

Известия Балтийской государственной академии
рыбопромыслового флота. 2025. № 3(73). С. 157–161

Научная статья

УДК 377, 378

Doi:10.46845/2071-5331-2025-3-73-157-161

Геймификация в образовательном процессе

Ольга Николаевна Филатова¹, Марина Николаевна Булаева²✉,

Нина Владимировна Фролова³

^{1,2,3}Нижегородский государственный педагогический университет им. К. Минина,
Нижний Новгород, Россия

¹olgaf91074@yandex.ru, <http://orcid.org/0000-0003-2638-9299>

²bulaevamarina@mail.ru, <http://orcid.org/0000-0002-9928-9451>

³nina-frolova-asb@mail.ru, <http://orcid.org/0000-0001-8177-4910>

Аннотация. Рассматривается применение геймификации в образовательном процессе. Приводится сравнение геймификации с игровыми технологиями. Применять элементы геймификации – важный шаг развития образования, поскольку это позволит формировать когнитивные и социально-личностные аспекты подготовки многопрофильных специалистов.

Ключевые слова. Профессиональное обучение, геймификация, игровые технологии, современные требования к подготовке специалистов.

Для цитирования: Филатова О. Н., Булаева Марина Николаевна, Фролова Н. В. Геймификация в образовательном процессе // Известия Балтийской государственной академии рыбопромыслового флота. – 2025. – № 3(73). – С. 157–161.

Геймификация в педагогике представляет собой интеграцию игровых элементов и механизмов в образовательный процесс с целью повышения мотивации, вовлеченности и эффективности усвоения знаний. Термин «геймификация» (англ. gamification), хотя и получил широкое распространение в 2010-х годах в контексте маркетинга и цифровых технологий, был концептуально адаптирован для педагогики как ответ на потребность в инновационных методах обучения.

В отличие от понятия «игровые технологии», которое охватывает широкий спектр педагогических практик, основанных на использовании игр (дидактических, ролевых, симуляционных), геймификация акцентируется на внедрении отдельных игровых элементов (баллы, уровни, достижения, рейтинги) в неигровые учебные контексты.

Если игровые технологии предполагают создание целостных игровых сред или активностей, то геймификация фокусируется на модификации традиционных образовательных процессов через механизмы, заимствованные из игр, для стимулирования поведенческих паттернов, таких как устойчивая вовлеченность или соревновательность. Теоретически это соотносится с концепцией зоны ближайшего развития Л. С. Выготского, где игровые элементы выступают инструментом опосредованного взаимодействия, способствующим переходу от внешней мотивации к внутренней.

Критический анализ показывает, что геймификация не тождественна игровым технологиям, но является их подмножеством, ориентированным на оптимизацию существующих педагогических методов. Её эффективность связывают с активацией дофаминергических систем мозга, реагирующих на систему вознаграждений. Таким образом, геймификация в педагогике выступает как стратегия, синтезирующая элементы поведенческой психологии, игрового дизайна и цифровой дидактики, направленная на преодоление рутинности обучения и усиление его адаптивности в условиях современных образовательных вызовов.

В российской педагогической науке трактовка геймификации в образовании развивается в контексте синтеза традиционных дидактических подходов и современных цифровых тенденций, с акцентом на психолого-педагогические основы игровой деятельности. Одним из ключевых исследователей, заложивших теоретический фундамент для понимания игровых методов, является Л. С. Выготский, чьи идеи о роли игры в развитии высших психических функций (1930-е гг.) остаются релевантными при анализе геймификации как инструмента опосредованного обучения.



Современные российские учёные, такие как Е. О. Иванова и А. А. Веряев, интерпретируют геймификацию как технологию, трансформирующую учебный процесс через внедрение элементов игрового дизайна (баллы, уровни, квесты) для усиления мотивации и активизации познавательной деятельности. Они подчёркивают, что в отличие от классических игровых технологий, которые предполагают целостное моделирование игровых ситуаций, геймификация фокусируется на фрагментарном использовании игровых механик, интегрированных в традиционные формы обучения [4].

Роберт И. В. и Полякова Т. А. в работах по информатизации образования рассматривают геймификацию как элемент цифровой дидактики, связывая её с возможностями персонализации обучения и адаптивными образовательными средами. Они акцентируют роль обратной связи и визуализации прогресса, что, по их мнению, способствует формированию рефлексивной позиции учащихся. Критический подход представлен в исследованиях Д. В. Лизунова, который указывает на риск редукции геймификации до механического присвоения баллов, что может нивелировать её педагогический потенциал. Он настаивает на необходимости увязывания игровых элементов с содержательными аспектами учебного материала, опираясь на теорию деятельности А. Н. Леонтьева, где мотивационно-смысловые компоненты выступают основой эффективности обучения [4, 5].

Новосёлов С. Л. и Портнов В. Я. в контексте технического образования анализируют геймификацию как средство формирования инженерного мышления, подчёркивая её роль в моделировании проблемных ситуаций, требующих нелинейных решений. Их подход базируется на концепции «серьёзных игр», где игровые механики служат не развлечению, а развитию профессиональных компетенций. В исследованиях Н. В. Борисовой геймификация интерпретируется через призму социального конструктивизма: она рассматривает игровые элементы как инструмент коллективного смыслообразования, способствующий включению учащихся в совместную проектную деятельность. При этом отмечается, что эффективность геймификации в российской образовательной практике зависит от её соответствия культурно-историческому контексту, что восходит к идеям Л. С. Выготского о социальной обусловленности развития [4, 5].

Критические голоса, такие как позиция О. В. Кузьминой, предупреждают о рисках чрезмерной алгоритмизации обучения через геймификацию, что может ограничивать творческую активность учащихся. В противовес этому, А. М. Кушнир акцентирует потенциал геймификации в преодолении шаблонности педагогического процесса, особенно в условиях цифровой трансформации, где игровые элементы становятся языком коммуникации с «поколением Z».

Таким образом, российская научная мысль трактует геймификацию как многомерный феномен, требующий баланса между инновационными механиками и сохранением антропоцентричной сущности образования, где ключевым критерием успешности остаётся не технологическая сложность, а способность активировать внутренние ресурсы личности [4, 5].

Сопоставление различных трактовок геймификации в образовании выявляет как конвергентные точки, так и концептуальные расхождения, обусловленные различиями в теоретико-методологических основаниях и культурно-педагогических традициях. Общим для всех научных парадигм является признание геймификации как инструмента усиления мотивации и вовлечённости учащихся через интеграцию игровых элементов (баллы, уровни, нарративы) в образовательный процесс. Многие исследователи подчёркивают необходимость преодоления формального подхода, при котором игровые механики сводятся к механистическому накоплению баллов без связи с содержанием обучения.

Геймификация в среднем и высшем профессиональном образовании выступает как стратегический инструмент преодоления диссонанса между традиционными методами обучения и запросами цифровой эпохи, ориентируясь на формирование профессиональных компетенций через активизацию познавательной и практической деятельности учащихся. Её роль обусловлена спецификой профессионального образования, где доминирует ориентация на прикладные навыки, быстрое включение в трудовые процессы и адаптацию к динамичным требованиям рынка труда.

Интеграция игровых механик (симуляции рабочих ситуаций, квесты по решению производственных задач, системы бейджей за освоение модулей) позволяет трансформировать абстрактные знания в контекстно-зависимые действия, моделируя реальные профессиональные сценарии.

Например, виртуальные тренажёры для отработки технических операций или ролевые игры, имитирующие взаимодействие в коллективе, способствуют не только усвоению алгоритмов, но и развитию *soft skills* – коммуникации, критического мышления, стрессоустойчивости.

Ключевой аспект геймификации в профессиональном образовании связан с преодолением демотивации, характерной для части студентов, которые зачастую воспринимают обучение как рутину. Внедрение элементов соревновательности (рейтинги групп, «прокачка» уровня мастерства)

и немедленной обратной связи (визуализация прогресса, игровая валюта за успехи) активирует дофаминергические системы мозга, формируя устойчивые паттерны вовлечённости. Однако эффективность этих механизмов зависит от их синхронизации с профессиональными стандартами: игровые задания должны отражать реальные квалификационные требования, чтобы избежать разрыва между «игрой» и содержанием образования.

Важным направлением становится использование цифровых платформ с элементами геймификации для blended learning, где сочетание онлайн-тренажёров и очных практикумов создаёт непрерывную образовательную траекторию. Это особенно актуально в условиях дефицита современного оборудования в учреждениях СПО и ВПО: виртуальные лаборатории и AR-приложения компенсируют ограниченность материальной базы, предоставляя доступ к моделированию сложных технологических процессов [2, 7]. При этом многие исследователи отмечают риски подмены реального профессионального опыта симулярами, что требует педагогического контроля за балансом между игровыми и аутентичными формами обучения.

Геймификация в системе профессионального образования выполняет роль катализатора формирования профессиональных компетенций, обеспечивая синтез теоретических знаний и практических умений через моделирование реальных производственных ситуаций. Его значимость обусловлена необходимостью подготовки специалистов, способных оперативно адаптироваться к динамичным условиям трудовой деятельности. В отличие от общеобразовательных программ, ориентированных на фундаментальную подготовку, профессиональное образование акцентирует прикладной характер обучения, что делает игровые технологии, такие как деловые симуляции и кейс-стади, инструментом преодоления разрыва между аудиторными занятиями и профессиональной средой.

Теоретической основой применения геймификации в профессиональном образовании выступают концепции контекстного обучения, где усвоение информации происходит через погружение в предметный контекст будущей профессии. Деловые игры, имитирующие производственные процессы или управленческие сценарии, позволяют студентам апробировать стратегии принятия решений, анализировать последствия действий и корректировать поведение в условиях, приближенных к реальности.

Особую роль геймификации отводится в развитии soft skills, критически важных для будущих специалистов любой области. Коммуникативные тренинги в формате ролевых игр, где студенты воспроизводят взаимодействие «сотрудник-клиент» или «член команды-руководитель», способствуют формированию эмоционального интеллекта и конфликтологической компетентности. Групповое решение смоделированных производственных задач усиливает способность к коллаборации и рефлексии, что особенно актуально в профессиях, требующих командной работы.

Цифровизация образования расширила арсенал игровых технологий в профессиональном образовании за счет внедрения виртуальных симуляторов и интерактивных платформ. Эти инструменты не только повышают вовлеченность за счет геймифицированных элементов (балльные системы, интерактивные квесты), но и позволяют тиражировать сложные производственные сценарии, недоступные в условиях учебных мастерских.

Например, в подготовке специалистов IT-профиля используются среды программирования с элементами игры, где задачи формулируются как уровни, требующие последовательного освоения навыков [1, 3].

Таким образом, игровое обучение в профессиональном образовании трансформируется из вспомогательной методики в ключевой компонент образовательного процесса, обеспечивающий не только усвоение профессиональных стандартов, но и развитие адаптивности к нестандартным ситуациям. Его эффективность обусловлена способностью гармонизировать когнитивные, операционные и социально-личностные аспекты подготовки, что соответствует запросам современного рынка труда на мобильных и многопрофильных специалистов.

Таким образом, игровое обучение в профессиональном образовании трансформируется из вспомогательной методики в ключевой компонент образовательного процесса, обеспечивающий не только усвоение профессиональных стандартов, но и развитие адаптивности к нестандартным ситуациям. Его эффективность обусловлена способностью гармонизировать когнитивные, операционные и социально-личностные аспекты подготовки, что соответствует запросам современного рынка труда на мобильных и многопрофильных специалистов.

Реализация игровых технологий в среднем и высшем профессиональном образовании базируется на совокупности методологических принципов, обеспечивающих их эффективное внедрение



в учебный процесс. Первостепенным условием выступает контекстуальная интеграция, предполагающая проектирование игровых сценариев, максимально приближенных к реальным профессиональным задачам.

Это требование, теоретически обоснованное еще А. А. Вербицким в рамках контекстного обучения, предполагает, что моделируемые ситуации должны воспроизводить не только технические аспекты деятельности, но и социально-коммуникативные контексты, характерные для конкретной отрасли. Например, в подготовке специалистов сервиса ролевые игры имитируют взаимодействие с клиентами, включая разрешение конфликтных ситуаций, что формирует навыки стрессоустойчивости и эмпатии.

Интерактивность и рефлексия выступают ключевыми элементами, отличающими игровые технологии от традиционных методов. Активное вовлечение обучающихся в анализ результатов их действий, включая групповую дискуссию или самооценку, способствует формированию метапредметных навыков. В педагогических колледжах и университетах применяется метод «разбора полетов» после проведения игрового урока, где будущие преподаватели анализируют собственные педагогические ошибки, опираясь на записи симуляций. Этот принцип согласуется с классическими идеями Д. Б. Эльконина о рефлексивной природе игровой деятельности, трансформирующей внешние действия во внутренние схемы мышления [6, 8].

Технологическая гибкость подразумевает адаптацию игровых форматов к цифровым реалиям современного образования. Внедрение геймифицированных платформ, таких как интерактивные квесты для программистов или VR-тренажеры для сварщиков, требует учета специфики технического оснащения образовательных организаций. Однако, технологизация не должна подменять содержательную составляющую, а цифровые инструменты призваны усиливать дидактический потенциал игры, а не сводить её к развлекательному контенту [2, 7].

Наконец, принцип обратной связи обеспечивает корректировку образовательной траектории. Система оценивания в игровых технологиях должна сочетать автоматизированную аналитику (например, статистику ошибок в симуляторах) с экспертной оценкой преподавателя, акцентирующей не только результат, но и процесс достижения цели.

Таким образом, успешная реализация игровых технологий или геймификации в профессиональном образовании возможна лишь при синтезе указанных принципов, которые, взаимодополняя друг друга, создают условия для формирования специалиста, способного к непрерывному самообучению и адаптации в быстро меняющейся профессиональной среде.

Перспективность геймификации также обусловлена её ролью в персонализации образования. Адаптивные системы, анализирующие индивидуальные траектории, предлагают студентам «миссии», соответствующие их уровню подготовки, что снижает академическую тревожность и укрепляет уверенность в собственных силах. Интеграция игровых принципов закладывает основы lifelong learning, формируя установку на саморазвитие через механизмы внутренней мотивации. Таким образом, геймификация в образовании выступает не просто технологическим трендом, а стратегией подготовки конкурентоспособных кадров, способных адаптироваться к быстро меняющимся требованиям цифровой экономики.

Список источников

1. Гуцин, А. В. Возможности искусственного интеллекта в образовательном процессе / А. В. Гуцин, М. И. Колдина, Ю. М. Борщевская // Известия Балтийской государственной академии рыбопромыслового флота. – 2025. – № 1(71). – С. 198–203.
2. Видяйкина, П. М. VR-технология как элемент геймификации в профессиональном образовании / П. М. Видяйкина, Д. А. Таурова, Э. А. Захарова // Мой профессиональный стартап. – Нижний Новгород, 2022. – С. 273–275.
3. Игнатъева, Г. А. Анализ практики применения креативных технологий в образовании / Г. А. Игнатъева // Вестник Мининского университета. – 2024. – Т. 12. – № 2(47). – С. 12.
4. Смирнова, Е. О. Психология и педагогика игры : учебник и практикум для вузов / Е. О. Смирнова, И. А. Рябкова. – Москва : Юрайт, 2024. – 223 с. – ISBN 978-5-534-00219-5.
5. Стеблев, Р. Е. Использование игровых технологий в процессе обучения будущих специалистов в техникуме / Р. Е. Стеблев // Профессиональные компетенции как интегральные качества личности специалиста. – Шадринский государственный педагогический университет, 2023. – С. 349–353.

6. Фирсов, М. В. Содержание педагогической модели сопровождения профессионального самоопределения обучающейся молодежи в дистанционном формате / М. В. Фирсов, О. Н. Филатова, Д. П. Морозов // Известия Балтийской государственной академии рыбопромыслового флота. – 2020. – № 4(54).

7. Щеглова, А. А. AR-технология как условие развития современного образования / А. А. Щеглова, О. Н. Филатова // Вестник Башкирского государственного педагогического университета им. М. Акмуллы. – 2023. – Т. 3. – № S1(68). – С. 10–13.

8. Petrov, Y. N. Diagnostics of socio-pedagogical trends in the development of students in a professional organization / Y. N. Petrov, O. N. Filatova, M. V. Grinina // SHS Web of Conferences. – 2021. – Т. 113. – С. 74.

Информация об авторах

О. Н. Филатова – кандидат педагогических наук, доцент;

М. Н. Булаева – кандидат педагогических наук, доцент;

Н. В. Фролова – старший преподаватель.

Статья поступила в редакцию 07.07.2025; одобрена после рецензирования 08.08.2025; принята к публикации 14.08.2025.