**Vplyv hier a gamifikácie na výučbu jazykov**

**0. abstrakt //**

napisany len to treba trochu rozviť a popísať o čom bude moj clanok hovorit

**1. Úvod //rozvity abstrakt s odkazmi na dalsie casti clanku**

*(Abstract) moj spraveny*

**2. Ako funguje moderne ucenie**

Vysvetlenie gamifikacie a mobile learningu + moznost spomenut tam vr

**2,5. Sposob fungovania Roznych mobilnych appiek [duolingo]**

**3. Spôsoby merania vplyvu gamifikacie na ucenie anglictiny**

**4. Ake vysledky boli zistene [porovnanie gamifikivanej a negamifikovanej vyucby]**

Sem by som dal nejaky uml diagram pripadne by sa hodila tabulka pre excel

**2. Definícia gamifikácie**

1. *(Gamification) z* [https://www.learntechlib.org/p/218340/]
2. *Mobile learning z*

**3. Prostriedky gamifikácie**

1. Súťaživosť

2. Motivácia

**4.** **Výsledok po aplikovaní gamifikácie na učenie angličtiny**

Boli lepsie ako control group mozem sem dat tabulku/obrazok z [https://www.learntechlib.org/p/218340/]

**5. Ako funguje mobile learning a gamifikácia (Duolingo)**

**6. Štatistiky, grafy levelmi .... (Motivácie)**

**7. Zhodnotenie**