***Рахманова Галина Ивановна***

преподаватель Уссурийского филиала

КГБПОУ «ВБМК»

**Элементы геймификации**

**при изучении дисциплины «Анатомия и физиология человека»**

Аннотация. В статье освещены вопросы применения современных педагогических технологий в образовательном процессе, среди которых важное место занимает геймификация и применение творческих практик при изучении учебной дисциплины «Анатомия и физиология человека».

***Ключевые слова:*** технология, педагогическая технология, геймификация, творческие практики.

Одна из основных проблем педагогического процесса – это отсутствие мотивации у обучающихся. Анатомия человека - это фундаментальная дисциплина в программе среднего медицинского образования, которая традиционно является сложной для понимания и усвоения у студентов.

Многие студенты после первых занятий теряются и не понимают, как легко и быстро изучить материал*.* У студентов появляется страх перед сложностью дисциплины. Это влечет за собой снижение интереса к предмету, и способность воспринимать информацию сводится к минимуму.

Реалии современного мира требуют от преподавателей абсолютно новых подходов к обучению, которые позволят повысить его качество и доступность. Соответственно, актуальным становится вопрос выбора образовательных подходов и технологий, обеспечивающих снижение уровня данных дидактических трудностей.

К числу таких подходов могут быть отнесены геймификация и творческие практики, так как в процессе игровой и творческой деятельности задействуются те участки коры головного мозга, которые не активизируются во время обычного заучивания материала.

Геймификация (игрофикация) – это применение игровых технологий в неигровом контексте. Неигровой контекст - это используемая профессиональная деятельность, цели которой находятся в образовательном процессе, то есть вне игры.

Игровые технологии с давних пор применяются в педагогике. Современный этап развития системы образования характеризуется выдвижением игры на роль основы инновационной деятельности и источника креативного мышления.

Появление молодежи поколения Z заставляет по – новому взглянуть на роль игр в образовательной деятельности. «Врожденный игровой драйв» позволяет привлечь к учебному процессу обучающихся любого уровня подготовки, независимо от их возраста.

В геймификации используются такие игровые элементы, как постановка задач, обратная связь, уровни, творчество. Геймификация в обучении нужна для того, чтобы сделать обучение более функциональным, приятным и мотивирующим. Геймификация делает скучные задания интересными, избегаемое — желанным, а сложное — простым.

В любой образовательной игре (ролевые игры, деловые игры и др.) обучающийся на время становится «не собой», принимает роль, действует, исходя из выбранной или данной ему роли, а не из собственных побуждений.

Суть геймификации – реальность остается реальностью (обучающийся остается собой, не принимает на себя никаких ролей, действует только из своей мотивации и внутренней цели, например: выучить тему по анатомии.

На своих занятиях использую такие элементы геймификации и творческих практик, как:

- узнавание костей на ощупь с описанием («кот в мешке»);

- веб-квесты;

- игра «Крокодил» для изучения анатомических структур (например, в рамках изучения анатомии периферической нервной системы);

- «Анатомический пазл», (обучающимся предлагается собрать пазл из изображений органов человека, распечатанных на бумаге);

- элементы арт-техники: рисование анатомически-достоверных изображений; рисование абстрактных изображений с анатомически-достоверными элементами; лепка из пластилина анатомических структур; роспись по телу с использованием аквагрима при изучении мышц, сосудов и нервов конечностей.

В своей работе использую мнемонические приемы для запоминания последовательности анатомических структур (такие как написание сказок, стихов).

Особенность изучения медицинских предметов состоит в том, что лишь очень небольшой процент необходимой информации запоминается с помощью логических связей. Для прочного и одновременно легкого запоминания следует наполнить слово содержанием - чем-то, что связано с конкретными яркими зрительными, звуковыми образами, сильными ощущениями.

В основе работы мнемотехник лежит базовый принцип работы памяти: поступающая информация кодируется, потом закрепляется и извлекается.

Кодировать и декодировать информацию мозгу прежде всего помогают ассоциации. Именно ассоциации лежат в основе мнемотехник.

Геймификация и творческие практики повышают мотивацию обучающихся и улучшают академическую успеваемость, помогает развивать навыки принятия решений и работы в команде.

Как показывает опыт, использование этих методик при освоении дисциплины «Анатомия и физиология человека» позволяет утверждать, что дидактические средства геймификации и творческих практик являются эффективным дополнительным инструментом, который способствует лучшему запоминанию информации, а также делает образовательный процесс более динамичным и интересным.

Список использованных источников

1. Вербах К. Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 224 с. Режим доступа: http://www.ds45.detkin-club.ru/editor/2169/files/воспитательгода/московец/ cdfc60370c1f412552923a958803094.pdf (дата обращения: 21.02.2022).

2. Мазелис А. Л. Геймификация в электронном обучении // Территория новых возможностей. Вестник Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. 2013. № 3 (21). С. 139–142.

3. Гагин В. Н. О непарадоксальности парадоксов. Вместо предисловия // Разумный В. А. Игра – искусство или искусство – игра? Москва: АПРИКТ, 2000. 105 с.

4. Ветушинский А. С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. 2020. № 32 (3). С. 14–31. Режим доступа: https://

socofpower.ranepa.ru/files/docs/3\_2020/1.pdf?utm\_source=yandex.ru&utm\_medium=organic&utm\_campaign=yandex.ru&utm\_referrer=yandex.ru (дата обращения: 21.02.2022).

5. Ряшенцев И. В. Использование элементов геймификации в электронном курсе «Информатика 1.1» // И. В. Ряшенцев: Лучшие практики электронного обучения.

Режим доступа: https://portal.tpu.ru/eL/img/Tab4/ryachentsev.pdf (дата обращения: 24.06.2022).

6. Асташова Н. А., Бондырева С. К., Попова О. С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. 2023. Т. 25, № 1. С. 11–45. DOI: 10.17853/1994-5639-2023-1-15-49