

Власова Анастасия Константиновна

магистрант

Игнатович Светлана Сергеевна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

DOI 10.31483/r-114154

ИГРОВАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СТАРШЕКЛАССНИКОВ КАК ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ И ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН

***Аннотация:** статья рассматривает игровую деятельность старшеклассников как важный психологический и педагогический феномен, подчеркивая её значение в процессе обучения и развитии личности. Игровая деятельность представляется как свободная форма самовыражения, позволяющая старшеклассникам осваивать различные аспекты реальности, развивать творческие и социальные навыки.*

В работе приведены ключевые критерии игровой деятельности. Особое внимание уделяется возрастным особенностям старшеклассников, их психологическому состоянию и поведенческим актуализациям, что делает использование игровых методов в обучении особенно актуальным.

Подчеркивается, что современное образование требует инновационных подходов, таких как геймификация, которая позволяет интегрировать игровые элементы в учебный процесс, повышая мотивацию и интерес учащихся к обучению. В заключение статья выявляет, что игровая деятельность является важным инструментом в формировании личности подростка, способствует его умственному и эмоциональному развитию, а также подготовки к взрослой жизни и профессиональной деятельности.

***Ключевые слова:** игровая деятельность, старшеклассники, процесс обучения, геймификация, психическое развитие.*

Игра является одной из самых свободных форм проявления деятельности человека, в какой познается окружающая действительность, создается область для проявления самовыражения, активности и самопознания личности [14].

Психологи впервые обратили внимание на игру как форму деятельности, рассматривая области возможностей ребенка, его психические процессы и личностные качества. Такие ученые, как Д.Б. Эльконин, А.Н. Леонтьев, Л.С. Выготский, А.И. Захаров, С.Л. Рубинштейн охарактеризовали игровую деятельность как метод познания ребенка и коррекции его психического развития. Однако само изучение игровой деятельности в трудах как отечественных, так и зарубежных психологов берет свое начало с XIX века [24].

Древнегреческий философ Платон утверждает, что жрецы Древнего Египта обладали навыками воспроизведения и создания обучающих игр, потому в своей популярной работе «Государство» он связывает два определения «воспитание человека» и «игра». Так, по мнению ученого, игра является методом формирования здоровой личности человека [16].

Немецкий психолог К. Гроос впервые обобщил термин «игра». Ученый считает, что именно в игре, в ее деятельности образуются разные инстинкты человека в борьбе за выживание, а сама игра – это источник формирования поведения человека. Расширяя свою теорию, ученый изучает игры как подготовку детей к будущей трудовой деятельности и всей жизни в целом. Согласно мнению Грооса, игровая деятельность является непреднамеренным самовоспитанием человека, при том она противоположна воспитанию извне [29].

В соответствии со взглядами ученого О.С. Газмана, игра как деятельность может формироваться в двух временных измерениях. В первом измерении она нацелена на действие настоящего, где человек ощущает сиюминутную радость при удовлетворении своих потребностей. Второе измерение подразумевает игровую деятельность, направленную на будущее, так как в ней создаются модели и прогнозы на разные жизненные обстоятельства, в том числе закрепляются умения, знания и навыки, необходимые личности для осуществления управленческих, профессиональных и социальных функций [18].

Советский писатель В.А. Сухомлинский предполагает, что в игровой деятельности перед личностью раскрывается весь мир, в том числе творческие способности человека. По словам автора, «игровая деятельность – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка внедряется живительный поток представлений и понятий о действующем мире» [9].

В концепциях зарубежных психологов К. Левина и Ж. Пиаже, в том числе в трудах известных отечественных ученых Д.Б. Эльконина и Л.С. Выготского, функции игровой деятельности состоят в способности человека управлять игровыми символами, которые заменяют раздражители. Согласно Д.Б. Эльконину с помощью символов игровая деятельность позволяет человеку определяться в его духовной области.

В соответствии со взглядами выдающегося психолога С.Л. Рубинштейна, игровая деятельность выступает постоянной потребностью человека. Ее сущность состоит в порождении практики, которая преобразует действительность и изменяет мир в целом. Так, согласно автору, «игра – это осмысленная деятельность, поскольку ее мотивы находятся в многообразных переживаниях, важных для человека и сформированных настоящей действительностью» [25].

Грузинский психолог Д.Н. Узнадзе исследует игровую деятельность касательно различных типов поведения человека, структуру которых оказывают внутренние мотивы личности, ее ощущения радости и удовольствия, эмоционально-интимные побуждения [24].

Немалую роль в создании теории игровой деятельности внес советский психолог Л.С. Выготский. Согласно его мнению, «игра является подготовкой человека к жизни, она раскрывается как одна из форм творчества» [8]. Так, игровая деятельность выступает как наиболее доступный и простой способ деятельности, в ходе которого человек перерабатывает и получает знания в процессе жизнедеятельности.

Таким образом, изучив различные подходы в определении игровой деятельности, можно сделать вывод, что игра – это метод познания человеком окружающей действительности. Она образуется за счет внутренних сил челове-

ка и помогает познать первичные основы человеческой культуры. Игровая деятельность – это непринуждённая форма человеческой деятельности, которая проходит в особом пространстве на пересечении внутреннего и внешнего мира.

Игровая деятельность, как психологический феномен, подчиняется некоторым критериям. Это объясняется тем, что именно в игре обнаруживаются личностные и психологические характеристики индивида. Понимание критериев игровой деятельности обеспечивает незаменимые обстоятельства для ее развития и обеспечения доведения до целей [19].

В структуру игровой деятельности входит: целеполагание, планирование, анализ итога игровой деятельности. Содержание игровой деятельности заключается в следующем.

1. Игровая роль. Позволяет выявить сюжет и ведущий образ деятельности человека. Исследование игровой роли, как одного из психологических аспектов игровой деятельности, способствует пониманию особенностей игры и ее важности для человека. Играющий, может быть, как «внутри» игры, так и «вне» ее. Позиция «вне» игры подразумевает, что играющий контролирует всю игру в целом, тогда как при позиции игры «внутри» человек выступает как ролевой персонаж. Если участник игры занимает две позиции одновременно, то можно достичь наивысшего успеха в продуктивности игровой деятельности;

2. Игровые действия как метод осуществления игровых ролей. В данном обстоятельстве большое значение имеет поведение играющих, от которых будет зависеть весь процесс игровой деятельности;

3. Использование предметов, замещение действительных вещей на игровые. Любой ход игровой деятельности связан с объектом игры. У детей это может быть игрушка, у старшеклассников – различные обучающие аксессуары, персонажи, фишки. Игровой объект позволяет человеку определять ход игровой деятельности, ее сюжетные повороты;

4. Взаимодействие между игроками. Благоприятная обстановка во время реализации игровой деятельности во многом зависит от взаимодействия играющих между собой, от их положительного настроения;

5. Сюжет. Еще одним критерием игровой деятельности является воображаемая ситуация. Она характеризуется планом игры. С помощью воображаемой ситуации игроки осмысливают объект игры и свои сюжетные роли;

6. Итог игровой деятельности. Важным аспектом игровой деятельности является ее результат. Итог игровой деятельности, как правило, выступает в двух направлениях – учебно-познавательном и игровом. По результатам игры учащиеся совместно анализируют весь ход игровой деятельности, обсуждают соотношение реальной и игровой действительности, подводят итоги о целесообразности проведения игры, выявляют необходимые качества для формирования своей личности [5].

При рассмотрении критериев игровой деятельности, следует обратить внимание на структуру игровой деятельности по Д.Б. Эльконину. Автор считает, что основными структурными элементами игры являются:

- сюжет, взаимодействие в игре, которое копируется из жизни взрослых;
- роли играющих;
- правила игровой деятельности [20].

Учитывая вышесказанное, можно сделать вывод, что главными структурными элементами игровой деятельности выходят: объект игры, воображаемая ситуация, игровая роль, взаимоотношения во время игровой деятельности, ее итог. Соблюдение всех критериев свидетельствует о совершении успешной игровой деятельности, полезности для личностного и психического развития играющего.

В настоящее время существует немалое количество типов и видов игровой деятельности. По виду деятельности игры могут быть: трудовые, интеллектуальные, двигательные, психологические и социальные [11].

В контексте психологического и педагогического процесса игры дифференцируются на следующие типы:

- познавательные, развивающие, воспитательные;
- продуктивные, репродуктивные, творческие;

– диагностические, коммуникативные, психотехнические, профориентационные.

Игровая деятельность имеет классификацию и по характеру игровой методики. Наиболее популярными в данной типологии являются: ролевые, предметные, сюжетные, имитационные, деловые игры [22].

Французский философ Кауя в своих трудах описывает 4 вида игровой деятельности: состязательная, подражательная, неупорядоченная и случайная. Связь данных видов игр образует принцип свободной импровизации и неконтролируемой фантазии. Иной популярный философ М. Эпштейн дает схожую классификацию игровой деятельности, основывая ее существование на базе двух английских слов «play» и «game». Так, первый тип игры представляет собой импровизационный, который не сопряжен с какими-либо условиями или нормами игры, второй тип игры является организационным, он ставит перед игроками немалое количество запретов, формирующихся за счет ограничения возможных способов поведения.

Вышеуказанные типы игр Эпштейн делит еще на два подвида: организованные игры – на игры соревновательные и случайные, импровизационные игры – на миметические и экстатические. В своей типологии автор учитывает те же семантические принципы игровой деятельности, что и Кауя [4].

Советский лингвист М.В. Никитин, характеризуя правила игровой деятельности, дифференцирует игры на не моделирующие и моделирующие. Последние являются моделью действительности, зачастую трансформированной и подавленной. Они подразумевают различного уровня идентификацию и отождествление игровых ролей на различных стадиях обобщения-конкретизации с особенной мерой воспроизведения. Специфика не моделирующих игр заключается в том, что правила игры придумываются, а не транспортируются из реального мира [27].

Игровая деятельность в обучении определяется в зависимости от возрастных особенностей детей. Касательно темы работы, следует учесть возрастные особенности старшеклассников.

Старший школьный возраст (15–18 лет) относится к периоду юности, который включает в себя перечень психологических особенностей личности школьника. Вследствие этого наблюдается изменение в отношении к обучению или к конкретным его предметам.

В старшем школьном возрасте мышление характеризуется на уровне формальных операций. Данный тип мышления является условием абстрактных умозаключений, не связанных с действительными внешними обстоятельствами. В соответствии с совершенствованием когнитивных умений мышление старшеклассников становится более сложным. Помимо этого, возникновение этих умений провоцирует у молодого поколения склонность к самокритике и самоанализу, что приводит к возникновению своего рода эгоцентризма, характеризующегося зависимостью от чужого внимания [2].

Известные психологи А.Я. Коменский и Л.И. Божович отмечают рост интеллектуальных способностей в период старшего школьного возраста. На базе умственной деятельности у ученика развивается умение обобщения и абстрагирования, понимание сущности причинно-следственных связей. В таком возрасте школьники учатся аргументировать свои взгляды и точку зрения на конкретные явления [1].

В период старшего школьного возраста происходит активный поиск мировоззрения, источником какого является вопрос смысла жизни. В связи с этим исследуемый возрастной период выступает временем проявления разных психопатий, вызывающих различного рода психические травмы, приводящие к девиантному поведению. Так, одной из психологических черт этого возраста выходит стремление ребенка к самокритике и самоанализу. Данное обстоятельство способствует пониманию учителем характера дальнейшей работы с учеником. Наиболее результативна групповая и парная форма деятельности, где педагог выходит в роли партнера обучающегося.

Основным личностным аспектом в старшем школьном возрасте обнаруживается социально-психологическая готовность ученика к самоопределению в жизни. В базе самоопределения заложено образование стабильных, сознательно

созданных представлений о своей деятельности, в том числе правила взаимодействия с обществом, понимание долга, моральных принципов, убеждений и умений осознавать свой общественный опыт. Развитие представленных качеств становится главным звеном в формировании активной, сознательной и творческой личности. Образование психологической готовности старшеклассника к личностному и профессиональному самоопределению – основная задача учителя в данный возрастной период. Личность старшеклассника характеризуется ценностными ориентациями, а также общими представлениями об окружающей действительности [3].

В соответствии с мнением К.Б. Есипович, успех образовательной деятельности во многом зависит от форм побуждения учителем интереса школьника к дисциплине. Чем больше данный интерес, тем выше уровень стремления старшеклассника к самообразованию. Педагог обязан раскрыть творческий потенциал обучающегося, воспитать в нем силу воли при выполнении работы над сложными задачами. Помочь в данном обстоятельстве может использование игровой деятельности в обучении [10].

Игровое обучение является деятельностью, нацеленной на самореализацию личности, удовлетворение потребности в состязании, эмоциях, удовольствии. При этом игровая деятельность напрямую сопряжена с воображением и творчеством старшеклассника, при регулярной смене ролей в игре с конкретной структурой формируются умения к выполнению различных предметных действий.

Наибольший интерес учителей при обучении старшеклассников направлен на такие виды игр, как дидактическая и ролевая [6].

В основу дидактической игры заложены занятия по групповой деятельности, итог которой включает в себя рефлекссию, где учащиеся делятся своими впечатлениями, вызванными в ходе проведения занятия.

В структуру дидактической игры старшеклассников входит несколько принципов:

1) принцип самодиагностики. Он обеспечивает рефлекссию старшеклассниками своей деятельности, формулирование личностно-психологических проблем;

2) принцип добровольного участия в игре. Учащиеся обязаны иметь заинтересованность в изменении своей личности через деятельность в коллективе;

3) принцип формирования групп. Группы должны быть сформированы так, чтобы обеспечивалось взаимодействие каждого участника друг с другом, а интенсивность работы между старшеклассниками имела равные промежутки [13].

Ролевая игра, как форма игровой деятельности в обучении, является системным приемом обучения, в котором группа старшеклассников рассматривает значимую для них тему, зачастую это какой-либо общественный конфликт. Она подразумевает наличие воображаемой ситуации, исполнение старшеклассниками разных ролей, которые характеризуют их отношение к образовательному процессу. Цель данного вида игр состоит в способствовании формированию компетенций деятельности, обосновывая и показывая возможности альтернативных действий. Наряду с этим осуществляется проверка стратегий решения проблем в кризисных обстоятельствах, изменение поведения или точек зрения учащихся [12].

Ролевая игра классифицируется на несколько видов:

– открытая ролевая игра. В ней нет установленного процесса деятельности и завершения игры;

– спонтанная ролевая игра. Ситуация создается самими играющими, без вмешательства руководителя игры;

– закрытая ролевая игра. Имеет установленный процесс и результат игровой деятельности [21].

Так, от успешности выбора игровой деятельности в образовательном процессе зависит благополучие обучения ученика.

Исследованию сущности игровой деятельности в педагогике посвящено немало трудов отечественных педагогов: М.П. Горчаковой-Сибирской, О.П. Околеловой, В.М. Монаховой, М.В. Клариной, Е.В. Бондаревской,

П.И. Третьякова, К.Д. Ушинского, Д.Б. Эльконина. В своих трудах писатели выявили значение игровой деятельности не только в возрастной период учащихся, но и при формировании психических функций, саморегулировании личности и процессов адаптации к окружающему миру. Вследствие этого игровая деятельность становится источником педагогического процесса [7].

Согласно мнению Ф. Фребеля, «игровая деятельность – это высшее проявление деятельности человека, формирование его внутреннего мира». Педагог А.Я. Коменский был одним из первых в педагогике, кто использовал принцип игровой деятельности как метода обучения и усвоения через эмоции главных правил человеческой жизни и представлений его ценностей о мире [29].

Феномен игровой деятельности в педагогике исследуется как метод организации обучения и воспитания, как элемент педагогической культуры, способы и формы оптимизации игровой деятельности современной молодежи.

Педагогическая игра наделена рядом особенных критериев – поставленной целью образовательного процесса и ее результатом, который может быть обоснован учебно-познавательной направленностью. Игровая деятельность в образовательном процессе осуществляется в виде игровых ситуаций и приемов, выступая как способ стимулирования и побуждения к обучению [28].

В педагогике сущность игровой деятельности заключается в построении деятельности учащихся на творческом применении игры и действий в учебно-воспитательном процессе. Ее осуществление старшеклассниками в обучении обеспечивается при соблюдении перечня условий:

- 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока;
- 2) умеренность в применении игровой деятельности в уроках;
- 3) доступность игровой деятельности для всех возрастов учащихся [17].

Игровая деятельность в педагогике не только способствует формированию познавательного интереса у учащихся, но и выполняет иные функции, такие как:

- 1) стимулирует интеллектуальную деятельность обучающихся, совершенствует внимание к предмету обучения;

2) правильно составленная игра тренирует память, помогает ученикам выработать речевые навыки;

3) игра является источником преодоления пассивности обучающихся [20].

У каждого вида игровой деятельности есть свои функции, однако ее наиболее важными критериями как педагогического феномена состоят в следующем:

1) межнациональная коммуникация. Игры могут быть как национальными, так и межнациональными, интернациональными. Они позволяют моделировать различные обстоятельства, искать выход из кризисных ситуаций, не провоцируя агрессивность;

2) социокультурное значение игровой деятельности. Предполагает синтез усвоения индивидом богатства культуры, потенциалов формирования и воспитания его как личности;

3) самореализация личности учащегося. Процесс игры позволяет раскрыть возможности человека при возникновении проблем, способствует решению многих вопросов. Он вводит индивида в действительный контекст сложного человеческого взаимодействия [15].

Вследствие вышесказанного, можно сделать вывод, что игровая деятельность в педагогике является значимым звеном в процессе адекватного и грамотного содержания образовательного процесса старшеклассников.

Для того чтобы учитель оставался на одной волне со своими учениками, современному образованию приходится регулярно претерпевать существенные изменения. Сейчас в обучении активно применяются разного вида компьютерные сети и приложения, позволяющие упростить обучение. Так, одним из новых методов обучения является геймификация.

Геймификация – это использование игровых компонентов в ходе образовательного процесса с целью достижения максимальной мотивации и заинтересованности обучающихся.

Эта технология наделена перечнем особенностей, которые делают ее привлекательной для использования в образовательном процессе. Используя игровые

технологии, происходит стимулирование учащихся на достижение определенных задач и целей. Немало важной особенностью геймификации в образовательном процессе является ее способность сформировать конкретную образовательную среду, в которой старшеклассники могут активно и свободно вовлекаться в ход обучения. Данный метод содержит в себе много игровых компонентов и пространств, к примеру жетоны, баллы, миссии, бонусы, квесты. Данное обстоятельство формирует у обучающегося интерес и вовлеченность в обучение, что в результате способствует повышению мотивации учащихся и улучшению восприятия данных [26].

Применение геймификации в ходе обучения позволяет совершенствовать процесс мониторинга успеваемости учеников. С помощью баллов и рейтингов педагог может всегда отследить прогресс обучающихся и выделить для себя насколько ученик понимает материал и как нужно с ним работать дальше [23].

Так, к главным особенностям геймификации можно отнести:

- развитие коллективного духа обучающихся;
- формирование игрового опыта;
- наличие практикоориентированных умений;
- возможность получать обратную связь;
- доступная подача сложного материала;
- наблюдение за прогрессом успеваемости учащихся;
- индивидуальный подход к обучению.

Педагогическая организация игровой деятельности, как способ обучения, включает в себя две формы проведения: интегрирование игр в ход обучения и применение игровой формы в обучении. Так, геймификация является игровой деятельностью, интегрированной в процесс обучения при использовании механики с обучаемыми элементами. При этом игровая форма обучения подразумевает применение игровых компонентов для обучения конкретному навыку или достижение определённого результата, делающий формат обучения более интересным.

Несмотря на различие в этих видах учебной деятельности они взаимосвязаны между собой. Геймификация и игровая форма обучения не используются как самостоятельные методы, а связываются с классическими методами обучения, вызывая познавательный интерес многих учащихся [26].

В заключении можно сделать вывод, что игра как психологический и педагогический феномен может рассматриваться с различных точек зрения. Игровая деятельность – сложный вид деятельности, содержащий в себе немало принципов и подходов к своему определению и включающий в себя разные виды проявления деятельности.

Список литературы

1. Абдулгалимова С.А. Проблема смысла жизни в старшем школьном возрасте / С.А. Абдулгалимова. – 2007.
2. Авдулова Т.П. Психология подросткового возраста / Т.П. Авдулова. – М.: Юрайт, 2024.
3. Алибулатова А.М-А. Психологические особенности учащихся старших классов / А.М-А. Алибулатова // Науки об образовании. – 2021.
4. Аликин В.А. Игра в философии Роже Кайуа: между инстинктами и культурой / В.А. Аликин // Прочие социальные науки. – 2016.
5. Баранов П.В. Игровая форма развития коммуникации, мышления, деятельности / П.В. Баранов, Б.В. Сазонов. – М.: МНИИПУ, 2020.
6. Блинов В.И. Введение в педагогическую деятельность / В.И. Блинов. – М.: Юрайт, 2023.
7. Бороздина Г.В. Основы педагогики и психологии / Г.В. Бороздина. – М.: Юрайт, 2023.
8. Глаголева К.С. Л.С. Выготский о роли игры в психическом развитии ребенка / К.С. Глаголева // Молодой ученый. – 2017.
9. Евдокимова О.А. Значение игры в воспитании ребёнка / О.А. Евдокимова, О.В. Дунаева // Молодой ученый. – 2015.
10. Каленов А.А. Педагогическое обеспечение создания ситуации успеха в старших классах школы / А.А. Каленов // Педагогическое мастерство : материа-

лы X Междунар. науч. конф. (г. Москва, июнь 2017 г.). – М.: Буки-Веди, 2017. – С. 13–17. EDN YTUWBN

11. Колокольникова З.У. Игровые технологии: учеб. пособие / З.У. Колокольникова. – Красноярск: Сиб. федерал. ун-т, 2020.

12. Крысько В.Г. Основы общей педагогики и психологии: учебник для СПО / В.Г. Крысько. – М.: Юрайт, 2019. – EDN UDDLRM

13. Курбитаева Д.С. Возможности игрового обучения в формировании экономических знаний и умений старшеклассников / Д.С. Курбитаева // Молодой ученый. – 2017.

14. Михайленко Т.М. Значение игры в развитии младших школьников / Т.М. Михайленко // Молодой ученый. – 2018. EDN YSQFOV

15. Михайленко Т.М. Игровые технологии как вид педагогических технологий / Т.М. Михайленко. // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). – Т. 1. – Челябинск: Два комсомольца, 2011. EDN VJZOYB

16. Нигматовские чтения. Гуманистическое воспитание: традиции, инновации, перспективы: сборник научных трудов V Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Казань, 7 декабря 2023 г.) / под общ. ред. Г.Ж. Фахрутдиновой. – Казань: Изд-во Казанского университета. – 406 с.

17. Новиков А. Введение в методологию игровой деятельности / А. Новиков. – М.: Эгвес, 2018.

18. Носова Е.А. Учебно-методический комплекс по учебной дисциплине педагогика игры / Е.А. Носова. – Минск: УО Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка, 2020.

19. Организация игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста / И.А. Кипина, К.В. Трофимова, А.В. Федосеева [и др.]. // Молодой ученый. – 2021.

20. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога. Гриф УМО МО РФ / А.П. Панфилова. – М.: Академия, 2018.

21. Патрушева И.В. Психология и педагогика игры: учебное пособие для СПО / И.В. Патрушева. – М.: Юрайт, 2019. – EDN XONFAE
22. Сергеева М.Е. Игровые технологии на уроках и во внеурочной деятельности: интегрированные игры по географии, биологии, экологии, экономике, основам права / М.Е. Сергеева. – М.: Учитель, 2022.
23. Геймификация как средство повышения интереса к обучению у учеников / Ж.А. Суворкина, А.С. Суворкин, А.С. Куреневский, М.Р. Дряев // Молодой ученый. – 2020.
24. Торгонский В.В. Психолого-педагогические теории возникновения и формирования основных функций игры как феномена культуры и их взаимосвязь с принципами нравственного воспитания / В.В. Торгонский // Науки об образовании. – 2010.
25. Тупиченко Н.А. Психолого-педагогическая характеристика игровой деятельности и её развитие в дошкольном возрасте / Н.А. Тупиченко // Молодой ученый. – 2018.
26. Цирулева Л.Д. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии / Л.Д. Цирулева, Н.Е. Щербакова // Науки об образовании. – 2023.
27. Чемодурова З.М. Проблема типологии игр / З.М. Чемодурова // Языкознание и литературоведение. – 2012.
28. Щуркова Н.Е. Педагогика. Воспитательная деятельность педагога: учебное пособие для бакалавриата и магистратуры / Н.Е. Щуркова. – М.: Юрайт, 2019. – EDN BLRJSM
29. Яцковец А.С. Взгляды отечественных и зарубежных ученых на феномен игры / А.С. Яцковец // Науки об образовании. – 2008.