

**Тенденция развития в сфере образования в условиях развития информационного общества**

**Геймификация образования**

Геймификация в образовании – это **процесс включения игровых элементов в обучающий курс**. Такая практика повышает вовлеченность и мотивацию обучающихся, позволяет более эффективно усваивать материал.

Примером является **classcraft.com**

[\[https://www.classcraft.com/ru/\]](https://www.classcraft.com/ru/)

**В образовании, виртуальная реальность** представляет собой мощный инструмент для создания интерактивных и погруженных учебных сред. Она позволяет студентам и ученикам испытывать **виртуальные** сценарии и ситуации, которые раньше были недоступны.

**Развитие решений виртуальной и дополненной реальности**

Примером является VR Chemistry Lab [\[https://vrchemlab.ru/\]](https://vrchemlab.ru/)

**Использование технологий ИИ для адаптивного обучения**

Примером является **Knewton Alta** [\[https://www.wiley.com/en-us/education/alta\]](https://www.wiley.com/en-us/education/alta)

Адаптивное обучение — это метод, который позволяет **персонализировать учебный процесс** под нужды конкретного ученика.