

ГЕЙМІФІКАЦІЯ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ФАРМАЦІЇ

Солдатов Д.П., Романовська О.О.

Національний фармацевтичний університет, м. Харків, Україна

Дозвольте познайомити вас із вашим новим студентом, вашим студентом наступного покоління. Це покоління Z - ваша аудиторія, і вони одночасно блискучі, а також неймовірно дратують. Це як дійсно шокує поєднання речей.

Але є причина, чому покоління Z такі. Це світ, у якому ми живемо, і вони дуже легко відволікаються. У них в кишені є пристрій, він постійно дзижчить і дзижчить, на роботі чи в грі.

До п'яти-шести років сьогоднішні діти використовують більше технологій і розуміють більше про Інтернет і технології, ніж більшість з нас у віці 20-30 років нашого покоління. Це шокує зміна.

І оскільки вони виростили в середовищі з дуже мало обмежень і дуже мало дисципліни, вони люблять одержимість. І «одержимий» — це не просто слово, яке нещодавно увійшло в нашу культуру, причиною всього цього є сила ігор.

Навіть для людей, які не грають в ігри, те, як ігри вплинули на культуру, як вони змінили те, як ми думаємо про речі, є причиною, чому ми потрапляємо в це веселе місце.

Ви можете запитати себе: чому ігри такі потужні? Чому вони такі впливові, що вони роблять? Ядро це якась магія, яка називається внутрішнім підкріпленням. І ось як це працює. Щоразу, коли ви кидаєте виклик собі щось, будь-що, незалежно від того, наскільки великий чи маленький, і досягаєте цього, ваш мозок виділяє трошки магічного нейромедіатора, який називається дофамін. А дофамін – це дуже приємний досвід. Отже це працює так - виклик, досягнення, дуже приємний досвід.

І тому я вважаю, що сьогодні ми знаходимося в унікальній точці перелому, коли ми можемо глибоко змінити природу аудиторії та змінити спосіб, у який ми взаємодіємо з будь-яким контентом.

Тепер ми можемо використовувати силу ігор на нашу користь, щоб досягти того, чого хочемо. І якщо ми робимо це свідомо, а не дозволимо цьому статися з нами, але беремо в цьому активну роль, це називається гейміфікацією.

І це використання конструкцій ігор для залучення людей та зміни їхньої поведінки. Додаємо до цього: відгуки, друзі та розваги. Будь-яка система, у якій є зворотний зв'язок, друзі та розваги, є захоплюючою і цікавою.

Отже, один із варіантів: замість того, щоб боротися з цією тенденцією, давайте звернемося та використаємо це в позитивний спосіб на нашу користь в освітньому процесі.