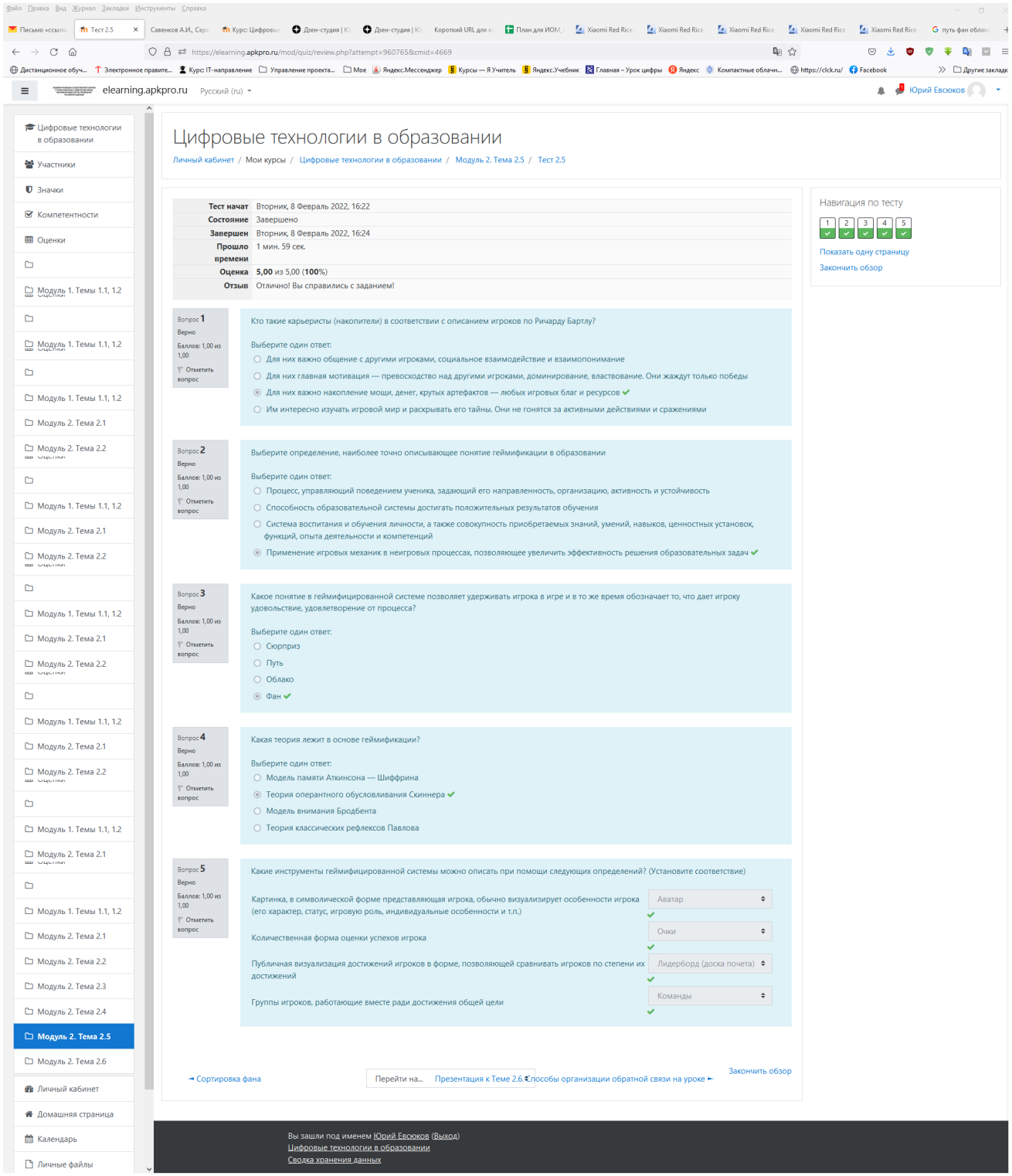

Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка

Письмо «ссылк... | Тест 2.5 | Савенков А.И., Серг... | Курс: Цифровы... | Дзен-студия | Ю... | Дзен-студия | Ю... | Короткий URL для в... | План для ИОМ_... | Xiaomi Red Rice... | Xiaomi Red Rice... | Xiaomi Red Rice... | Xiaomi Red Rice... | Xiaomi Red Rice... | путь фан облако...

https://elearning.apkpro.ru/mod/quiz/review.php?attempt=960765&cmid=4669

Дистанционное обуч... | Электронное правите... | Курс: IT-направление | Управление проекта... | Мое | Яндекс.Мессенджер | Курсы — Я Учитель | Яндекс.Учебник | Главная – Урок цифры | Яндекс | Компактные облачн... | https://clck.ru/ | Facebook | Другие закладк

elearning.apkpro.ru Русский (ru) Юрий Евсюков

Цифровые технологии в образовании

Участники

Значки

Компетентности

Оценки

Модуль 1. Темы 1.1, 1.2

Модуль 2. Тема 2.1

Модуль 2. Тема 2.2

Модуль 2. Тема 2.3

Модуль 2. Тема 2.4

Модуль 2. Тема 2.5

Модуль 2. Тема 2.6

Личный кабинет

Домашняя страница

Календарь

Личные файлы

Цифровые технологии в образовании

Личный кабинет / Мои курсы / Цифровые технологии в образовании / Модуль 2. Тема 2.5 / Тест 2.5

Тест начат	Вторник, 8 Февраль 2022, 16:22
Состояние	Завершено
Завершен	Вторник, 8 Февраль 2022, 16:24
Прошло времени	1 мин. 59 сек.
Оценка	**5,00** из 5,00 (**100**%)
Отзыв	Отлично! Вы справились с заданием!

Навигация по тесту

1 2 3 4 5

Показать одну страницу

Закончить обзор

Вопрос **1**
Верно
Баллов: 1,00 из 1,00
Отметить вопрос

Кто такие карьеристы (накопители) в соответствии с описанием игроков по Ричарду Бартлу?

Выберите один ответ:

- Для них важно общение с другими игроками, социальное взаимодействие и взаимопонимание
- Для них главная мотивация — превосходство над другими игроками, доминирование, властвование. Они жаждут только победы
- Для них важно накопление мощи, денег, крутых артефактов — любых игровых благ и ресурсов ✔
- Им интересно изучать игровой мир и раскрывать его тайны. Они не гонятся за активными действиями и сражениями

Вопрос **2**
Верно
Баллов: 1,00 из 1,00
Отметить вопрос

Выберите определение, наиболее точно описывающее понятие геймификации в образовании

Выберите один ответ:

- Процесс, управляющий поведением ученика, задающий его направленность, организацию, активность и устойчивость
- Способность образовательной системы достигать положительных результатов обучения
- Система воспитания и обучения личности, а также совокупность приобретаемых знаний, умений, навыков, ценностных установок, функций, опыта деятельности и компетенций
- Применение игровых механик в неигровых процессах, позволяющее увеличить эффективность решения образовательных задач ✔

Вопрос **3**
Верно
Баллов: 1,00 из 1,00
Отметить вопрос

Какое понятие в геймифицированной системе позволяет удерживать игрока в игре и в то же время обозначает то, что дает игроку удовольствие, удовлетворение от процесса?

Выберите один ответ:

- Сюрприз
- Путь
- Облако
- Фан ✔

Вопрос **4**
Верно
Баллов: 1,00 из 1,00
Отметить вопрос

Какая теория лежит в основе геймификации?

Выберите один ответ:

- Модель памяти Аткинсона — Шиффрина
- Теория оперантного обусловливания Скиннера ✔
- Модель внимания Бродбента
- Теория классических рефлексов Павлова

Вопрос **5**
Верно
Баллов: 1,00 из 1,00
Отметить вопрос

Какие инструменты геймифицированной системы можно описать при помощи следующих определений? (Установите соответствие)

Картинка, в символической форме представляющая игрока, обычно визуализирует особенности игрока (его характер, статус, игровую роль, индивидуальные особенности и т.п.)	Аватар ✔
Количественная форма оценки успехов игрока	Очки ✔
Публичная визуализация достижений игроков в форме, позволяющей сравнивать игроков по степени их достижений	Лидерборд (доска почета) ✔
Группы игроков, работающие вместе ради достижения общей цели	Команды ✔

← Сортировка фана

Перейти на... Презентация к Теме 2.6. Способы организации обратной связи на уроке →

Закончить обзор

Вы зашли под именем Юрий Евсюков (Выход)
Цифровые технологии в образовании
Сводка хранения данных