.

**Мотивирующая роль геймификации в преподавании экономических дисциплин**

Одна старая мысль гласит, что, если  
проанализировать любую человеческую

деятельность до самых пределов

нашего познания, она покажется

не более чем игрой.

Й. Хейзинга

В настоящее время с помощью деловых игр решаются не только образовательные задачи, но и одновременно происходит формирование общих и профессиональных компетенций. Общеизвестно, что молодые специалисты обычно испытывают недостаток не в теоретических знаниях, а в навыках и умении применять эти знания на практике, в способности самостоятельно принимать ответственные решения.

В деловой игре обучающиеся выполняют квазипрофес­сиональную деятельность, сочетающую в себе учебный и про­фессиональный элементы. Знания и умения усваиваются ими не абстрактно, а в контексте профессии, налагаясь на канву профессионального труда. Одновременно обучаемые наряду с профессиональными знаниями приобретают специальную компетенцию - навыки специального взаимодействия и управления людьми, коллегиальность, умение руководить и подчиняться, следовательно, деловые игры воспитывают личностные качества, ускоряют процесс социализации [4].

Сегодня принимая во внимание цели обучения, перед каждым преподавателем встает вопрос как мотивировать интерес обучающихся к обучению, как сделать учебный процесс с одной стороны познавательным, а с другой стороны как повысить мотивацию к обучению [1].

Геймификация – применение игровых механик в неигровых процессах.

Мотивация - побуждение к [действию](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D1%8F%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C); [психофизиологический процесс](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D1%84%D0%B8%D0%B7%D0%B8%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F), управляющий поведением [человека](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B5%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BA), задающий его направленность, организацию, [активность](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C_%D0%BB%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8) и устойчивость; способность человека деятельно удовлетворять свои потребности.

**Мотивация к обучению –** общее название для процессов, методов, средств побуждения учащихся к продуктивной познавательной деятельности, активному освоению содержания образования.

Уровень мотивации к обучению напрямую зависит от отношения субъектов образовательного процесса к обучению.

Выделяют **три типа отношения к обучению –** положительное, безразличное и отрицательное.

Рассмотрим два наиболее полярных друг по отношению к другу – положительное и отрицательное отношение к обучению.

**Положительное отношение к обучению** характеризуется активностью обучающихся в учебном процессе, умением ставить перспективные цели, предвидеть результат своей учебной деятельности, преодолевать трудности на пути достижения цели.

**Отрицательное отношение к обучению –** не желание учиться, слабая заинтересованность в успехах, отсутствие нацеленности на отметку, не умение ставить цели, преодолевать трудности, отрицательное отношение к образовательному учреждению и педагогам [2].

Процесс формирования мотивации к обучению должен стать значительной долей работы любого педагога, поскольку решение проблемы низкой мотивации к обучению будет способствовать улучшению качества образования, положительному отношению обучающихся к процессу обучения, росту авторитета образовательного учреждения, педагога и многому другому.

В этом случае на помощь педагогу может прийти **геймификация (gamification) –** применение игровых элементов и техник для решения неигровых задач.

**Суть геймификации** учебного процесса состоит в том, чтобы использовать склонность человека к игре как ключ к вовлечению в процессы обмена и потребления информации.

Как показывает практический опыт, студенты с удовольствием учувствуют в таких играх, преимущество которых состоит в том, что во время игры участники занимают активную позицию, что способствует повышению мотивации к обучению и более эффективному закреплению знаний.

Высокая эффективность геймификации, приминяемая в учебном процессе обусловлена существенными преимуществами по сравнению с традиционными методами обучения. Некоторые из них хотелось бы выделить особо: значительное углубление научно-теоретических знаний, полученных на лекциях и в ходе самостоятельной работы над научной и учебной литературой; деятельностное приобщение студентов к сложной и противоречивой современной жизни; творческое осмысление сущности происходящих социально-политических, экономических процессов и явлений как внутри страны, так и за ее пределами, развитие мышления, практических навыков по анализу как современных, так и ушедших в историю ситуаций; повторение опыта с изменением установок (накоплением навыков в ходе обучения). В игре можно несколько раз проигрывать одну и ту же ситуацию, подходя к ее решению каждый раз по-новому; возможность изменить масштаб охвата. Различный масштаб охвата игровых звеньев может значительно сократить сроки поиска принципиальных решений в разных условиях; формирование активной жизненной позиции, способ­ности грамотно вести научный диалог по социально-политическим, экономическим, историческим проблемам; знакомство и обучение будущих специалистов современным формам и методам организации и самоорганизации мышления и др.

Вы можете геймифицировать обучение, поместив его в контекст реальной жизни или в приемлемую версию реальности. Узнаваемые ситуации увеличивают актуальность и способствуют сопереживанию, что вызывает ощущение актуальности обучение и делает его менее техническим или научным [3].

Ситуативное обучение применяется в учебных симуляциях, где обучающиеся изучают систему, играя с ее моделью. Например, розничный продавец изучает POS-терминал, работая на его симуляторе. Например, игра «Биржа», «Рынок труда».

Таким образом, с помощью игр, обладающих широкими дидактическими возможностями, можно формировать чрезвычайно разнообразный спектр умений, навыков и профессионально-значимых качеств личности будущего экономиста в зависимости от того, как организуется подготовка и проведение игры, какие мотивы закладываются в ее основу разработчиками и преподавателями.

*Играйте с умом!*

Литература:

1. Попова, Н.В. Мотивация учебной деятельности учащихся. Дифференцированный подход к обучению. – Режим доступа: http://festival.1september.ru/articles/508356/. – Загл. с экрана.
2. Березовская Т.В. Роль организационно-педагогических условий в при­менении игровых методов // Проблемы преподавания гуманитарных и социально-экономических дисциплин в условиях перехода на ГОС РФ: Материалы научно-методической конференции. - Якутск: Иэд-во Якутского ун-та, 1997.-е. 171.
3. Петрова Н.В. Деловые игры как один из методов преподавания экономических дисциплин. URL: <http://wYvw.eidos.ru/journal> /2007/ 0301-10.htm
4. Скакун В.А. Организация и методика профессионального обучения -М.: ФОРУМ; ИНФРА-М, 2009.