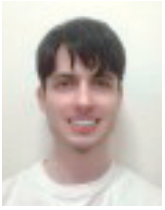
ゲーミフィケーションによるモチベーションは高まる。



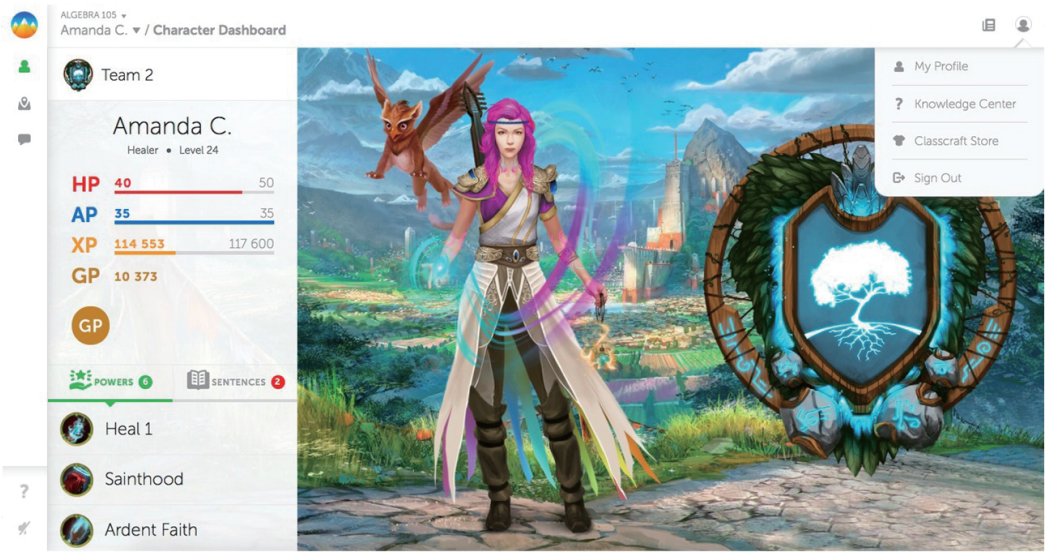
語学教育研究センター
常勤講師
Mitchell Tyler

研究シーズの紹介

クラスクラフトはゲームのような体験ができるようにデザインされており、学生たちは良い行動をするとポイントを獲得し、実生活に影響を与えることができるユニークな力を持ってます。学生が力を感じ、協力し合い、ソフトスキルを身につけながら、学生が理解し、学生にとって重要な言葉を話すことができます。

Point **Motivation**

●このツールは、モチベーションを高めるために使うことができます。



期待される活用シーン

●教室のゲーミフィケーションに利用できる → 学生の内発的動機を高めることができる

●スマートフォン・PC・タブレットを用いて、隙間時間にいつでも学習できる → 学生の進歩を追跡できる

→ Classcraft

その他の研究テーマ