Guten Tag, ich bin Dongze Yang, ich werde über diesem Thema ,,Towards the social gamification of e-learning’’ zu präsentieren.

Hier ist das Inhaltsverzeichnis. Und es gibt Insgesamt 5 Teile. Einführung, verwandte Forschung, Design und Praxis der sozialen Gamification des E-Lernens, Beispiele und Referenzen.

Teil 1, Einführung.

Zur erst muss ich einige Wörter erklären.

第4~6页

Und die Zweite: Zweck.

1. Teil, Verwandte Forschung

In diesem Teil soll vor allem kurz erklärt werden, "was für Gamification wichtig ist".

Die Definition von Flow ist das.

Kurz sagt:

Um dieses Konzept leichter verständlich zu machen, hier eine Legende.

Teil 3, Design und Praxis der sozialen Gamification des E-Lernens

Basierend auf dieser Idee hat der Designer Folgendes entworfen:

Teil 4, Beispiele.

Hier nenne ich nur zwei Beispiele.

Nowcoder ist eine Code-Learning-Website, es ist benutzerzentriert. Dies bedeutet, dass die Benutzer ausreichend personalisierte Lehrangebote erhalten können.

Nachdem einen Wissenspunkt gelernt haben, werden durch die Lösen einer Reihe verwandter Fragen ein starkes Erfolgserlebnis haben - ,,ich habe diesen Wissenspunkt tatsächlich gelernt’’.

Die Benutzer können den Lernfortschritt auf Ihrer persönlichen Homepage anzeigen. Wenn man diesen Fortschrittsbalken sieht, möchte man den Fortschrittsbalken beenden lassen -- das ist eine starke interner Motivation.

externe Motivation wie Punkte, Erreichung usw. sind eine Waffe für Jobsuche und ein Beweis für harte Lernen.