

**ГЕЙМИФИКАЦИЯ, КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ
АКТИВИЗАЦИИ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ СТУДЕНТОВ ВУЗА****ХАФИЗОВА МАШХУРА АМИНОВНА****Самаркандский Государственный
медицинский университет д.ф.п.н.(PhD)
кафедры “Педагогика - психология”,
mashxuraaminovna1967@gmail.com**

Аннотация: Одной из актуальных проблем профессиональной подготовки в вузах на сегодняшний день является проблема обеспечения качества образования обучающихся. В статье рассматривается феномен геймификации, аспекты интеграции игровых технологий в образовании, актуальные проблемы и перспективы развития. На основе результатов исследования раскрывается влияние геймификации на процесс обучения обучающихся по неязыковым направлениям профессиональной подготовки в вузе.

Ключевые слова: геймификация, образовательный процесс, мотивация, преподаватель высшей школы, профессиональные компетенции, педагогическая технология

Геймификация (игрофикация) – явление, распространившееся по всему миру. Эту современную тенденцию можно наблюдать в различных сферах человеческой деятельности, включая образование. Принципы геймификации используются не только в дошкольных заведениях, но и в школах, колледжах, университетах, а также в дополнительном образовании. Подобный подход имеет определенные преимущества и недостатки.

В статье трактуются теоретические основы геймификации, возможности и тенденции применения этой технологии в высшем образовании, анализируются положительные и отрицательные стороны геймификации в системе вуза, рассматриваются возможности игровых методик, а также локализации описываемой тенденции.

Игровые технологии являются составной частью педагогических технологий. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в отечественной педагогике занимались Л.С. Выготский, А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л.В. Занков, М.И.

Махмутов, Н.А. Аникеева, Н.Н. Богомолова, В.Д. Пономарев, С.А. Смирнов, С.А. Шмаков и др.

Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и образовательного процесса во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр. Функция игры – ее разнообразная полезность.

Игровой подход в обучении уже успел доказать свою эффективность по сравнению с традиционными методами. Игры нравятся людям разных возрастов, поэтому их используют во всех сферах обучения — в школьном и высшем образовании, для обучения персонала в компаниях, для учеников в онлайн-школах. За счет игры скучные задания становятся интересными, а сложные — простыми.

Игрофикация в образовании использует естественные склонности людей к соревнованиям и достижениями для повышения производительности. Но как именно это работает с точки зрения нейрофизиологии?

Игры активизируют в нашем мозге выработку различных гормонов:

- **Дофамин** — гормон достижений. Когда он вырабатывается в обучении? Например, человек видит на прогресс-баре, что до прохождения курса осталось всего лишь 10%. Студент смотрит на свой прогресс и понимает, что проделал большую работу и близка цель — завершение курса.
- **Эндорфин** — гормон радости или избавления от боли. Это основная причина, почему человек привязывается к играм. К примеру, студент радуется достигнутой цели, когда получил баллы за выполненное задание или прошел очередной уровень.
- **Серотонин** — гормон социального статуса. Например, он вырабатывается, когда человек занимает лидирующую позицию в общем рейтинге или получает бейдж за то, что обучался 10 дней подряд.
- **Окситоцин** — гормон социальных связей. К примеру, сотрудник видит, что все коллеги и руководители проходят обучение на платформе, поэтому у него появляется мотивация учиться, чтобы чувствовать себя причастным к этой группе. Можно усилить социальную связь среди обучающихся с помощью онлайн-чата. Он позволяет обмениваться учебной информацией прямо на платформе для обучения.

В существующей практике имеются различные типы игр: деловые, аттестационные, организационно-деятельностные, инновационные, рефлексивные игры по снятию стресса и формированию инновационного мышления, поисково-апробационные и другие. Для обучающих игр характерны, как правило, многовариантность и альтернативность решений, из которых нужно сделать выбор наиболее рационального.

При этом одна и та же игра может выполнять несколько функций:

- обучающая функция – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие информации различной модальности;
- развлекательная функция – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение их из скучного мероприятия в увлекательное приключение;
- коммуникативная функция – объединение коллективов учащихся, установление эмоциональных контактов;
- релаксационная функция – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при интенсивном обучении;
- психотехническая функция – формирование навыков подготовки физиологического состояния играющих для более эффективной деятельности, перестройка психики для усвоения больших объёмов информации [13].

Игра, сама по себе, - очень гибкая форма. Она предполагает имитацию ситуаций, соответствующих выполнению реальных

действий в рамках предложенной модели. Как результат – мы получаем более прочное усвоение знаний обучающимися.

Кроме того, в отличие от традиционных форм обучения, игра содержит очень важную компоненту – развлекательную. Зачастую проблема состоит в том, чтобы вовлечь и замотивировать обучающегося на начальном этапе. Часто страх перед сложностью дисциплины блокирует способности к восприятию информации, сводя их к минимуму. Необходимо создать такую обстановку, которая позволит обучающемуся снять эмоциональное напряжение и по максимуму проявить свои способности. Игровые технологии способны решить и эту проблему. Все люди, независимо от возраста любят играть. С самого детства термин «игра» у людей ассоциируется с положительными эмоциями. Кроме того, игроку заведомо понятно, что в игре можно ошибиться, проиграть, но потом можно попробовать снова и добиться успеха. Следовательно, игра исключает страх совершения ошибки как таковой, тогда как в реальности этот самый страх является

главным препятствием к деятельности. Процесс усвоения новых знаний

Процесс усвоения новых знаний проходит легко и незаметно для учащегося. Далее процесс обучения стимулирует сам себя – чем лучше человек разбирается в той или иной предметной области, тем более интересной она ему представляется. Таким образом, игра, как метод обучения, способна вовлечь в учебный процесс, повысить мотивацию к изучению дисциплины и, следовательно, к посещению аудиторных занятий, как к естественному и доступному источнику знаний.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТРАТУРЫ

1.Абдурашитов, С.В. и Прохоренко, Б.М. (2013) Игровые образовательные модули в высшей математике: методические указания к проведению практических занятий по курсу «Высшая математика» для системы углубленной профессиональной подготовки Элитное техническое образование, Томский политехнический университет, Томск;

2.Боков Л.А., Поздеева А.Ф., Замятина О.М., Соловьев М.А. Проектно-ориентированные образовательные технологии в подготовке элитных специалистов // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. 2014. №1. С. 105-109.

3.Замятина О.М., Мозгалева П.И., Соловьев М.А., Боков Л.А., Поздеева А.Ф. Технология проектно-ориентированного обучения в инженерном образовании // Высшее образование сегодня. 2013. №12. С. 68-74.

4.Gulyaeva K.V., Mozgaleva, P.I. and Zamyatina, O.M. (2014) “Development of Information System for Students’ Project Activity Management”, Proceedings of 2014 IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON), Istanbul, pp 824–831.