

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБРАЗОВАНИИ

Матрасулова Комила Нематуллаевна

Студент УФ ТУИТ

matrasulovakomila2003@gmail.com

+99876062218

Максудова Инобат Маркс кизи

Студент УФ ТУИТ

Muniramaqsudova68@gmail.com

+99837910604

ВВЕДЕНИЕ

Геймификация в образовании — это использование игровых элементов и принципов в учебном процессе для мотивации студентов и повышения их вовлеченности. Это подход помогает сделать обучение более интерактивным, увлекательным и эффективным.

Важно помнить, что геймификация должна быть дополнением к образовательному процессу и не замещать его. Она должна служить инструментом для стимулирования и мотивации студентов, а также для создания более интересной и эффективной учебной среды.

Основная часть

Quizizz - это онлайн-платформа для создания интерактивных викторин и тестов, которая позволяет преподавателям и учащимся взаимодействовать и обмениваться знаниями.

Геймификация - это подход к обучению, который использует элементы игры для мотивации и вовлечения учащихся в учебный процесс.

В Quizizz геймификация предоставляет возможность сделать викторину увлекательной, интерактивной и стимулирующей для участников.

1. Очки и лидеры: Quizizz позволяет назначать очки за правильные ответы, а также отслеживать и отображать лидеров или рейтинг участников.

2. Таймеры и скорость: Добавление таймеров на вопросы может создать ощущение соревнования и способствовать более быстрым реакциям со стороны участников.

3. Бонусы и награды: В Quizizz можно предусмотреть возможность получения бонусных очков или наград за достижение определенных целей, например, за серию правильных ответов или за выполнение сложных заданий.

4. Аватары и персонализация: Quizizz позволяет участникам выбирать или создавать собственные аватары, что создает ощущение индивидуальности и позволяет учащимся выразить себя.

5. Визуальные эффекты и анимации: Quizizz позволяет добавлять визуальные эффекты и анимации в вопросы и ответы.

Закелючение:

Геймификация в Quizizz предоставляет преподавателям возможность создавать увлекательные и интерактивные викторины, которые мотивируют учащихся и способствуют активному участию в учебном процессе. Использование элементов игры, таких как очки, лидеры, таймеры, бонусы и персонализация, помогает создать приятную и конкурентную атмосферу, стимулирующую учащихся к достижению лучших результатов. Визуальные эффекты и анимации делают викторину более привлекательной и помогают учащимся активно взаимодействовать с контентом.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Боков, Л.А. Проектно-ориентированные образовательные технологии в подготовке элитных специалистов / Л.А. Бокова// Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований.– 2014. –№1. –С. 105- 109.
2. Бутакова, Е.С. К вопросу о подготовке элитных инженерных кадров: опыт России и мира / Е.С. Бутакова// Высшее образование сегодня.– 2013. –№2. – С. 20-26.
3. Геймификация образовательного процесса / Методическое пособие под ред. Эйхорн М.В.– Томск , 2015.—98 с.

Ссылка сайта quizizz

1. <https://quizizz.com/admin/quiz/6580712512be4d5c9d51d698?searchLocale=>