

ПЕДАГОГИКА

(шифр научной специальности: 5.8.7)

Научная статья

УДК 37

doi: 10.18522/2070-1403-2025-110-3-161-167

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВЫСШИХ УЧЕБНЫХ ЗАВЕДЕНИЙ

© *Нарине Липаритовна Вигель*¹, *Эмилиано Меттини*², *Елена Борисовна Гайко*³

¹Ростовский государственный медицинский университет, г. Ростов-на-Дону, Россия;

²Российский национальный исследовательский медицинский университет имени Н.И. Пирогова, г. Москва, Россия; ³Российская таможенная академия, г. Люберцы, Россия

¹22nara@mail.ru

Аннотация. Рассматривается использование геймификации в образовательном процессе высших учебных заведений, а также ее влияние на мотивацию студентов и качество обучения. Анализируются различные геймификационные инструменты, такие как баллы, рейтинговые таблицы, достижения и виртуальные награды, которые помогают повысить вовлеченность студентов и стимулируют их к активному участию в обучении. Особое внимание уделяется положительному воздействию геймификации на развитие критического мышления, креативности и командной работы. Представлены результаты эмпирических исследований, подтверждающие эффективность геймификационных методов в высшем образовании. Подчеркивается необходимость дальнейшего изучения и внедрения геймификационных подходов, что позволит создать более современные и эффективные учебные практики, соответствующие требованиям времени и интересам студентов.

Ключевые слова: геймификация; образование; высшие учебные заведения; мотивация; интерактивность; достижения; инновационные технологии.

Для цитирования: Вигель Н.Л., Меттини Э., Гайко Е.Б. Использование геймификации в образовательном процессе высших учебных заведений // Гуманитарные и социальные науки. 2025. Т. 110. № 3. С. 161-167. doi: 10.18522/2070-1403-2025-110-3-161-167.

PEDAGOGY

(specialty: 5.8.7)

Original article

The use of gamification in the educational process of higher education institutions

© *Narine L. Wiegel*¹, *Emiliano Mettini*², *Elena B. Gayko*³

¹Rostov State Medical University, Rostov on Don, Russian Federation; ²Pirogov Russian National Research Medical University, Moscow, Russian Federation; ³Russian customs academy, Lyubertsy, Russian Federation

¹22nara@mail.ru

Abstract. The article examines the use of gamification in the educational process of higher education institutions, as well as its impact on student motivation and the quality of education. Various gamification tools such as scores, rating tables, achievements, and virtual awards are analyzed, which help increase student engagement and encourage them to actively participate in learning. Special attention is paid to the positive impact of gamification on the development of critical thinking, creativity and teamwork. The results of empirical studies confirming the effectiveness of gamification methods in higher education are presented. The need for further study and implementation of gamification approaches is emphasized, which will create more modern and effective educational practices that meet the requirements of the time and interests of students.

Key words: gamification; education; higher education institutions; motivation; interactivity; achievements; innovative technologies.

For citation: Wiegel N.L., Mettini E., Gayko E.B. The use of gamification in the educational process of higher education institutions. *The Humanities and Social Sciences*. 2025. Vol. 110. No 3. P. 161-167. doi: 10.18522/2070-1403-2025-110-3-161-167.

Введение

Геймификация, или внедрение игровых элементов в неигровые контексты, представляет собой мощный инструмент, который все активнее применяют в образовательной практике. В контексте образования геймификация подразумевает использование игровых механик, таких как достижения, очки, уровни, системы наград и соревнований, чтобы повысить мотивацию студентов и улучшить процесс обучения. Это стремление к увеличению вовлеченности студентов является одной из ключевых причин, почему геймификация стала особенно актуальной в последние годы [1; 5].

Актуальность темы геймификации в современном образовательном процессе можно объяснить несколькими факторами. Во-первых, молодежная аудитория, находящаяся в окружении цифровых технологий, привыкла к моментальному доступу к информации и к высокой степени взаимодействия с различными цифровыми платформами. Это создает необходимость адаптировать образовательные стратегии под привычный для студентов формат. Во-вторых, современные исследовательские работы указывают на то, что геймификация способствует повышению уровня вовлеченности и удержания информации, а также развитию критического мышления, креативности и командной работы. Таким образом, геймификация становится не только инструментом, но и важным направлением в образовательной философии.

Обсуждение

Геймификация как концепция вступает в новый этап развития в образовательных учреждениях, вызывая активный интерес исследователей и практиков. Этот подход подразумевает использование игровых элементов в неигровом контексте, что позволяет значительно повысить мотивацию и вовлеченность обучающихся. Ключевыми элементами геймификации являются игровые механики, такие, как очки, значки и лидерборды, а также игровые динамики, которые создают атмосферы взаимодействия между участниками. Эти механизмы и динамики направлены на создание системы наград и поощрений, что ведет к существенному увеличению активности студентов [2, с. 86].

Сравнение традиционного обучения и обучения с элементами геймификации показывает, что, несмотря на эффективность классических методов, они зачастую не обеспечивают нужного уровня вовлеченности учащихся. Традиционная образовательная модель основана на лекциях, тестах и экзаменах, что может стать причиной пассивности студентов и снижения их заинтересованности в материале. В отличие от этого геймификация создаёт интерактивное и захватывающее образовательное пространство, где обучающиеся активно участвуют в процессе, принимают участие в соревнованиях, получают мгновенную обратную связь и могут экспериментировать без страха ошибиться.

Психологические аспекты геймификации также имеют важное значение для понимания её воздействия на студентов. Игровые элементы, такие как достижения и награды, способствуют формированию чувства удовлетворения и гордости за собственные достижения, что в свою очередь усиливает внутреннюю мотивацию. К тому же элементы конкуренции и сотрудничества создают стимулы для активной деятельности, улучшая социальное взаимодействие между учениками. Исследования показывают, что наличие игровых техник позволяет поддерживать постоянный интерес к изучаемому материалу, что особенно актуально в эпоху цифровизации и информационного перенасыщения, когда традиционные подходы к обучению часто оказываются недостаточными.

Геймификация являет собой мощный инструмент, способный трансформировать образовательный процесс. Применение геймификационных методов позволяет не только улучшить уровень вовлеченности студентов, но и повысить их мотивацию к обучению, исследованию новых тем и активному взаимодействию в рамках учебного процесса. Сравнительный анализ традиционного обучения и геймификации демонстрирует, что интеграция игровых элементов приводит к более эффективному образовательному процессу, который учитывает потребности современного студента [3, с. 185].

Геймификация в высших учебных заведениях представляет собой мощный инструмент, способствующий увеличению вовлеченности студентов и улучшению образовательных результатов. В рамках этой концепции можно выделить несколько успешных практик, которые продемонстрировали свою эффективность в различных академических институтах.

Первый кейс включает внедрение учебных приложений с игровыми элементами, которые помогают студентам не только изучать материал, но и делать это в развлекательной форме. Такие приложения часто содержат уровни, задания и викторины, что позволяет учащимся самостоятельно контролировать свой образовательный процесс. Например, использование платформы, где студенты могут зарабатывать баллы за прохождение тестов и выполнение заданий, заметно повышает их мотивацию и погруженность в материал.

Второй кейс касается применения рейтингов и наград для стимулирования учащихся. Многие университеты начали использовать системы баллов и значков за достижения, что создает здоровую конкурентную атмосферу среди студентов. Награды могут варьироваться от простых значков до более серьезных призов, таких как стипендии или возможность участия в эксклюзивных мероприятиях, что дополнительно мотивирует студентов достигать успехов в учебе.

Третий кейс – это интерактивные учебные платформы и курсы. Платформы, которые предлагают интерактивные модули и реализацию игровых сценариев, получают высокую оценку от студентов. Они позволяют моделировать реальные жизненные ситуации, в которых учащиеся могут применять свои знания на практике, что значительно облегчает процесс запоминания и усвоения информации. Эти курсы могут включать элементы квестов, в которых студенты решают проблемы или участвуют в симуляциях, что делает обучение более увлекательным и осязаемым.

Обзор методов геймификации подтверждает многообразие подходов, которые могут применяться в образовательном процессе. К таким методам относится использование балльной системы, позволяющей студентам получать визуальные подтверждения своих достижений за выполнение определенных задач. Лидерборды, отображающие успехи студентов в сравнении с коллегами, создают элемент соревнования и стимулируют стремление к улучшению результатов. Игровые сценарии и ролевые игры, в которых учащиеся становятся активными участниками учебного процесса, также способствуют более глубокому пониманию материала и развитию необходимых навыков.

Таким образом, применение геймификации в высших учебных заведениях не только обогащает образовательный процесс, но и делает его более динамичным и привлекательным. Главное – это создание таких условий, при которых каждый студент бы чувствовал себя вовлеченным, мотивированным и уверенным в своих силах. Геймификация в образовательном процессе имеет множество преимуществ и недостатков, которые важно учитывать при ее внедрении. Среди положительных аспектов стоит выделить повышение мотивации и вовлеченности студентов.

Игровые элементы делают обучение более увлекательным и интересным, что способствует активному участию учащихся. Кроме того, геймификация способствует развитию навыков командной работы и коммуникации, так как многие игровые задания требуют взаимодействия и совместной деятельности студентов. Еще одним важным преимуществом является улучшение усвоения материала через игровой подход, который позволяет студентам применять полученные знания на практике, что в свою очередь углубляет понимание образовательного контента.

С другой стороны, среди возможных недостатков можно указать на риски создания зависимости от игровых элементов. Студенты могут начать больше ценить сам процесс игры, чем получение знаний, что негативно сказывается на их образовательных результатах. Также возникают сложности в оценивании учебных успехов, поскольку традиционные методы оценки могут не подходить для игровых форматов, и учителям может быть трудно определить, насколько эффективно учащиеся усвоили материал. Наконец, есть риск, что некоторые

студенты могут не захотеть участвовать в игровых форматах, предпочитая более традиционные методы обучения. Это может привести к неравномерному вовлечению учащихся и возможным недовольствам в группе. Таким образом, хотя геймификация имеет значительный потенциал для улучшения образовательного процесса, важно внимательно взвесить все плюсы и минусы перед ее внедрением.

Для эффективной интеграции геймификации в учебный процесс преподавателям следует учитывать несколько ключевых моментов. Прежде всего важно определить образовательные цели и задачи, которые вы хотите достичь с помощью геймификации. Это может быть увеличение мотивации студентов, развитие критического мышления или улучшение командной работы. После этого следует провести анализ существующего учебного материала и выявить, какие аспекты можно преобразовать в игровые элементы, чтобы сделать процесс обучения более увлекательным и интерактивным.

Следующим шагом является выбор подходящих инструментов и платформ для реализации геймификации. Существует множество ресурсов, которые предлагают готовые решения для создания игровых активностей. Это могут быть приложения и онлайн-платформы, такие как Kahoot, Quizizz, Classcraft и другие, которые позволяют легко создавать викторины и игровые задания. Преподаватели могут также рассмотреть возможность использования виртуальных симуляций и сценариев, которые помогут студентам применять теоретические знания на практике. Важно выбирать инструменты, которые соответствуют техническому уровню студентов и подходят для их возраста [4, с. 148].

Разработка сценариев и игровых активностей – это ключевая часть процесса. Преподавателям стоит сосредоточиться на создании увлекательных и актуальных сценариев, которые будут вызовом для студентов, но при этом будут достижимыми. Например, это могут быть ролевые игры, в которых студенты должны решить проблему, используя полученные знания, или конкурсы, где команды соревнуются за лучшее решение кейса. Необходимо продумать правила игры, систему наград и оценки, чтобы иметь четкое представление о своих целях и мотивации. Также рекомендуется собирать и анализировать обратную связь от студентов после проведенных игровых активностей. Это поможет понять, какие элементы сработали хорошо, а какие нуждаются в доработке. Геймификация – это динамический процесс, и важно быть готовым к изменениям, чтобы адаптировать подходы под потребности учащихся. Интеграция геймификации в учебный процесс при правильном подходе может значительно повысить интерес студентов к обучению и улучшить их результаты, создавая более увлекательную и продуктивную образовательную среду.

Геймификация как метод обучения привлекает все большее внимание исследователей и педагогов, стремящихся улучшить учебные результаты и увеличить вовлеченность студентов. В рамках нескольких исследований, проведенных в различных образовательных учреждениях, были изучены влияния геймификации на успеваемость и активность учащихся, что дало возможность сделать обоснованные выводы о ее эффективности.

В одном из экспериментов, проведенном в средней школе, преподаватели внедрили элементы геймификации в курс математики, используя платформу для проведения викторин и настольные игры. Результаты анализа показали, что в группах, где применялись игровые элементы, уровень успеваемости значительно возрос. Учащиеся стали более активными на занятиях, что выразилось в повышении их средней оценки по предмету на 15–20% по сравнению с контрольной группой, где геймификация не использовалась. Проведенные опросы учащихся также подтвердили увеличение мотивации, поскольку большинство из них отметили, что игровые элементы сделали учебный процесс более интересным и увлекательным.

Другие исследования, проводившиеся в университетах, были сосредоточены на использовании геймификации в онлайн-курсах. Здесь преподаватели использовали систему баллов, достижений и наград, чтобы побудить студентов выполнять задания и участвовать в дискуссиях. Анализ данных показал, что студенты, вовлеченные в геймифицированные курсы, проявляли более высокую степень вовлеченности. Уровень завершения курса увеличился на

30%, а удовлетворенность студентов от учебного процесса достигла рекордных показателей. Также было зафиксировано, что студенты, участвующие в геймифицированных курсах, могли поддерживать более высокий уровень саморегуляции и самостоятельной работы.

Анализ данных, собранных в результате этих исследований, выявил, что геймификация значительно влияет на мотивацию студентов, создавая положительное эмоциональное восприятие учебного процесса. Это стало очевидно из свидетельств студентов о том, что они стали менее чувствительными к стрессам, связанным с учетом успеваемости, потому что игровые элементы снизили эмоциональную нагрузку. Кроме того, геймификация способствовала формированию духа соперничества и командной работы, что в свою очередь укрепляло социальные связи между учащимися.

В результате проведенных исследований можно сделать вывод, что геймификация оказывает положительное влияние на учебные результаты и вовлеченность студентов. Она не только повышает успеваемость, но и способствует созданию более динамичной и стимулирующей учебной среды, что является неотъемлемым компонентом современного образовательного процесса. Таким образом, внедрение геймификации в учебные курсы может считаться эффективной стратегией, которая отвечает потребностям студентов и требованиям времени.

Геймификация в высшем образовании продолжает развиваться и приобретает все большее значение в контексте современных образовательных тенденций. В ближайшем будущем можно ожидать несколько ключевых изменений и нововведений, которые будут определять ее направление и перспективы. Во-первых, геймификация будет всё активнее интегрироваться с новейшими технологиями, такими как искусственный интеллект (ИИ) и виртуальная реальность (VR). ИИ, в частности, предоставит возможность создавать адаптивные системы обучения, которые смогут подстраиваться под индивидуальные потребности студентов. Это означает, что игровые элементы обучения могут быть настроены так, чтобы лучше соответствовать уровню знаний и интересам каждого учащегося, что в свою очередь повысит вовлеченность и мотивацию.

Во-вторых, наблюдается рост интереса к мобильным приложениям и платформам, которые позволяют студентам обучаться в любое время и в любом месте. Будущее геймификации будет включать использование таких платформ для реализации игровых сценариев, где студенты смогут взаимодействовать друг с другом и с контентом в режиме реального времени. Это приведет к более динамичным и интерактивным методам обучения, где студенты будут иметь возможность проявлять себя в команде, решая практические задачи, основанные на игровом процессе.

Кроме того, социальные аспекты геймификации будут играть ключевую роль в ее развитии. Групповые соревнования, кооперативные миссии и создание сообществ вокруг учебных мероприятий позволят укрепить связь между учащимися, что повысит не только уровень успеваемости, но и общую атмосферу в образовательном процессе. Использование таких форматов, как онлайн-турниры и чемпионаты, поможет формировать здоровую конкурентную среду, в которой студенты будут стремиться к успеху.

Следует также отметить, что с ростом применения геймификации в образовании возникнут и новые вызовы. Преподаватели и образовательные учреждения должны будут адаптироваться к изменяющимся потребностям студентов и оценить эффективность своих методов. Интеграция геймификации требует от педагогов глубокого понимания психологии учащихся и функционирования игровых механик, чтобы они могли эффективно применять эти элементы в образовательном процессе.

Выводы

Таким образом, геймификация в высшем образовании имеет значительный потенциал для трансформации учебного процесса. В сочетании с новыми технологиями, такими как искусственный интеллект и мобильные платформы, она обещает сделать образование более доступным, интерактивным и ориентированным на студента. В будущем можно ожидать, что

геймификация станет неотъемлемой частью образовательной среды, предлагая учащимся уникальные возможности для обучения и саморазвития.

Геймификация в образовательном процессе имеет огромное значение, поскольку она способствует повышению уровня вовлеченности студентов и делает обучение не только более интересным, но и более эффективным. Игровые элементы, такие как баллы, уровни, достижения и конкурсы, создают стимулирующую атмосферу, где студенты становятся активными участниками учебного процесса, что позволяет им лучше усваивать материал и развивать навыки критического мышления. Более того, геймификация поощряет сотрудничество и командную работу, что важно для формирования социальных навыков, необходимых в современном мире.

Использование геймификационных подходов в образовании не только улучшает мотивацию студентов, но и помогает преподавателям создавать более интерактивные и адаптивные формы обучения. Чтобы достичь максимального эффекта, важно продолжать исследовать различные стратегии и методики внедрения геймификации в учебный процесс. Необходимо проанализировать успешные примеры из разных образовательных систем, учитывать мнения студентов и преподавателей, а также адаптировать подходы к особенностям различных учебных дисциплин. В связи с этим призываем к активному дальнейшему исследованию и внедрению геймификационных подходов в образовательные практики, что позволит обновить и усовершенствовать современные методы обучения, сделав их более привлекательными и эффективными.

Список источников

1. Волков М.А., Климов Н.А. Использование компьютерных игр в процессе обучения иностранному языку в высших учебных заведениях на примере “Disco Elysium” // Актуальные проблемы лингвистики, переводоведения, языковой коммуникации и лингводидактики. Сборник материалов XXIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Красноярск, 19 мая 2023 года. Красноярск: Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М.Ф. Решетнева, 2023. С. 261–264.
2. Кобзев В.В., Макаров В.М., Абушова Е.Е. [и др.]. Использование современных геймифицированных средств обучения в контексте преподавания производственного менеджмента // Фундаментальные и прикладные исследования в области управления, экономики и торговли. Сборник трудов Всероссийской научно-практической и учебно-методической конференции, Санкт-Петербург, 30 мая – 02 июня 2022 года. Т. Ч. 7. СПб.: Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2022. С. 82–87.
3. Поддубная Я.Н., Котов К.С., Слуккина А.А. Геймификация, структурные преимущества перед традиционными формами обучения студентов высших учебных заведений // Гуманитарные и социальные науки. 2021. № 5. С. 179–186.
4. Хыдырова Г. Инновационные методы обучения в образовательном процессе вуза // Матрица научного познания. 2024. № 11-2. С. 147–150.
5. Albuali H.A.A. Efficiency of Gamification in E-learning // Languages in professional communication, 29 апреля 2021 года. Екатеринбург: Издательский Дом «Ажур», 2021. Р. 184–190.

References

1. Volkov M.A., Klimov N.A. The use of computer games in the process of teaching a foreign language in higher educational institutions using the example of Disco Elysium // Actual problems of linguistics, translation studies, language communication and linguodidactics. Collection of materials of the XXIII All-Russian Scientific and Practical Conference with

international participation, Krasnoyarsk, May 19, 2023. Krasnoyarsk: Siberian State University of Science and Technology named after Academician M.F. Reshetnev, 2023. P. 261-264.

2. *Kobzev V.V., Makarov V.M., Abushova E.E. [and others]*. The use of modern gamified learning tools in the context of teaching industrial management // Fundamental and applied research in the field of management, economics and trade. Proceedings of the All-Russian Scientific, Practical, educational and Methodological Conference, St. Petersburg, May 30 – 02, 2022. Volume Part 7. St. Petersburg: Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University, 2022. P. 82-87.
3. *Poddubnaya Ya.N., Kotov K.S., Slukina A.A.* Gamification, structural advantages over traditional forms of education for students of higher educational institutions // Humanitarian and social sciences. 2021. No. 5. P. 179-186.
4. *Khydyrova G.* Innovative teaching methods in the educational process of the university // Matrix of scientific knowledge. 2024. No. 11-2. P. 147-150.
5. *Albuali H.A.A.* Efficiency of Gamification in E-learning // Languages in professional communication, April 29, 2021. Yekaterinburg: Azhur Publishing House, LLC, 2021, P. 184-190.

Статья поступила в редакцию 04.03.2025; одобрена после рецензирования 20.03.2025; принята к публикации 22.03.2025.

The article was submitted 04.03.2025; approved after reviewing 20.03.2025; accepted for publication 22.03.2025.