

7. Lalaeva R. I. *Metodika psikholingvisticheskogo issledovaniya narushenij rechi* [Methodology of psycholinguistic research of speech disorders]. St. Petersburg: Nauka-Peter, 2006. 103 p. (In Russian)

8. Nazarova N. V. *Osobennosti razvitiya rechi starshikh doshkol'nikov s zaderzhkoj psikhicheskogo*

razvitiya [Features of speech development of older preschoolers with mental retardation]. Psychological and pedagogical support for general, special and inclusive education of children and adults. Collection of materials of the II All-Russian Scientific and Practical conference with international participation. Cheboksary. 2022. Pp. 42-44. (In Russian)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРЕ

Принадлежность к организации

Морозова Виктория Владимировна, кандидат педагогических наук, доцент, кафедра педагогики, Ленинградский государственный университет им. А. С. Пушкина, Пушкин, Россия; e-mail: morozova_asp@mail.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Affiliation

Victoria V. Morozova, Ph. D. (Pedagogy), assistant professor, chair of Pedagogy, Pushkin Leningrad State University, Pushkin, Russia; e-mail: morozova_asp@mail.ru

Принята в печать 29.07.2025 г.

Received 29.07.2025.

Педагогические науки / Pedagogical Science
Оригинальная статья / Original Article
УДК 37
DOI: 10.31161/1995-0659-2025-19-3-54-59

Геймификация в образовательном процессе

© 2025 Нугаев М. А.¹, Курамагомедова З. М.¹, Курбанова О. В.²

¹Прикаспийский межрегиональный институт (филиал) Московского автомобильно-дорожного государственного технического университета, Махачкала, Россия; e-mail: ali1979@yandex.ru, zuzuchekk@mail.ru

²Дагестанский государственный технический университет, Махачкала, Россия; e-mail: olgavlad1967@yandex.ru

РЕЗЮМЕ. Статья посвящена исследованию проблемы геймификации в нынешнем образовательном процессе, целесообразности её использования, плюсам и минусам в использовании игровых технологий на занятиях во всех звеньях учебного процесса, а также факторам, побуждающим использовать игровые ресурсы в учёбе в современной реальности. **Цель** – в обосновании необходимости использования геймификации с учётом положительных и отрицательных нюансов, возникающих в процессе учёбы. Были использованы **методы** наблюдения, анализа, материалы научных исследований и результаты преподавательского опыта в обучении с применением игровых технологий. **Результаты.** Авторы поднимают проблему оптимизации учебного процесса. Кроме того, в центре внимания стоит вопрос, связанный с мотивацией к учёбе, которая, как известно, заметно понизилась в последние годы. Исследуя геймификацию в качестве рычага, повышающего познавательный интерес к учёбе, авторы разработали ряд рекомендаций, способствующих эффективности учебного процесса. **Вывод.** Изучив историю проблемы геймификации и материалы исследований по данной теме, авторы полагают, что игровую практику целесообразно использовать в учебном процессе не только для формирования необходимых компетенций у обучающихся и для их профессиональной подготовки, но и для воспитательного процесса, весьма актуального для учебного и профессионального коллектива в современной реальности. В мире глобализации и цифровизации заметно пошатнулись морально-духовные ценности и требуют незамедлительного реанимирования, на имеющиеся вызовы времени следует своевременно реагировать во избежание худших последствий и в этой связи важно использовать игровые технологии в воспитательных целях и в целях адаптации к цифровой реальности.

Ключевые слова: геймификация; геймификация в образовании; геймификация учебного процесса; игра; игровые технологии; электронные образовательные технологии; геймификация обучения; геймификация образовательного процесса; игра; игровые технологии; способ организации обучения; инновационное обучение.

Формат цитирования: Нугаев М. А., Курамагомедова З. М. Курбанова О. В. Геймификация в образовательном процессе // Известия Дагестанского государственного педагогического университета. Психолого-педагогические науки. 2025. Т. 19. № 3. С. 54-59. DOI: 10.31161/1995-0659-2025-19-3-54-59

Gamification in the Educational Process

© 2025 **Magomedali A. Nugaev¹,**

Zuleikha M. Kuramagomedova¹, Olga V. Kurbanova²

¹Caspian Interregional Institute (branch)

Moscow Automobile and Road Construction State Technical University,
Makhachkala, Russia; e-mail: ali1979@yandex.ru, zuzuchekk@mail.ru

²Dagestan State Technical University,

Makhachkala, Russia; e-mail: olgavlad1967@yandex.ru

ABSTRACT. The article is devoted to the study of the problem of gamification in the current educational process, the expediency of its use, the advantages and disadvantages of using game technologies in classes at all levels of the educational process, as well as the factors that encourage the use of game resources in learning in modern reality. The **aim** is to justify the need for the use of gamification, taking into account the positive and negative aspects that arise during the learning process. The **methods** used were observation, analysis, scientific research materials, and the results of teaching experience in learning with the use of game technologies. **Results.** The authors raise the issue of optimizing the educational process. In addition, the focus is on the issue of motivation to study, which has been significantly reduced in recent years. By exploring gamification as a tool to increase students' interest in learning, the authors have developed a set of recommendations to enhance the effectiveness of the educational process. **Conclusion.** Having studied the history of the gamification problem and research materials on this topic, the authors believe that it is advisable to use gaming practice in the educational process not only for the formation of the necessary competencies in students and for their professional training, but also for the educational process, which is very relevant for the educational and professional team in modern reality. In the world of globalization and digitalization, moral and spiritual values have been significantly shaken and require immediate revival. It is important to respond to the challenges of the time in a timely manner to avoid the worst consequences. In this regard, it is crucial to use gaming technologies for educational purposes and to adapt to digital reality.

Keywords: gamification; gamification in education; gamification of the educational process; game; gaming technologies; electronic educational technologies; gamification of learning; gamification of the educational process; game; gaming technologies; method of organizing learning; innovative learning.

For citation: Nugaev M. A., Kuramagomedova Z. M., Kurbanova O. V. Gamification in the Educational Process. Dagestan State Pedagogical University. Journal. Psychological and Pedagogical Sciences. 2025. Vol. 19. No. 3. Pp. 54-59. DOI: 10.31161/1995-0659-2025-19-3-54-59 (in Russian)

Введение

В XXI в. огромную популярность приобретают игровые технологии. На сегодняшний день существует множество исследований по теме геймификации. Европа, в особенности Америка и Япония, широко использует геймификацию в образовании, туризме, психологии, медицине и экономике. Геймификация завоёвывает свои рубежи, захватывая всё больше территории и упрочивая свои позиции в разных сферах жизнедеятельности. Список учёных, исследующих сущность геймификации растёт с каждым днём, актуальность проблемы геймификации вызвана прежде всего тем, что в период цифровизации заметно понижается

мотивация к учёбе и молодёжь, склонная к зрелищным развлечениям, с растущим потребительским спросом, сложнее вовлекается в учёбу, особенно если эта учёба проходит в традиционной академической форме. А. А. Леженина предлагает рассматривать геймификацию как творчество и как науку одновременно: «С одной стороны, она включает в себя такие эмоциональные понятия, как «удовольствие», «игра» и «опыт пользователя». С другой стороны, большая роль отводится инженерным измеримым и устойчивым системам для достижения конкретных целей бизнеса» [4].

Геймификация – это ответ на вызовы времени, роль педагога растёт и требует

внедрения инновационных приёмов работы, формирования в учащихся необходимых и актуальных компетенций. Педагогам современности важно открывать новые возможности для улучшения образовательной сферы, быть креативными и создавать условия для формирования коммуникативных навыков, аналитического мышления и творческих навыков у учащихся. Данная статья посвящена проблеме геймификации в образовании и педагогике, исследованию целесообразности применения игровых технологий в учёбе, учёту положительного и отрицательного опыта в работе, изучению особенностей геймификации в вузовском обучении, а также характеристике геймификации в зарубежной и отечественной практике. В исследовании используются методы анализа, синтеза и систематизации научной и методической литературы, сравнительного анализа. Цель статьи заключается в определении ценности и правомерности использования геймификации во всех звеньях образовательного процесса. Для реализации цели требуется выполнение следующих задач. Изучить материалы исследований как в отечественной, так и в зарубежной практике. Использовать полученный теоретический опыт на практике. Реализуя геймификацию, учитывать особенности образовательного процесса в России, учёт менталитета и перемен, которые сложились в современной реальности Российской Федерации. Учёт традиционного опыта в преподавании в синтезе с инновационными приёмами – вот решение проблемы образования. Геймификация – одно из эффективных направлений в образовании для повышения познавательного интереса, развития учебной мотивации, а также интереса к знаниям.

Результаты и обсуждение

В образовании геймификацию стоит рассматривать не только в качестве игры, либо метода обучения, но и как форму воспитательной работы, а также как средство организации образовательного процесса. Геймификация в России получила распространение в 2000 году, тогда же появился термин «геймификация». Но широкое распространение данный термин получил после 2010 года, когда игровые приёмы стали использоваться в различных сферах, в интернет-сайтах, мобильных приложениях, различных образовательных курсах. Будет

заблуждением полагать, что термин «геймификация», точнее игровой метод ранее не использовался. Корифей педагогики В. А. Сухомлинский отмечал, что «игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности», а К. Д. Ушинский предлагал включать игровые элементы в учебный монотонный труд детей, чтобы сделать процесс познания более продуктивным. Согласно результатам исследования Л. П. Варениной, геймификация – один из составляющих элементов процесса мотивации и вовлечения персонала [2].

Л. С. Выготский, Г. П. Щедровицкий, Д. Б. Эльконин и др. исследовали специфику и особенности игры и игровой деятельности в процессе образования и воспитания. «Игровую технологию, применяемую в образовательном процессе, всецело признают крайне эффективной, универсальной, легко воспроизводимой, подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач» [5].

Почему геймификация приобрела такую популярность и всё больше внедряется в разные сферы жизнедеятельности? Чем обусловлена массовизация этого явления вначале в Европе, а сейчас ещё и в России? Погружение в историю вопроса позволяет пронаблюдать огромный интерес ряда учёных за рубежом и в отечестве к проблеме геймификации. С каждым днём геймификация набирает обороты и расширяется сфера её применения. Само время диктует требование усилить применение игровых технологий для эффективной учёбы и работы в разных профессиях: в туризме, в медицине, в экономике, в педагогике. Понятие геймификации исследуется в трудах Д. Г. Мида, Ричарда Бума, Стива Свинка, Эрнеса Адамса, Скотта Роджерса, Дэвида Парлетта, Мака Гонигал, Брэнды Брэтвейт, Рафа Костера, Кэти Сален, Эрика Циммермана, Х. Хогленда, Ж. Колларитса, К. Бюлера, М. Лапсорса, Джесси Шелл, Г. Спенсера, Ф. Бойтендайка, И Хейзинга и т.д. Этот список можно продолжать до бесконечности, поскольку проблема геймификации весьма актуальна и находится в фокусе исследовательских интересов. Одни воздают должное игровым технологиям, описывая положительное воздействие на процесс учёбы и работы, другие, напротив, критикуют. И те, и другие справедливы в своих воззрениях на проблему,

исходя из собственного опыта. Верно и то, что невозможно сбрасывать со счетов существующую проблему, поскольку она требует незамедлительного разрешения. Пока неуклонно растёт число учащихся, получивших образование в Америке и в Европе, педагоги и специалисты будут иметь дело с теми, кто на себе испытал игровые технологии. Особенно нелегко придётся специалистам русского языка как иностранного, поскольку выходцы европейской школы не привыкли к академической форме получения знаний. Есть такая вероятность, что выпускники американских вузов не смогут обучаться в вузах с традиционной формой преподавания. Приученные «развлекаться» в процессе учёбы, они теряют концентрацию на рутинных занятиях и отвлекаются. То есть вредна передозировка игровых элементов в обучении. Она ведёт к инфантилизации обучающихся и склонности к пассивности. В учебе хорошо синтезировать традиционные методы преподавания с инновационными.

Например, представители Томского государственного педагогического университета О. В. Орлова и В. Н. Титова, объясняя причины обращения педагогов к геймификации, выделяют фактор естественной потребности человека в игре, которая наряду с трудом и учением всегда была одним из основных видов его деятельности [3].

Есть студенты, предпочитающие игре вдумчивое академическое занятие, не стоит сбрасывать со счетов и эту категорию учащихся. Особенности их мышления и природные наклонности вызывают тягу к консервативным формам обучения. Именно поэтому комбинированное занятие, в котором традиционные формы ведения занятий совмещаются с геймификацией, станет идеальной формой занятия. Чрезмерное насыщение уроков только игровыми элементами пагубно скажется на качестве уроков. Дозированное и своевременное использование игровых технологий принесёт неоценимую пользу и позволит переключаться в процессе занятий с размышлений к активным действиям и вырабатывать у обучающихся ценные компетенции. Используя игровые технологии, следует учитывать склонности учеников, их предпочтения и способности. Наблюдения за ними в процессе итогового контроля наглядно продемонстрируют целесообразность проведённых занятий и, уже исходя

из результатов, можно выстроить идеальную схему предстоящих занятий. Приученным к зрелищным видео им сложнее концентрироваться на традиционных занятиях, кроме тех редких исключений, которым труднее сосредоточиться, если преобладают игровые методы. Но у геймификации есть ещё одно преимущество, она позволяет формироваться коллективным навыкам, а умение плодотворно учиться и работать в коллективе – это важное качество, формирование которого также требует серьёзной подготовительной работы.

По мнению Г. П. Щедровицкого [1], именно игра за счёт условности, структурной неопределённости, вариативности позволяет обеспечить коллективную мыследеятельность. Сегодня в наиболее успешных организациях делается всё возможное для сплочения коллектива с помощью коллективных игр. Рассчёт таков – чем дружнее коллектив, тем лучше психологический климат на работе. О пользе геймификации свидетельствуют и экспериментальные данные. Услышанное – на 50 %, если же одновременно мы видим и слышим, то это запоминается на 70-75 %, ну а если мы это делаем сами, мы запоминаем на 92 %. Вот ещё одно весомое доказательство, обосновывающее, почему игровые методики так важны в процессе обучения на любом уровне. Итак, геймификация способствует:

- а) повышению вовлечённости в учебный или трудовой процесс и мотивации учащихся;
- б) улучшению процесса усвоения информации;
- в) развитию навыков принятия решения мобилизации;
- г) ускорению процесса обучения;
- д) умению работать в команде.

Геймификация развивает дух соревновательности, её роль в современной жизни расширяется, захватывая всё больше профессий и находя более широкую сферу применения. Вначале игровые технологии использовались в банковской деятельности, в медицине, рекламе, сейчас всё больше в туризме, в торговле, в строительстве, в педагогике. Расширение сферы использования и рост популярности геймификации вызваны рядом положительных качеств и запросами времени. Геймификация сегодня рассматривается ещё и как

«технология, использующая принципы компьютерных игр в образовательном процессе» [6].

Учитывая насколько важно совмещать полезное с приятным, многие организации стали успешно использовать геймификацию в сфере труда и получать высокие результаты. Развиваются креативные способности, смекалка, творческий потенциал. Как известно, самый ценный ресурс – это человеческий ресурс и он требует основательного подхода и создания условий для его раскрытия и усовершенствования. В игре уравниваются возможности и слабых, и сильных, игра вдохновляет, активизирует, раскрепощает, создаёт возможности для укрепления психики, то есть обладает мощным терапевтическим эффектом, что очень необходимо для раскрепощения личности, именно об этом писал Д. Б. Эльконин. Игра помогает социализироваться, работать успешно в команде. У игры есть ещё и социокультурная функция, способствующая приобщению к другой культуре, росту толерантности, широте мировоззрения. Суммируя всё вышесказанное, можно сделать выводы. Умело подобранные игровые технологии значительно улучшают столь ценный человеческий ресурс, способствуя мобилизации, активности и вовлечённости в учебный или трудовой процесс. Использование геймификации позволило значительно улучшить кадровый потенциал. З. С. Цабиева подчеркивает, что геймификация «задает темпы соревновательности... с каждым разом мы готовы прилагать больше усилий, для достижения наилучшего результата» [7].

Вывод

В игре лучше раскрывается личность, кроме того, игра помогает стабилизации личности, укреплению её психики, преодолению в себе многих негативных качеств. Она помогает раскрываться творческим возможностям, создаёт идеальную информационно-обучающую среду. Реализация личности – это важный этап самоусовершенствования и, что особенно ценно, это происходит в процессе геймификации на положительном фоне. Новизна предпринятого исследования в том, чтобы гармонично совмещать традиционные формы обучения с инновационными, а не копировать слепо новомодные тенденции. К примеру, когда российские дети оказываются в школах за рубежом, они часто задаются вопросом: «Когда начнётся серьёзная учёба?» Если урок превратится в сплошное развлечение, то в дальнейшем выпускники будут инфантильными созданиями, приученными развлекаться. Именно поэтому игра должна органично войти в контекст занятия и приносить весомую пользу. Есть ученики, склонные к рациональному мышлению и им необходимо сконцентрироваться на заданиях. Учёт склонностей и темпераментов обучаемых, знание их психологических особенностей, позволит разумно использовать геймификацию, ничуть не нарушая, а только принося огромную пользу для лучшего освоения знаний. Использование геймификации требует от преподавателей гибкости и таланта. Тщательно продуманные занятия с использованием комбинированных методик значительно повысят рейтинг занятий, превратят их в мощный рычаг оптимизации учебного процесса.

Литература

1. Быстрова Н. В., Уракова М. Н., Ермолаева Е. Л. Цифровые технологии в образовательном пространстве // Профессиональное самоопределение молодежи инновационного региона: проблемы и перспективы, 2020. С. 88-91.
2. Варенина Л. П. Геймификация в образовании // ИСОМ, 2014. № 6-2. С. 314-316.
3. Varenina L. P. Gamification in education. Historical and folk education. 2019. No. 6-2. Pp. 314-317. [Electronic resource]. Mode of access: <https://elibrary.ru/item.asp?id=22981456> (accessed 05/20/2018).
4. Игна О. Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка //

Вестн. Томского гос. пед. ун-та (TSPU Bulletin). 2011. Вып. 9 (111). С. 186-190.

5. Леженина А. А. Геймификация как инструмент развития корпоративных компетенций персонала // Институт психологии Российской академии наук. Организационная психология и психология труда. 2019. № 2. С. 171-183.

6. Полякова В. А., Козлов О. А. Воздействие геймификации на информационно-образовательную среду школы // Современные проблемы науки и образования. 2017. № 5. [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=22236> (дата обращения 02.04.2021).

7. Цабиева З. С. Геймификация – новая эффективная бизнес-концепция в системе мотивации персонала // Научное сообщество студентов XXI столетия. Экономические науки: сб. ст. по

мат. XLI междунар. студ. науч.-практ. конф. 2016. С. 16.

References

1. Bystrova N. V., Urakova M. N., Ermolaeva E. L. *Cifrovye tekhnologii v obrazovatel'nom prostranstve* [Digital Technologies in the Educational Space]. Professional Self-Determination of Youth in an Innovative Region: Problems and Prospects, 2020. Pp. 88-91. (In Russian)

2. Varenina L. P. *Gejmifikaciya v obrazovanii* [Gamification in Education]. ISOM, 2014. No. 6-2. Pp. 314-316. (In Russian)

3. Varenina L. P. Gamification in Education. Historical and Folk Education. 2019. No. 6-2. Pp. 314-317. [Electronic resource]. Mode of access: <https://elibrary.ru/item.asp?id=22981456> (accessed 20.05.2018).

4. Igna O. N. *Imitacionnaya (modeliruyushchaya) tekhnologiya v professional'noj metodicheskoy podgotovke uchitelya inostrannogo yazyka* [Imitation (modeling) technology in the professional methodological training of a foreign language teacher]. Vestn. Tomskogo gos. ped. un-ta (TSPU Bulletin). 2011. Issue 9 (111). Pp. 186-190. (In Russian)

5. Lezhenina A. A. *Gejmifikaciya kak instrument razvitiya korporativnykh kompetencij per-*

sonala [Gamification as a Tool for Developing Corporate Competencies of Personnel]. Institute of Psychology of the Russian Academy of Sciences. Organizational Psychology and Labor Psychology. 2019. No. 2. Pp. 171-183. (In Russian)

6. Polyakova V. A., Kozlov O. A. *Vozdejstvie gejmifikacii na informacionno-obrazovatel'nyuyu sredu shkoly* [The Impact of Gamification on the Information and Educational Environment of a School]. Modern Problems of Science and Education. 2017. No. 5. [Electronic resource] / Access mode: <http://science-education.ru/ru/article/view?id=22236> (accessed 02.04.2021). (In Russian)

7. Tsabieva Z. S. *Gejmifikaciya – novaya ehffektivnaya biznes-koncepciya v sisteme motivacii personala* [Gamification is a new effective business concept in the system of personnel motivation]. Scientific community of students of the 21st century. Economic Sciences: collection of articles based on the materials. XLI International Student Scientific and Practical Conference. 2016. P. 16. (In Russian)

СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

Принадлежность к организации

Нугаев Магомед Али Абдулмажидович, кандидат исторических наук, доцент, кафедра гуманитарных и общетехнических дисциплин, Прикаспийский межрегиональный институт (филиал) Московского автомобильно-дорожного государственного технического университета, Махачкала, Россия; e-mail: ali1979@yandex.ru

Курамагомедова Зулейха Магомедовна, кандидат филологических наук, доцент, кафедра гуманитарных и общетехнических дисциплин, Прикаспийский межрегиональный институт (филиал) Московского автомобильно-дорожного государственного технического университета, Махачкала, Россия; e-mail: zuzuchekk@mail.ru

Курбанова Ольга Владимировна, кандидат филологических наук, доцент, кафедра русского языка, Дагестанский государственный технический университет, Махачкала, Россия; e-mail: olgavlad1967@yandex.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Affiliations

Magomedali A. Nugaev, Ph. D. (History), assistant professor, the chair of Humanities and General Technical Disciplines, Caspian Interregional Institute (branch) Moscow Automobile and Road Construction State Technical University, Makhachkala Branch, Makhachkala, Russia; e-mail: ali1979@yandex.ru

Zuleikha M. Kuramagomedova, Ph. D. (Philology), assistant professor, the chair of Humanities and General Technical Disciplines, Caspian Interregional Institute (branch) Moscow Automobile and Road Construction State Technical University, Makhachkala, Russia; e-mail: zuzuchekk@mail.ru

Olga V. Kurbanova, Ph. D. (Philology), assistant professor, the chair of the Russian, Dagestan State Technical University, Makhachkala, Russia; e-mail: olgavlad1967@yandex.ru

Принята в печать 22.08.2025 г.

Received 22.08.2025.