

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ПРОГРАММИРОВАНИЮ

Иванова Н.А., к.т.н., доцент,

Мисникова А.С., магистрант

БГУ им. ак. И.Г. Петровского, г. Брянск, Росси

Аннотация. Современные студенты и школьники постоянно используют цифровые технологии и часто взаимодействуют с играми в повседневной жизни. Благодаря своей способности повышать мотивацию, улучшать удержание информации и индивидуализировать учебный процесс, геймификация становится одним из наиболее значимых трендов современного образования.

В статье приведены примеры использования игровых технологий при обучении основам программирования.

Ключевые слова: геймификация, цифровые сервисы, цифровая среда, обучение программированию, Python

Использование геймификации при обучении программированию

Автор: Иванова Н.А., Мисникова А.С.
14.12.2024 15:07 -

Жизнь современного молодого поколения неразрывно связана с цифровыми технологиями, вследствие чего преподаватели вынуждены приспосабливать образовательный процесс под современные реалии за счет внедрения различных инновационных методов обучения. Геймификация – один из образовательных подходов и методик, повышающих мотивацию и вовлеченность обучающихся.

Геймификация (гейминг и геймплей) представляет собой процесс внедрения игровых элементов и механик в нефункциональную среду с целью стимулирования пользователей к активному участию и достижению целей[2].

...

ПОЛНЫЙ ТЕКСТ ВО ВЛОЖЕНИИ