

**Завражнов Илья Андреевич**

аспирант

*Научный руководитель*

**Федотенко Инна Леонидовна**

д-р пед. наук, профессор

ФГБОУ ВО «Тульский государственный  
педагогический университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ: ВЫЗОВЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ ЛИЧНОСТИ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

***Аннотация:** статья посвящена вопросу геймификации современного образования. Автором отмечено, что необходимо находить баланс между игровыми и учебными аспектами.*

***Ключевые слова:** геймификация, образовательный процесс.*

Современное общество переживает эпоху стремительных изменений, связанных с развитием цифровых технологий и их внедрением в различные сферы жизни, включая образование. В этом контексте особое внимание привлекает концепция геймификации, которая представляет собой интеграцию игровых элементов в образовательный процесс. Геймификация становится важным инструментом, способствующим повышению вовлеченности и мотивации учащихся, а также развитию их личностных и социальных навыков. Однако, несмотря на очевидные преимущества, использование игровых технологий в обучении также сопряжено с рядом вызовов и рисков, которые требуют тщательного анализа и осмысления.

Геймификация в образовании позволяет использовать игровые механики для повышения вовлеченности и мотивации студентов. Это концепция сочетает в себе элементы, такие как баллы, уровни и награды, чтобы создать более интерактивный и привлекательный процесс обучения. Результатом применения гей-

мификации становится трансформация традиционного образовательного процесса в динамичное и стимулирующее обучение. Основное внимание при этом уделяется созданию активной среды, где студенты могут чувствовать себя участниками игры, что повышает их заинтересованность в учебе [6].

Существует несколько подходов к реализации геймификации в образовательной среде. Она может применяться как в отдельных заданиях, так и в рамках целого курса, охватывающего все его аспекты. Необходимость использования игровых элементов обусловлена потребностью сделать процесс обучения более увлекательным, что позволяет снизить уровень стресса и преодолеть психологические барьеры, связанные с учебными трудностями [4]. Исследования показывают, что подобные изменения могут существенно повысить мотивацию и уровень вовлеченности учащихся [7].

Тем не менее, важно учесть, что геймификация не является универсальным решением всех проблем в образовании. Переизбыток игровых элементов может привести к снижению интереса к изучаемым предметам. Поэтому необходимо находить баланс между игровыми и учебными аспектами, чтобы избежать насыщения процесса, при котором игра начинает отвлекать от образовательной цели. Тем более что все учащиеся имеют разные предпочтения, что требует адаптации подходов геймификации под конкретные условия и задачи [6].

Таким образом, успешное внедрение геймификации требует вдумчивого подхода и понимания ее особенностей. Эффективность использования игровых элементов в образовательном процессе во многом зависит от умения интегрировать их в контекст обучения, поддерживая его качество и значимость для студентов. Эта форма обучения открывает перед педагогами множество возможностей, но также влечет за собой определенные вызовы, которые необходимо решать с учетом индивидуальных особенностей учащихся [4].

Геймификация образования рассматривается как успешный инструмент повышения интереса и активности учащихся. Основными положительными эффектами этой методики являются увлекательность и интерактивность учебного про-

цесса. Включение игровых механик, таких как баллы, достижения и уровни, создает динамичную и насыщенную атмосферу обучения [3]. Участники становятся более вовлеченными в процесс, что, в свою очередь, ведет к повышению их мотивации и улучшению восприятия учебного материала.

Исследования показывают, что 84,5% респондентов положительно оценивают использование игровых элементов, что подтверждает эффективность геймификации в образовательной практике [10]. Эта методика не только делает обучение более интересным, но и способствует лучшему усвоению информации. Например, в области программирования многие студенты сообщают о лучших результатах после применения игровых элементов в учебных материалах, поскольку это увеличивает уровень их вовлеченности в процесс [2].

Эти результаты подчеркивают важность применения геймификации в современной образовательной практике, что способствует созданию мотивирующей и интерактивной среды, эффективно поддерживающей личностное развитие учащихся [3].

Геймификация, внедряющая элементы игр в образовательный процесс, порождает ряд негативных аспектов, которые требуют внимательного анализа. В первую очередь существует проблема неясности определения и трактовки этого понятия. Исследователи единодушно соглашаются, что отсутствие четкого понимания геймификации усложняет её интеграцию в образовательные системы [12]. Разные авторы используют разные подходы, что приводит к путанице среди педагогов и студентов, не позволяя понять суть и цели предлагаемых методов.

Некоторые критики воспринимают геймификацию как простую замену традиционных уроков играми. Это создает стереотипное представление о том, что геймификация сводится лишь к преобразованию обычных заданий в игровые форматы, тогда как её истинная задача состоит в более глубоком вовлечении студентов в учебный процесс [8]. Такое восприятие может привести к сопротивлению к новым методам и снижению интереса к учебе.

Кроме того, практическое внедрение игровых элементов часто оказывается поверхностным. Учителя могут просто добавить гонки за баллами или дополнительные награды, не осознавая, что это не всегда способствует качеству образования. Нормы и цели урока могут быть искажены, не способствуя глубокому пониманию материала [5]. Таким образом, возникает риск, что учащиеся будут воспринимать геймификацию как формальное действие, не связанное с процессом познания.

Сложными аспектами остаётся коммерциализация и зависимость от игровых технологий. Геймификация может стать инструментом манипуляции, если образовательные платформы начинают использовать игрофикацию с целью наживы, а не для развития личности [11]. Такое развитие повышает риск появления зависимости от технологий и игр, что может негативно сказаться на здоровье учеников.

Наконец, следует упомянуть о фокусе на результатах, который иногда становится доминирующим в геймификационных системах. Если ученик начинает воспринимать обучение только как средство получения наград или оценок, то это может привести к потере интереса к учебе [1]. Стремление к хорошим результатам в геймификации иногда отодвигает на второй план познавательную ценность самого процесса обучения.

Принимая во внимание все перечисленные аспекты, ясно, что геймификация в образовании нуждается в осмысленной реализации. Успешное применение игровых элементов возможно только при условии, что учителя и администраторы будут четко понимать, как они влияют на учебный процесс, избегая крайностей и снижая риски.

### *Список литературы*

1. Возможности и опасности геймификации учебного процесса [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ripo.by/assets/masterstvo\\_online/docs/10/10\\_25.pdf](https://ripo.by/assets/masterstvo_online/docs/10/10_25.pdf) (дата обращения: 12.05.2025).

2. Геймификация в образовании: мотивационные аспекты [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/558/122667/> (дата обращения: 12.05.2025).
3. Романова Г.А. Геймификация в образовании: положительные эффекты и подводные камни / Г.А. Романова // Проблемы современного педагогического образования. – 2024. – №85–4 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-polozhitelnye-effekty-i-podvodnye-kamni> (дата обращения: 17.02.2025). – EDN OGLMES
4. Геймификация в образовании: что это такое, принципы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rb.ru/story/gejmifikaciya-v-obrazovanii/> (дата обращения: 12.05.2025).
5. Геймификация в образовательном процессе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.yaklass.ru/novosti/news-archive/akcii-i-novosti-za-2020-god/stati-i-novosti-za-11-2020/gejmifikaciya-v-obrazovatelnom-processe> (дата обращения: 12.05.2025).
6. Цирулева Л.Д. Геймификация в обучении: сущность, содержание, пути реализации технологии / Л.Д. Цирулева, Н.Е. Щербакова // Вестник Пензенского государственного университета. – 2023. – №3 (43) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obuchenii-suschnost-soderzhanie-puti-realizatsii-tehnologii> (дата обращения: 10.12.2024).
7. Геймификация: что это, виды – где и для чего используют [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://practicum.yandex.ru/blog/chto-takoe-geymifikatsiya/> (дата обращения: 12.05.2025).
8. Как внедрить геймификацию в работу команды [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://klever.blog/gamification-in-teamwork/> (дата обращения: 12.05.2025).
9. О бесполезности геймификации в обучении [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/companies/asus/articles/250285/> (дата обращения: 12.05.2025).

10. Педагоги считают, что геймификация обучения положительно [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://lp.uchi.ru/news/tpost/sve0ep1e11-pedagogi-schitayut-cto-geimifikatsiya-o>

11. Позитивные и негативные аспекты геймификации при обучении [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://apni.ru/article/6794-pozitivnie-i-negativnie-aspekti-gejmifikatsii> (дата обращения: 12.05.2025).

12. Лесевицкий А.В. Позитивные и негативные аспекты геймификации системы образования в XXI веке / А.В. Лесевицкий // Гуманитарные исследования. Педагогика и психология. – 2024. – №17 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/pozitivnye-i-negativnye-aspekty-geymifikatsii-sistemy-obrazovaniya-v-xxi-veke> (дата обращения: 09.01.2025). – DOI 10.24412/2712-827X-2024-17-88-96. – EDN LFPENN