язок педагога з учнями під час занять.

Детальніше: <https://bit.ly/4iQsmc>

Фото: pixabay.com

#НРАТ_Усі_новини #НРАТ_Освітянам_новини

2023-05-10

**Інформація з офіційного вебпорталу Національного репозитарію
академічних текстів**