

Лукьянов А.Д., Донской Д.Ю., Маевская И.В., Христофорова А.А.

Использование геймифицированных образовательных решений и технологий при реализации программ магистратуры, ориентированных на внедрение «зеленых» технологий

Аннотация: Использование геймификации в образовании, в частности таких решений как квиз-технологии и квест-ориентирование является одним из трендов последнего десятилетия. Данные технологии успешно применяются в профориентационных целях, для формирования «мягких» и «зеленых» компетенций, командообразования для междисциплинарных проектов, а также для повышения мотивации и заинтересованности обучающихся. В докладе представлены результаты внедрения подхода, организованного по алгоритму прохождения квеста, позволяющий освоить междисциплинарные компетенции в области разработки микропроцессорных систем автоматического управления, с элементами IoT и обработки данных. Разработка выполнена при поддержке Фонда Владимира Потанина.