

PMmall

Gymnasiearbete

4 oktober 2023

1 Bakgrund

Min frågeställning är hur gamification (spelifiering) samt spel-baserad inläring (game-based learning) fungerar i praktiken.

Gamification är att ta delarna som gör spel roliga in i lärande t.ex ha ett narrativ/story för det man gör, poäng system för att göra uppgifter, levlar och bossbattles, direkt feedback av arbete, achievements, tävla mot andra spelare eller dig själv. Jag kommer dels se vad rådande kunskapsläget är gällande gamifications effektivitet, dels se hur lärare och sånt känner om gamification och om det är någonting de använder i lärandet, och sist tänkte jag hålla något experiment där klassen (antaglig vår) får lära sig något nytt och några får lära sig med hjälp av gamification och andra inte för att se om det är någon skillnad. Inte ett perfekt experiment då inläringstiden är så kort men det funkar.

2 Referenser

Referenser i text kan skrivas på två sätt: Enligt **empty citation** kan man använda två typer av referenser, inbäddade i texten eller "efter" ett fakta (Fraenkel, Gottfridsson och Jonasson 2011). Ett till test för att se hur det ser ut (Fermi 1940).

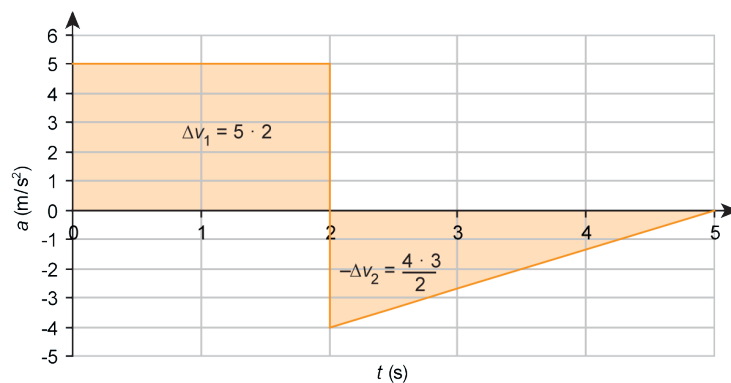
3 Annat som kan vara bra att veta

Det är lätt att skriva matematik i \LaTeX

$$F = G \frac{Mm}{r^2} \tag{1}$$

Ekvation (1) känner ni igen...

3.1 En underrubrik



Figur 1: Acceleration-tid diagram. Källa: Fraenkel, Gottfridsson och Jonasson (2011)

Acceleration-tiddiagram (se figur 1)

Referenser

- Fermi, Enrico (1940). "The ionization loss of energy in gases and in condensed materials". I: *Physical Review* 57.6, s. 485.
- Fraenkel, Lars, Daniel Gottfridsson och Ulf Jonasson (2011). *Impuls Fysik. 1*. 1. uppl., 2. tr. Malmö: Gleerups. ISBN: 9140674150.