



# Особенности обучения в высшем учебном заведении студентов поколения Z

**Сокольская Людмила Викторовна,**

доцент кафедры правовых дисциплин

Государственного гуманитарно-технологического университета (ГГТУ)

кандидат юридических наук, доцент

sokol4512@yandex.ru

Представители поколения центениалов сегодня становятся студентами высших учебных заведений, поэтому необходимо найти ответы на следующие вопросы: как максимально эффективно подстроить систему высшего образования под представителей поколения Z исходя из принципов их поведения и психологического портрета; готова ли современная система высшего образования к их обучению; можно ли наладить в процессе обучения взаимодействие с центениалами так, чтобы сделать учебный процесс максимально полезным и интересным.

**Цель** исследования — доказать, что для мотивации студентов-центениалов к обучению целесообразно в современный образовательный процесс высших учебных заведений внедрять различные элементы геймификации (игрофикации).

**Методология:** на основе диалектического подхода, анализа научно-педагогической литературы и собственного многолетнего опыта преподавания в вузе автор статьи через психологический портрет представителей поколения Z раскрывает специфику обучения центениалов в высших учебных заведениях.

**Выводы.** Геймификация — это не просто игра, это целая методология по работе с управляемым поведением пользователей (студентов-центениалов), направленная на достижение конкретных результатов и формирование тех умений и навыков, которые необходимо выработать у студентов в результате преподавания конкретной учебной дисциплины.

**Научная и практическая значимость.** Выявление основных принципов разработки геймифицированных образовательных курсов, критерия их успешности и возможных рисков их применения на практике поможет преподавателям отечественных и зарубежных вузов подготовить студентов поколения Z к будущей профессиональной деятельности.

**Ключевые слова:** обучение, преподавание, образование, центениалы, поколение Z, геймификация образовательных курсов, игрофикация в образовании, компетенции, теория поколений.

**Peculiarities of Teaching of Generation Z Students in a Higher Educational Institution Sokolskaya Lyudmila V.,** Associate Professor of the Department of Legal Disciplines of the University for Humanities and Technologies (GGTU), PhD (Law), Associate Professor

Representatives of the generation of centennials today are becoming students of higher educational institutions, therefore, it is necessary to find answers to the following questions: how to most effectively adjust the higher education system

for representatives of generation Z based on the principles of their behavior and psychological portrait; is the modern higher education system ready for their education; Is it possible to establish in the learning process interaction with the centenarians so as to make the learning process as useful and interesting as possible?

The **purpose** of the study is to prove that in order to motivate centennial students to study, it is advisable to introduce various elements of gamification (gamification) into the modern educational process of higher educational institutions.

**Methodology:** based on the dialectical approach, analysis of scientific and pedagogical literature and his own long-term teaching experience at the university, the author of the article through the psychological portrait of representatives of generation Z reveals the specifics of teaching centennials in higher educational institutions.

**Conclusions.** Gamification is not just a game, it is a whole methodology for working with controlled user behavior (centennial students), aimed at achieving specific results and developing those skills and abilities that need to be developed in them as a result of teaching a specific academic discipline.

**Scientific and practical significance.** Revealing the basic principles of developing gamified educational courses, the criterion of their success and the possible risks of their application in practice will help teachers of domestic and foreign universities to prepare generation Z students for future professional activities.

**Keywords:** learning, teaching, education, centennials, generation Z, gamification of educational courses, gamification in education, competencies, theory of generations.