

□ **종합심사평**

2018년 교육 게이미피케이션 지원 사업 종합심사평

게이미피케이션의 이해도와 준비한 과제가 사업의 의도와 일치하는지 그리고 사업 완료 후 교육 결과에 대한 효과분석 및 측정이 확실한지를 기준으로 엄중히 심사하였고 교육의 목표와 구체적인 과제 수행 가능성에 중점을 두고 평가하였습니다.

게이미피케이션으로 게임의 긍정적인 효과를 이끌어낼 수 있는 과제들도 있었고 게이미피케이션에 대한 이해도가 부족해 보이는 업체도 있었습니다.