

Использование балльно-рейтинговой системы для геймификации учебного процесса

Даровская Ксения Александровна

Первый МГМУ имени И. М. Сеченова, Российский университет дружбы народов
k.darovsk@gmail.com

Секция: Математическое образование и просвещение

Геймификацию можно определить как “использование игровых элементов в неигровых ситуациях” (К. Вербах). Основной целью применения игровых технологий в образовании мы будем считать рост вовлеченности обучающихся в учебную деятельность.

Балльно-рейтинговую систему (БРС), часто сопряженную ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System), можно рассматривать как инструмент формализации отметки. В настоящем докладе планируется обсудить приемы использования БРС, позволяющие геймифицировать процесс обучения математике в вузе и школе.