

Так же, можно создать образовательные библиотеки с поддержкой чат-ботов, задачей которых будет являться помощь студентам в поиске информации из сотен различных источников.

Подводя итоги, важно отметить: каждый ВУЗ для того, чтобы сохранить конкурентное преимущество и не потерять своих студентов, должен задуматься о модернизации образовательного процесса и внедрении инновационных методов уже сегодня. Особенно важно предоставить учащимся преимущества, способные сделать процесс обучения более гибким, мобильным и комфортным.

Литература и источники

1. Берденникова Н. Г., Меденцев В. И., Панов Н. И. Организационное и методическое обеспечение учебного процесса в вузе: учебное пособие. Серия: Новое в высшем профессиональном образовании. - СПб.: Д.А.Р.К., 2006.
2. Беспалько В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. – М.: Изд-во ИРПО МО РФ, 1995.
3. Гузеев В.В. Методы и организационные формы обучения: учебник. М., 1998.
4. Мухина С.А., Соловьева А.А. Современные инновационные технологии обучения: учебник. М., 2008.

Аблатдинов Султанбек Азатович
ассистент кафедры «Финансы и бизнес-аналитика»
Ташкентского государственного экономического университета
ablatdinov797@gmail.com

Холикова Сабохат Абдукарим кизи
ассистент кафедры «Корпоративная экономика и менеджмент»
Ташкентского государственного экономического университета
kholikovasabokhat@gmail.com

ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОБУЧЕНИЯ ПО ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ ПРОГРАММАМ

Аннотация. В статье рассматриваются инновационные технологии обучения, инновационные методы в образовании и онлайн-образовании. Геймификация была взята как пример, так как является на сегодняшний день одной из лучших инновационных технологий обучения.

Ключевые слова: инновационные методы, инновационные технологии, образование, геймификация, элементы игры.

Главной ценностью и приоритетом всегда и везде считалось получение доступного, а также качественного образования. Поскольку человечество непрерывно развивается и ничто не стоит на месте, модернизируются и технологии в образовании. Методы образования быстро устаревают и на замену им приходят инновационные технологии. Инновационные методы обычно быстрее усваиваются учащимися благодаря легкости в понимании и использовании.

На сегодняшний момент самой инновационной технологией в образовании считается геймификация. Далее рассмотрим, что такое геймификация в образовании, почему растет интерес на эту инновационную технологию во всем мире, ее плюсы и минусы, а также как его использовать в образовании и онлайн-образовании.

Геймификация в образовании – это процесс включения игровых элементов в обучающий курс. Такая практика повышает вовлеченность и мотивацию обучающихся,

позволяет более эффективно усваивать материал. Ранее эту технологию использовали преимущественно в обучении детей дошкольного и младшего школьного возрастов. Сегодня геймификацию с успехом применяют в учебных курсах для всех возрастных групп, в том числе взрослых людей.

Геймификация образования – это технология, способствующая повышению интереса к учебе, быстрому и эффективному получению знаний и навыков.

К принципам геймификации относятся:

- мотивация - любая игра содержит в себе мотивацию для участников. Это необходимо для того, чтобы игрок не забросил прохождение на одном из этапов. Перед ним должна стоять конкретная цель, которая двигает его вперед. Геймификация естественным образом наследует этот принцип. Это могут быть бонусы, которые вы получаете с каждым следующим уровнем. Если говорить про маркетинг, здесь может действовать система нарастающей скидки: чем больше вы покупаете - тем больше экономите;

- статус - на протяжении игры у участника развивается его герой, растут «уровни». Чем дальше он идет, тем сильнее становится его персонаж. Тот же принцип работает в геймификации. На работе это может быть признание коллектива, повышение в должности. В маркетинге же - улучшение статуса клиента: от бронзового до платинового;

- вознаграждение - во многих играх после прохождения уровня персонажу начисляют золотые монеты, дают награды и виртуальные бриллианты. Чем сложнее уровень, тем больше поощрений. Вознаграждение - один из ключевых принципов геймификации. Такие «пряники» как зарплата для сотрудников или положительные оценки для учеников постепенно перестают работать. Человек знает, что если он выполнит свое задание хорошо или очень хорошо - результат будет один. Дополнительное вознаграждение мотивирует его действовать быстрее, лучше и дает дополнительный интерес. Бонус к зарплате или освобождение от одной домашней работы для лучшего ученика помогут усилить мотивацию. В маркетинге это могут быть накопительные баллы от каждой покупки по карте.

Преимущества использования геймификации в образовании:

- Побуждает к творческому мышлению
- Способствует обретению смысла в монотонной повседневной учебе
- Способствует повышению качества знаний
- Способствует закреплению полученных знаний
- Способствует высокому уровню мотивации на результат

Также геймификация делает учебу психологически комфортной. К игре открыты все, здесь нет ментора-наставника, нет противостояния между учеником и педагогом. Участники сами в праве распределять роли, легче подчиняются правилам игры и могут учиться друг у друга.

Минусы образования с использованием элементов игры:

- Высокая стоимость
- Низкая эффективность из-за ошибок, допущенных при построении курса
- “Игры ради игры”
- Чрезмерная конкуренция у участников

Почему использование элементов игры очень эффективно. Геймификация в образовании использует естественные склонности людей к соревнованиям и достижениями для повышения производительности. Но как именно это работает с точки зрения нейробиологии?

Игры активизируют в нашем мозге выработку различных гормонов:

Дофамин - гормон достижений. Когда он вырабатывается в обучении? Например, человек видит на прогресс-баре, что до прохождения курса осталось всего лишь 10%. Студент смотрит на свой прогресс и понимает, что проделал большую работу и близка цель - завершение курса.

Эндорфин - гормон радости или избавления от боли. Это основная причина, почему человек привязывается к играм. К примеру, студент радуется достигнутой цели, когда получил баллы за выполненное задание или прошел очередной уровень.

Серотонин - гормон социального статуса. Например, он вырабатывается, когда человек занимает лидирующую позицию в общем рейтинге или получает бейдж за то, что обучался 10 дней подряд.

Окситоцин - гормон социальных связей. К примеру, студент видит, что все однокурсники проходят обучение на платформе, поэтому у него появляется мотивация учиться, чтобы чувствовать себя причастным к этой группе. Можно усилить социальную связь среди обучающихся с помощью онлайн-чата. Он позволяет обмениваться учебной информацией прямо на платформе для обучения.

Особенности применения для разного возраста

Учащиеся разных возрастных групп отличаются разным уровнем потребности в геймификации, и программы для них имеют ряд отличий:

Дошкольники. Маленькие дети постигают мир в игре, ее отсутствие негативно сказывается на социализации и обучении.

Младшие школьники. Игровые элементы пробуждают в них интерес к «скучной» учебе, помогают создать надежную базу для дальнейшего образования.

Подростки. В этом возрасте игры нацелены в первую очередь на получение дополнительных навыков социализации: кооперацию, воспитание командного духа.

Взрослые. Темпы научного прогресса диктуют необходимость непрерывного обучения в течение всей жизни, и геймификация – отличный стимул получать дополнительные знания.

Чаще всего люди старше 40 лет часто относятся к игровым технологиям в образовании с усмешкой, однако скепсис уходит с первым практическим опытом такого обучения.

Как геймифицировать обучение?

Геймифицировать образовательный процесс нужно с умом, выбирать не более 3-5 игровых элементов. Слишком большое количество наград, масса игр с разными условиями дезорганизуют студентов или располагают только играть, забыв об учебе. Важно и содержание заданий, историй – неправдоподобный сюжет вселяет недоверие, отталкивает участников. Далее рассмотрим распространенные способы геймификации уроков.

Игровые механики.

Компьютерные игры любят дети и взрослые, именно из них заимствуют технологии, делающие учебу увлекательным занятием. Наиболее распространенные из них:

Викторины – интеллектуальные соревнования участников, ответы на вопросы (чаще всего на заданную тему).

Онлайн-тренажеры – программы, которые помогают отрабатывать те или иные практические навыки.

Квесты – ролевые игры, в которых участники выполняют определенные действия для достижения цели.

Действия пользователя (наведение указателя на объект, выбор ответа) сопровождаются анимацией, музыкальным сопровождением – это вносит в учебу элемент развлечения.

Интерактивные задания и упражнения – для решения пользователь выбирает верные ответы из списка, перетаскивает объекты с целью их классификации или устанавливает между ними графические связи, вводит свой вариант. После этого он получает комментарий, оценку, может ознакомиться с авторским решением.

Площадки для групповой работы – глоссарий (который формируется совместными усилиями), локальная соцсеть, форум.

Вебинары – онлайн-занятия с преподавателем в режиме реального времени. Студенты видят и слышат лектора, задают вопросы и отвечают на них. Для наглядности

докладчик использует все возможные инструменты классического семинара – интерактивную доску, демонстрацию слайдов и другие.

AR (Augmented Reality) – технология дополненной реальности для воспроизведения несуществующих 3D-объектов в реальной обстановке.

VR (Virtual Reality) – технология виртуальной реальности, полностью погружающая участников занятия в вымышленный мир. Способствует максимальной концентрации на учебном процессе без отвлечения на внешние помехи.

Для реализации в большинстве случаев достаточно смартфона с установленным приложением или десктопа (ноутбука, компьютера). Воспроизведение виртуальной реальности требует дорогостоящей гарнитуры VR.

Сторителлинг – это история, сюжет которой переплетается с учебным курсом и постепенно развивается по ходу обучения. Повествование не менее важно в геймдизайне, чем игровые механики. История позволяет наглядно проиллюстрировать любую сложную тему, облегчить ее понимание. Захватывающий сюжет вызывает живой эмоциональный отклик, желание узнать, что будет дальше. Это стимулирует продолжать обучение.

Мотивация. Игровые технологии повышают привлекательность процесса обучения и любой другой деятельности, порождают желание участников процесса к самосовершенствованию. Геймифицированный дизайн учебного процесса предусматривает разные способы мотивации студентов:

Вызов ученику во время выполнения заданий – например, прохождение теста за ограниченное время, которое приносит дополнительные баллы.

Шкала рейтинга – мерило собственного прогресса, стимул добиться большего.

Коллекционирование дополнительных поощрительных элементов (например, значков), не влияющих на формальный рейтинг, но повышающих статус в глазах окружающих.

Коллаборация с другими обучающимися, которая демонстрирует взаимовыгодный результат совместного ведения проектов.

Элементы риска – мотивация лишиться набранных ранее очков, снизить статус (или даже потерять «виртуальную жизнь») хорошо работает как в игре, так и в геймифицированном образовании.

Применение виртуальных наград на практике – например, возможность частично компенсировать набранными баллами оплату обучения или пройти на льготных условиях дополнительные курсы.

Вознаграждения. Зарабатывание очков, добыча виртуальных «трофеев» – мощный стимул учиться. Популярны виды вознаграждения:

Очки и баллы – объективная оценка результата, инструмент повышения рейтинга.

Части секретных кодов – их выдают за выполнение самых сложных заданий. Собрав пароль полностью, ученик попадает на привилегированный «секретный» урок с ограниченным доступом.

Ачивменты (ачивки) – дополнительные награды за активность, точное выполнение определенных условий, выдающиеся рекорды. Полное собрание таких виртуальных отметок становится предметом гордости студента.

Примеры известных платформ и программы геймифицированного интерактивного образования геймификации:

1. Учи.ру – платный сервис постижения школьных предметов.
2. Lingualeo – популярный проект для изучения иностранных языков.
3. Соло на клавиатуре – программа, обучающая скоростной печати.
4. Khan Akademy – бесплатные уроки естественных и гуманитарных наук

Таким образом, геймификация – отличный способ вовлечения студентов в обучение. Она актуальна как для взрослых, так и для детей. Руководители компаний могут добавлять геймификацию в различные виды деятельности, которые требуют поощрений для достижения лучших результатов.

Литература и источники

1. Варенина Л. П., (2019). Геймификация в образовании// Education and pedagogical science. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ekologicheskie-problemy-uzbekistana>
<https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii/viewer>
2. <https://www.calltouch.ru/blog/kak-primenyat-gejmifikacziyu-v-onlajn-obrazovanii/>
3. <https://www.unicraft.org/blog/7209/geymifikatsiya-v-obuchenii/>
4. <https://vuz24.ru/news/fakty-i-sobytiya/gejmifikaciya-v-obrazovanii-vidy-komponenty-primery>

Karlibayeva Gulshat Xojabayevna

Independent researcher of Tashkent State University of Economics

gulya.karlibaeva1@gmail.com

CORPORATE CULTURE OF THE UNIVERSITY AS A BASIS FOR CONFLICT MANAGEMENT OF INNOVATIVE DEVELOPMENT

Abstracts. This article addresses the issue of corporate culture of the university as a basis for conflict management of innovative development as an important element in higher education.

Key words: corporate culture, innovation, conflict management.

As already noted, the introduction of many innovations causes conflicts only because these innovations contradict the cultural norms and values mastered by people. People working in the same organization, as a rule, have common views on the main issues of the life of the organization, common goals, values. These “philosophical and ideological ideas, values, beliefs, expectations, attitudes and norms that bind the organization together and are shared by its members” are called corporate culture [1].

Corporate culture is an acquired meaning system, transmitted through natural language and other symbolic means, that performs representative, directive and affective functions and is able to create a cultural space and a special sense of reality [2][3]. By acquiring individual and personal experience, employees form, maintain and change their semantic systems, which reflect their attitudes to various phenomena - the mission of the organization, planning, motivational policy, productivity, quality of work, etc. Thus, the corporate culture sets a certain coordinate system that explains why the organization functions in this way and not otherwise.

Understanding the essence of corporate culture is impossible without analyzing its structure and its components. There are different points of view on the component composition of corporate culture. The components of corporate culture include [4]:

- adopted leadership system;
- mission of the organization;
- conflict resolution styles;
- the current communication system;
- the position of the individual in the organization;
- business communication etiquette;
- quality culture;
- accepted symbols: slogans.

It is through the content of the elements of corporate culture are ensured the feeling of the general style of the organization is expressed, its flexibility, prosperity, and stability.

According to S.V.Shcherbina, these directions can be conditionally designated as “rational-pragmatic” and “phenomenological”. According to the terminology of K.Cameron and R.Quinn, these are “functional” and “semiotic” directions. In accordance with the provisions of the “rational-pragmatic” or “functional” approach, corporate culture, influencing the behavior of individuals,