



## **Геймификация в образовательном процессе: пример реализации интеллектуальной игры для студентов.**

Геймификация – это использование элементов игры и технологий создания игр в неигровом контексте.

Элементы игры создают постоянную обратную связь, что позволяет координировать поведение «игрока», помогает оптимизировать усвоение материала, повышает вовлеченность и позволяет за счёт повышенной вовлеченности постепенно усложнять и усложнять задачи – точно так же, как в обычной игре мы двигаемся от более простых уровней к более сложным.

Когда геймификация используется в обучении, она работает так – с помощью игры, обучающиеся начинают развивать те навыки, которые они были готовы игнорировать, или выполнять работу, которой были склонны сопротивляться.

В сфере образовательного процесса можно выделить несколько направлений, где прибегают к помощи геймификации:

- ▲ привлечение абитуриентов;
- ▲ повышение профессиональных навыков;
- ▲ командообразование и формирование корпоративной культуры;
- ▲ мотивация и вовлечение студента в работу.

Использование технологии геймификации для абитуриентов позволяет определить и привлечь обучающихся в колледж (техникум) осознанно ориентированных на определенную профессию или специальность. В процессе профориентационной работы с абитуриентами различные игровые механики (от очков, до игровых интерфейсов) можно использовать для проверки склонностей абитуриентов. Традиционные методы объявлений и собеседований показывают плохой результат.

Ключевой областью геймификации в образовательном процессе, безусловно, является мотивация и вовлечение в учебно-производственный процесс студентов. Сегодняшние студенты - поколение, выросшее в окружении технологий, а главное, выросшее на видеоиграх. Именно это является ключевым моментом в выборе геймификации как актуальной и необходимой стратегии в образовательном процессе.