

Маишхура ХАФИЗОВА,

доктор философии по педагогическим
наукам (PhD), и. о. доцента кафедры «Педагогика и психология» Сам ГМУ
E-mail: mashxuraaminovna1967@gmail.com\
Tel: +998972870077

Рецензент: Хасанова К.проф.СамГУ имени Шарофа Рашидова

КОНЦЕПЦИИ И ОСОБЕННОСТИ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СФЕРЕ

Аннотация

В данной статье говорится о преимуществах геймификации в процессе обучения и ее роль в повышении эффективности образования. Современный период предъявляет большие требования к преподавателю и учащимся, главным в этих требованиях является эффективность урока, его качество, организация различных интересных учебных занятий по формированию знаний и умений у студентов и достижению через них ожидаемого результата.

Ключевые слова: геймификация, мотиватор, геймифицированные подходы к обучению, теория самоопределения, компетентность, мотивация

TA'LIM SOHADAGI GAMIFIKA TUSHUNCHALARI VA XUSUSIYATLARI

Annotatsiya

Ushbu maqolada o'quv jarayonida gamifikatsiyaning afzalliklari va uning ta'lim samaradorligini oshirishdagi roli haqida gap boradi. Zamonaviy davr o'qituvchi va talabalarga katta talablar qo'yadi, ushbu talablarda asosiy narsa darsning samaradorligi, uning sifati, talabalar o'rtasida bilim va ko'nikmalarni shakllantirish va ular orqali kutilgan natijaga erishish uchun turli xil qiziqarli o'quv mashg'ulotlarini tashkil etishdir.

Kalit so'zlar: gamifikatsiya, motivator, o'yinga asoslangan ta'lim yondashuvlari, o'z taqdirini o'zi belgilash nazariyasi, kompetentsiya, motivatsiya

CONCEPTS AND FEATURES OF GAMIFICATION IN THE EDUCATIONAL FIELD

Annotation

This article discusses the benefits of gamification in the learning process and its role in improving the effectiveness of education. The modern period places great demands on the teacher and students, the main thing in these requirements is the effectiveness of the lesson, its quality, the organization of various interesting training sessions on the formation of knowledge and skills among students and achieving the expected result through them.

Key words: gamification, motivator, gamified approaches to learning, theory of self-determination, competence, motivation

«Всем известно, что Узбекистан обладает богатыми природными ресурсами, мощным экономическим и человеческим потенциалом. Но все же самое большое наше богатство - это огромный интеллектуальный и духовный потенциал нашего народа». [1, с. 39].

В настоящее время учебные заведения постоянно находятся в поиске новых направлений и резервов для совершенствования образовательного процесса, качественной подготовки педагогических кадров, установления долговременных и продуктивных связей с образовательными учреждениями республики. Сегодня они являются центром учебно-воспитательной деятельности, формирующей на местах передовое мышление, современного подхода к решению задач в социально-экономической сфере. Одним из способов интенсификации учебной деятельности студентов неязыковых вузов, повышения уровня их мотивации к изучению русского языка, как иностранного и овладения умениями иноязычной профессионально-ориентированной коммуникации является игровые технологии.

В современных условиях весьма актуальным является использования подходов геймификации в повышении мотивации в процессе обучения студентов неязыковых вузов.

Вместе с тем, необходимость организовать работу по повышению мотивации студентов вступает в противоречие с тем, что этот вопрос в практике разработан недостаточно. Во-первых, задача повышения мотивации студентов скорее больше декларируется, чем реально осуществляется в практике обучения. Во-вторых, при наличии у преподавателей отдельных методических решений для развития мотивации студентов эти сведения зачастую разобщены и не систематизированы. Безусловно, эта актуальная проблема современному вузу требует своего разрешения.

Проблема развития учебной мотивации у студентов является предметом исследования педагогов, ученых на протяжении многих лет. Для современного вуза эта проблема в настоящее время остаётся актуальной, с каждым годом на фоне обострения социальных проблем на селе, самоустранения родителей от воспитания студентов к учебной деятельности: отсутствие желания учиться или положительная, но бессодержательная мотивация на уровне переживаний.

В педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К.Д.Ушинский, Л.П.Блонский, С.Л.Рубенштейн, Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев Д.Б.Эльконин. Педагогическим отбором и пропагандой игр как средства воспитания и обучения занимались А.Я.Герд, Е.М.Дементьев, П.Ф.Легафт, А.Скотак и др. Организаторами методической работе по игре были Н.П.Булатов, В.В.Гориневский, В.Г.Марц, Е.М.Минский и др.

Современные стандарты образования предполагают более активную роль обучаемого в педагогическом процессе. Традиционные методики обучения уступают место лично ориентированным. Е.Н.Воронова справедливо полагает, что “ система работы педагога по обеспечению результатов обучения иностранному языку обязательно должна включать реализацию следующих технологий: технология понимания коммуникативного обучения, технологию понимания коммуникативного смысла текста, игровые технологии, технологии обучения в сотрудничестве, проектные технологии и др”[2, с.27].

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.

Г.К. Селевко относит игровые методы к педагогическим технологиям на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся. Данные технологии обладают средствами, активизирующими деятельность человека.

Понятие «игровые технологии» включают достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. В отличие от игр вообще «педагогическая игра» обладает существенным признаком – четко поставленной целью и соответствующим педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном или косвенном [3, с.53].

«Игра в руках хорошего организатора, по словам К. Д. Ушинского, превращается в действенное орудие как обучения, так и воспитания, требуя от учеников большого умственного напряжения и в то же время принося им огромное удовольствие и удовлетворение» [4, с 483]. Феномен игры в том и состоит, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, воспитание, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде.

А.С.Макаренко и другие педагоги утверждают, что надо широко применять игру в учебном процессе, так как она даёт возможность облекать познание мира в формы не похожие на обычное обучение: здесь и фантазия, и самостоятельный поиск ответа, и новый взгляд на известные уже факты и явления, пополнение и расширение знаний, установление связей, сходство и различия между отдельными событиями. С возрастом как утверждают многие психологи, потребность в игре не исчезает, меняется лишь её характер и уменьшается время, которое ей уделяют [6, с 400].

Игровые формы отличаются, тем что процесс обучения максимально приближен к практической деятельности. Сообразуясь с характером и интересами своей роли студенты должны принимать практические решения. Чаще всего им приходится играть свою роль в конфликтной ситуации, заложенной в содержание игры. Решения во многих играх принимаются коллективно, что развивает мышление студентов, коммуникативные способности. В процессе игры возникает определенный эмоциональный настрой, активизирующий учебный процесс.

Учебные игры применяются для развития умений использовать полученные знания на практике. Это сложная форма учебной деятельности, требующая большой подготовки и немалых затрат времени [7, с.34].

Ученые подсчитали, что на лекциях усваивается 20 % информации, в то время как в деловых и ролевых играх – 90 %. На лицо польза и необходимость применения игрового метода обучения в высшей школе. Игры могут быть разнообразными – учебными, имитационными, организационно-деятельностными, ролевыми, деловыми, управленческими, военными, операционными, инновационными и т.п. Часть исследователей полагает, что зачатки игровых методов проявляются еще в древности – в обрядах и магических жрецов. В период средневековья, в XV|| веке начали проводить так называемые военные игры или «военные шахматы», когда планировалась и организовывались сражения, отличающиеся от шахмат большой реалистичностью. Деловые игры в современном виде возникают только в XX веке. Первой ласточкой явилась деловая игра, проведенная в 30-е годы XX века в Ленинграде в хозяйственной сфере. Инициатором игры явилась М.М. Бирнштейн, и называлась она «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы» [5] В игре участвовали студенты вузов и руководители предприятий, а в конце XX века в мире использовалось более 2000 деловых игр, в бывшем СССР и США – свыше 1200. Сегодня игры как метод обучения распространены во всех странах – в Англии, США, Канаде, Японии, Франции, Германии, Польше, Чехии и т.д.

Таким образом, игровые методы обучения студентов широко применяются повсюду, в том числе и в нашей стране. Изучение данной проблематики является, безусловно, актуальным и востребованным. Геймификацию принято считать наилучшей практикой обучения, ведь оно ориентировано на достижения конкретных целей и студенты постигают материал наиболее полно и с большой пользой для себя. Они применяют полученные знания в ситуациях реальной жизни и для дальнейшего обучения и могут продолжать учиться самостоятельно. Во время интерактивного обучения студенты становятся творческими, многогранными личностями с креативным неординарным мышлением, которые непременно будут востребованы в своей будущей деятельности.

Игровое моделирование имеет большие возможности, поскольку игра как модель объективной реальности делает более понятной ее структуру и вскрывает важные причинно-следственные связи. Исходя из этого факта, игры как модели определенной деятельности широко используются в области обучения и образования. В игре успешно моделируются профессиональный и социальный контексты деятельности, которые мотивируют, как познавательную, так и профессиональную направленность.

Практика показывает, что применение игровых технологий и инновационных методов в образовательном процессе, их внедрение имеет большие преимущества перед традиционными методами обучения. Использование игровых технологий на уроках русского языка в вузах с узбекским и другими языками обучения позволяет преподавателю не только раскрыть на уроке свою компетентность и эрудицию, но и, опираясь на мотивацию, увлечь студентов, вызывать у них заинтересованность к новым формам учебно-познавательной деятельности.

Модернизация современного образования и происходящие инновационные процессы, требуют от преподавателя вуза эффективных форм и методов обучения, развивать у студентов индивидуальные способности, умения видеть перспективу применения полученных знаний на практике, легко адаптироваться в современном мире, реализовать себя в будущем. Психологи доказали, что в игре интенсивно развивается психика, с максимальной эффективностью работает память, мышление, восприятие.

С образовательной точки зрения, игра – это способ группового диалогического исследования возможностей действительности в контексте личностных интересов [8, с.56]. Иными словами, игра – это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специального организованного и регулируемого

«проживания» жизненной и профессиональной ситуации. Редко встретишь студента (да и взрослого), не участвующего в определенный момент в какой-либо игре. Гибкая система учебных игр позволяет обучаться с интересом, а от возможности выбора игр этот интерес только возрастает. Эта модель обучения, по сравнению с традиционной, более перспективна. Проводимая по схеме: студент- преподаватель- студент, она позволяет студентам самостоятельно выбирать свой путь развития (образования), возможно, делая это несознательно, интуитивно, а преподаватель выполняет роль катализатора; его умения и знания помогают студенту развиваться быстрее. Занятия по игровой методике существенно повышают интерес студентов к предмету, способствуют повышению мотивации обучения, позволяют учащимся лучше запомнить формулировки, определения, студента, его мышление [9, с.176].

Несмотря на большую работу, которая ведётся в образовательных учреждениях по формированию мотивации у студентов, преподавателя с тревогой обращают внимание на «мотивационный вакуум», особенно на рубеже начального и среднего звена.

Любая деятельность, в том числе и учебная, состоит из трёх частей:

- ориентировочно-мотивационной;
- операционально-исполнительской;
- рефлексивно-оценочной.

Отсутствие первой части превращает деятельность в хаотическое скопление отдельных действий без ясной цели, когда человек не видит личностного смысла в совершаемых действиях, не воспринимает их как значимые, важные, необходимые для себя. Отсутствие же третьей части также приводит к потере цели деятельности, поскольку у человека не сформирована при этом способность оценить своё поэтапное продвижение к желаемому результату, возможность его достижения, перспективы и последствия своего поведения в дальнейшем. Поэтому учебная деятельность должна обязательно содержать все три указанных компонента и важнейшая задача образования – научить студентов строить свою деятельность как полноценную, разумную, в которой все части сбалансированы, достаточно развёрнуты, осознанны и полностью осуществлены. Поэтому среди основных задач, стоящих в настоящее время перед вузом и перед каждым у преподавателем, нет другой, более важной и в то же время более сложной, чем задача развития у студентов положительной устойчивой мотивации, которая побуждала бы их к упорной, систематической учебной работе. Без такой мотивации деятельность студента в учебно – воспитательном процессе будет неэффективной.

ЛИТЕРАТУРА

1. Мирзиёв Ш.М. Мы все вместе построим свободное демократическое и процветающее государство Узбекистан. – Ташкент: Узбекистон, 2016. – с.39.
2. Воронова Е.Н. Современные технологии и методы обучения иностранному языку в вузе. Журнал Перспективы науки и образования, 2014. № 1.,с.27
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М., 1998, 53с.
4. Ушинский К.Д. «История воображения»1990,т.2 с.483
5. Горбатова М.К., Назипова М.А. Методики преподавания в высшей школе: Учебное пособие. – Н. Новгород: ИНГУ, 2012. – 53 с.
6. Макаренко А.С. Педагогические сочинения. Педагогические сочинения в
7. восьми томах. Том 4. – Москва, «Педагогика», 1984. – 400 с
8. Газман, О.С. В школу-с игрой. /С. О Газман. – М.: Просвещение,1991. – 193с
9. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте.
10. Психологический очерк. – М., 1987, 56 с.
11. Кавтарадзе Д.Н. Обучение и игра. – М., Просвещение, 2009, - 176 с.