

Педагогика и просвещение

Правильная ссылка на статью:

Уразметова А.В., Хакимова Р.Б. Геймификация и игрофикация в образовательном процессе // Педагогика и просвещение. 2025. № 1. DOI: 10.7256/2454-0676.2025.1.70262 EDN: WQPYMC URL: [https://nbpublish.com/library\\_read\\_article.php?id=70262](https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=70262)

## Геймификация и игрофикация в образовательном процессе

Уразметова Александра Владимировна

ORCID: 0000-0002-1584-659X

доктор филологических наук

профессор; кафедра английского языка и межкультурной коммуникации; Уфимский университет науки и технологий

450076, Россия, республика Башкортостан, г. Уфа, ул. З. Валиди, 32

✉ [urazmetova82@mail.ru](mailto:urazmetova82@mail.ru)

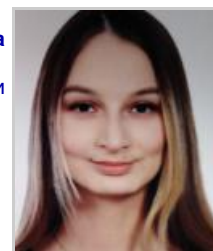


Хакимова Ралина Булатовна

магистр; кафедра английского языка и межкультурной коммуникации; Уфимский университет науки и технологий

452797, Россия, республика Башкортостан, село Новые Бишинды, ул. Центральная, 91

✉ [ralina.sun@yandex.ru](mailto:ralina.sun@yandex.ru)



[Статья из рубрики "Развивающиеся педагогические технологии"](#)

**DOI:**

10.7256/2454-0676.2025.1.70262

**EDN:**

WQPYMC

**Дата направления статьи в редакцию:**

27-03-2024

**Аннотация:** В свете современных технологических и образовательных тенденций, где активное участие и мотивация обучающихся играют ключевую роль, геймификация и игрофикация выделяются как инновационные методы, направленные на стимулирование учебного процесса и повышение его эффективности. Предметом исследования являются игровые техники и практики, применяемые в образовательном процессе. Целью исследования является выявление значимости и роли геймификации и игрофикации в

образовании. В статье представлен комплексный обзор концепций геймификации и игрофикации применяемых в образовательном процессе; приводятся определения понятий с установкой их отличительных черт; дается исторический обзор развития данных методик с практическими аспектами применения игровых механик в образовательных контекстах; разрабатываются рекомендации для интеграции игровых методик в образовательный процесс с целью повышения мотивации учащихся и общей эффективности обучения. Для выявления эффективности данных геймификации и игрофикации проводится экспериментальное исследование на запоминание английских слов уровня C1, позволяющее в количественном виде показать их результативность и эффективность. В работе выделяются основные игровые механики, такие как «достижения», «награда за компетентность», «большая идея» и «планирование»; определяется их роль в достижении различных образовательных целей. Особым вкладом авторов исследования является систематизация и выявление основных правил внедрения игрофикации в образовательный процесс, таких как: образовательная ценность, интеграция в образовательную программу, структурированность, баланс между образовательной и развлекательной функциями игры, интерес, командная работа, индивидуальный подход, оценка результатов. В заключении подчеркивается значимость интеграции игровых механик в образовательный процесс, которые не только способствуют эффективному усвоению знаний, повышению мотивации, вовлеченности и заинтересованности обучающихся, но и делают процесс обучения более разнообразным и увлекательным, стимулируя творческое мышление, развитие профессиональных умений и навыков, а также обеспечивая активное взаимодействие обучающихся и преподавателей в образовательной среде.

**Ключевые слова:**

геймификация, игрофикация, игровые механики, практики, мотивация, образование, эффективность, заинтересованность, индивидуальный подход, интеграция

*Введение.* Проблема модернизации образования является одной из наиболее актуальных в современном мире, а существующие методики и технологии не всегда соответствуют требованиям и вызовам современного общества. *Постановка проблемы.* Многие образовательные системы по-прежнему ориентированы на традиционные методы преподавания, не учитывая изменения в потребностях и способах обучения современных учеников. Отсутствие интерактивности, современных технологий и игровых аспектов в образовательном процессе может привести к недостаточной мотивации учащихся и снижению результативности обучения.

*Актуальность* данной работы обусловлена тем фактом, что в мире постоянно развивающихся технологий и образовательных подходов, где активное участие и мотивация играют важную роль, процессы геймификации и игрофикации выходят на передний план как инновационные методы стимулирования обучения. Этот подход, который все еще остается не до конца изученным, обретает все большую популярность в образовании, предоставляя уникальные возможности для повышения мотивации, вовлеченности и эффективности обучения. Выявление влияния используемых методик на процесс усвоения материала и показатели успеваемости обучающихся является одной из актуальных задач данного исследования.

*Цель* данного исследования состоит в выявлении рекомендаций для преподавателя, внедряющего элементы геймификации и игрофикации в образовательный процесс.

*Задачами* исследования являются изучение концепций геймификации и игрофикации в образовательной сфере, выявление их уникальных особенностей, определение их эффективности путем проведения эксперимента по запоминанию иностранных слов традиционным способом и с применением геймификации, а также исследование применения игровых механик и правил использования образовательных игр на уроках. *Объект* исследования составляют игры и игровые механики. *Предметом* исследования являются особенности их применения в образовательном процессе. *Методология исследования* подразумевает систематизацию концепций и правил внедрения исследуемых инновационных методик в образование с последующим выявлением списка основных рекомендаций для их практического использования.

*Основная часть.* Геймификация и игрофикация – это два термина, которые в некоторых контекстах используются в качестве синонимов, однако, следует отметить, что хотя эти термины могут взаимозаменяться или восприниматься как сходные, можно выделить определенные отличия между ними.

*Геймификация* (англ. gamification) – это использование игровых элементов и механик в неигровых контекстах реального мира (как онлайн, так и офлайн), таких как образование, маркетинг или бизнес. Геймификация трансформирует деятельность, которую человек выполнял бы и без нее, но возможно, с меньшим участием, эффективностью и удовольствием. Она помогает повысить мотивацию, вовлеченность и учебные результаты за счет применения характеристик игр, таких как баллы, рейтинги, достижения, уровни, виртуальные очки, лидерские доски, и т.д. в учебном процессе.

*Игрофикация* (англ. gaming) – это конкретное использование игр или игровых задач в образовательном процессе для достижения целей обучения и развития учащихся. Игрофикация включает в себя создание и применение обучающих игр, викторин, симуляций и других игровых средств для обучения и проверки знаний.

Таким образом, геймификация скорее является концепцией, в то время как игрофикация – это конкретное применение игр в образовательном процессе. Можно сказать, что геймификация – это применение игровых элементов вне игрового контента, в то время как игрофикация – это использование игровых механик внутри игры. Оба подхода могут быть эффективными инструментами для достижения целей, улучшения учебного процесса или повышения мотивации участников, но в разных контекстах и с разными акцентами на игровой опыт.

*Методологические основы исследования.* «Впервые термин геймификация был использован в 2002 году британским разработчиком видеоигр Ником Пеллингом, запустившим небольшой стартап по применению игровых технологий в корпоративных сервисах. Несмотря на инновационность, проекту не удалось привлечь к себе достаточного внимания и тогда термин не прижился» [\[1, с. 15\]](#). В 2008 году интерес к геймификации возродился. «Однако, это был не возврат к первоначальному проекту Н. Пеллинга, а новое воплощение термина в другом контексте. Если в 2002 году обсуждение геймификации началось со стороны игровой индустрии, то в 2008 году инициативу перехватили представители бизнеса. Они осознавали, что быстрое распространение смартфонов и казуальных видеоигр, которые активно перешли из Интернета на экраны мобильных устройств, открывает новые возможности в области маркетинга и программ лояльности. Фактически, именно в 2008 году началась эра геймификации, о которой уже к 2010 году говорили в различных профессиональных сферах» [\[1, с. 16\]](#).

Понятие геймификации получили особое распространение и популярность благодаря работам Ю Кай Чоу, Карла Капа, и Джейна МакГонигала. Ю Кай Чоу разработал фреймворк "Octalysis", который идентифицирует восемь основных мотиваторов, лежащих в основе геймификации: 1) *эпический смысл*: Обеспечение студентам ощущение более широкой цели, выходящей за рамки их личных интересов; 2) *развитие и достижение*: стимулирование прогресса и успешного завершения заданий, мотивируя студентов стремиться к новым целям; 3) *расширение возможностей и владение*: предоставление студентам контроля и владения своими действиями или их результатами; 4) *социальное влияние и родство*: влияние общества и связь с другими, включая признание со стороны преподавателей и одноклассников; 5) *редкость и нетерпение*: использование ограниченных ресурсов или возможностей для создания желания или ожидания; 6) *непредсказуемость и любопытство*: создание элемента неожиданности для удержания внимания и интереса студентов; 7) *потеря и избегание*: поддержание мотивации за счет избегания негативных последствий; 8) *чувство долга и защита*: включение обязанностей или ответственности перед группой или учебным процессом [\[2\]](#).

Карл Кап разработал игровую модель "Player Type Framework", которая классифицирует игроков по их предпочтениям: 1) *киллеры*: студенты, ориентированные на достижение цели путем конкуренции и доминирования; 2) *достигаторы*: студенты, стремящиеся к накоплению достижений, баллов или статуса; 3) *исследователи*: студенты, любящие изучать, исследовать и погружаться в детали; *социализаторы*: студенты, которые ценят взаимодействие и сотрудничество с другими. Знания об особенностях этих типов игроков могут предоставить полезную информацию о мотивации студентов и помочь в выборе подходящих игровых элементов для включения в образовательный процесс [\[3, с 1-8\]](#).

Джейн МакГонигал, исследуя геймификацию, подчеркивает ее потенциал в решении реальных проблем и улучшении жизни людей. Она считает, что игры могут мотивировать людей на выполнение задач и достижение целей, создавая чувство удовольствия и удовлетворения [\[4\]](#).

Доклад «Геймификация 2020: каким будет будущее геймификации», подготовленный компанией Gartner в 2012 году, предсказывал, что к 2020 году геймификация достигнет плато продуктивности, преодолев все стадии развития, включая период иллюзий и недостатков, и войдет в стадию зрелого роста, когда ее возможности и ограничения станут ясными. Современные постулаты образовательной геймификации раскрываются также в работах отечественных ученых [\[5-11\]](#).

*Геймификация в образовательном процессе.* Геймификация в образовании стремится изменить восприятие учебного процесса, представляя его как игровой опыт, который приносит удовольствие, а не как обычную обязанность. Важно отметить, что геймификация не ставит своей целью трансформировать учебную деятельность в игру, а лишь предлагает новый подход к ее осуществлению. В литературе по геймификации часто подчеркивается, что «разумное и стратегическое использование игровых элементов способно создать обучающую среду, которая стимулирует высокий уровень активности и мотивации у учащихся, что в конечном итоге приводит к положительным изменениям в когнитивной, эмоциональной и социальной сферах» [\[12, с. 30\]](#).

Геймификация включает в себя следующие элементы: динамику, механику и компоненты. Такую модель также называют *пирамидой геймификации*. Динамика является концептуальным уровнем игры, которая формирует общее представление о происходящем, устанавливает логику событий и взаимодействие между участниками

процесса. Механика представляет собой процессы и действия, которые происходят в игре и развивают ту или иную динамику. «Для каждой динамики могут применяться одна или несколько механик, и одна механика может быть связана с различными динамиками. Компоненты – это элементы игры, с помощью которых реализуются механики. Именно с компонентами непосредственно взаимодействуют участники игры» [13, с. 20]. Каждый компонент связан с одним или несколькими элементами механик. Игровые механики связывают абстрактные динамики с конкретными компонентами геймификации, влияя на поведение пользователей с целью достижения заданных целей.

Проблема геймификации часто заключается в том, что ее сводят к простым элементам игровой механики, таким как «очки, значки и таблицы лидеров», что в основном относится к модели PBL (points / badges / leaderboards). Автор фреймворка «Октализ», Ю Кай Чоу, отмечает, что этот выбор обусловлен простотой и удобством психологического мотиватора «Развитие и достижение». Тем не менее, такой подход может стать преградой для внедрения более сложных и мотивирующих форм геймификации [14]. Например, в российских вузах широко распространена балльно-рейтинговая система, построенная по модели PBL, что, несмотря на ее простоту, может препятствовать внедрению других, более эффективных подходов [15, с. 9]. Таким образом, различные системы геймификации могут конфликтовать между собой и мешать друг другу в достижении поставленных целей.

Отправной точкой в выборе игровых механик, используемых в образовательном процессе, становятся конкретные образовательные задачи, в соответствии с которыми наиболее популярные механики распределены по следующим группам: группа механик «достижения», «награда за компетентность», «большая идея», «планирование».

#### *Группа механик «Достижения»*

Компоненты: очки, системы уровней, шкала прогресса. Задача: внутренняя мотивация к развитию навыков и продвижению на новые уровни обучения поддерживается путем демонстрации достижений. Подобно игрокам в традиционных играх, учащиеся испытывают удовлетворение от развития своих навыков и персонального прогресса. Для достижения этой цели важно, чтобы их успехи были явными и конкретными. Это достигается не только путем визуализации достижений и прогресса, но и предоставлением доступа к более сложным задачам после завершения текущего уровня [13, с. 21].

#### *Группа механик «Награда за компетентность»*

Компоненты: ресурсы, коллекционные предметы, бонусы. Задача: стимулировать внешнюю мотивацию обучающихся путем награждения за затраченное время, усилия и приобретенные навыки. Эта механика тесно связана с механикой достижений: игрок получает награды при достижении определенных образовательных или других целей. Таким образом, компетентность, достигнутая в процессе игры, подтверждается через различные виды вознаграждений [13, с. 23]. Это добавляет элемент соревновательности и мотивации, поскольку учащиеся стремятся к получению этих наград, чтобы расширить свои возможности и повысить свой статус. Тем самым, награды становятся не просто признаком прогресса, но и стимулом для дальнейшего совершенствования и развития. Виды наград в геймификационной системе: *похвала* – информирующая обратная связь от лица игры или персонажа; *получение очков*, баллов за желательное поведение в рамках игры; *дополнительное игровое время*; *бонусный контент*; *быстрый переход на другой*

уровень или в другую локацию; возможности для самовыражения.

#### *Группа механик «Большая идея»*

Компоненты: сюжетная линия, легенда, виртуальный помощник, вымышленный мир с персонажами. Задача: обеспечить связь между различными видами обучающего контента и поддержать долгосрочное вовлечение обучающихся в учебный процесс. Соприкосновение с креативным сюжетом способствует повышению вовлеченности обучающихся в процесс за счет пробуждения интереса и разнообразных эмоций. Обучение, интегрированное в увлекательные истории, с персонажами, конфликтами и интригующими поворотами событий, может стать увлекательным и запоминающимся опытом, который эффективно облегчит процесс усвоения знаний. «Новое поколение, поколение «Y», хочет видеть все яркое, свежее, привлекательное и захватывающее» [\[16, с. 43\]](#). В таком формате обучение становится не только полезным, но и увлекательным, что помогает пользователям лучше погрузиться в материал и легче усваивать его. Виртуальный ассистент играет роль гида, который направляет участника через насыщенную историю, выступая в роли помощника или наставника. Он может предлагать задания, предоставлять необходимые ресурсы, давать подсказки для успешного прохождения игры и помогать участнику ориентироваться в игровой среде с использованием различных методов. Такой виртуальный помощник делает процесс обучения более интерактивным и увлекательным, обогащая игровой опыт и поддерживая участника на пути к достижению поставленных целей.

#### *Группа механик «Планирование»*

Компоненты: расписание, карты процессов, инструкции, обратный отсчет, дедлайн, награды за участие. Задача: структурировать прохождение обучающимся образовательного курса с целью стимулирования соблюдения дедлайнов и следования учебному плану. Инструкции по последовательности действий, также известные как карты процессов, широко используются в настольных играх и являются эффективной механикой обучения. Они помогают участникам сфокусироваться на текущей задаче, а также планировать свои следующие шаги, предоставляя понятную последовательность действий. Использование таймеров и часов обратного отсчета создает ощущение срочности и стимулирует участников к действию. Также ограничения по времени придают задаче большую ценность, поскольку учащиеся стремятся выполнить задание в отведенные сроки, повышая тем самым свою мотивацию и вовлеченность в процесс обучения.

Таким образом, выбор и применение игровых механик в образовательных контекстах имеет значительный потенциал для повышения мотивации, вовлеченности и эффективности обучения, а также способствует воспитанию и развитию индивида, способного к творческой и продуктивной деятельности [\[17, с. 67\]](#). Группировка механик в зависимости от образовательных задач позволяет создавать более целенаправленные и адаптированные обучающие среды. Механики достижений и наград могут стимулировать как внутреннюю, так и внешнюю мотивацию обучающихся, а использование сюжетных линий и виртуальных помощников способствует повышению увлекательности учебного процесса. Карты процессов и планирование времени помогают структурировать учебный материал и соблюдать дедлайны.

Следовательно, интеграция игровых механик в образовательные решения может сделать процесс обучения более эффективным, интересным и продуктивным для обучающихся. Однако, следует отметить, что геймификация – это довольно трудозатратный процесс, как

для учителей, для которых повышается рабочая нагрузка, так и для обучающихся, которые также отмечают увеличение затрачиваемых сил и времени [\[18\]](#).

*Игрофикация в образовательном процессе.* Внедрение игр в образовательный процесс (игрофикация) – довольно сложная задача, требующая тщательной подготовки и обоснования. Для успешной реализации данного процесса, игра должна соответствовать определенным правилам: 1) она должна обладать образовательной ценностью, 2) быть бесшовно интегрированной в образовательную программу, 3) быть четко спланированной и структурированной, 4) иметь баланс между образовательной и развлекательной функцией, 5) быть увлекательной и интерактивной, 6) вовлекать обучающихся в командную деятельность, 7) учитывать индивидуальные возможности обучающихся, 8) давать оценку результатов и обратную связь.

1. Игра должна обладать *образовательной ценностью*, поскольку она является не просто развлекательным элементом, а представляет собой ценный инструмент, способствующий развитию знаний, умений и навыков обучающихся.

2. Игра должна быть *бесшовно интегрирована в учебную программу* и органично встроена в учебный процесс; игра не должна восприниматься как отдельное событие или дополнение к учебному материалу.

3. Игра должна быть *спланирована и структурирована*, игра должна иметь четко прописанные правила и задачи, каждое действие в игре должно продвигать обучающихся ближе к поставленной образовательной цели.

4. «При использовании игры приоритетное внимание должно уделяться *поддержанию баланса между ее функциями*: утилитарной (образовательной) и гедонистической (рекреационной)» [\[19, с. 39\]](#). Для достижения максимальной эффективности от процесса игрофикации, ни одна из этих функций не должна превалировать. Однако вопрос о том, «как следует выбирать элементы игрового материала для конкретной деятельности и как они взаимодействуют между собой для достижения желаемого результата» [\[20, с. 7\]](#), все еще не имеет однозначного решения.

5. Игра должна быть *интересной и увлекательной* для обучающихся. Применение любой игры как в офлайн, так и в онлайн форматах в образовательном процессе, должно создавать активную, эффективную и стимулирующую образовательную среду.

6. Игра должна вовлекать обучающихся в *командную работу*, которая является неотъемлемой частью успешной игрофикации. Помимо приобретения профессиональных знаний, умений и навыков, командная работа развивает мягкие навыки сотрудничества, коммуникации, креативности, лидерства, выработки стратегий, самостоятельного и совместного поиска решений, умения аргументировать, прислушиваться к другим мнениям и отстаивать свою точку зрения, принимать коллективные решения.

7. Игра должна учитывать *индивидуальные потребности и особенности* обучающихся, позволяя каждому участнику развиваться в соответствии с их уровнем знаний и способностей. «Эффективность геймификации может различаться в зависимости от возраста учащихся и их когнитивной зрелости» [\[21, с. 1234\]](#). «Игра, созданная под руководством профессионального игропедагога может стать доступным способом взаимодействия человека любого возраста, физических и психических возможностей с миром, в котором он живет» [\[22, с. 153\]](#). Игра может предлагать различные уровни сложности, дополнительные подсказки или ресурсы, а также индивидуализированную



обратную связь.

8. Игра должна предоставлять возможность систематической и объективной *оценки учебных достижений*, что является мотивирующим фактором для обучающегося продолжать достигать новые высоты. Для учителей оценка результатов не менее важна, поскольку она позволяет представить общую картину успеваемости обучающихся и оценить их прогресс.

*Экспериментальное исследование.* Был проведен эксперимент, посвященный исследованию влияния геймификации на запоминание английских слов уровня C1 студентами 1-2 курсов бакалавриата языковых специальностей. Гипотеза исследования заключалась в утверждении о том, что геймификация и игрофикация значительно улучшает запоминание. Цель исследования – выявить процентное соотношение, на которое происходит повышение качества усвоения материала. В эксперименте приняло участие 40 студентов. Эксперимент состоял из двух раундов, в ходе которых студенты знакомились со словами и их определениями, а затем писали диктант, чтобы продемонстрировать, насколько хорошо они смогли запомнить представленные слова. Первый раунд проводился в классическом формате, а во втором применялись элементы геймификации и игрофикации для усиления мотивации и вовлеченности студентов в процесс обучения, в конце второго раунда победителям выдавались ценные призы.

Во время первого раунда студентам было предложено запомнить 10 английских слов уровня C1 из области путешествия. Слова и их определения были представлены в формате слайдов на большом экране (слово на английском языке – перевод на русском языке), и преподаватель зачитывал каждое слово с его определением на английском языке. После короткого времени для запоминания слов (3-5 минут) студенты написали диктант, в котором необходимо было идентифицировать слово по его определению.

Результаты первого раунда показали значительный разброс оценок: от 1 до 10 баллов из 10 возможных. Большинство студентов (18%) смогли правильно вспомнить 7 из 10 слов. Также 15 % студентов показали средний уровень запоминания, набрав 5 из 10 баллов. При этом, 13% студентов получили высший балл (10 из 10), демонстрируя высокий уровень запоминания.

Во втором раунде в игру вступили элементы геймификации. Студенты были разделены на четыре команды и получили задание запомнить другие 10 английских слов уровня C1. Слова и их перевод снова были представлены на слайдах, а их дефиниции на английском озвучены преподавателем.

Затем началась соревновательная игра: преподаватель зачитывал определение, и студенты в командах должны были первыми собрать правильное слово из распечатанных заранее и выданных каждой команде букв. Первая команда, ответившая правильно, получала 2 балла, а вторая – 1 балл. Такая форма игры привнесла элемент конкуренции, что значительно повысило мотивацию студентов к участию и внимательному запоминанию слов.

Результаты второго раунда диктанта показали улучшение запоминания слов студентами. Значительно выросло количество студентов, получивших максимальный балл: 29% студентов набрали 10 из 10, что более чем вдвое превосходит показатели первого раунда. Также существенно сократилось число низких оценок, с 18% студентов, набравших 1-3 балла в первом раунде, до 7,5% во втором раунде.



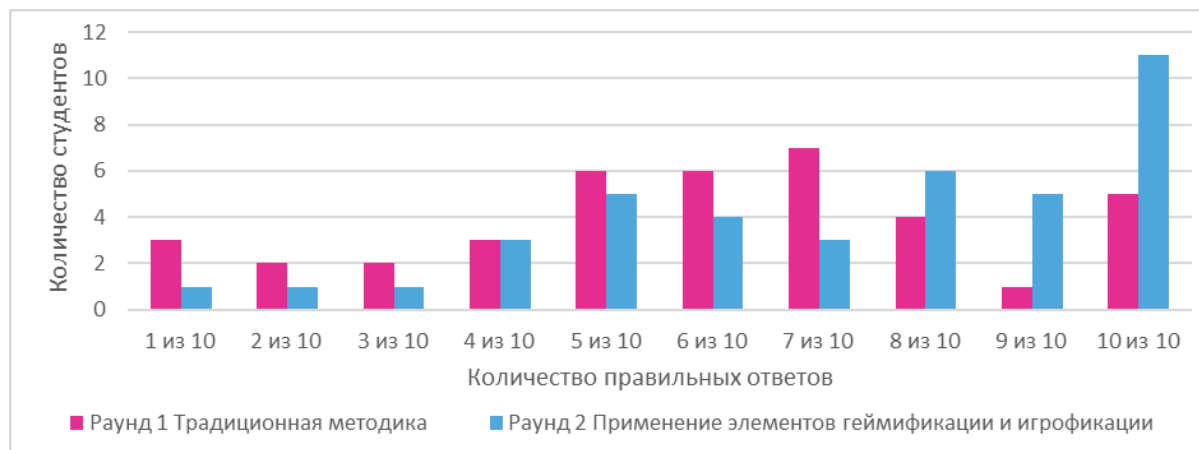


Рис. 1 Количественные результаты эксперимента

Результаты исследования показывают, что добавление элементов геймификации в процесс изучения лексики английского языка привело к значительному повышению эффективности запоминания английских слов студентами. Использование соревновательных элементов, командной работы и наград повысило мотивацию и вовлеченность студентов в процесс обучения. Результаты эксперимента (рис. 1) показывают, что геймификация может быть эффективным инструментом для улучшения запоминания слов и повышения интереса к изучению иностранного языка.

#### *Заключение (выводы).*

Таким образом, в результате исследования были выявлены и систематизированы основные игровые механики и правила успешного внедрения игр в образовательный процесс. Соблюдение данных правил поможет обеспечить эффективное использование игр, способствуя достижению успешных образовательных результатов, а также приобретению знаний, развитию умений и навыков обучающихся. На основе выделенных правил можно составить список рекомендаций для преподавателя, внедряющего исследуемые инновационные методики в образовательный процесс: необходимо четко определить цель, которую вы хотите достигнуть; выявить потребности обучающихся; подобрать игры или игровые элементы, подходящие для реализации вашей цели; бесшовно интегрировать игру в учебный материал, или наоборот, учебный материал в игру; поддерживать заинтересованность и мотивацию обучающихся путем применения игровых элементов (баллы, рейтинги, достижения, уровни, виртуальные очки, лидерские доски, и др.); разработать систему оценивания и обеспечить обратную связь.

В заключении, следует отметить, что в результате проведенного экспериментального исследования было доказано, что внедрение элементов геймификации и игрофикации в качестве инновационных методов и подходов в образовательную деятельность, обеспечивают повышение заинтересованности и мотивации обучающихся, что, в свою очередь, способствует лучшим результатам в изучении иностранного языка. Образовательные игры, будь то цифровые или реальные, предлагают учащимся уникальный опыт, который активно взаимодействует с их когнитивными и эмоциональными процессами. Помимо этого, интеграция игровых механик в образовательные практики не только способствует эффективному усвоению знаний, но и делает процесс обучения более увлекательным.

#### **Библиография**

1. Ветушинский А. С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. М., 2020. С. 14-31. DOI: 10.22394/2074-0492-2020-

3-14-3.

2. Chou Yu-kai. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges and Leaderboards. Octalysis Media. Fremont, CA, 2016, Pp. 137-144. doi:10.17345/rio18.137-144.

3. Кап К. М. Игровая модель для геймификации приложений // Международная конференция по интернет-технологиям и мультимедиа. 2011. С. 1-8.

4. МакГонигал Дж. Реальность под контролем: Как игры делают нас лучше и меняют мир. М.: Альпина Паблишер. 2012. 510 с.

5. Волкова Т. Г. 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.

6. Чеботарева И. Н. Геймификация как новая образовательная технология в современном высшем образовании // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Лингвистика и педагогика. 2023. Т. 13, № 1. С. 136-148. DOI: 10.21869/2223-151X-2023-13-1-136-148.

7. Павлова И. В. Геймификация как средство обучения в профессиональном образовании // ЦИТИСЭ. 2023. № 4(38). С. 117-125. DOI: 10.15350/2409-7616.2023.4.11.

8. 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.

9. Гнатик Е. Н. Геймификация как нарастающий тренд в сфере высшего образования: перспективы и проблемы // Вопросы философии. 2023. № 6. С. 116-123. DOI: 10.21146/0042-8744-2023-6-116-123.

10. Воронова М.В. Геймификация: применение в образовании и при обучении иностранным языкам // Вестник ИМСИТ. 2023. № 4(96). С. 15-16.

11. Каравка А. А., Колыванов К. Ю., Лобанова А. В. Игрофикация и геймификация в образовании: опыт, риски, перспективы // Школьные технологии. 2023. № 5. С. 8-17. DOI: 10.52422/22202641\_2023\_5\_8.

12. Совершенствование методологии геймификации учебного процесса в цифровой образовательной среде / Н. Л. Караваев, Е. В. Соболева. Киров: Вятский государственный университет, 2019.

13. СберУниверситет Геймификация: как не заиграться? // EduTech. URL: [https://sberuniversity.ru/edutech-club/events/6288/?sphrase\\_id=87097](https://sberuniversity.ru/edutech-club/events/6288/?sphrase_id=87097) (Дата обращения 27.03.2024)

14. Гилязова О. С. Игры и геймификация в образовании: проблема их соотношения в феноменологическом ракурсе // Мир науки. Социология, филология, культурология. 2022. Т. 13. № 1. URL: <https://sfk-mn.ru/PDF/32KLSK122.pdf> (Дата обращения 27.03.2024)

15. Голубова А. С. Использование технологий геймификации в работе и образовании // Новое поколение. 2016. № 9. С. 39-44.

16. Viamonte A. J. Gamification with Moodle in higher education. Le Centre Pour La Communication Scientifique Directe. HAL: ParisTech, 2019.

17. Варуха И.В., Давлетбаева А.Ф. Самостоятельная работа студентов как эффективный метод обучения // Языки в диалоге культур: проблемы многоязычия в полиэтническом пространстве: материалы V Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (г. Уфа, 5 мая 2022 г.) Уфа: РИЦ БашГУ, 2022. С. 67-70 DOI: 10.33184/YVDKU-2022-05-05.14.

18. Гилязова О. С., Замощанский И. И. К вопросу о мотивационных механизмах геймификации в высшем образовании: теоретический аспект // Перспективы науки и образования. 2020. № 3(45). С. 39-51. DOI: 10.32744/pse.2020.3.3

19. Dicheva D., Irwin K. & Dichev C. Exploring Learners Experience of Gamified Practicing:

For Learning or for Fun? International Journal of Serious Games, 2019, 6(3), Pp. 5-21.

20. Christopoulos A., Stylianos M. Gamification in Education. Encyclopedia. 2023, Pp. 1223-1243.

21. Мазунова Л. К. Игра и игровые технологии как обязательный инструмент и содержание образования длиною в жизнь // Доклады Башкирского университета. 2018. Т. 3, № 1. С. 152-156.

## Результаты процедуры рецензирования статьи

*В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.*

*Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).*

### Рецензия

на статью «Геймификация и игрофикация в образовательном процессе»

Актуальность темы исследования и ее соответствие специализации журнала «Педагогика и просвещение» не вызывает сомнения в связи с тенденциями трансформации российского образования, которые определяют приоритеты профессиональной подготовки специалиста.

Предметом исследования является изучение геймификации (которая скорее является концепцией) и игрофикации (конкретное применение игр в образовательном процессе).

В качестве проблемного поля исследования представлен анализ таких категорий как «геймификация в образовательном процессе», «игрофикация в образовательном процессе», «инновационные методы обучения», «интерактивные технологии», «игровые средства обучения и проверки знаний», «викторины», «симуляции» и пр.

Выявлена и подробно проанализирована пирамида геймификации, которая включает динамику, механику и компоненты.

Результаты проведенного анализа показали, что отправной точкой в выборе игровых механик, используемых в образовательном процессе, становятся конкретные образовательные задачи, в соответствии с которыми наиболее популярные механики распределены по следующим группам: группа механик «достижения», «награда за компетентность», «большая идея», «планирование».

Предположено, что именно в студенческом возрасте происходит трансформация и обогащение мотивационных и ценностно-смысловых составляющих жизненного мира личности профессионала

Достоинством работы являются ключевые, сквозные ведущие идеи о геймификации – применении игровых элементов вне игрового контента, и игрофикации – использовании игровых механик внутри игры.

Исследование направлено на исследование особенностей подходов геймификации и игрофикации, которые могут быть эффективными инструментами для достижения целей, улучшения учебного процесса или повышения мотивации участников, но в разных контекстах и с разными акцентами на игровой опыт.

Интерес представляют результаты исследования особенностей геймификации, которая не ставит своей целью трансформировать учебную деятельность в игру, а лишь предлагает новый подход к ее осуществлению.

Методология рецензируемой работы построена на основе теоретических методов: анализ и обобщение теоретических источников по проблеме исследования; эмпирических, методов математической обработки данных.

В статье достаточно детально реализованы систематизация и обобщение данных, связанных с интеграцией игровых механик в образовательные решения, которые могут

сделать процесс обучения более эффективным, интересным и продуктивным для обучающихся.

Статья обладает научной новизной, связанной с рассмотрением особенностей геймификации, которая представляет собой довольно трудозатратный процесс, как для учителей, для которых повышается рабочая нагрузка, так и для обучающихся, которые также отмечают увеличение затрачиваемых сил и времени

Структура статьи соответствует требованиям к научным публикациям. Представлен подробный качественный анализ полученных результатов исследуемой тематики.

Содержание статьи, в котором рассматриваются положения об основных игровых механиках и правилах успешного внедрения игр в образовательный процесс, в целом соответствует ее названию.

Стиль изложения материала соответствует требованиям, предъявляемым к научным публикациям.

Библиография соответствует содержанию статьи и представлена 21 литературным источником.

Результаты исследования обосновывают значимость теоретического и практического исследования и их можно использовать в образовательном процессе.

Статья вызывает читательский интерес и может быть рекомендована к публикации.