

**СУЩНОСТЬ И ОСОБЕННОСТИ ВНЕДРЕНИЯ ГЕЙМИФИКАЦИИ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ СФЕРУ КАК СИСТЕМНОЙ И
СПЕЦИФИЧЕСКОЙ ИГРОВОЙ ПРАКТИКИ****Хафизова Машхура Аминовна**

Самаркандский Государственный

Медицинский университет

к.п.н., (PhD) кафедры

Педагогики-психологии

телефон: +998972870077

mashxuraaminovna1967@gmail.com**АННОТАЦИЯ**

Целью данной статьи является изучение и исследование методов и форм применения геймификации в процессе образования. Методология статьи основывается на эффективном использовании различных современных педагогических подходов в сопровождении с игровыми технологиями. Практическая значимость статьи заключается в возможности дальнейшего применения основных положений и выводов как в психолого-педагогической деятельности, так и в образовательном процессе.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА : *геймификация, учебный процесс, специализированные навыки, свободная коммуникативность, игровые технологии, эффективная форма обучения*

Приоритетной задачей высшей школы становится развитие самостоятельной оценки и отбора получаемой информации в соответствии с поставленной задачей. Геймификация в учебном процессе позволяет реализовать следующие цели: **дидактические:** расширение кругозора, **познавательная деятельность;** применение ЗУН в практической деятельности; **воспитывающие:** воспитание самостоятельности, воли; формирование определенных подходов, позиций, нравственных и мировоззренческих установок; **развивающие:** развитие внимания, памяти, речи, мышления, рефлексии, умения находить оптимальные решения; **социализирующие:** приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль, саморегуляция; обучение общению; психотерапия.

«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].

Модернизация современного образования и происходящие инновационные процессы, требуют от преподавателя вуза эффективных форм и методов обучения, развивать у студентов индивидуальных способностей, 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. Использование игр в ВУЗах в современном, быстро развивающемся мире, является вполне закономерным явлением. Это утверждение оправдано не только противоречиями, возникающими сегодня между требованиями к образованию и имеющимися средствами, но и рядом фундаментальных трудов [7; с.67]. Исследование игры как инструмента образования с философской, психологической, социологической позиции, представляет собой фундаментальную базу, на основании которой можно включать игры в образовательный процесс, т.к. важность данной проблемы приобретает все большее значение [8; с.189]. Исследования показали, что формы геймификации облегчают обучение, ускоряя его и помогая запоминать на долгое время полученный опыт. С образовательной точки зрения, игра – это способ группового диалогического исследования возможностей действительности в контексте личностных интересов [4].

Можно с уверенностью сказать, что интерактивная игровая педагогическая технология актуальна в любом возрасте и в любом классе. А.Н. Леонтьев утверждал, что «Задача в игре не выиграть, а играть, т.е. сам процесс полученной эмоции в игре всегда запоминается». [3; с.57].

В процессе обучения геймификация позволяет освоить приемы реальной деятельности, связанные с решением конкретных и даже нестандартных задач. В то же время игра носит условный характер, позволяющий абстрагироваться от реальной ситуации. Игра облегчает для студентов усвоение материала, они с удовольствием вовлекаются в игровое моделирование изучаемых явлений. Атмосфера, в которой протекает игра, отличается психологическим комфортом, доброжелательностью, взаимным плодотворным сотрудничеством. Использование игр в процессе образования способствует формированию и развитию у студентов положительных качеств:

а) максимально возможному усвоению предметных знаний;

- б) грамотному поиску и подбору информации из литературных и сетевых (интернет) источников;
- в) освоению специализированных навыков, необходимых для будущей профессии;
- г) совершенствованию искусства публичных выступлений;
- д) способности правильно излагать свою точку зрения;
- е) активизации умственной деятельности, направленной на познание и мышление;
- ё) формированию духа состязательности и спортивности;
- ж) созданию и укреплению активной жизненной позиции;
- з) свободной коммуникативности, общительности;
- и) способности к командной деятельности;
- й) развитию изобретательности, находчивости, творческих способностей, кругозора.

Можно придерживаться мнения Е.И.Пассова, который выделяет следующие цели использования игры в ход учебного процесса:

- 1) формирование определенных навыков;
- 2) развитие определенных речевых умений;
- 3) обучение умению общаться;
- 4) развитие необходимых способностей и психических функций; запоминание речевого материала [5].

Над созданием психолого-педагогических и методологических основ применения игр в учебных и воспитательных процессах в ВУЗах работали О.Г. Газман (*теория игры*), А.А. Вербицкий (*деловая игра*), П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров (*обучающие игры*), В.А. Трайнев (*методы игрового моделирования*), Л.Т. Ахмедова и Е.А. Лагай (*игровые технологии*). Авторы, занимающиеся проблемой игровой деятельности дают различную классификацию учебных игр с точки зрения различных подходов.

В то время как педагоги обращаются к дидактическим играм, подразделяя их на речевые и языковые, психологи дают общую классификацию, выделяя подвижные, строительные, интеллектуальные, условные. Общее положение всех учебных игр говорит о том, что они являются по своей сути ситуативно- вариативными упражнениями, которые можно применять при закреплении и активизации лексико-грамматических образцов любой сложности [6, с.56].

Игра является "моделью взаимодействия партнеров по общению в обстановке имитационных условий будущей профессиональной деятельности, в ходе реализации

которой участники игры развивают и совершенствуют профессионально-ориентированные умения"[2].

Геймификация в образовании, как возможное средство повышения познавательной мотивации студентов выбраны по той причине, что именно игровые технологии (как показывают многочисленные исследования) в рамках образовательного процесса являются источником повышения учебного интереса к определенным предметам, формирования различных качеств. Также, очень важно то, что при использовании педагогической игры на занятии меняется подход к обучению: при использовании педагогической игры вместо субъект-объектного взаимодействия (как при классическом, репродуктивном методе обучения) происходит субъект-субъектная коммуникация. Статус преподавателя, применяющего игровые методы в своей работе, внедряющего их в образовательный процесс, возрастает, не ограничиваясь лишь передачей знаний. Педагог становится модератором, который, подводя итоги, обобщает мнение участников. Он является и режиссером, и постановщиком игр, в процессе которых устанавливает со своими студентами тесные взаимоотношения. Не будет преувеличением сказать, что за геймификацией, внедряемыми в процесс обучения, как за перспективным методом получения высшего образования, стоит будущее науки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Мирзиеёв Ш.М. Мы все вместе построим свободное демократическое и процветающее государство Узбекистан. – Ташкент: Узбекистон, 2016. – с.39.
2. Гез, Н.И. Методика обучения иностранным языкам в средней школе : учебник / М.В. Луховицкий, А.А. Миролубов и др., – М. : Высшая школа, – 2009. – 345 с.
3. Леонтьев А.А. Некоторые проблемы обучения русскому язык как иностранному (психологические очерки). Учебное пособие. - М.; Изд-во: «Просвещение», 1970.- 88 с.
4. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. Психологический очерк. – М., 1987, 56 с.
5. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М., 1991.
6. Петричук И. И. Еще раз об игре / И. И. Петричук // Педагогика -№7. -2007.- 56 с.
7. Занько СФ., Тюнников Ю.С, Тюнникова СМ. Игра и учение. Теория, практика и перспективы игрового обучения. – Москва, 1992. – 127 с.

8. Кукушкин В.С. Педагогические технологии: Учебное пособие для студентов педагогических вузов, - Ростов н/Д.: Изд. Центр «МарТ», 2002.- 320с.