

PMmall

Gymnasiearbete

20 december 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 Metod

Min metod är

3 Referenser

Då gamification som koncept är ganska nytt finns inte speciellt många studier som pratar om just gamifications effektivitet som jag har förstått det. Jag ska läsa delar av 'Det Spelifierade klassrummet' av Adam Palmquist för referenser om vad exakt gamification är och hur man använder det. Jag ska även intervjua en lärare på dragonen som specialiserar sig på gamification: Niclas Lind heter

han, Niclas har jättemycket erfarenhet med gamification. Jag ska spela in intervju(n) (givetviss kollade jag så det är okej innan, det är okej) och kan skicka kopia till er sen om ni vill. Jag tror att boken och Niclas kunskap kommer att räcka som källor för de mesta, men kan hända att jag tar upp någonting mer om jag känner det skulle behövas.

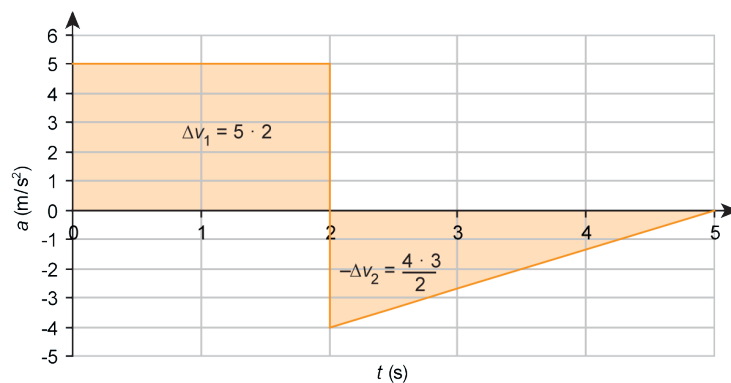
4 Annat som kan vara bra att veta

Det är lätt att skriva matematik i \LaTeX

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

Ekvation (1) känner ni igen...

4.1 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.