

Inovácia E-learningu pomocou Gamifikácie

Abstrakt

Hry sú súčasťou každodenného života už dlho, ale v poslednej dobe sa ich popularita veľmi rozrastá. Pomáhajú nám odreagovať sa po dlhom dni, zabaviť sa s kamarátmi, ale taktiež ich vieme využiť aj vo viacerých odvetviach, a to v takých ktoré by mnohí nečakali. V článku sa budeme venovať využitiu hier práve vo vzdelávaní, a neskôr aj konkrétne e-learningu. Na to aby sme hry a učenie nejako vedeli spojiť do kopy si musíme zaviesť pojem Gamifikácia. Je to v podstate využívanie herných prvkov alebo mechaník inde ako v hrách. Zároveň sa budeme venovať implementácii Gamifikácie do vzdelávania ako aj nejakým konkrétnym prípadom.

Zdroje

http://icvl.eu/2011/disc/icvl/documente/pdf/met/ICVL_ModelsAndMethodologies_paper42.pdf

Cristina Ioana Muntean Cybernetics and Statistics, Babes-Bolyai University, Romania Strada Mihail Kogălniceanu, Nr. 1, Cluj-Napoca, Romania