

ПЕДАГОГИКА

Н. Л. Вигель¹, Э. Меттини², Е. Б. Гайко³

(¹Ростовский государственный медицинский университет, г. Ростов-на-Дону, Россия; ²Российский национальный исследовательский медицинский университет имени Н.И. Пирогова, г. Москва, Россия; ³Российская таможенная академия, г. Люберцы, Россия)

Использование геймификации в образовательном процессе высших учебных заведений

Рассматривается использование геймификации в образовательном процессе высших учебных заведений, а также ее влияние на мотивацию студентов и качество обучения. Анализируются различные геймификационные инструменты, такие как баллы, рейтинговые таблицы, достижения и виртуальные награды, которые помогают повысить вовлеченность студентов и стимулируют их к активному участию в обучении. Особое внимание уделяется положительному воздействию геймификации на развитие критического мышления, креативности и командной работы. Представлены результаты эмпирических исследований, подтверждающие эффективность геймификационных методов в высшем образовании. Подчеркивается необходимость дальнейшего изучения и внедрения геймификационных подходов, что позволит создать более современные и эффективные учебные практики, соответствующие требованиям времени и интересам студентов.

Ключевые слова: геймификация; образование; высшие учебные заведения; мотивация; интерактивность; достижения; инновационные технологии.

4 марта 2025 г.