

**Сопоставительный анализ изученных источников
«Корпоративная подготовка учителей математики по
использованию инструментов геймификации при разработке
электронных дидактических материалов»**

Рассматриваются следующие две статьи:

1. Татаринов Константин Анатольевич Геймификация в обучении студентов // БГЖ. 2019. №1 (26). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-studentov> (дата обращения: 20.12.2024).
2. Варенина Людмила Петровна Геймификация в образовании // ИСОМ. 2014. №6-2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii> (дата обращения: 20.12.2024).

Сходства:

- геймификация рассматривается как метод повышения вовлеченности студентов и улучшения качества образования;
- упоминается мотивация учащихся, развитие коммуникативных и профессиональных навыков, а также улучшение учебного процесса через игровые методы;
- геймификация принимается как способ сделать обучение более увлекательным и практически ориентированным;
- подчеркивается, что игры не только развлекают, но и активно способствуют обучению;
- игры применяются для развития различных навыков и компетенций у учащихся через ситуационные упражнения, которые моделируют реальные жизненные или профессиональные ситуации.

Различия:

- первая статья ориентирована на использование геймификации в рамках обучения иностранным языкам, в то время как вторая охватывает более широкий спектр образовательных дисциплин и профессиональных областей;
- пример из первой статьи более направлен на межкультурную коммуникацию и языковую практику, в то время как вторая статья фокусируется на бизнес-симуляциях и профессиональной подготовке.