

„Gra z wpływem: grywalizacja w edukacji ekologicznej i przedsiębiorczości”

Link: <https://www.edutopia.org/blog/project-based-learning-gamification-go-great-together-heather-wolpert-gawron>

KRÓTKI OPIS

W tym artykule wyjaśniono, w jaki sposób połączenie nauczania opartego na projektach (PBL) z gamifikacją może naprawdę zwiększyć zaangażowanie i motywację uczniów. Zawiera on przydatne wskazówki dotyczące dodawania elementów rozrywkowych, takich jak odznaki, poziomy i opowiadanie historii, do praktycznych projektów opartych na dociekaniu.



Heather Wolpert-Gawron

WSKAZÓWKI

Ten artykuł stanowi pomocny przewodnik dla nauczycieli, którzy chcą uatrakcyjnić swoje zajęcia i skoncentrować się na uczniach. Jest on szczególnie przydatny podczas szkoleń dla nauczycieli, doskonalenia zawodowego lub planowania nowych lekcji z wykorzystaniem nowatorskich metod nauczania. Artykuł zawiera praktyczne sugestie dotyczące połączenia nauczania opartego na projektach (PBL) z gamifikacją, czyli dwoma metodami, które stosowane razem zwiększają motywację uczniów, ich kreatywność i umiejętności rozwiązywania problemów w prawdziwym świecie.

SŁOWA KLUCZOWE

- Grywalizacja
- Edukacja
- Wyzwania związane z ochroną środowiska

JĘZYKI

Angielski.

CENA

Artykuł jest dostępny bezpłatnie.