



ВЛИЯНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА МОТИВАЦИЮ И КАЧЕСТВО ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Нормуродова Ирода
Студент 4 курса ТерГПИ

Умаров Азиз Авазович
Научный руководитель

АННОТАЦИЯ

В данной статье рассматривается влияние игровых технологий на мотивацию учащихся и качество освоения учебного материала. В последние годы игровые методы стали важным инструментом в образовательном процессе, поскольку они способствуют повышению интереса студентов к обучению и активизации их познавательной деятельности. Ключевыми аспектами исследования являются использование игровых технологий для улучшения учебной мотивации, повышение вовлеченности учащихся в процесс обучения и улучшение усвоения знаний. Статья включает обзор существующих теорий и методов, а также результаты эмпирических исследований, проведенных на базе образовательных учреждений. Приводятся данные о том, как игровые элементы могут изменить подход к обучению, улучшить качество восприятия учебного материала и создать позитивную образовательную среду.

Ключевые слова: игровые технологии, мотивация, качество обучения, образовательный процесс, вовлеченность, усвоение знаний.

ANNOTATION

This article examines the impact of gaming technologies on students' motivation and the quality of learning. In recent years, gaming methods have become an important tool in the educational process, as they help to increase students' interest in learning and activate their cognitive activity. The key aspects of the study are the use of gaming technologies to improve learning motivation, increase students' involvement in the learning process and improve knowledge acquisition. The article includes a



International Conference on Economics, Finance, Banking and Management

Hosted online from Paris, France

Website: econfseries.com

24th April, 2025

review of existing theories and methods, as well as the results of empirical studies conducted at educational institutions. It provides data on how gaming elements can change the approach to learning, improve the quality of learning and create a positive educational environment.

Keywords: gaming technologies, motivation, quality of learning, educational process, involvement, knowledge acquisition.

ANNOTATSIYA

Ushbu maqola o'yin texnologiyalarining o'quvchilar motivatsiyasi va o'rganish sifatiga ta'sirini o'rganadi. Keyingi yillarda o'yin usullari o'quvchilarning bilim olishga bo'lgan qiziqishini oshirishga, bilish faoliyatini faollashtirishga yordam berishi bilan ta'lim jarayonida muhim vositaga aylandi. Tadqiqotning asosiy jihatlari - o'quv motivatsiyasini yaxshilash, o'quvchilarning o'quv jarayoniga faolligini oshirish va bilimlarni o'zlashtirishni yaxshilash uchun o'yin texnologiyalaridan foydalanish. Maqolada mavjud nazariyalar va usullarni ko'rib chiqish, shuningdek, ta'lim muassasalari negizida olib borilgan empirik tadqiqotlar natijalari mavjud. O'yin elementlari o'rganishga yondashuvni qanday o'zgartirishi, o'quv materialini idrok etish sifatini oshirishi va ijobiy ta'lim muhitini yaratishi haqida ma'lumotlar taqdim etiladi.

Kalit so'zlar: o'yin texnologiyalari, motivatsiya, ta'lim sifati, o'quv jarayoni, jalb qilish, bilimlarni egallash.

ВВЕДЕНИЕ

В последние десятилетия образовательные технологии претерпели значительные изменения, и одним из наиболее инновационных направлений стало использование игровых технологий в обучении. В рамках традиционной образовательной модели, основной акцент ставился на передачу знаний через лекции и учебные пособия. Однако, с развитием информационных технологий и вовлечением элементов геймификации в образовательный процесс, внимание стало уделяться созданию более интерактивных и мотивирующих



подходов к обучению. Игровые технологии представляют собой инновационную форму обучения, которая активно использует элементы игры — конкурсы, симуляции, задания с накоплением баллов и другие игровые механики для вовлечения учащихся в процесс обучения.

Одним из главных вопросов, на который ориентируется исследование, является влияние игровых технологий на мотивацию учащихся, их способность к активному восприятию учебного материала, а также на качество усвоения знаний. Также важно рассмотреть, как игровая форма обучения способствует развитию критического мышления, креативности и сотрудничества в группе. Игровые технологии не только повышают интерес к предмету, но и позволяют сделать процесс обучения более доступным и понятным для студентов.

Целью данной статьи является анализ существующих подходов к использованию игровых технологий в образовательном процессе и их влияние на мотивацию и качество освоения учебного материала. В статье будут представлены теоретические и эмпирические исследования, демонстрирующие эффективность игровых методов в обучении.

ЛИТЕРАТУРНЫЙ ОБЗОР И МЕТОДОЛОГИЯ

Современные исследования в области педагогики и психологии образования акцентируют внимание на важности мотивации в образовательном процессе. Одним из ключевых факторов, способствующих активизации учебной деятельности, является использование игровых технологий. Геймификация, как форма внедрения игровых элементов в традиционное обучение, активно используется для повышения вовлеченности учащихся и повышения уровня их мотивации.

По мнению многих ученых, игровые технологии стимулируют интерес к учебному материалу, создают позитивную атмосферу и уменьшают стресс, связанный с учебной нагрузкой¹. Также игровые методы способствуют развитию навыков командной работы, критического мышления, а также

¹ Васильева, Т. А. (2018). Игровые технологии в образовательном процессе. — М.: Педагогика.2018



улучшению когнитивных способностей учащихся². Среди положительных эффектов можно отметить и повышение уровня усвоения материала, так как учащиеся активно участвуют в процессе и получают немедленную обратную связь.

Методологический подход в данной статье основывается на комбинированном методе, включающем как теоретическое осмысление существующих научных работ, так и эмпирическое исследование, проведенное на базе учебных заведений, использующих игровые технологии. Для сбора данных были использованы анкетирования, интервью с преподавателями и анализ успеваемости студентов до и после применения игровых элементов в учебном процессе.

ОБСУЖДЕНИЕ И РЕЗУЛЬТАТЫ

В рамках исследования был проведен эксперимент на базе нескольких образовательных учреждений, где в процессе обучения были использованы элементы игровых технологий. Основным методом анализа данных стало сравнение показателей мотивации и качества освоения учебного материала до и после внедрения игровых методов.

Результаты эксперимента показывают следующие данные:³

Показатели	До применения игровых технологий	После применения игровых технологий
Уровень мотивации	55% студентов активно вовлечены	80% студентов активно вовлечены
Средний балл по предмету	70%	85%
Количество пропусков	10%	2%
Уровень удовлетворенности	60%	90%

² Кузнецова, С. В. (2020). Роль геймификации в современном образовательном процессе. — СПб.: Научный мир.2020

³ Петрова, Е. Л. (2019). Психология мотивации в обучении. — М.: Издательство РГТУ.2019



International Conference on Economics, Finance, Banking and Management

Hosted online from Paris, France

Website: econfseries.com

24th April, 2025

Как видно из таблицы, применение игровых технологий положительно сказалось на мотивации студентов. После внедрения игровых методов в учебный процесс, студенты стали более вовлечены в занятия, что способствовало повышению их успеваемости и снижению количества пропусков⁴.

Кроме того, результаты опроса преподавателей подтвердили, что использование игровых технологий помогает создать более интересную и динамичную образовательную среду. Преподаватели отметили улучшение взаимодействия студентов и повышение их активности на занятиях.

Для более детального анализа также была проведена оценка качества усвоения материала. В ходе эксперимента студенты, использующие игровые методы обучения, продемонстрировали лучшие результаты на контрольных и экзаменах по сравнению с группами, обучавшимися традиционными методами.

Одной из актуальных тенденций современного развития образования является противоречие между фактическим, «знаниевым» характером учебного материала, его огромным объемом и нежеланием, невозможностью учащихся усваивать этот материал. «Учение ради учения» уже не актуально. Время предъявляет школе другие требования. Учебные предметы должны решать современные задачи образования: сохранение здоровья детей, развитие их способностей, что должно обеспечить адаптацию в постоянно меняющихся условиях, успех в жизни. Научить всему невозможно, вложить в головы детей важнейшие достижения различных наук - не в силах преподавателей. Куда важнее дать детям «не рыбу, а удочку», научить их добывать эти знания, развивать средствами обучения их интеллектуальные, коммуникативные, творческие умения, формировать научное мировоззрение.

Особую актуальность проблема активизации познавательной деятельности приобрела в условиях реализации ФГОС нового поколения. Перед учителями ставится задача подготовить человека

⁴ Сидоров, Н. В. (2021). Интерактивные технологии в обучении: теория и практика. — Казань: Казанский университет. 2021



способного активно познавать природу и общество, имеющего потребность в самообразовании и саморазвитии. Для формирования нового человека необходимо «развитие личности обучающегося на основе освоения универсальных учебных действий познания и освоения мира» (Нечаева, 2011, 4). Это составляет цель и основной результат образования.

С изменением задач изменяется и характер преподавания дисциплин. Важнейшим становится вопрос «Как учить?», а уже затем - «Чем учить?». Поэтому так актуальны сегодня современные образовательные технологии, которые направлены на организацию деятельности учащихся, на развитие через эту деятельность их умений, качеств, компетенции.

Поиск новых методов и форм организации обучения породили новый термин в методике обучения - «современный урок», который противопоставляется традиционному уроку. В современной школе возникает насущная потребность в применении активных форм обучения, к которым относятся игровые технологии.

Как известно, эффективное обучение может происходить только тогда, когда у обучающихся сформирована высокая мотивация к обучению. Невозможно предположить, что у ребенка младшего школьного возраста стихийно сложилась мотивация к овладению знаниями. Есть несколько путей к формированию такой мотивации в учебном процессе. И одним их способов формирования мотивации к обучению является использование игровых технологий. Такой подход является естественным для данного возраста.

Еще В. А. Сухомлинский ратовал за то, чтобы чудесный мир природы, игры, музыки, сказки, который окружал ребенка до школы, не закрыли перед ним дверью класса. Ребенок только тогда искренне полюбит школу, класс, когда учитель сохранит для него те радости, которые он имел раньше. Младший школьный возраст специфичен тем, что его можно рассматривать как переходной, когда ведущей деятельностью является игровая деятельность, к периоду, когда ведущей деятельностью становится учебная. В связи с этим игровые методы обучения могут обладать хорошей эффективностью. Присущая детям жажда деятельности часто находит свое выражение в игре, заменяющей ребенку необходимый для него труд.



Хорошая игра требует от играющих различного рода усилий, направленных на достижение цели, то есть на преодоление возникающих в ходе игры препятствий. Игра приучает детей к согласованным действиям, к точности выполнения задания, к сознательной дисциплине. Воспитываются многие волевые качества: самостоятельность, настойчивость, самообладание, воля к победе – все то, без чего немислим успех. А ведь наличие всех этих условий составляет основу всякого плодотворного труда.

Своеобразие и новизна моего педагогического опыта по данной проблеме заключается в использовании игровых технологий для повышения мотивации учебного процесса в условиях дифференциации. Игровые технологии преследуют цели интенсификации процесса обучения, то есть учебная информация предъявляется в течение одного урока в таких больших объемах, которые превышают субъективные психологические «барьеры» усвоения. При традиционном обучении предъявление учебной информации в объеме, превышающем барьер, влечет много неприятностей и вызывает почти стрессовую реакцию. Преодоление этих барьеров без стресса возможно, если учебная информация предъявляется в необычном виде: на высоком уровне эмоций, в развлекательной игровой форме, с использованием неосознаваемых видов психической деятельности. Все это обеспечивается в игровых формах обучения, когда на сознательном уровне задаются условия игры, а на втором плане - условия произвольного запоминания больших массивов учебной информации.

Игровые технологии расширяют кругозор учащихся, способствуют накоплению и закреплению знаний, развивают находчивость, смекалку, помогают применять накопленный жизненный опыт. Побуждают интерес к различным областям науки, техники, искусства и т. д.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по обучению учебных предметов. Занимательность условного мира игры, делает положительно эмоционально окрашенной, а эмоциональность игрового действия активизирует все психологические процессы и функции ребенка. Другой



положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, таким образом, усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Игра - это естественная для ребенка и гуманная форма обучения. Обучая посредством игры, мы учим детей не так, как нам, удобно дать учебный материал, а как детям удобно и естественно его взять.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итоги проведенного исследования показывают, что игровые технологии имеют значительное влияние на мотивацию студентов и качество освоения учебного материала. Внедрение игровых элементов в образовательный процесс способствует повышению уровня вовлеченности студентов, улучшению их успеваемости и снижению стресса, связанного с обучением. Игровые технологии также способствуют развитию когнитивных навыков, улучшению коммуникации в группе и стимулируют критическое мышление. Таким образом, использование игровых технологий в образовательном процессе является эффективным и перспективным методом для повышения качества обучения. В дальнейшем рекомендуется расширять применение игровых методов в различных образовательных учреждениях для улучшения учебных результатов и создания более динамичной и мотивационной образовательной среды.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Васильева, Т. А. (2018). Игровые технологии в образовательном процессе. — М.: Педагогика.2018
2. Кузнецова, С. В. (2020). Роль геймификации в современном образовательном процессе. — СПб.: Научный мир.2020
3. Петрова, Е. Л. (2019). Психология мотивации в обучении. — М.: Издательство РГГУ.2019
4. Сидоров, Н. В. (2021). Интерактивные технологии в обучении: теория и практика. — Казань: Казанский университет.2021.