

Играизация образовательного процесса в оценках студентов и преподавателей

Научная статья

DOI: 10.31992/0869-3617-2024-33-12-122-141

Сагайдак Варвара Александровна – канд. социол. наук, доцент кафедры социологии, общей и юридической психологии, ORCID: 0000-0002-2651-542X, Reseacher ID: V-2097-2017, sagaydak.varvara@yandex.ru

Кузеванова Ангелина Леонидовна – докт. социол. наук, заведующий кафедрой социологии, общей и юридической психологии, ORCID: 0000-0002-3575-4828, angelina2000@list.ru

Капшук Арина Николаевна – бакалавр, arina.nikolavna.10@mail.ru

Волгоградский институт управления – филиал Российской академии народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации, Волгоград, Россия
Адрес: 400066, г. Волгоград, ул. Гагарина, 8

***Аннотация.** Статья посвящена изучению значения, роли и потенциальных рисков играизации образовательных процессов в высших учебных заведениях в условиях цифровой трансформации общества и появления новых запросов к образовательным организациям. Цель исследования – выявление особенностей восприятия студентами и преподавателями существующей практики играизации учебных процессов. Представлены результаты анкетного Интернет-опроса студентов Волгоградского института управления и серии фокусированных интервью с представителями профессорско-преподавательского состава. Результаты исследования свидетельствуют о достаточно высокой распространённости практики играизации и её положительном восприятии подавляющим большинством участников образовательного процесса. К ключевым эффектам интеграции игровых элементов относятся повышение учебной мотивации и качества профессиональной подготовки, обеспечение соответствия учебного процесса требованию актуальности. В числе основных ограничений в реализации играизации преподаватели обозначают необходимость соблюдения баланса занятий в игровой и традиционной формах, а также наличие специфических дисциплин и тематических блоков, которые доступны для изложения исключительно в классическом формате. При этом основной риск внедрения геймификации как формы играизации, в частности соревновательных элементов, связан с развитием негативных социально-психологических явлений на уровне студентов и студенческих групп в целом, что согласуется с результатами анкетного опроса учащихся. Выявленный по результатам исследования неупорядоченный характер играизации учебного процесса отражает общие тенденции образовательных организаций и обусловлен низким уровнем мотивационной, когнитивной и организационно-методической готовности преподавателей к осуществлению подобной*

инновационной деятельности. Сдерживающим фактором организационно-управленческого характера является отсутствие закрепления игровых форм занятий в рабочих программах дисциплин. Предложенные авторами рекомендации по расширению практики игризации образовательного процесса связаны с методическим обеспечением и повышением квалификации педагогов в контексте современных игровых и цифровых образовательных технологий и ресурсов, стимулированием деятельности по разработке и реализации игризированных курсов, а также с закреплением игровых форм занятий в программах дисциплин.

Ключевые слова: игризация образовательного процесса, игрофикация, геймификация, игровые элементы, соревновательные элементы, инновации в образовании, учебная мотивация, качество профессиональной подготовки

Для цитирования: Сагайдак В.А., Кузеванова А.А., Кашук А.Н. Игризация образовательного процесса в оценках студентов и преподавателей // Высшее образование в России. 2024. Т. 33. № 12. С. 122–141. DOI: 10.31992/0869-3617-2024-33-12-122-141

Gameization of Educational Process in the Assessments of Students and Teachers

Original article

DOI: 10.31992/0869-3617-2024-33-12-122-141

Varvara A. Sagaidak – Cand. Sci. (Sociology), Associate Professor of the Department of Sociology, General and Legal Psychology, ORCID: 0000-0002-2651-542X, ResearchID: V-2097-2017, sagaydak.varvara@yandex.ru

Angelina L. Kuzevanova – Dr. Sci. (Sociology), Head of the Department of Sociology, General and Legal Psychology, ORCID: 0000-0002-3575-4828, angelina2000@list.ru

Arina N. Kapsbuk – Bachelor Student, arina.nikolavna.10@mail.ru
Volograd Institute of Management, branch of RANEPА, Volograd, Russia
Address: 8, Gagarina str., Volograd, 400066, Russian Federation

Abstract. The article is devoted to the study of significance, role and potential risks of the gameization of educational processes in higher education institutions in the context of digital transformation of society and the emergence of new requests to educational organizations. The purpose of the study is to identify the features of students' and teachers' perception of the existing practice of gameization of educational processes. The article presents the results of online questionnaire survey of students of the Volograd Institute of Management and a series of expert interviews with representatives of the teaching staff. The results of the study indicate a high prevalence of the practice of gamification and its positive perception by the most participants in the educational process. The key effects of integrating game elements include increasing educational motivation and the quality of professional training, ensuring that the educational process meets the requirements of relevance. Among the main limitations in the implementation of gameization, teachers indicate the need to maintain a balance of classes in game and traditional forms, as well as the presence of specific disciplines and thematic blocks that are available for presentation exclusively in the classical format. At the same time, the main risk of introducing gameization, in particular competitive elements, is associated with the development of negative socio-psychological phenomena at the level of students and student groups in general. This conclusion is consistent with the results of student questionnaire

survey. The disordered nature of the gameization of educational process revealed by the results of the study reflects the general trends of educational organizations and conditioned by the low level of motivational, cognitive, organizational and methodological readiness of teachers to carry out such innovative activities. The limiting organizational and managerial factor is the lack of consolidation of game forms of classes in the work programs of disciplines. The authors' recommendations on expanding the practice of gameization of educational process are related to methodological support and professional development of teachers in the context of modern gaming and digital educational technologies and resources, stimulating activities for the development and implementation of game-based courses, and the consolidation of game forms of classes in discipline programs.

Keywords: gameization of educational process, gamification, game elements, competitive elements, innovations in education, educational motivation, quality of professional training

Cite as: Sagaidak, V.A., Kuzevanova, A.L., Kapshuk, A.N. (2024). Gameization of Educational Process in the Assessments of Students and Teachers. *Vysshee obrazovanie v Rossii = Higher Education in Russia*. Vol. 33, no. 12, pp. 122-141, doi: 10.31992/0869-3617-2024-33-12-122-141 (In Russ., abstract in Eng.).

Введение

В условиях транзитивного состояния общества особую важность приобретает стабильное функционирование института образования, в частности обеспечение высокого качества подготовки специалистов, повышение учебной и профессиональной мотивации студентов. Одновременно с этим к образовательным организациям появляется запрос на формирование не только востребованных на современном рынке труда компетенций, но и профессионально значимых личностных качеств, например, развитого критического и творческого, инновационного мышления. Ситуация осложняется расширением практики смешанного и онлайн-обучения, в условиях которого фиксируются риски снижения учебной мотивации и, как следствие, качества профессиональной подготовки [1]. Одним из путей решения обозначенных проблем является играизация образовательных процессов, основными достоинствами которой признаются эффективность и универсальный характер. В то же время реализация данной модели обучения имеет ряд рисков, связанных с привыканием студентов к занятиям в игровой форме и снижением результативности классических лекций и семинаров, а также негативными социально-психологическими эффектами соревнова-

тельной деятельности в группах [2]. Оценка текущей практики играизации образовательных процессов в высших учебных заведениях может способствовать выявлению основных проблемных зон и разработке мер, направленных на профилактику рисков интеграции игровых элементов и повышение качества профессиональной подготовки. Стоит также отметить, что региональная система профессионального образования должна отвечать требованиям современного цифрового общества и потребностям современного контингента обучающихся. Данное обстоятельство обуславливает актуальность исследования играизации образовательного процесса как инновационной практики, направленной на повышение учебной мотивации и развитие профессиональных компетенций.

Целью работы является выявление особенностей восприятия студентами и преподавателями существующей практики играизации образовательного процесса. Обозначенная цель подразумевает решение ряда исследовательских *задач*: определить понимание студентами сущности и роли играизации образовательных процессов, изучить мнение учащихся о реализуемых формах игровых занятий, выявить особенности восприятия практики интеграции игровых

элементов в учебную деятельность представляются профессорами-преподавателями состава.

В работе представлен анализ особенностей восприятия игровых практик как студентами, так и преподавателями, взаимодействующими в рамках единой образовательной организации. Учитывая ключевую роль обозначенных акторов в учебном процессе, можно предположить, что их отношение к играции во многом определяет эффективность учебного процесса и отражается на результатах профессиональной подготовки. Примечательно, что объектом эмпирического исследования в рассмотренных авторах научных трудах по теме играции образования являются школьники [9] и студенты [3–5] либо педагогические работники общеобразовательных организаций [6; 7]. Как следствие, предполагаемая новизна представленного исследования заключается в выявлении специфики восприятия игровых практик студентами и преподавателями, взаимодействующими в рамках единого образовательного процесса.

Теоретическая основа исследования

Игра как форма социальной активности и взаимодействия имеет давнюю традицию изучения в разных научных направлениях. В рамках исследования роли и значения данной практики в образовательном процессе особый интерес представляет ряд отечественных и зарубежных научных трудов. Так, основатель концепции социального дарвинизма Г. Спенсер утверждает, что игра несёт в себе воспитательную функцию и является средством для избавления от нереализованной энергии [8]. В работах Й. Хейзинге раскрываются сущность и основополагающие характеристики игры. Учёный полагает, что она позволяет решить парадокс свободы, ограниченной для любого человека, и по существу является универсальным пространством, способным примерить людей, в частности, за счёт уравнивания шансов. В рамках изучения образовательных

процессов особый интерес представляют следующие характеристики игры:

1) игра отличается от «обычной», или «реальной», жизни местоположением и продолжительностью, определёнными ей самой;

2) игра – это целенаправленная деятельность, устанавливающая собственный порядок и одновременно с этим являющаяся порядком;

3) игра не связана с материальным интересом и не может приносить какой-либо прибыли [9].

Сторонники ситуационного подхода утверждают, что играция способствует разрушению традиционных социальных практик, изменению содержания функций существующих социальных институтов, трансформации дисфункциональности и девиации в функциональность и норму, что в совокупности обеспечивает высокую скорость развития общественной системы [10]. В процессе игры воспроизводятся инновационные социальные практики, повышается уровень креативности акторов, изменяются их представления о себе, переосмысливаются социальные роли. Кроме того, в ходе взаимодействия участники игры должны выбирать оптимальные стратегии поведения, что способствует созданию устойчивого равновесия в социальной группе [11].

Одно из наиболее полных определений изучаемого процесса в российской социологической традиции дано С.А. Кравченко, по мнению которого, играция представляет собой новый, специфический, гибридный тип рациональности [12]. При этом она является одним из ключевых факторов конструирования и изменения социальной реальности, позволяющих наиболее социально мобильным членам общества увеличивать свою активность.

Рассмотрев основные подходы к определению сущности играции, можем предложить авторский вариант трактовки понятия, применимый в контексте деятельности учебных заведений. Играция образовательного процесса – это целенаправленный про-

цесс передачи профессиональных знаний, формирования умений и навыков, воспитания и социализации человека с помощью различных игровых форм и практик. Одновременно с этим играизация является моделью организации обучения со специфичной внутренней структурой, способствующей повышению субъектной активности студентов, эффективности образовательного процесса и развитию общества в целом.

Представляется также важным обозначить ряд других понятий, представленных в терминологическом поле проблемы исследования. Так, термин «игровая образовательная технология» применяется для обозначения научно обоснованной системы действий, форм и методов реализации игровых моделей и практик в образовательном процессе [13]. Вслед за И.В. Герлахом, под игрофикацией образовательного процесса авторы понимают игровую оболочку последнего, внедряемую с целью системного воздействия на поведение студентов и студенческих групп в целом [14]. Игровая механика подразумевает совокупность правил и способов взаимодействия участников образовательного процесса, реализуемого в игровой форме [15]. Отсюда следует, что *игрофикация* в контексте данного исследования, игровые образовательные технологии и конкретные игровые механики отражают *отдельные аспекты и элементы играизации* как целенаправленного процесса передачи профессиональных знаний, формирования умений и навыков.

Анализ существующих подходов к классификации игровых практик и логика исследовательских задач позволили выделить следующие формы играизации образовательного процесса:

1. *Игровые оболочки*. В данном случае игра используется как некоторое обрамление, общий фон какой-либо работы (пример: игра в города и её аналоги).

2. *Игра-переживание* – это разновидность игры, связанная с необходимостью включаться во взаимодействие с другими

актерами, строить новые социальные связи, поддерживать уже сформированные отношения. Такие игры способствуют активизации творческого потенциала участников (пример: квест «Связи», целью которого является нахождение необходимых контактов для реализации нетривиальной групповой учебной задачи).

3. *Игра-драма* – это театрализованная постановка, для участия в которой игрокам необходимо подобрать декорации, костюмы, вжиться в роль. При этом игроки выстраивают алгоритмы поведения на основе роли и места, выделенных им в соответствии со сценарием-сюжетом (пример: студенты юридического факультета проводят театрализованное судебное заседание).

4. *Деловые игры* направлены на освоение, осмысление инструментальных задач, связанных с построением реальной профессиональной деятельности, достижением конкретных целей, структурированием системы деловых отношений участников (пример: студенты-психологи проводят консультирование друг друга, тем самым отрабатывая навык общения с клиентами).

5. *Психологическая или социологическая акция* – это игровая среда, создаваемая в пространстве группы на определённое время, особенностью которой является её ненавязчивость, необычность. Данный вид игры также подразумевает собственное содержание, правила, намеченный результат и цель (пример: демонстрация творческого или коммуникативного девиантного поведения студенческой группой на День социолога).

В последние годы особую популярность приобрела *геймификация* – форма *играизации* образовательного процесса, основывающаяся на использовании новейших достижений сферы информационных технологий и подразумевающая внедрение элементов компьютерной игры в учебный процесс [16]. Примером данной формы играизации является использование рейтинговой системы, которая в дальнейшем позволяет разместить студентов по местам в списке, а также

специальных приложений или платформ, представляющий собой мини-игры, направленные на закрепление изученного теоретического материала. Таким образом, в контексте данной работы геймификация рассматривается как одна из форм игризации образовательного процесса, отличающаяся от других спецификой организации учебной деятельности и неимитационным характером активности обучающихся [2].

Материалы и методы

Роли и значения игризации образовательного процесса в восприятии студентов и преподавателей вуза изучались авторами на основе данных комплексного социологического исследования. На первом этапе, в сентябре–декабре 2023 г. был проведён анкетный онлайн-опрос студентов Волгоградского института управления – филиала РАНХиГС. В исследовании приняло участие 300 человек (ориентировочно 1,0% студентов Волгоградской области, обучающихся по программам бакалавриата, специалитета и магистратуры на очных отделениях по состоянию на начало 2023/24 учебного года), из них 100 обучаются на факультете государственного и муниципального управления (направление подготовки «Государственное и муниципальное управление» – 47 человек (15,7% общей выборки), «Управление персоналом» – 11 (3,7%), «Психология» – 12 (4,0%), «Психология служебной деятельности» – 13 (4,3%), «Социология» – 17 (5,7%)); 100 – на юридическом (направление подготовки «Юриспруденция» – 62 человека (20,7% общей выборки), «Правовое обеспечение национальной безопасности» – 38 (12,7%)) и 100 – на экономическом факультетах (направление подготовки «Экономика» – 57 человек (19,0% общей выборки), «Экономическая безопасность» – 43 (14,3%)). Численность мужчин составила 98 человек (32,7%), женщин – 202 (67,3%), средний возраст – 18,9 лет. Распределение студентов по курсам представлено следующим образом: 1-й курс – 94 человека (31,3%),

2-й курс – 77 (25,7%), 3-й курс – 56 (18,7%), 4-й курс – 57 (19,0%), 5-й курс – 16 (5,3%). Тип выборки – двуступенчатая со случайным отбором респондентов на последнем этапе. Обработка первичных данных осуществлялась с использованием пакета *IBM SPSS Statistics 23*.

На втором этапе исследования, в декабре 2023 г. – январе 2024 г. была реализована серия фокусированных интервью с представителями профессорско-преподавательского состава Волгоградского института управления ($n=30$, выборка методом «снежного кома»). Распределение респондентов по факультетам равномерное – по 10 человек, работающих на факультете государственного и муниципального управления, юридического и экономического факультетах соответственно. Численность мужчин составила 11 человек (36,7%), женщин – 19 (63,3%), средний возраст – 36,5 лет. Педагогический стаж опрошенных варьируется в пределах от 1 до 30 лет, среднее значение – 14,4 лет.

Результаты исследования

Большинство опрошенных участников качественного исследования сошлись во мнении о том, что игровые элементы применяются в образовательной системе на протяжении долгого времени. Многие преподаватели используют в своей трудовой деятельности игровые технологии: деловые игры, психологические тренинги, кейсы. Несколько реже занятия проводят в виде квестов, викторин, с элементами театрализованного представления (один из респондентов привёл в качестве примера постановку судебного заседания в рамках семинарского занятия). Более того, игризация лежит в основе работы с некоторыми категориями обучающихся:

«Игровая деятельность – один из первых видов деятельности, в который вступает человек в процессе своего становления как личности и который остаётся с ним на протяжении всей жизни, всегда сопровождает его» (мужчина, стаж педагогической работы 27 лет).

«...например, в детском дошкольном возрасте игра собственно выступает чуть ли не единственным способом обучения...» (мужчина, стаж педагогической работы 30 лет).

Высокую степень включённости игровых практик в образовательный процесс косвенно подтверждает адекватное понимание студентами их сущности. Так, 80,0% опрошенных согласны с утверждением, что играизация подразумевает использование игровых элементов в процессе обучения, направленное на достижения образовательных целей и задач: 41,7% выбрали ответ «да», 38,3% – «скорее да» на соответствующий вопрос анкеты.

Анализ полученных данных позволяет сделать вывод о том, что подавляющему большинству студентов нравится, когда процесс обучения проходит в игровом формате или с использованием элементов игры (Табл. 1). Примечательно, что практику играизации более лояльно воспринимают студенты старших курсов: 76,0% студентов 4-го курса выбрали вариант «нравится» при ответе на соответствующий вопрос анкеты против 44,7% первокурсников и 69,0% в среднем по всему массиву. Причиной более скептического отношения к занятиям в игровом формате среди опрошенных, обучающихся на 1-м курсе, может быть недостаток положительного академического опыта соответствующего характера, а также высокая степень стрессогенности ситуации игрового взаимодействия в группе на этапе адаптации студентов в новой социальной среде.

Обращает на себя внимание и тот факт, что более чем для половины опрошенных интересны не только играфицированные занятия, но и подготовка к ним: написание сценариев, создание образов, распределение ролей и обязанностей в группе. Наибольшую творческую активность при этом проявляют женщины: 70,4% против 63,7% среди мужчин. Кроме того, в контексте данного вопроса выделяются студенты юридического факультета: 52,0% опрошенных данной категории выбрали вариант «нравится»

против 43,0% в среднем по массиву. Стоит отметить, что преподаватели, занятые на юридическом факультете, в ходе глубинных интервью чаще приводили примеры реализации театрализованных занятий с имитацией элементов судебного процесса.

Большинство респондентов отмечают, что включённость в игровую процесс на занятиях способствует увеличению их интереса к учёбе (89,0%) и делает образовательный процесс более простым и понятным (96,9%, из них 55,3% выбрали вариант ответа «полностью согласен», 41,6% – «скорее согласен» при ответе на вопрос «Согласны ли Вы, что внедрение элементов игры способно сделать процесс получения образования более простым и понятным?»).

Материалы глубинных интервью конкретизируют данный вывод: занятия, проводимые в игровых формах или с использованием игровых элементов, как правило, являются более яркими, запоминающимися и способствуют не только закреплению полученных знаний, но и раскрытию личностного потенциала, развитию самооценки, эмоциональной сферы:

«Игровой формат обучения стимулирует общение более неформальное, общение не по заданному скрипту, не по заданной схеме. Соответственно, человек прибегает к более творческим, более авторским конструкциям...» (женщина, стаж педагогической работы 4 года).

«... формат игры позволяет студентам чувствовать себя более раскованно, раскрепощённо, проявляться более ярко, чем в классических семинарских занятиях, и проявлять не только свои знания, но и личность» (женщина, стаж педагогической работы 1 год).

«Во время игры мы вступаем в связи, отличные от тех, которые были приняты до этого. Соответственно, другие люди говорят больше, и о себе мы тоже можем узнать больше, и оценок мы можем получить больше, и в этой новой ситуации мы слышим новые слова о себе, начинаем думать о том,

Таблица 1

Распределение ответов студентов Волгоградского института управления на вопросы об отношении к практике играйзации образовательных процессов, % выборки ($n=300$)

Table 1

Distribution of responses from students of the Volgograd Institute of Management to questions about the attitude to the practice of gameization of educational processes, % of sample ($n=300$)

Вопросы	Варианты ответа				
	Нравится	Скорее нравится, чем нет	Скорее не нравится, чем нравится	Не нравится	Затрудняюсь ответить
Нравится ли Вам, когда процесс обучения проходит в игровом формате или с использованием элементов игры?	69,0	24,7	3,3	2,3	0,7
Нравится ли Вам готовиться к занятиям в игровой форме (самим писать сценарий, выбирать костюмы, создавать образ и т. п.)?	43,0	25,7	16,7	11,0	3,7
Нравится ли Вам, когда процесс обучения проходит с использованием соревновательных элементов, например, с фиксацией Вашего рейтинга среди других учеников?	23,7	32,3	23,3	17,4	3,0
Нравится ли Вам, когда процесс обучения сопровождается визуальным рядом (графиками, 3D-моделями, аудио, видео и т. п.)?	76,0	20,0	2,3	0,3	1,3
Нравится ли Вам получать знания в интерактивной форме с использованием IT-технологий?	45,7	36,3	10,3	4,7	3,0

что мы услышали. Мы видим себя с несколько иной стороны» (женщина, стаж педагогической работы 10 лет).

Определённый интерес в рамках исследования представляло изучение отношения респондентов к конкретным формам играйзации образовательного процесса (Табл. 1). Так, использование соревновательных элементов (например, публичная фиксация личного рейтинга среди других учеников) в процессе обучения имеет неоднозначную оценку: 56,0% опрошенных студентов поддерживают данную практику (23,7% выбрали вариант «нравится», 32,3% – «скорее нравится»), 40,0% настроены скептически (17,3% выбрали вариант «не нравится», 23,7% – «скорее не нравится»). При этом подавляющее большинство респондентов (90,3%) согласны с тем, что наличие в игровом процессе награды (достижение определённого уровня, ранга или статуса) может

мотивировать на участие в образовательном процессе. Реже подобное мнение разделяют студенты старших курсов: 81,7% обучающихся 4-го курса против 90,3% в среднем по массиву. Более скептическое отношение к данному аспекту играйзации может быть обусловлено возрастанием роли внутренней мотивации обучения, отражающей большую заинтересованность в получении и расширении профессиональных знаний, нежели во внешнем поощрении. В контексте данного вопроса важно также отметить, что четверым из десяти опрошенных (44,0%) не интересны успехи коллег, что может снижать групповой эффект от реализации соревновательных технологий.

Преподаватели в ходе интервью также выразили неоднозначную позицию по данному вопросу. С одной стороны, ситуация соревнования может оказать стимулирующее воздействие на студентов:

«Я считаю, что любая игра содержит соревновательный момент. В педагогике принято выделять схему «игра–обучение–труд». И я считаю, что игровой, в частности соревновательный, элемент должен присутствовать везде. И состязание, оно же не только в игре, но и в труде, и в обучении. Конкуренция – это нормальная ситуация, особенно в современном мире, от этого мы никуда не денемся...» (мужчина, стаж педагогической работы 35 лет).

«...мы понимаем, что есть более успешный, более продуктивный студент, есть те, кто учится хуже. И у любого человека должно быть стремление к развитию, самосовершенствованию, достижению более продуктивных результатов. Ему не хочется оставаться где-то внизу, позади всей группы. Среднестатистический человек прикладывает усилия, чтобы развиваться. А на основе чего происходит это развитие? На основе того, что мы соотносим себя с другими членами группы. Как раз тогда, когда мы выстраиваем рейтинги, соотносим себя с теми, у кого он более высокий или низкий, мы соревнуемся» (женщина, стаж педагогической работы 3 года).

С другой стороны, на эффективность соревновательных мероприятий большое влияние оказывают личностные особенности участников, что делает ситуацию недостаточно стабильной и прогнозируемой. Более того, некоторых студентов подобные активности приводят к состоянию фрустрации, стресса и, как следствие, к потере интереса к учебному процессу:

«...все люди разные, всё зависит от того, какая аудитория, какой возраст у этой аудитории, какая база. Если приблизительно одинаковый уровень базы, то соревновательность оправдана. Это может действительно способствовать тому, что, соревнуясь на равных, кто-то продемонстрирует лучший результат. Тогда это здоровая конкуренция. А если уровень и подготовленность разные, и при этом заведомо более подготовленный выигрывает, то это уже

нездоровая конкуренция» (женщина, стаж педагогической работы 25 лет).

«Разные люди по-разному увлекаются теми или иными процессами, которые могут их заинтересовать. И чрезмерное увлечение может сыграть с ним злую шутку: человек перестанет достигать целей, ему просто понравится сам процесс, и он увлечётся процессом. А процесс ради процесса – это не совсем то, что необходимо для развития личности» (мужчина, стаж педагогической работы 27 лет).

Поэтому, как отмечают участники качественного опроса, в играх, подразумевающих соперничество и конкуренцию, необходимо уделять внимание не только планированию и организации занятия, но и его корректному завершению:

«Я была свидетелем ситуации, когда мои студенты уже после игры обзывали друг друга игровыми именами «мама», «папа». Мы играли в семейную психологию, на занятии по семейной психологии называли так друг друга. Но после занятия это не очень хорошо, я считаю» (женщина, стаж педагогической работы 21 год).

В последние годы активное распространение получают образовательные процессы в интерактивной форме, а именно с использованием IT-технологий. Подавляющее большинство студентов (в совокупности 82,0%) положительно оценивают подобные практики в учебных заведениях. В то же время 15,0% воспринимают процессы геймификации в негативном ключе. Одновременно с этим большинству студентов нравится, когда в игрифицированном процессе обучения используются медиа-компоненты: наглядные визуальные материалы, 3D-модели, аудио- и видеосопровождение (Табл. 1).

Обращает на себя внимание тот факт, что опыт участия в учебных занятиях с применением элементов игры на базе IT-технологий имеют всего 54,0% опрошенных, то есть практика геймификации на данном этапе развития образовательных процессов не получила массового распространения. Не-

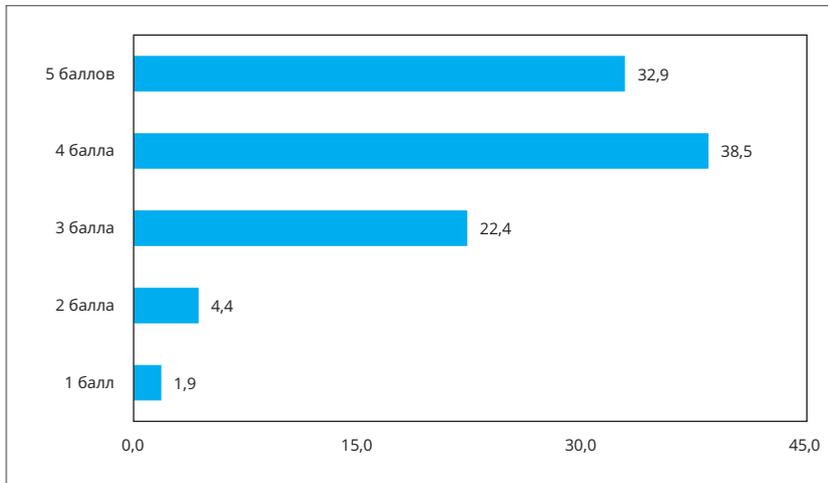


Рис. 1. Распределение ответов студентов на вопрос «Оцените по 5-балльной шкале (от 1 – самая низкая оценка до 5 – самая высокая), насколько качественно и интересно была организована подача учебного материала на занятиях с применением элементов игры на базе использования ИТ-технологий», % выборки ($n=300$)

Fig. 1. Distribution of students' answers to the question "Evaluate on a 5-point scale (from 1 – the lowest score to 5 – the highest) how well and interestingly the presentation of educational material was organized in the classroom using elements of the game based on the use of IT technologies", % of sample ($n=300$)

сколько чаще подобная форма игризации реализуется среди студентов экономического факультета (61,0% в данной группе опрошенных против 54,0% в среднем по массиву). Среди тех, кто подтвердил опыт участия в подобных мероприятиях, в совокупности 71,4% респондентов высоко оценили качество и интерес учебного материала на занятиях с применением элементов геймификации (Рис. 1). В то же время почти треть участников опроса дали удовлетворительные либо низкие оценки. Относительное большинство студентов данной группы (79,5%) отметили, что обучение в игровой форме с использованием Интернет-платформ, приложений и сервисов более продуктивно для них, чем традиционные образовательные средства. Распределение ответов респондентов указывает на наличие существенного потенциала для увеличения качества образовательных практики с использованием ИТ-технологий.

Стоит также отметить, что более половины участников анкетного опроса однозначно согласны с тем, что использование

геймификации сделало учебный процесс более содержательным. Одновременно с этим современное студенчество фактически не представляет образовательный процесс в высшем учебном заведении без использования дополнительных технических средств: абсолютное большинство респондентов отметили, что использование игровых форм занятий на базе ИТ-технологий делает процесс получения образования более современным, отвечающим текущим требованиям (Рис. 2).

Большее половины респондентов (55,6%) считают, что игризация образования является одним из проявлений процесса упрощения российского образования. Таким образом, по мнению студенческой молодёжи, внедрение игровых элементов способствует тому, что процесс получения знаний становится более простым, доступным для обучающихся и, как следствие, более эффективным. Данный вывод соотносится с позицией относительного большинства опрошенных о том, что внедрение игровых форм занятий

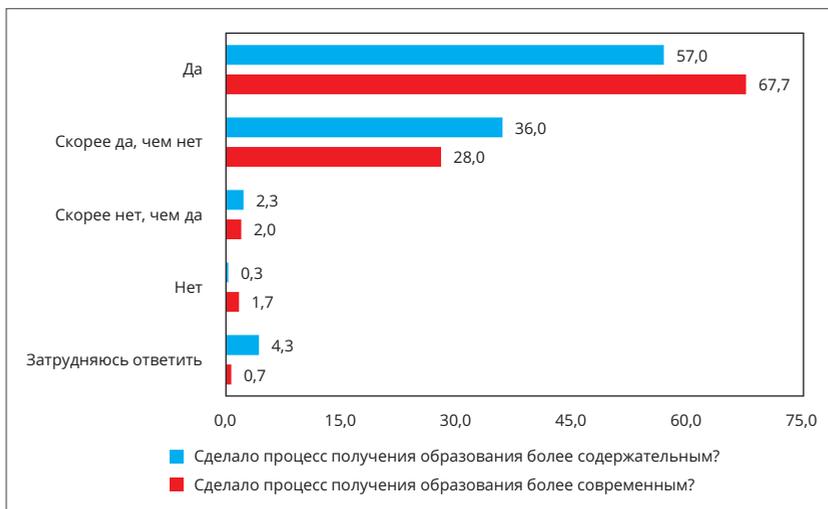


Рис. 2. Распределение ответов студентов на вопрос «Считаете ли Вы, что использование игровых форм занятий на базе применения IT-технологий ...», % от выборки (n=300)

Fig. 2. Distribution of students' answers to the question "Do you think that the use of game forms of classes based on the use of IT technologies ...", % of sample (n=300)

способствовало улучшению качества образования. При этом на долю тех, кто не отмечает подобного положительного эффекта, приходится менее десятой части участников количественного исследования (Рис. 3).

Анализ информации, полученной по итогам глубинных интервью, дополняет сделанный вывод: игровой формат обучения позволяет развивать, прежде всего, практические навыки, а также профессионально значимые качества, например, гибкость мышления и креативность:

«...процесс получения образования – это, по сути, развитие определённых навыков, компетенций. Игровая форма как раз даёт возможность развить практические навыки. Допустим, лекционный компонент или теоретическая дискуссия позволяют усвоить знания, теоретическую часть, но игровая форма позволяет развить более профессионально значимые, практико-ориентированные навыки...» (женщина, стаж педагогической работы 4 года);

«В игровом процессе больше возможностей для нестандартного мышления. Игра стимулирует поиск нестандартного решения

проблемы, нестандартного решения задачи. Фактически возможно, что шаблонные схемы тоже будут применены, но в дальнейшем, в ходе обсуждения, скорее всего, будет предложено больше схем нестандартных, креативных. Это и есть творческий процесс» (женщина, стаж педагогической работы 4 года).

Одновременно с этим представителями профессорско-преподавательского состава был обозначен ряд условий и ограничений для реализации игровых технологий в образовательной среде.

1. Игровые технологии выступают инструментом образовательного процесса и должны быть направлены на закрепление теоретических знаний, передаваемых в ходе обучения в классической форме, а также на формирование практических профессиональных навыков:

«Если мы говорим о теоретическом материале, о теоретических концепциях, понятиях и конструкциях, то они лучше запоминаются в классическом варианте. Потому что есть логика изложения материала, структурирование. Игровая форма хороша по-

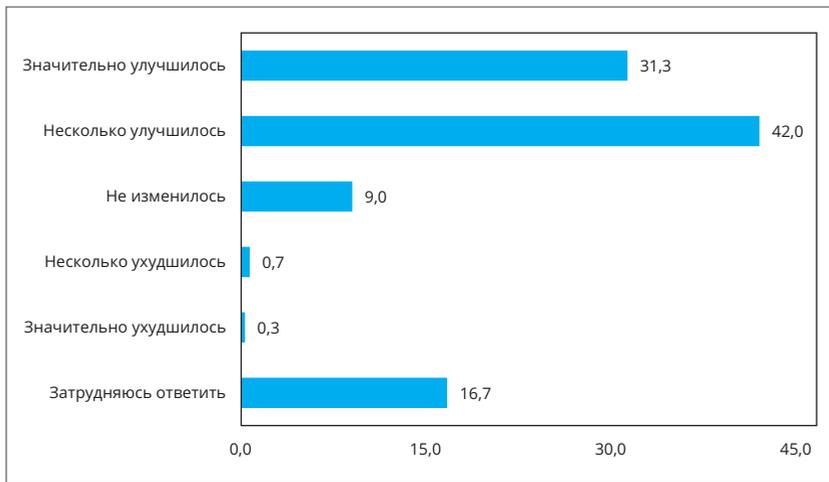


Рис. 3. Распределение ответов студентов на вопрос «Как Вам кажется, улучшилось ли качество образования в вузе в связи с внедрением в образовательный процесс игровой формы занятий?», % от выборки ($n=300$)

Fig. 3. Distribution of students' answers to the question "Do you think the quality of education at the university has improved due to the introduction of the game form of classes into the educational process?", % of sample ($n=300$)

сле теоретического освещения материала, играизация хороша как часть закрепления материала на практике, но не первоисточник» (женщина, стаж педагогической работы 4 года);

«... в игровом формате не формируются причинно-следственные связи. Это означает, что не формируется организованное мышление, а это означает, что нет такого системного представления о мире, созданного через знания. То есть в игровом формате укрепляются какие-то навыки, безусловно. ... Но когда мы говорим о понимании мира, то есть о каком-то концептуальном видении, игровая ситуация ничего не может. Хотя, если создаваемая ситуация заставляет напрягать или тренировать память, тренировать ещё какие-то алгоритмы, это тоже полезно. Поэтому это всё-таки дополнительные или вспомогательные формы обучения, не основные» (женщина, стаж педагогической работы 25 лет).

2. Играизация образовательного процесса имеет предметные и тематические ограничения, то есть не применима в ряде специ-

фичных, узкоспециализированных дисциплин и тематических разделов, требующих упорядоченной структурированной подачи материала, подразумевающих освоение правил, формул и методов решения, которые сложно преподнести в игровом формате:

«... игровые формы должны дополнять ключевой образовательный процесс, потому что невозможно полноценно перевести в игру изучение дисциплин, предусмотренных учебным планом. Та же самая философия является сложной для понимания: много различных концепций и так далее. С этой точки зрения комплексные дисциплины, в которых изучается множество концепций, парадигм научных школ невозможно полноценно играизировать целиком» (женщина, стаж педагогической работы 1 год).

3. Ограничение доли игровых элементов при обучении взрослых:

«Оно [образование в игровой форме] подходит для всех, но очень дозировано. Взрослые тоже к этому хорошо относятся. Я вела занятия и у очень взрослых людей, до 55 лет и старше, и сейчас игровая фор-

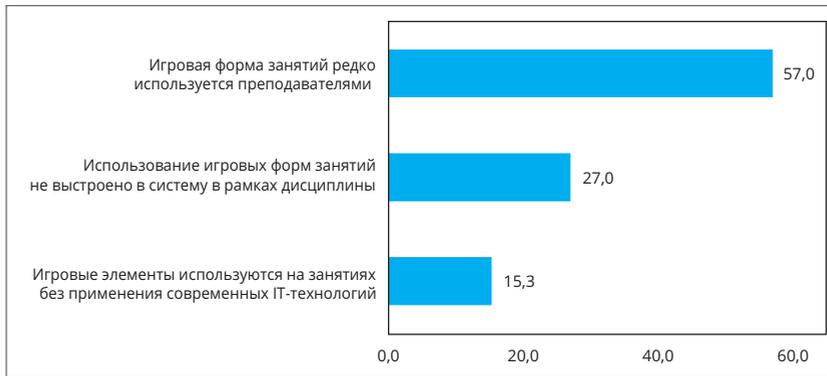


Рис. 4. Распределение ответов студентов на вопрос «Какие проблемы, на Ваш взгляд, существуют сейчас в организации процесса обучения в плане внедрения игровых элементов?», % от выборки ($n=300$)

Fig. 4. Distribution of students' answers to the question "What problems, in your opinion, exist now in the organization of learning process in terms of the introduction of game elements?", % of sample ($n=300$)

ма действительно хорошо воспринимается таким контингентом, но очень дозировано, в пределах 5–10%» (женщина, стаж педагогической работы 21 год).

4. Необходима качественная подготовка и организация играйзации образовательного процесса на всех этапах занятия, в том числе для профилактики негативных социальных явлений в студенческой группе (буллинга, социальной изоляции индивида и др.):

«Ситуация, возникающая при игровом проведении занятия, может вести к этому [буллингу]. Но это задача преподавателя – профилировать данную ситуацию, что кто-то в группе будет аутсайдером. То есть задача преподавателя – равномерно, равноправно распределить роли, дать возможность обменяться этими ролями» (женщина, стаж педагогической работы 4 года).

Стоит отметить, что рядом педагогов был отмечен долгосрочный положительный макросистемный эффект играйзации образовательного процесса – интеграция социальных групп и общества в целом, в частности за счёт профилактики развития социального отчуждения индивидов:

«...для наших студентов это вообще не слишком характерно, воспринимать своих

однокурсников как конкурентов. В российском студенчестве развито осознание ощущения общего дела. Несмотря на то, что формально они в каком-то смысле конкурируют друг с другом, для них всё-таки более сильным является ощущение общности. В некотором роде они противопоставят преподавателям или вообще всему образовательному процессу, и это их объединяет. Игра тоже погружает их в один общий процесс, и это не служит отчуждению, а скорее, наоборот... объединению студентов» (женщина, стаж педагогической работы 1 года);

«...разнообразием игровой деятельности являются совместные игры. И вот как раз в совместных играх укрепляются и чувство коллективизма, и сами «коллективистские» навыки, навыки социальные, навыки взаимодействия с другими людьми, причём даже с людьми различных поколений» (мужчина, стаж педагогической работы 28 лет);

«Играизация способна привести к интеграции общества, потому что во время игровой коммуникации у нас не проявляются те наши различия, которые не зависят от нас: по полу, возрасту, характеру, темпераменту, национальности, расе. То есть такие, которые есть от природы. В про-

цессе коммуникации, в ходе игры мы становимся [более] равными, нежели в процессе «живой» коммуникации» (мужчина, стаж педагогической работы 28 лет).

Среди основных проблем в реализации исследуемой образовательной практики более половины студентов – участников анкетного опроса выделили редкое использование преподавателями игровой формы занятий (Рис. 4). На втором месте проблема отсутствия закрепления лекций и семинаров с элементами игры в рабочих программах дисциплин, на третьем – играйзация занятий без применения современных ИТ-технологий.

Обсуждение результатов

Результаты проведённого исследования позволяют сделать вывод о достаточно высокой распространённости игровых практик в образовательном процессе. На это указывает практический опыт преподавателей, принявших участие в качественном опросе, а также корректное понимание студентами сущности играйзации. Результаты исследований, проведённых в ряде других регионов, дополняют выводы авторов данными об интеграции игровых практик на всех этапах образовательного процесса, в частности в дошкольных и общеобразовательных учреждениях [17; 18].

Важно обратить внимание на ряд позитивных эффектов играйзации образовательных процессов. Так, применение игровых элементов способствует увеличению интереса к учебному процессу, повышает мотивацию, вовлечённость студентов в подготовку и проведение занятий. Результаты ряда социологических исследований уточняют вывод авторов: учащиеся готовы тратить больше времени на освоение дисциплин с использованием игровых технологий, в том числе на самостоятельное обучение [18; 19]. Примечательно, что командные задания дополнительно повышают включённость студентов в образовательный процесс за счёт развития установки на «общее дело» и позитивных эффектов групповой динамики [20]. Кроме

того, повышается внутренняя мотивация к участию в групповой игровой деятельности за счёт актуализации потребности в принадлежности. В числе специфических эффектов играйзации образовательных процессов Е.Б. Хитрук обозначает формирование адекватного восприятия реальности и развитие навыков критического мышления в отношении конкретного научного содержания, которые способствуют в свою очередь профилактике социальных манипуляций и девиантного поведения в молодёжной среде [2].

Авторами был обозначен ряд рисков и ограничений в реализации играйзации образовательных процессов. Так, по мнению участников качественного опроса, игровые практики могут успешно дополнять, но не заменять традиционный формат обучения. Экспертное мнение, представленное в работе Н.А. Звонаревой и Г.С. Купалова, уточняет вывод авторов: лекционные занятия и книги остаются доминирующими источниками информации при получении профессиональных знаний [3]. Обращает на себя внимание тот факт, что в актуальных научных исследованиях представлены две позиции по данному вопросу: некоторые учёные не видят противоречия между классическими образовательными и игровыми целями, другие обозначают риски их конфронтации. Так, по мнению Е.Б. Хитрук, в играйзированных учебных курсах образовательные цели всегда остаются приоритетными, в то время как игровые элементы направлены на поддержание внутренней мотивации к обучению [2]. Данные выводы не согласуются с результатами исследования Я.Н. Поддубной, К.С. Котова и А.А. Слукиной, из которых следует, что привыкание к игровому формату обучения приводит к ухудшению восприятия студентами лекций и семинарских занятий в традиционном формате [21]. Отсюда важным представляется учёт и профилактика развития негативных эффектов от реализации игровых практик, а также поддержание баланса различных элементов образовательного процесса.

По результатам серии фокусированных интервью с педагогическими работниками, авторами были обозначены ограниченные возможности внедрения игровых элементов при освоении сложных, комплексных дисциплин и специфичных тематических блоков. Однако в современной научной литературе представлены примеры разработки и успешной реализации играизированных обучающих курсов гуманитарного («Философия», «История России», «Иностранный язык» и пр.), естественно-научного и технического профиля («Математика», «Сопроотивление материалов», «Инженерная графика» и пр.), а также опыт внедрения игровых элементов в узкоспециализированном архитектурно-дизайнерском и ИТ-образовании [19; 22–24]. Более того, результаты исследования С.Е. Щепетовой и А.И. Сатдыкова свидетельствуют об эффективности игровых технологий в преподавании «системных» дисциплин, что, в частности, нивелирует проблему временной ограниченности учебной программы и позволяет в короткие сроки сформировать навыки системного мышления и практического применения системного анализа при решении задач [25]. Представленное мнение некоторых участников качественного опроса, преподавателей Волгоградского института управления, может быть обусловлено спецификой практического опыта реализации игровых практик в образовательном процессе, несистемный характер которого косвенно подтверждают результаты опроса студентов.

Наконец, авторами были обозначены риски социально-психологического характера, проявляющиеся на индивидуальном и групповом уровне и связанные с интеграцией игровых, в частности, соревновательных элементов в учебный процесс. Мнение опрошенных преподавателей о негативном влиянии конкурентной среды на занятиях согласуется с мнением других авторов, отмечающих риски увеличения социальной дистанции между лидерами и аутсайдерами, а также развития конфликтных ситуаций

за пределами учебного заведения [21; 26]. В контексте данного вопроса особый интерес представляют исследования, обнаруживающие гендерные и характерологические особенности восприятия тех или иных игровых практик [27]. Отсюда важным представляется определение и учёт индивидуально-психологических качеств студентов при подготовке играизированных занятий, а также мониторинг состояния участников в ходе их реализации.

Несмотря на преобладание позитивных эффектов и достаточно положительное восприятие игровых элементов в учебном процессе как студентами, так и преподавателями Волгоградского института управления, данная практика остаётся весьма ограниченной и не имеет системного характера, что подтверждают результаты анкетного опроса. Это может иметь несколько причин. Во-первых, играизация занятий зачастую является инновационной деятельностью, инициируемой непосредственно профессорско-преподавательским составом, следовательно, успешность внедрения и реализации игровых практик определяется готовностью и квалификацией педагогических работников. Результаты ряда исследований позволяют уточнить природу выявленной проблемы: фиксируется достаточно низкий уровень мотивационной, когнитивной и информационной готовности преподавателей к играизации образовательного процесса [6; 26]. Во-вторых, экспертное мнение, представленное в работе С.С. Чагина, позволяет определить круг организационно-методических барьеров для реализации данной деятельности: недостаток времени для планирования и подготовки играизированных занятий, низкий уровень технической оснащённости образовательных организаций (внедрение геймификации зачастую подразумевает наличие высокопроизводительных компьютеров), отсутствие финансирования работы преподавателей и студентов с образовательными цифровыми платформами и сервисами, позволяющими создать гей-

мифицированные учебные курсы, риски в сфере информационной безопасности [28]. Таким образом, расширение практики игризации образовательных процессов требует реализации комплекса мер, направленных на повышение мотивационной, когнитивной, организационно-методической готовности сотрудников высших учебных заведений к осуществлению соответствующей деятельности.

Заключение

Результаты проведённого исследования свидетельствуют о достаточно положительной оценке практики игризации образовательных процессов студентами и преподавателями Волгоградского института управления: данная модель образования позволяет им быть более самостоятельными, получать практико-ориентированные знания, развивать профессиональные компетенции, повышает интерес к учебному процессу. В то же время неоднозначную оценку получают игровые формы, подразумевающие индивидуализацию результатов работы обучающихся и приводящие к развитию конкурентной борьбы. Данное обстоятельство свидетельствует о необходимости расширения практики игризации, в основе которой будет лежать групповая работа либо задания, не подразумевающие персонифицированные рейтинговые оценки.

Одной из основных проблем, существующих на данный момент на уровне организации образовательного процесса, по мнению опрошенных студентов, является редкость использования преподавателями игровых элементов и отсутствие закрепления игровых форм занятий в рабочих программах дисциплин. Иными словами, игризация носит неупорядоченный характер и зависит от инициативы и квалификации преподавателей. Участники качественного исследования подтверждают, что существует ряд игровых элементов, которые внедрены системно (рейтинговая система оценки и учёта достижений студентов), однако зачастую степень

игризации учебных занятий определяется исключительно профессорско-преподавательским составом. Стоит также отметить, что существующая система рабочих программ не подразумевает свободное внедрение игровых элементов, кроме того, отсутствуют управленческие меры поддержки преподавательской инициативы в контексте данного вопроса.

Расширению практики игризации образовательных процессов в Волгоградском институте управления и региональных институтах в целом может способствовать разработка и реализация мер, направленных на повышение мотивационной, когнитивной и организационно-методической готовности преподавателей к осуществлению деятельности соответствующего профиля. Во-первых, необходимым представляется создание базы знаний, аккумулирующей теоретические и практические материалы по актуальным игровым образовательным практикам. Во-вторых, возможна организация периодических мастер-классов, методических семинаров и круглых столов, позволяющих обмениваться педагогическим опытом внутри вуза и за его пределами, в частности в вопросах профилактики рисков и негативных эффектов игризации на уровне отдельных студентов и студенческих групп в целом. Стоит отметить, что в текущих условиях доступна организация масштабных онлайн-мероприятий даже при ограниченном бюджете. В-третьих, важным представляется проведение периодического повышения квалификации педагогов, позволяющего работать в контексте современных цифровых технологий, платформ и готовых цифровых учебных приложений. Наконец, целесообразно разработать систему материального и нематериального поощрения инновационной деятельности профессорско-преподавательского состава, способствующей повышению эффективности образовательной организации и её привлекательности для студентов и абитуриентов.

Одновременно с этим использование игровых технологий должно найти отраже-

ние в рабочих программах дисциплин, что позволит повысить уровень когнитивной и мотивационной готовности студентов к участию в занятиях в соответствующей форме. Повышение уровня готовности к игровой практике может частично нивелировать риски, связанные с реализацией данной модели образовательного процесса.

Литература

1. *Таницура Т.А.* Проблема мотивации студентов к изучению иностранного языка в период перехода на дистанционный формат обучения // Мир науки, культуры, образования. 2020. № 3 (82). С. 281–283. DOI: 10.24411/1991-5497-2020-00543
2. *Хитрук Е.Б.* Новые игровые решения в образовании: геймификация как технология формирования критического мышления // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. 2022. № 65. С. 171–177. DOI: 10.17223/1998863X/65/16
3. *Звонарева Н.А., Купалов Г.С.* Потенциал и риски геймификации педагогического образования // Образование и право. 2021. № 2. С. 270–275. DOI: 10.24412/2076-1503-2021-2-270-275
4. *Портнова И.В., Халиль И.* Использование VR-технологии в учебном процессе студентов-архитекторов // Педагогика психология образования. 2024. № 1. С. 137–150. DOI: 10.31862/2500-297X-2024-1-137-150
5. *Золотухин С.А.* Использование геймификации в образовательном процессе университета // Учёные записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2024. № 1 (69). С. 139–149. EDN: MONMHO.
6. *Биджиева С.Х., Урусова Ф.А.А.* Геймификация образования: проблемы использования и перспективы развития // Мир науки. Педагогика и психология. 2020. Т. 8. № 4. EDN: FDZEAM.
7. *Алексеева А.З., Соломонова Г.С., Аетдинова Р.Р.* Геймификация в образовании // Педагогика. Психология. Философия. 2021. № 4 (24). С. 5–10. EDN: PFYAJU.
8. *Яцковец А.С.* Взгляды отечественных и зарубежных учёных на феномен игры // Известия РГПУ им. А.И. Герцена. 2008. № 68. С. 190–205. EDN: JTYERV.
9. *Муратова И.А., Осинцева Н.В.* Проблемы современного высшего образования в контексте социальной философии // Манускрипт. 2019. № 10. С. 167–170. DOI: 10.30853/manuscript.2019.10.32
10. *Дебор Г.* Общество спектакля. Пер. с фр.: Офертас С. и Якубович М. М.: Издательство «Логос». 2000. 184 с. URL: http://vcsi.ru/files/gi_debor.pdf (дата обращения: 30.05.2024).
11. *Константинов И.А., Гончарова В.А.* Модель конкуренции в системе российского высшего образования // Управление образованием: теория и практика. 2021. № 3 (43). С. 111–120. DOI: 10.25726/e5024-4229-4002-e
12. *Баженова Н.Г.* Играизированные практики как активизирующий фактор самоорганизации студенчества // Вестник Тихоокеанского государственного университета. 2013. № 1 (28). С. 259–264. EDN: PXTHTV.
13. *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. DOI: 10.24412/2224-0772-2024-97-39-61
14. *Герлах И.В.* Игрофикация и педагогические профессии будущего // Norwegian Journal of Development of the International Science. 2020. № 39-4. С. 7–10. EDN: RHJNDC.
15. *Соболева Е.В., Матвеев В.В., Анненкова А.А., Бояринцева Н.А., Грибков Д.Н.* Применение игровых механик в профессиональной подготовке будущих педагогов по работе с одарёнными детьми // Перспективы науки и образования. 2022. № 5 (59). С. 600–620. DOI: 10.32744/pse.2022.5.36
16. *Глазков К.П.* Игровая концепция повседневности И. Гофмана: между символическим интеракционизмом и этнометодологией // Социологическое обозрение. 2016. Т. 15. № 2. С. 167–191. DOI: 10.17323/1728-192X-2016-2-167-191
17. *Богданова Е.В.* Геймификация современного образования: анализ педагогической практики // Современное педагогическое образование. 2022. № 12. С. 15–19. EDN: AHWEKF.
18. *Волкова Т.Г., Таланова И.О.* Геймификация в образовании: проблемы и тенденции // Ярославский педагогический вестник. 2022. № 5 (128). С. 26–33. DOI: 10.20323/1813-145X-2022-5-128-26-33

19. Широколюбова А.Г. Геймификация в условиях цифровой трансформации образования // Вестник Самарского государственного технического университета. Серия: Психолого-педагогические науки. 2022. Т. 19. № 1. С. 5–20. DOI: 10.17673/vsgtu-pps.2022.1.1
20. 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. DOI: 10.18522/2070-1403-2021-88-5-179-186
21. Поддубная Я.Н., Котов К.С., Слуккина А.А. Парадигма развития гейминга в образовательной системе вуза: история и перспективы // Международный научно-исследовательский журнал. 2021. № 9-3 (111). С. 53–58. DOI: 10.23670/IRJ.2021.9.111.083
22. Катержина С.Ф., Собашко Ю.А., Жбанов Е.А. Об опыте использования геймификации в высшем образовании на примере преподавания математических дисциплин // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2022. Т. 28. № 3. С. 151–157. DOI: 10.34216/2073-1426-2022-28-3-151-15
23. Уткина И.В. Геймификация образования: возможности игр для развития профессиональных навыков специалистов в сфере дизайна // Общество: социология, психология, педагогика. 2023. № 2 (106). С. 169–173. DOI: 10.24158/spp.2023.2.23
24. Сафонова К.В., Ищукова Е.А., Золотарев В.В. Применение элементов геймификации в подготовке студентов – будущих специалистов в области защиты информации // Перспективы науки и образования. 2021. № 1 (49). С. 450–463. DOI: 10.32744/pse.2021.1.31
25. Щепетова С.Е., Сатдыков А.И. Применение игровых технологий в преподавании «системных» дисциплин // Высшее образование в России. 2018. Т. 27. № 4. С. 127–134. EDN: YWRMHN.
26. Попова Т.В., Ермакова О.Е., Долгова А.А., Черных Н.А. Перспективы и риски внедрения геймификации в современном образовании // Вестник Костромского государственного университета. Серия: Педагогика. Психология. Социокинетика. 2022. Т. 28. № 2. С. 12–17. DOI: 10.34216/2073-1426-2022-28-2-12-17
27. Мурзагаллина Г.М., Тихомирова Г.В., Филитова О.В., Корнеева Н.Ю., Галиакберова В.Н. Геймификация в образовании как фактор повышения интереса к усвоению учебного материала // Московский экономический журнал. 2022. Т. 7. № 4. С. 494–500. DOI: 10.55186/2413046X_2022_7_4_227
28. Чагин С.С. Геймификация профессионального образования: стоит ли игра свеч? // Профессиональное образование и рынок труда. 2021. № 1 (44). С. 26–35. DOI: 10.24412/2307-4264-2021-01-26-35

Статья поступила в редакцию 01.08.2024
Принята к публикации 07.11.2024

References

1. Tantsura, T.A. (2020). The Problem of Students' Motivation to Learn a Foreign Language during the Transition to a Distance Learning Format. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya* [The World of Science, Culture, and Education]. No. 3 (82), pp. 281–283, doi: 10.24411/1991-5497-2020-00543 (In Russ., abstract in Eng.).
2. Khitruk, E.B. (2022). New Game Solutions in Education: Gamification as a Technology for the Formation of Critical Thinking. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya. Sotsiologiya. Politologiya = Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science*. No. 65, pp. 171–177, doi: 10.17223/1998863X/65/16 (In Russ., abstract in Eng.).
3. Zvonareva, N.A., Kupalov, G.S. (2021). Potential and Risks of Gamification of Teacher Education. *Obrazovanie i pravo = Education and Law*. No. 2, pp. 270–275, doi: 10.24412/2076-1503-2021-2-270-275 (In Russ., abstract in Eng.).
4. Portnova, I.V., Khalil, I. (2024). The Use of VR Technology in the Educational Process of Architecture Students. *Pedagogika i Psikhologiya Obrazovaniya = Pedagogy and Psychology of Education*. No. 1, pp. 137–150, doi: 10.31862/2500-297X-2024-1-137-150 (In Russ., abstract in Eng.).

5. Zolotukhin, S.A. (2024). Gamification in the Educational Process of the University. *Uchenye zapiski. Elektronnyi nauchnyi zhurnal Kurskogo gosudarstvennogo universiteta* [Scientific Notes. Electronic Scientific Journal of Kursk State University]. No. 1 (69), pp. 139-149. Available at: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_65006830_32491433.pdf (accessed: 30.05.2024). (In Russ., abstract in Eng.).
6. Bijieva, S.Kh., Urusova, F.A.A. (2020). Gamification of Education: Problems of Use and Development Prospects. *Mir nauki. Pedagogika i psikhologiya = World of Science. Pedagogy and Psychology*. Vol. 8, no. 4. Available at: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_44247854_82851388.pdf (accessed: 30.05.2024). (In Russ., abstract in Eng.).
7. Alekseeva, A.Z., Solomonova, G.S., Aetdinova, R.R. (2021). Gamification in Education. *Pedagogika. Psikhologiya. Filosofiya* [Pedagogy. Psychology. Philosophy]. No. 4 (24), pp. 5-10. Available at: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_47476022_12368600.pdf (accessed: 30.05.2024). (In Russ., abstract in Eng.).
8. Yatskovets, A.S. (2008). The Views of Native and Foreign Scientists upon the Game. *Izvestiya Rossiiskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A.I. Gertsena = Izvestia: Herzen University Journal of Humanities & Sciences*. No. 68, pp. 190-205. Available at: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_11603992_15745522.pdf (accessed: 30.05.2024). (In Russ., abstract in Eng.).
9. Muratova, I.A., Osintseva, N.V. (2019). Problems of Modern Higher Education in the Context of Social Philosophy. *Manuskript = Manuscript*. No. 10, pp. 167-170, doi: 10.30853/manuskript.2019.10.32 (In Russ., abstract in Eng.).
10. Debord, G. (1969). *La Societe du Spectacle*. Paris, FR: Gallimard, 127 p. (Russian Translation: Ofertas, S., Yakubovich, M., Moscow: Logos Publ., 2000. 184 p.).
11. Konstantinov, I.A., Goncharova, V.A. (2021). Competition Model in the Russian Higher Education System. *Upravlenie obrazovaniem: teoriya i praktika = Education Management Review*. No. 3 (43), pp. 111-120, doi: 10.25726/e5024-4229-4002-e (In Russ., abstract in Eng.).
12. Bazhenova, N.G. (2013). Gaming Practices as an Activating Factor of Self-Organization of the Students. *Vestnik Tikbookeanskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Pacific National University]. No. 1 (28), pp. 259-264. Available at: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_18907028_23048684.pdf (accessed: 30.05.2024). (In Russ., abstract in Eng.).
13. Rudinsky, I.D., Busel, S.V. (2024). Game-based Educational Technologies and Practices: Pre-conditions and Application Features. *Otechestvennaya i Zarubezhnaya Pedagogika = Domestic and Foreign Pedagogy*. No. 1 (1), pp. 39-61, doi: 10.24412/2224-0772-2024-97-39-61 (In Russ., abstract in Eng.).
14. Gerlach, I. (2020). Gamification and Teaching Professions of the Future. *Norwegian Journal of Development of the International Science*. No. 39-4, pp. 7-10. Available at: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_42452727_20574014.pdf (accessed: 30.05.2024). (In Russ., abstract in Eng.).
15. Soboleva, E.V., Matveev, V.V., Annenkova, A.A., Boyarintseva, N.A., Gribkov, D.N. (2022). The Use of Game Mechanics in the Professional Training of Future Teachers in Working with Gifted Children. *Perspektivy nauki i obrazovaniya = Perspectives of Science and Education*. No. 59 (5), pp. 600-620, doi: 10.32744/pse.2022.5.36 (In Russ., abstract in Eng.).
16. Glazkov, K.P. (2016). Erving Goffman's Gaming Concept of Everyday Life: between Symbolic Interactionism and Ethnomethodology. *Sotsiologicheskoe obozrenie = Russian Sociological Review*. Vol. 15, no. 2, pp. 167-191, doi: 10.17323/1728-192X-2016-2-167-191 (In Russ., abstract in Eng.).
17. Bogdanova, E.V. (2022). Gamification of Modern Education: Analysis of Pedagogical Practice. *Sovremennoe pedagogicheskoe obrazovanie = Modern Pedagogical Education*. No. 12, pp. 15-19. Available at: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=50109661> (accessed: 30.05.2024). (In Russ., abstract in Eng.).

18. Volkova, T.G., Talanova, I.O. (2022). Gamification: Problems and Trends. *Yaroslavskii pedagogicheskii vestnik = Yaroslavl Pedagogical Bulletin*. No. 5 (128), pp. 26-33, doi: 10.20323/1813-145X-2022-5-128-26-33 (In Russ., abstract in Eng.).
19. Shirokolobova, A.G. (2022). Gamification in the Context of Digital Transformation of Education. *Vestnik Samarskogo gosudarstvennogo tekhnicheskogo universiteta. Seriya: Psikhologo-pedagogicheskie nauki = Vestnik of Samara State Technical University. Series Psychological and Pedagogical Sciences*. Vol. 19, no. 1, pp. 5-20, doi: 10.17673/vsgtu-pps.2022.1.1 (In Russ., abstract in Eng.).
20. Poddubnaya, Ya.N., Kotov, K.S., Slukina, A.A. (2021). Gamification, Structural Advantages over Traditional Forms of Students' Learning at Higher Education Institutions. *Gumanitarnye i sotsial'nye nauki = The Humanities and Social Sciences*. Vol. 88, no. 5, pp. 179-186, doi: 10.18522/2070-1403-2021-88-5-179-186 (In Russ., abstract in Eng.).
21. Poddubnaya, Ya.N., Kotov, K.S., Slukina, A.A. (2021). The Paradigm of Gaming Development in the Educational System of the University: History and Prospects. *Mezhdunarodnyi nauchno-issledovatel'skii zhurnal [International Scientific Research Journal]*. No. 9-3 (111), pp. 53-58, doi: 10.23670/IRJ.2021.9.111.083 (In Russ., abstract in Eng.).
22. Katerzhina, S.F., Sobashko, Yu.A., Zbanov, E.A. (2022). About the Experience of Using Gamification in Higher Education on the Example of Teaching Mathematical Disciplines. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogika. Psikhologiya. Sotsiokinetika = Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics*. Vol. 28, no. 3, pp. 151-157, doi: 10.34216/2073-1426-2022-28-3-151-157 (In Russ., abstract in Eng.).
23. Utkina, I.V. (2023). Gamification of Education: The Potential of Games for the Development of Professional Skills of Specialists in the Field of Design. *Obshchestvo: sotsiologiya, psikhologiya, pedagogika. [Society: Sociology, Psychology, Pedagogics]*. No. 2 (106), pp. 169-173, doi: 10.24158/spp.2023.2.23 (In Russ., abstract in Eng.).
24. Safonov, K.V., Ishukova, E.A., Zolotarev, V.V. (2021). Application of Gamification Elements in the Training of Students – Future Specialists in the Field of Information Security. *Perspektivy nauki i obrazovaniya = Perspectives of Science and Education*. No. 49 (1), pp. 450-463, doi: 10.32744/pse.2021.1.31 (In Russ., abstract in Eng.).
25. Shchepetova, S.E., Satdykov, A.I. (2018). Application of Game-based Simulation in “System Analysis” Courses. *Vysshee obrazovanie v Rossii = Higher Education in Russia*. Vol. 27, no. 4, pp. 127-134 Available at: https://www.elibrary.ru/download/elibrary_32834844_61215188.pdf (accessed: 30.05.2024). (In Russ., abstract in Eng.).
26. Popova, T.V., Ermakova, O.E., Dolgova, A.A., Chernykh, N.A. (2022). Prospects and Risks of Gamification Implementation in Modern Education. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Pedagogika. Psikhologiya. Sotsiokinetika = Vestnik of Kostroma State University. Series: Pedagogy. Psychology. Sociokinetics*. Vol. 28, no. 2, pp. 12-17, doi: 10.34216/2073-1426-2022-28-2-12-17 (In Russ., abstract in Eng.).
27. Murzagalina, G.M., Tikhomirova, G.V., Filippova, O.V., Korneeva, N., Galiakberova V.N. (2022). Gamification in Education as a Factor of Increasing Interest in the Assimilation of Educational Material. *Moskovskii ekonomicheskii zhurnal = Moscow Economic Journal*. Vol. 7, no. 4, pp. 494-500, doi: 10.55186/2413046X_2022_7_4_227 (In Russ., abstract in Eng.).
28. Chagin, S.S. (2021). Gamification of Vocational Education: is the Game Worth the Candle? *Professional'noe obrazovanie i rynek truda [Vocational Education and the Labor Market]*. No. 1 (44), pp. 26-35, doi: 10.24412/2307-4264-2021-01-26-35 (In Russ., abstract in Eng.).