

*Медведев А.А.,  
Бакалавр 2 курса НИУ БелГУ,  
г. Белгород, РФ  
Голышева Е.Н.,  
Бакалавр 2 курса НИУ БелГУ,  
г. Белгород, РФ*

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ОБУЧЕНИИ: КАК ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ МЕНЯЮТ ОБРАЗОВАНИЕ**

*Аннотация. Данная статья посвящена исследованию геймификации в образовании — внедрению игровых элементов в учебный процесс для повышения мотивации и вовлечённости учащихся. Рассматриваются ключевые механизмы геймификации, а также их влияние на когнитивные и эмоциональные процессы обучающихся. Приводятся примеры успешных образовательных платформ, демонстрирующие рост вовлечённости по сравнению с традиционными методами.*

*Ключевые слова: геймификация, образование, игровые технологии, цифровые платформы, персонализация обучения.*

*Medvedev A.A.,  
Bachelor 2nd year student, Belgorod National  
Research University,  
Belgorod, Russian Federation  
Golysheva E.N.,  
Bachelor 2nd year student, Belgorod National  
Research University,  
Belgorod, Russian Federation*

## **GAMIFICATION IN LEARNING: HOW GAME TECHNOLOGIES ARE CHANGING EDUCATION**

*Abstract. This article is devoted to the study of gamification in education — the introduction of game elements into the educational process to increase motivation and engagement of students. Key gamification mechanisms, as well as their impact on the cognitive and emotional processes of students are considered. Examples of successful educational platforms demonstrating increased engagement compared to traditional methods are given.*

*Keywords: gamification, education, game technologies, digital platforms, personalization of learning.*

Современное образование переживает трансформацию под влиянием цифровых технологий и меняющихся потребностей обучающихся. Одним из наиболее перспективных направлений этой трансформации является геймификация — внедрение игровых элементов в неигровые образовательные контексты. В последние годы наблюдается устойчивый рост интереса к этому подходу как со стороны исследователей, так и со стороны педагогов-практиков. Причина такой популярности кроется в способности геймификации активизировать когнитивные и эмоциональные процессы, повышая мотивацию, вовлечённость и устойчивость внимания учащихся [6].

Игровые механики — такие как уровни, баллы, достижения, рейтинги и обратная связь в реальном времени — позволяют адаптировать обучение под особенности каждого ученика. При этом создаётся безопасная среда для проб и ошибок, что способствует формированию положительного отношения к самому процессу обучения. Геймификация стимулирует не только внешнюю, но и внутреннюю мотивацию, формируя у учащихся чувство прогресса, автономии и социальной значимости. Эти аспекты подтверждаются исследованиями в области когнитивной психологии и теории мотивации, где подчеркивается важность эмоций и игрового взаимодействия в усвоении знаний [1].

Инструменты и платформы, использующие игровые принципы — например, Duolingo, Quizizz и Kahoot! — становятся неотъемлемой частью

образовательной среды, особенно в дистанционном и гибридном форматах [5]. Статистические данные за 2022–2023 годы демонстрируют повышение вовлечённости учащихся на 30–40% по сравнению с традиционными методами обучения, что позволяет говорить о геймификации как о значимом и перспективном направлении в развитии современной педагогики. Механизмы эффективности геймификации объясняются её способностью синхронизироваться с естественными когнитивными и мотивационными процессами человека. В основе обучения лежит потребность в поощрении и значимом результате, а геймифицированная среда строится именно на этих принципах [2].

С точки зрения когнитивной психологии, игровые механики усиливают нейронные связи, способствуя более прочному усвоению информации. Исследование, проведённое Стэнфордским университетом в 2021 году, показало, что учащиеся, обучающиеся в условиях геймификации, в 1,7 раза чаще сохраняют изученный материал спустя неделю по сравнению с контрольной группой. Это связано с вовлечённостью — важнейшим фактором, предсказывающий результат успешного обучения [3].

Дополнительным фактором выступает персонализация. Многие образовательные платформы с элементами геймификации используют алгоритмы, которые подстраиваются под уровень ученика, подстраивающиеся под уровень учащегося. Такой подход снижает когнитивную нагрузку, позволяя учащимся продвигаться в комфортном темпе и избегать демотивации от чрезмерной сложности или, наоборот, скуки от избыточной простоты.

Важную роль играет и эмоциональная составляющая. Элементы игры вызывают позитивные эмоции, способствуют формированию положительного отношения к учёбе и уменьшают страх ошибки. В результате обучение воспринимается не как обязанность, а как активное участие в интересной деятельности с ясными целями и достижениями.

Реализация геймифицированных подходов в образовании уже доказала свою практическую эффективность на ряде широко используемых платформ, которые были упомянуты ранее.

Одним из наиболее известных и тщательно исследованных примеров является Duolingo — мобильное приложение для изучения иностранных языков, насчитывающее более 500 миллионов пользователей по всему миру. Оно построено на системе уровней, очков опыта (XP), внутриигровой валюты, ежедневных заданий и достижений. Подобная структура создаёт ощущение прогресса и достижения целей, а система «стриков» (streak) дополнительно стимулирует регулярное возвращение к занятиям. Согласно внутреннему отчёту Duolingo за 2023 год, пользователи, достигшие 7-дневного «стриков», в 68% случаев продолжают обучение в течение последующего месяца, что значительно превышает среднюю выдержку в онлайн-обучении.

Другой значимый пример — Kahoot!, платформа для создания интерактивных викторин. Она широко используется в школах, университетах и корпоративном обучении. Её ключевое преимущество — вовлечённость через элементы соревнования. В реальном времени учащиеся отвечают на вопросы, набирают баллы и видят свой рейтинг среди одноклассников. Это вызывает не только интерес, но и стремление улучшить результат, что превращает повторение и закрепление материала в эмоционально насыщенный процесс. Исследование, проведённое Норвежским университетом науки и технологий в 2022 году, показало, что использование Kahoot! способствует увеличению вовлечённости студентов на 35%, а также улучшает запоминание теоретического материала в среднем на 20% [3].

Так, уже только эти примеры демонстрируют, что геймификация не является абстрактной теорией, а представляет собой универсальный инструмент, который при правильной реализации может применяться в самых разных образовательных контекстах.

За всем тем, с учётом стремительного развития цифровых технологий и растущей популярности смешанных форм обучения геймификация получает всё больше возможностей для интеграции в образовательные процессы. Ожидается, что в ближайшие годы она станет не просто дополнительным инструментом, а неотъемлемым компонентом современной педагогики, особенно в условиях дистанционного и гибридного обучения.

Одним из ключевых направлений развития является интеграция геймификации с искусственным интеллектом. Современные обучающие системы способны собирать и анализировать данные об успеваемости, поведении и интересах учащихся, что позволяет создавать персонализированные игровые сценарии. Другое перспективное направление — использование технологий виртуальной и дополненной реальности (VR/AR). Эти средства позволяют создавать погружающие образовательные среды, где учащиеся могут не просто изучать теорию, а буквально «проживать» учебный материал [3].

Рассмотренные примеры успешных решений подтверждают, что геймифицированные среды могут быть не просто развлечением, а полноценной обучающей платформой. Тем не менее, важно учитывать её ограничения, избегать чрезмерной зависимости от внешних стимулов и сохранять баланс между формой и содержанием. Только тогда игровой элемент будет служить своей главной цели — углублению знаний и развитию учащихся, а не замещению учебного содержания.

#### **Использованные источники:**

1. Зайцев В. С., Шапиро М. А. Геймификация в образовании: Как превратить обучение в игру. — М.: Просвещение, 2020. — 192 с.
2. Левченко В. В. Цифровая педагогика: Геймификация, мотивация и новые образовательные технологии. — М.: Альпина Паблишер, 2021. — 208 с.

3. Смирнов Е. И. Образование 3.0: VR, геймификация и искусственный интеллект в обучении. — М.: Национальное образование, 2022. — 240 с.