

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ

Татьяна Валентиновна АНИСИМОВА,

доктор филологических наук, профессор, ORCID 0000-0002-6386-2041

Санкт-Петербургский университет МВД России (г. Калининград)

профессор кафедры социально-экономических

и гуманитарных дисциплин Калининградского филиала

atvritor@yandex.ru

Научная статья
УДК 378.147

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ: ГРАНИЦЫ И СПОСОБЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА. Геймификация, внешняя и внутренняя мотивация обучающихся, игровые механики, игровые технологии, игровой сценарий, образовательные технологии.

АННОТАЦИЯ. *Введение.* В статье представлен аналитический обзор актуальных научных работ в области геймификации образования. Целью проведенного автором исследования стало выявление вариантов толкования рассматриваемого понятия и тенденций использования соответствующего термина. Результаты анализа призваны углубить теоретическое понимание роли геймификации в образовательном процессе, уточнить понимание ее сущности и назначения, выявить границы ее оптимального применения. *Методы.* Оказался востребован традиционный для такого рода исследований набор методов: сопоставительный и таксономический анализ, абстрагирование, моделирование, интерпретация. *Результаты.* Несмотря на большое количество работ, посвященных проблеме внедрения в образование приемов и методов геймификации, единого мнения по поводу содержания этого понятия так пока и не достигнуто. В статье прослеживается трансформация взглядов на этот педагогический феномен: внедрение разного рода игр в образовательный процесс; отождествление геймификации с компьютерными играми; использование игровых механик в неигровом контексте. Соответственно, неоднозначны и представления о месте геймификации в учебном процессе. Сторонники видят в ней «прорывную технологию» цифровой эпохи и эффективное средство формирования мотивации обучающихся; противники слишком широкого ее внедрения считают, что игры могут быть отвлекающим фактором и ориентировать не на познание, а только на развлечение. В научной литературе большая часть авторов рассуждает исключительно об общей полезности геймификации для повышения уровня мотивации обучающихся, однако описаний конкретных способов ее внедрения имеется крайне мало. Причины кроются в наличии ряда сложностей, к числу которых прежде всего относятся: 1) повышенная трудоемкость создания геймифицированных сценариев; 2) необходимость разработки вариантов сценариев, учитывающих мотивы, потребности и возможности обучающихся; 3) актуальность игровых методов только для некоторых видов занятий.

ВВЕДЕНИЕ

Многие авторы научных работ, оценивая современную педагогическую практику, сетуют на ухудшение качества образования, снижение мотивации к обучению не только у школьников, но и у студентов [1], причем эта проблема рассматривается как глобальная и имеющая лавинообразный характер [2, с. 108]. Среди

причин ее возникновения наиболее часто называются две. Во-первых, речь идет об особенностях психологии поколения зуммеров, плохо воспринимающих однообразный учебный процесс [3]. И, во-вторых, указывают на увеличение доли самостоятельной работы и снижение количества аудиторных занятий. Последнее обстоятельство приводит к повышению нагрузки на обучающихся

Tatyana V. ANISIMOVA,
 Doctor of Philology, Professor, ORCID 0000-0002-6386-2041
 Saint Petersburg University of the Ministry
 of the Interior of Russia (Kaliningrad, Russia)
 Professor of the Department of Socio-Economic
 and Humanitarian Disciplines of the Kaliningrad Branch
 atvritor@yandex.ru

GAMIFICATION IN LEARNING: BOUNDARIES AND WAYS TO USE IT

KEYWORDS. Gamification, extrinsic and intrinsic learner motivation, game mechanics, game technologies, game scenarios, educational technologies.

ANNOTATION. Introduction. The article presents an analytical review of current scientific works in the field of gamification of education. The aim of the study conducted by the author was to identify interpretation options for the concept under consideration and trends in the use of the corresponding term. The results of the analysis are intended to deepen the theoretical understanding of the role of gamification in the educational process, clarify the understanding of its essence and purpose, and identify the boundaries of its optimal use. **Methods.** A set of methods traditional for such studies was used: comparative and taxonomic analysis, abstraction, modeling, interpretation. **Results.** Despite the large number of works devoted to the problem of introducing gamification techniques and methods into education, a consensus on the content of this concept has not yet been reached. The article traces the transformation of views on this pedagogical phenomenon: the introduction of any games into the educational process; identification of gamification with computer games; the use of game mechanics in a non-game context. Accordingly, ideas about the place of gamification in the educational process are also ambiguous. Supporters see it as a «breakthrough technology» of the digital age and an effective means of motivating students; opponents of its widespread implementation believe that games can be a distraction and focus solely on entertainment rather than learning. In the scientific literature, most authors discuss only the general usefulness of gamification for increasing learner motivation, but there are very few descriptions of specific methods for its implementation. The reasons for this lie in a number of difficulties, primarily: 1) the increased labor intensity of creating gamified scenarios; 2) the need to develop scenario variants that take into account the motives, needs, and capabilities of learners; 3) the relevance of game-based methods only for certain types of activities.

ся, вынужденных осваивать всё больший объем научной информации за более короткое время [4]. Снижение уровня их мотивации к освоению необходимой для будущей работы информации требует от ученых переосмысления традиционных форм и методов образования, а также изыскания специальных методик для решения этой проблемы. В качестве одного из главных инструментов достижения указанной цели многие ученые предлагают геймификацию учебного процесса. Считается, что данная педагогическая технология учитывает потребности и интересы обучающихся и способствует существенному повышению их вовлеченности в процесс получения знаний. Однако проведенный нами анализ научных работ позволил установить, что, несмотря на многочисленные положительные оценки результатов внедрения игровых методик и популярность термина, единого понимания сущности геймификации и форм ее использования до сих пор не выработано.

В статье представлен аналитический обзор актуальных научных работ в области геймификации образования. Целью нашего исследования было выявление вариантов толкования рассматриваемого понятия и тенденций использования соответствующего термина. Результаты анализа призваны уточнить и углубить теоретическое понимание сущности и назначения геймификации, ее роли в образовательном процессе, а также выявить границы ее оптимального применения.

МЕТОДЫ

Методологическую основу исследования составил комплекс общенаучных и частнонаучных методов познания. На первом этапе работы был

востребован метод анализа. С его помощью рассматривались описанные в литературе подходы к трактовке понятия «геймификация». Далее возникла необходимость в использовании сопоставительного и таксономического анализа выявленных точек зрения. Абстрагирование позволило изучить объект исследования на уровне его сущностных свойств и отношений. На втором этапе применялись интерпретация и моделирование: они помогли систематизировать установленные факты для последующего их толкования и выработки рекомендаций по внедрению игровых методик в педагогическую практику.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Изобретение термина «геймификация», как правило, связывают с именем британского программиста Ника Пеллинга: именно он в 2002 году, рассуждая о возможностях внедрения игровых элементов в решение бизнес-задач, впервые использовал это слово. Однако с тех пор его значение претерпело много существенных изменений. Сам Пеллинг понимал под геймификацией применение сценариев компьютерных игр за пределами виртуальной реальности (в различных сферах жизни, в том числе и в учебном процессе). В дальнейшем значение термина было уточнено за счет разработки наиболее важных для него ключевых элементов. Геймификацией стали называть внедрение игр в процессе обучения. Этот этап эволюции рассматриваемой нами педагогической технологии породил как конструктивные варианты учебных игр (ролевые, деловые), так и деструктивные (развлекательные, не связанные напрямую (или связанные лишь косвенно) с темой занятия,

но отнимающие много времени¹). В связи с этим оказалась особенно актуальной необходимость «предварительного ознакомления преподавателя с методическими особенностями и дидактическим потенциалом применения игровых образовательных технологий и практик» [5, с. 51], поскольку при несоблюдении этого требования велика вероятность замещения основной образовательной цели игровой целью (игра ради игры).

На следующем этапе весьма популярным стало рассмотрение геймификации в качестве «способа организации образовательной или профессиональной деятельности с помощью игровых технологий, в том числе – на основе компьютерных игр» [6, с. 15]. Добавление в определение отсылки к компьютерным играм способствовало отождествлению геймификации с их использованием в процессе обучения. Этот подход оказался особенно стойким, и его приверженцы есть и сейчас.

Однако со временем было установлено, что в наибольшей степени для исследуемой нами педагогической технологии подходит определение, предложенное в 2014 году профессором права и бизнес-этики Пенсильванского университета (США) Кевином Вербахом: «использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте». Таким образом, под геймификацией понимается не собственно игра (в том числе и компьютерная), а организация образовательного процесса с использованием игровых элементов (накопление очков, получение бейджей, создание аватаров, участие в рейтингах, приобретение статусов, прохождение уровней и т.п.) для усиления вовлеченности обучающихся в работу и формирования у них целевого поведения. Главной характеристикой учебной геймификации теперь считается ее неимитационный характер, а главным назначением – придание образовательному процессу игровой формы для повышения активности и мотивированности обучающихся.

С учетом метаигровых элементов геймификация – «это методология использования приемов игрового мышления с целью корректировки человеческого поведения за счет создания благоприятного эмоционального фона» [7, с. 27]. Задача этого педагогического инструмента состоит в формировании мотивации обучающихся на успешное освоение изучаемого предмета и активизации их работы на занятиях с помощью превращения обычной деятельности в игру. «В области образования игровое мышление означает решение проблем с помощью игровых концепций, рассмотрение того, как можно мотивировать обучающихся, создавая интересные условия обучения» [8, с. 160]. Таким образом, когда говорят о геймификации, речь идет о трансформации деятельности человека, которую он в любом случае должен выполнить, с целью повышении ее привлекательности для достижения более высоких результатов и получения удовольствия от ее выполнения.

В связи с этим из понятия «геймификация» удалены все остальные игровые формы. Так, в автономную категорию выделен «эдьютеймент» – обучение через развлечение (интерактивные музеи и интерактории, виртуальные туры по музеям и выставкам и т.п.). Отдельно рассматривается «игрофикация» – использование обучающих игр или игровых задач (викторин), предназначенных для самостоятельного освоения учебных предметов и проверки знаний. В качестве примеров обычно называются игры «Миссия Прайм», разработанная Университетом Оклахомы для изучения математики, «CodeCombat», помогающая учиться программированию, и т.п., а также образовательные платформы «GamEffective», «Axonify», «mLevel», «CallidusCloud», «Litmos» и др. Не относятся к геймификации разнообразные учебные тренажеры и симуляторы, предназначенные для выработки навыков будущей профессиональной деятельности: прежде, чем человек начнет водить машину или самолет, делать медицинскую операцию или лечить зубы, он должен потренироваться на соответствующем симуляторе, чтобы получить первые навыки.

Несмотря на обилие научных работ, посвященных геймификации, во мнениях, высказываемых по поводу данной педагогической технологии, всё еще сохраняется много разногласий. Чаще всего ее по-прежнему продолжают отождествлять с использованием компьютерных игр [9], включая те, которые погружают пользователя в виртуальную реальность. Например, И.О. Таланова и Т.Г. Волкова [10] относят к числу программ геймифицированного интерактивного образования приложение, позволяющее рисовать формулы органических соединений («MolPrime+»); приложение, работающее с трехмерными моделями различных веществ, с возможностями нескольких режимов визуализации («Molecules»); мобильное приложение, позволяющее имитировать лабораторные химические эксперименты с реалистичными визуальными эффектами («Unreal Chemist - Chemistry Lab») и ряд других. Однако во всех этих случаях речь идет только о визуализации, но не об игре. Еще дальше от современного научного понимания геймификации находится отождествление ее с дебатами [11], деловыми играми на площадке чат-ботов [12] и т.п.

Таким образом, можно констатировать, что разнообразие подходов к трактовке рассматриваемого нами феномена достаточно велико. На одном полюсе располагается взгляд на геймификацию как на проведение простой офлайн викторины, предлагаемой с целью облегчения усвоения новой информации [13, с. 308]: участники разбиваются на команды, каждая из них придумывает вопросы по заданной теме, затем по очереди задают их, и тот, кто дал наибольшее количество правильных ответов, получает награду. На другом полюсе представлен подробный анализ игровых техноло-

¹ Например, в начале занятия, посвященного изучению приемов манипуляции, «играющие разбиваются на пары и по команде ведущего должны быстро соприкоснуться названными ведущим частями тела: левыми руками, спинами, пятками, большими пальцами, коленями, кулаками и т.п.» (URL: <https://www.maam.ru/detskijasad/trening-dlja-vzroslyh-po-zaschite-psihologicheskix-granic-ot-manipuljicii.html>). Считается, что это помогает снять психоэмоциональное напряжение игроков.

гий – «научно обоснованных систем взаимосвязанных действий, операций, а также форм, методов, приемов и средств по отбору, комбинированию, разработке, организации и применению конкретных игровых моделей и их элементов, игровых практик» [14, с. 42]. В этом случае к геймификации относится только игровое оформление неигрового контента с помощью соответствующих элементов (очки, бейджи, награды и т.п.) и игровых механик (обратная связь, уровни сложности, соревнования и т.п.). Сама же она рассматривается не как полноценная образовательная технология, а как вспомогательная технология реинжиниринга [14, с. 45].

В таком понимании геймификация может применяться не только как технология организации учебного материала по конкретному предмету, но и для организации самого процесса обучения в образовательной организации в целом. В этом случае она призвана решать долгосрочные задачи, направленные на формирование у обучающихся новых взглядов, привычек, поведенческих моделей и т.д. [15]. В качестве примера рассмотрим внутреннюю политику, проводимую в Школе ТОП г. Калининграда. Здесь имеет хождение своя квазивалюта – топ-койны. Чтобы их заработать, необходимо хорошо учиться, принимать участие в мероприятиях, проводимых школой, и т.п. Кроме того, топ-койны начисляются за действия, формирующие имидж школы. К таковым относятся: размещение содержательного положительного отзыва о школе в соцсетях; подготовка репортажа о походе класса на экскурсию для сайта школы и соцсетей; приглашение в школу нового ученика; участие в топ-конкурсе и др. В конце года за накопленные топ-койны можно приобрести полезные товары в топ-магазине: флешку, рюкзак, наушники, набор фломастеров и т.д. Чтобы реализовать свою политику, руководители школы сначала сформулировали цель: укрепление имиджа образовательной организации, забота о ее развитии. Затем определили, какое поведение обучающихся будет способствовать достижению этой цели. Далее было произведено ранжирование требуемых действий по значимости, и на этой основе каждому из них была присвоена «цена». Важным положительным элементом данной политики является учет интересов обучающихся, выбор таких действий и мероприятий, которые способствуют сплочению коллектива, мотивируют вовлечение детей в позитивную совместную деятельность, превращают унылую повседневность в запоминающееся событие. Вот пример воплощения этой политики:

Пятница 24 октября станет по-настоящему волшебным днем в нашей школе! Объявляем день маскарада! Мы приглашаем всех ребят в школу в самых интересных и сказочных костюмах! Это может быть ваш любимый супергерой, персонаж из книги или фильма, сказочное существо или что-то совершенно уникальное. Главный приз за самый лучший костюм в каждом классе – целых 100 топ-койнов. Оценивать творчество и старание наших ребят будет справедливое жюри в лице классных руководителей и представителей учебной части. Ждем в этот день абсолютно всех в костюмах! Пусть пятница будет яркой, веселой и незабываемой! Всем прекрасного дня и вдохновения!

Отметим, что с различиями в понимании учебными сути и назначения геймификации связаны ее общая оценка и место, которое отводится ей в образовательном процессе. Сторонники широкого внедрения в обучение игровых технологий видят в них, как правило, только положительные стороны и считают их панацеей от всех проблем [16, с. 180]. В качестве примера обычно приводят нью-йоркскую школу «Quest to Learn», где вместо обязательных домашних заданий предлагаются миссии. Учащиеся должны сами сформулировать их и самостоятельно найти способ их исполнения. Отсутствие элементов принуждения и оформление обучения в виде квеста существенно повышает мотивированность на достижение результата. Однако у нас зачастую всё сводится к созданию кроссвордов, sudoku и игре «Миллионер», «которые используют данные глоссария и банка вопросов учебного курса» [17, с. 60]. И это, конечно, не дает такого эффекта, как в представленном выше примере.

В связи с этим считаем нецелесообразным введение в дефиницию положительно-оценочных компонентов, когда геймификацию определяют как «интеграцию элементов игры, игровых технологий и игрового дизайна в процесс обучения, которая способствует качественному изменению способа организации учебного процесса и приводит к повышению уровня мотивации, вовлеченности обучающихся, активизации их внимания и концентрации при решении учебных задач» [18, с. 137]. Первая часть этого определения описывает суть рассматриваемой технологии. Вместе с тем, приведет ли ее использование к «качественному изменению организации учебного процесса» и «повышению уровня мотивации» обучающихся, зависит исключительно от профессионального мастерства педагога, поэтому подобные утверждения в дефиниции должны быть оценены как софизм «предвосхищение основания».

Противники чрезмерного внедрения геймификации в учебный процесс указывают на то, что большое количество игровых элементов, используемых в преподавании, может стать отвлекающим фактором и ориентировать обучающихся только на развлечение. В такой ситуации образовательная функция утрачивает свою первостепенную важность, что не способствует полноценному усвоению учебного материала [19, 20]. Вызывают опасение преподавателей и риски, связанные с негативным влиянием игр на подростков, которое выражается в ухудшении социальных навыков, снижении уровня концентрации внимания обучающихся, повышении опасности привыкания к играм и др. В некоторых научных работах геймификация прямо называется манипулятивной технологией [21, с. 176]. Кроме того, слишком прямолнейное использование геймификации «направлено исключительно на внешнюю мотивацию, основным фактором которой является вознаграждение, а не на внутреннюю, заключающуюся в свободном выборе и получении удовольствия от самой деятельности» [22, с. 119].

Разница в восприятии степени полезности игровых технологий отражается и на оценке кон-

кретных продуктов, в которых они внедрены. Так, Н.В. Симонова, отмечая исключительно достоинства образовательной платформы «Uchi.ru», полагает, что размещенные на ней задания «развивают логическое мышление, память и способность решать нестандартные учебные задания», помогают развитию коммуникативных навыков и даже формированию умения работать в коллективе [16, с. 180]. Нам трудно судить обо всех заданиях, выложенных на данной платформе, однако то, что является содержанием страниц, отведенных русскому языку и литературе, далеко не в полной мере соответствует приведенным выше оценкам. Разумеется, в целом игровое оформление заданий может способствовать повышению интереса обучающихся к предмету. Однако нередко стремление к использованию игровой формы оборачивается тем, что материал заданий имеет случайный характер (не направлен на выработку основных для изучаемой темы навыков), формулировки оказываются неконкретными или даже вводят адресата в заблуждение.

Анализ научной литературы, посвященной геймификации, позволил выявить весьма важную тенденцию. Большая часть авторов рассуждает только о теоретической значимости внедрения игр в образовательный процесс. Пишут о большой популярности этого подхода к организации обучения, об уникальных возможностях для повышения мотивации и вовлеченности не только школьников, но и студентов, которые он обеспечивает, а также об эффективности результатов. При этом здесь, как и в случае со многими другими вопросами современной педагогики, сторонники непрямого внедрения разнообразных инноваций (проектно-ориентированного обучения, видео-конференций, интерактивных досок и панелей, виртуальных экскурсий и т.п.) полагают, что сам факт их использования повышает эффективность и доступность образования, делает его более гибким и адаптированным к изменениям в социальной среде, способствует развитию критического мышления, творческого потенциала, практических навыков, повышению уровня вовлеченности обучающихся и т.п. Вместе с тем следует прежде всего иметь в виду, что инновационные технологии являются лишь инструментами в руках педагога. Степень их эффективности целиком зависит от квалификации и творческого потенциала преподавателя.

С другой стороны, в научной литературе крайне мало описаний конкретных способов внедрения игровых приемов в процесс обучения. Как только об этом заходит речь, появляются перечни сервисов и платформ, предлагающих программные средства, соответствующие идее геймификации. Например, Н.Л. Караваев и Е.В. Соболева дают такое описание: «В группе игровых платформ представлены Classcraft, MinecraftEdu и DuoLingo. Группа образовательных квестов включает Scratch, Quandary и Ribbon Hero. Среди сервисов, используемых для геймификации управления обучением, показаны ClassDojo, Goalbook, Coursera и Brainscape» [23]. Понятно, что далеко не каждый из этих ресурсов доступен рядовому

пользователю, поскольку почти все они платные. Во многих вузах всё еще пользуются устаревшими компьютерами, с которых невозможно зайти на перечисленные платформы. Кроме того, преподавателям-гуманитариям непросто освоить представленные на них технологии, поскольку не везде есть понятные для неспециалиста инструкции, объясняющие формы интеграции предлагаемого контента в учебный план. В свою очередь, ресурсы, которые доступны, оказываются совсем не так эффективны, как это описывается в научной литературе.

Фантастично, к примеру, выглядят утверждения о том, что платформа «Uchi.ru» способствует индивидуализации учебного процесса, поскольку выполнение размещенных там заданий можно подстроить под интересы и возможности конкретного ученика, создав гибкую образовательную траекторию [16, с. 180]. Однако о какой индивидуализации в наших условиях может идти речь, если всему классу дают задание выполнить одни и те же упражнения? При этом сам ученик не имеет возможности ни выбрать упражнения по темам, которые он плохо понял, ни выполнить дополнительные задания по предложенной учителем теме. Н.В. Симонова полагает, что для реализации индивидуального подхода следует разработать для каждого ученика «оценочную, и балльно-рейтинговую систему, способную учитывать достижение всех целей и задач занятий» [16, с. 180]. Это пожелание могло бы стать весьма полезным, но заниматься такой разработкой, скорее всего, должен искусственный интеллект на основе анализа результатов выполнения предыдущих заданий. В нынешней же ситуации с учетом степени загруженности учителя и количества детей в классе оно представляется совершенно не реалистичным.

Как представляется, следует говорить о том, что все такого рода платформы дают наибольший эффект в случае дистанционного обучения (в том числе на онлайн-курсах). Здесь отсутствие прямого контакта с преподавателем может быть с успехом компенсировано разнообразными игровыми элементами. Так, положительный пример геймификации образования, организованного в дистанционном формате, демонстрируют курсы по изучению иностранных языков на платформе «Duolingo», где за достижения присваиваются очки опыта и награды (в виде виртуальных алмазов, рейтинговых баллов), а для налаживания контактов с другими обучающимися предлагается поучаствовать в дружеских забегах и соревнованиях. Важной частью процесса обучения является наличие обратной связи, когда каждый слушатель курсов после выполнения задания сразу же получает оценки (*Отлично! Так держать! Вы завершили этот урок без ошибок!* и т.п.) и мотивирующие предложения на будущее (*Пройдите еще 8 уроков, чтобы вступить в состязание! Освежите в памяти этот уровень и получите награду! Пройдите это суперсложное задание, чтобы выйти на Легендарный уровень!* и т.п.).

Весьма поверхностно в научной литературе описаны методики использования геймификации непосредственно в образовательном процессе

школы или вуза. Каких-либо внятных рекомендаций на эту тему обнаружить не удалось. А ведь именно этот аспект является наиболее актуальным и востребованным практиками. Как уйти в обучении от рутины, придав ему эффективности? Как сделать получение школьниками и студентами знаний более мотивированным? Как изменить их восприятие учебы, представить ее не как скучную обязанность, а как игру, доставляющую удовольствие?

В качестве ответов на эти вопросы предлагается общее описание игровой методики («пирамиды геймификации»), состоящей из динамики, механики и компонентов. Динамика – это общая концепция игры, замысел, устанавливающий логику всего процесса; механики представлены действиями, которые заложены в игру; компонентами являются элементы, с помощью которых реализуются механики. Так, например, назначение механики «Достижения» состоит в укреплении мотивации к обучению путем представления возможности отслеживать свой прогресс в учебе и переходить на новые образовательные уровни. Ключевыми компонентами этой механики выступают система начисления баллов и шкала прогресса. Эффективность применения данных компонентов зависит от степени их конкретности и наглядности. Основная сложность заключается в том, что положительную мотивацию получают только победители. Если же человек всё время проигрывает, уровень его мотивации неуклонно снижается. В связи с этим использование рассматриваемой механики должно не только предусматривать возможность оценки достижений по разным критериям, но и акцентировать внимание на степени продвижения каждого конкретного обучающегося (без сопоставления с другими). Еще один пример – механика «Планирование». Она требуется, когда задания распределяются во времени и должны выполняться в определенной последовательности и к определенному сроку. Компонентами этой механики являются карты процессов, дедлайны, награды за опережающее выполнение заданий, обратный отсчет и т.п. Здесь основная задача состоит в правильной организации образовательного процесса: соблюдение дедлайнов помогает структурировать обучение и добиваться равномерного выполнения заданий в течение семестра, а использование обратного отсчета стимулирует к своевременной сдаче результатов учебной работы, создает ощущение срочности. Здесь затруднения возникают тогда, когда студент перегружен или не испытывает интереса к предмету, в связи с чем он игнорирует все дедлайны и откладывает выполнение заданий.

Таким образом, с одной стороны, очевидно, что на теоретическом уровне имеет место общее восхваление и признание эффективности внедрения геймификации в образовательный процесс и школы, и вуза. Однако, с другой стороны, можно констатировать весьма скудное и фрагментарное описание реального опыта внедрения этой педагогической технологии в практику обучения,

причем далеко не весь такой опыт заслуживает положительной оценки. Выявленное нами противоречие обусловлено вполне объективными причинами:

1. Внедрение геймифицированных технологий зачастую требует от преподавателя наличия таланта для изобретения интересных игровых ходов. Это касается прежде всего тех ситуаций, когда предлагаются сюжетные истории. Если игровые элементы искусственно пристраиваются к обычным заданиям, никакого позитивного эффекта не возникает. Вот, например, задание с платформы «Uchi.ru», где суррогат истории не имеет никакого отношения к заданию и не способствует более прочному усвоению знаний: *Маша и Витя пошли гулять и заблудились. Выполни задание, чтобы помочь им вернуться домой. Задание: найди корни в словах садовник, сварщик, крановщица, учительница, велосипедист, квартирант*. И еще один подобного рода пример: «Ученикам начальной школы предлагается принять участие в виртуальных космических сражениях, выполняя при этом за лимитированный промежуток времени серии учебных заданий по математике и русскому языку» [24, с. 29].

Эффективная история обязательно должна:

1) быть напрямую связанной не только с учебным предметом, но и с изучаемой темой; 2) представлять реальную проблему, требующую решения; 3) облегчать усвоение предмета. В качестве примера выполнения всех этих требований приведем истории по «трудовому праву»¹:

1) *На острове Буяне случилось такое чудо. Из воды вышли 33 богатыря во главе с дядькой Черномором и предложили князю Гвидону свои услуги по охране границ государства. Князь дал задание придворному юристу выяснить, каким договором (трудовым или гражданско-правовым) следует урегулировать отношения между княжеской администрацией и богатырями. Надо ли богатырям обращаться в компетентные органы для получения лицензии на осуществление охранной деятельности?*

2) *Работник Балда, заключив трудовой договор с религиозным служащим, потребовал в качестве платы за свои услуги право дать работодателю три целбана. Можно ли данное условие договора считать действительным?*

2. Полноценное внедрение в образовательный процесс геймифицированных методик требует существенного переосмысления взаимоотношений преподавателей и обучающихся, а также выстраивания новой модели мотивации последних на освоение знаний, изыскания новых способов оценки достижений и способов их поощрения. Педагог для реализации такого рода методики должен приложить гораздо большие, чем обычно, усилия к подготовке к занятиям. Справиться с этим в условиях катастрофической перегруженности для преподавателей всех уровней, как правило, оказывается не под силу. Кроме того, многим из них не хватает знаний и навыков, необходимых для решения всех возникающих попутно проблем. Наконец, внедрение рассматриваемой технологии невозможно без наличия у преподавателя разви-

¹ Анисимов А.П., Мельниченко Р.Г. Забавные учебные задачи по правовым дисциплинам: Учебно-методическое пособие. М., 2006. С. 17-18.

того воображения, артистизма и большого энтузиазма: осуществляемое по настоянию начальников (из-под палки) оно не принесет ожидаемой пользы, превратится в формальность.

3. Использовать геймифицированные задания целесообразно лишь после тщательной проработки особенностей обучающихся: их мотивов, потребностей, возможностей. Если этого не сделать, положительного эффекта не будет даже в том случае, когда все игровые элементы подготовлены вполне качественно. Например, чем выше интеллектуальный уровень обучающихся, тем в меньшей степени их внутренняя мотивация зависит от наличия игровых элементов. И это обстоятельство обязательно должно быть учтено при разработке заданий. Кроме того, повысить мотивацию к изучению того или иного учебного предмета не получится, когда обучающиеся не понимают в целом важности и необходимости его изучения. Если, к примеру, предмет «Социология» кажется будущим медикам совершенно бесполезным, никакая геймификация не способна изменить их отношение.

4. Далеко не для всех занятий игровые формы являются безусловно актуальными. Они предназначены для использования тогда, когда от человека требуется многократное повторение рутинных однотипных действий (выработка навыков), вызывающее снижение уровня внутренней мотивации. Например, это может быть решение математических задач, выполнение упражнений по редактированию текста, заучивание иностранных слов и т.п. [25]. В таких случаях внедрение игровых форм помогает сделать работу обучающегося менее утомительной. Аналогичную функцию они имеют и при организации повторения, а также при проведении контрольных и проверочных испытаний. Иногда в рамках изучения сложных тем хороший результат дает использование квестов. Во всех других учебных ситуациях геймификация может быть использована только очень ограниченно.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На всех этапах эволюции представлений о сущности и назначении геймификации под таковой понималось именно использование игровых механизмов в неигровых целях. Однако конкретные формы реализации данной педагогической технологии со временем претерпевали существенные

изменения. Основными задачами геймификации считаются: 1) вовлечение обучающихся в процесс получения знаний, формирование у них интереса к учебному предмету; 2) превращение обучения в увлекательное занятие; 3) повышение внутренней мотивации обучающихся к учебе в целом, активизация их собственной образовательной деятельности, выработка у них уверенности в себе.

На вопрос о том, нужно ли внедрять геймификацию в процесс обучения, необходимо ответить вполне тривиально: все методы хороши, кроме скучных, но они дают положительные результаты только в том случае, когда используются профессионально, творчески и осознанно. Если же геймификация воспринимается как панацея от всех проблем, имеющихся в нашем образовании, или хотя бы как «прорывная технология» цифровой эпохи и эффективное средство для формирования мотивации любых обучающихся, всё это следует квалифицировать как утопию, поскольку никакой метод сам по себе, «без труда и без науки» не может способствовать росту уровня заинтересованности студентов и школьников в получении знаний. Никакое игровое оформление не способно сделать скучный и трудный предмет интересным: можно лишь немного скрасить процесс получения тех или иных навыков, чуть повысить степень мотивированности (причем она полностью зависит от степени мастерства педагога).

Геймификация является инструментом для решения важных образовательных задач, а не самоцелью. Из того, что она в идеале могла бы решить некоторые организационные образовательные задачи, не следует, что нужно поощрять любые ее формы только потому, что это модно и одобряется начальством. Основное назначение геймификации состоит в повышении уровня управляемости учебного поведения обучающихся. При этом принести реальную пользу могут лишь те формы, которые наполнены научно обоснованным содержанием: задания интересно сформулированы, грамотно подобраны и правильно ранжированы. Если же викторины и кроссворды содержат примитивные или туманно сформулированные вопросы, а задания, направленные на отработку навыков, однотипны и малоинформативны, такую игру не спасет никакое красочное оформление и наличие нематериальных призов. ■

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Сердобинцев К.С. Методологические подходы в социально-гуманитарных науках // XIII Балтийский юридический форум «Закон и правопорядок в третьем тысячелетии»: Материалы международной научно-практической конференции. Калининград: КФ СПбУ МВД России, 2025. С. 15-16.
2. Корнилов Ю.В. Применение значков в LMS MOODLE как элемент геймификации в смешанном обучении // Балтийский гуманитарный журнал. 2020. Т. 9. № 3 (32). С. 108-112.
3. Сердобинцев К.С. Роль философии в образовательно-воспитательном процессе // X Балтийский юридический форум «Закон и правопорядок в третьем тысячелетии»: Материалы международной научно-практической конференции. Калининград: КФ СПбУ МВД России, 2022. С. 93-94.
4. Ковшикова Е.В. Традиции и новации в образовательном процессе современного учреждения высшего образования: комплексный анализ // Инновационные технологии в педагогике высшей школы: материалы Международной межвузовской научно-методической конференции. СПб, Петергоф: Военный институт (железнодорожных войск и военных сообщений), 2024. С. 129-133.
5. Аникеева О.А., Сизикова В.В., Фомина С.Н. Игровые технологии в профессиональном обучении специалистов социальной сферы: специфика, потенциал, алгоритм организации // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: Социальные науки. 2018. № 4 (52). С. 48-54.

6. Гаврилова И.В. Геймификация как средство повышения эффективности онлайн-курсов // Образование и проблемы развития общества. 2018. № 1 (5). С. 14-23.
7. Ветушинский А.С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. 2020. № 32 (3). С. 14-31.
8. Буракова И.С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся // Мир науки, культуры, образования. 2023. № 3 (100). С. 160-162.
9. Овчинников В.М. Геймификация и визуализированный контент на уроках истории // Научно-методический электронный журнал «Калининградский вестник образования». 2021. № 2 (10). С. 29-40.
10. Таланова И.О., Волкова Т.Г. Возможности использования виртуальной и дополненной реальности в химическом образовательном процессе // Российский университет в неустойчивом мире: глобальные вызовы и национальные ответы: Материалы национальной научно-практической конференции. Иваново: Ивановский государственный университет, 2019. Ч. 1. С. 127-132.
11. Волкова Т.Г., Таланова И.О., Кузьмина З.А. Урок-дебаты «Пластмассы: за и против» // Химия в школе. 2021. № 10. С. 18-21.
12. Смирнова А.А., Смирнова Н.А. Геймификация в образовательном процессе: технология «деловой игры», построенной с применением чат-ботов // Актуальные технологии преподавания в высшей школе: материалы научно-методической конференции. Кострома: Костромской государственный университет, 2021. С. 159-163.
13. Аникина О.В. Геймификация производственно-технического обучения // Научные исследования и инновации. 2021. № 4. С. 306-311.
14. Рудинский И.Д., Бусель С.В. Игровые образовательные технологии и практики: предпосылки и особенности применения // Отечественная и зарубежная педагогика. 2024. Т. 1. № 1 (97). С. 39-61.
15. Алексеева А.П., Анисимова Т.В. Законодательные инициативы в сфере совершенствования взаимодействия участников образовательного процесса: криминологический взгляд // Правовой порядок и правовые ценности. 2023. Т. 1. № 4. С. 65-73.
16. Симонова Н.В. Цифровизация и геймификация образования: взаимосвязь, вызовы и перспективы // Цифровые, компьютерные и информационные технологии в науке и образовании: Сборник статей межрегиональной научно-практической конференции. Брянск: Брянский государственный университет им. И.Г. Петровского, 2025. С. 177-182.
17. Титова В.Н., Орлова О.В. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2015. № 9 (162). С. 60-63.
18. Титова С.В., Черкизова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135-152.
19. Ульяновская Е.В. Деловые игры на примере обучения государственных и муниципальных служащих в Западном филиале Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации // Лингвисториторическая парадигма: теоретические и прикладные аспекты. 2020. № 25-1. С. 189-191.
20. Шиндряева И.В., Ковшикова Е.В., Секретева А.В. Интерактивная технология «коммуникативные поединки» как эффективное средство формирования коммуникативной компетенции в образовательном процессе высшей школы // ЦИТИСЭ. 2021. № 4 (30). С. 484-493.
21. Сартакова Е.Е. Проблемы развития теории геймификации в России // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2022. № 2. С. 168-187.
22. Акчелов Е.О., Галанина Е.В. Новый подход к геймификации в образовании // Векторы расчета: экономика и социум. 2019. № 1. С. 117-132.
23. Караваев Н.Л., Соболева Е.В. Анализ программных сервисов и платформ, обладающих потенциалом для геймификации обучения // Концепт. 2017. № 8. С. 14-25.
24. Хохрякова Ю.М. Возможности геймификации учебной деятельности студентов вузов // Гуманитарные исследования. Педагогика и психология. 2021. № 5. С. 27-37.
25. Алексеева А.П. Профессиональный спортсмен как жертва преступных посягательств // Вестник Волгоградской академии МВД России. 2008. № 2 (7). С. 37-44.

REFERENCES

1. Serdobintsev K.S. Metodologicheskiye podkhody v sotsial'no-gumanitarnykh naukakh // XIII Baltiyskiy yuridicheskiy forum «Zakon i pravoporyadok v tret'yem tysyacheletii»: Materialy mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii. Kaliningrad: KF SPbU MVD Rossii, 2025. S. 15-16.
2. Kornilov Yu.V. Primneneniye znachkov v LMS MOODLE kak element geymifikatsii v smeshannom obuchenii // Baltiyskiy humanitarnyy zhurnal. 2020. T. 9. № 3 (32). S. 108-112.
3. Serdobintsev K.S. Rol' filosofii v obrazovatel'no-vospitatel'nom protsesse // X Baltiyskiy yuridicheskiy forum «Zakon i pravoporyadok v tret'yem tysyacheletii»: Materialy mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii. Kaliningrad: KF SPbU MVD Rossii, 2022. S. 93-94.
4. Kovshikova Ye.V. Traditsii i novatsii v obrazovatel'nom protsesse sovremennogo uchrezhdeniya vysshego obrazovaniya: kompleksnyy analiz // Innovatsionnyye tekhnologii v pedagogike vysshey shkoly: materialy Mezhdunarodnoy mezhvuzovskoy nauchno-metodicheskoy konferentsii. SPb, Petergof: Voyennyi institut (zheleznodorozhnykh voysk i voyennykh soobshcheniy), 2024. S. 129-133.

5. Anikeyeva O.A., Sizikova V.V., Fomina S.N. Igrovyye tekhnologii v professional'nom obuchenii spetsialistov sotsial'noy sfery: spetsifika, potentsial, algoritm organizatsii // Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo. Seriya: Sotsial'nyye nauki. 2018. № 4 (52). S. 48-54.
6. Gavrilova I.V. Geymifikatsiya kak sredstvo povysheniya effektivnosti onlayn-kursov // Obrazovaniye i problemy razvitiya obshchestva. 2018. № 1 (5). S. 14-23.
7. Vetushinskiy A.S. Bol'she, chem prosto sredstvo: novyy podkhod k ponimaniyu geymifikatsii // Sotsiologiya vlasti. 2020. № 32 (3). S. 14-31.
8. Burakova I.S. Geymifikatsiya obrazovatel'nogo protsessa kak instrument povysheniya motivatsii obuchayushchikhsya // Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya. 2023. № 3 (100). S. 160-162.
9. Ovchinnikov V.M. Geymifikatsiya i vizualizirovanny kontent na urokakh istorii // Nauchno-metodicheskiy elektronnyy zhurnal «Kaliningradskiy vestnik obrazovaniya». 2021. № 2 (10). S. 29-40.
10. Talanova I.O., Volkova T.G. Vozmozhnosti ispol'zovaniya virtual'noy i dopolnennoy real'nosti v khimicheskoy obrazovatel'noy protsesse // Rossiyskiy universitet v neustoychivom mire: global'nyye vyzovy i natsional'nyye otvety: Materialy natsional'noy nauchno-prakticheskoy konferentsii. Ivanovo: Ivanovskiy gosudarstvennyy universitet, 2019. Ch. 1. S. 127-132.
11. Volkova T.G., Talanova I.O., Kuz'mina Z.A. Urok-debaty «Plastmassy: za i protiv» // Khimiya v shkole. 2021. № 10. S. 18-21.
12. Smirnova A.A., Smirnova N.A. Geymifikatsiya v obrazovatel'noy protsesse: tekhnologiya «delovoy igry», postroyennoy s primeneniym chat-botov // Aktual'nyye tekhnologii prepodavaniya v vysshey shkole: materialy nauchno-metodicheskoy konferentsii. Kostroma: Kostromskoy gosudarstvennyy universitet, 2021. S. 159-163.
13. Anikina O.V. Geymifikatsiya proizvodstvenno-tekhnicheskogo obucheniya // Nauchnyye issledovaniya i innovatsii. 2021. № 4. S. 306-311.
14. Rudinskiy I.D., Busel' S.V. Igrovyye obrazovatel'nyye tekhnologii i praktiki: predposylki i osobennosti primeneniya // Otechestvennaya i zarubezhnaya pedagogika. 2024. T. 1. № 1 (97). S. 39-61.
15. Alekseyeva A.P., Anisimova T.V. Zakonodatel'nyye initsiativy v sfere sovershenstvovaniya vzaimodeystviya uchastnikov obrazovatel'nogo protsessa: kriminologicheskii vzglyad // Pravovoy poryadok i pravovyye tsennosti. 2023. T. 1. № 4. S. 65-73.
16. Simonova N.V. Tsifrovizatsiya i geymifikatsiya obrazovaniya: vzaimosvyaz', vyzovy i perspektivy // Tsifrovyye, komp'yuternyye i informatsionnyye tekhnologii v nauke i obrazovanii: Sbornik statey mezhhregional'noy nauchno-prakticheskoy konferentsii. Bryansk: Bryanskiy gosudarstvennyy universitet im. I.G. Petrovskogo, 2025. S. 177-182.
17. Titova V.N., Orlova O.V. Geymifikatsiya kak sposob organizatsii obucheniya // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. 2015. № 9 (162). S. 60-63.
18. Titova S.V., Cherkizova K.V. Geymifikatsiya v obuchenii inostrannym yazykam: psikhologo-didakticheskiy i metodicheskiy potentsial // Pedagogika i psikhologiya obrazovaniya. 2019. № 1. S. 135-152.
19. Ul'yanovskaya Ye.V. Delovyye igry na primere obucheniya gosudarstvennykh i munitsipal'nykh sluzhashchikh v Zapadnom filiale Rossiyskoy akademii narodnogo khozyaystva i gosudarstvennoy sluzhby pri Prezidente Rossiyskoy federatsii // Lingvitoricheskaya paradigma: teoreticheskiye i prikladnyye aspekty. 2020. № 25-1. S. 189-191.
20. Shindryayeva I.V., Kovshikova Ye.V., Sekreteva A.V. Interaktivnaya tekhnologiya «kommunikativnyye poyedinki» kak effektivnoye sredstvo formirovaniya kommunikativnoy kompetentsii v obrazovatel'noy protsesse vysshey shkoly // TSITISE. 2021. № 4 (30). S. 484-493.
21. Sartakova Ye.Ye. Problemy razvitiya teorii geymifikatsii v Rossii // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. 2022. № 2. S. 168-187.
22. Akchelov Ye.O., Galanina Ye.V. Novyy podkhod k geymifikatsii v obrazovanii // Vektory rascheta: ekonomika i sotsium. 2019. № 1. S. 117-132.
23. Karavayev N.L., Soboleva Ye.V. Analiz programmnykh servisov i platform, obladayushchikh potentsialom dlya geymifikatsii obucheniya // Kontsept. 2017. № 8. S. 14-25.
24. Khokhryakova YU.M. Vozmozhnosti geymifikatsii uchebnoy deyatel'nosti studentov vuzov // Gumanitarnyye issledovaniya. Pedagogika i psikhologiya. 2021. № 5. S. 27-37.
25. Alekseyeva A.P. Professional'nyy sportsmen kak zhertva prestupnykh posyagatel'stv // Vestnik Volgogradskoy akademii MVD Rossii. 2008. № 2 (7). S. 37-44.

© Анисимова Т.В., 2026.

ССЫЛКА ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

Анисимова Т.В. Геймификация в обучении: границы и способы использования // Вестник Калининградского филиала Санкт-Петербургского университета МВД России. 2026. № 2 (84). С. 96-104.