

Дата поступления рукописи в редакцию: 25.09.2025 г.

DOI: 10.24412/2076-1503-2025-9-482-486

Дата принятия рукописи в печать: 10.10.2025 г.

БАБКИНА Анна Анатольевна,

Старший преподаватель кафедры математики и ИТ
ФГБОУ ВО Уральский государственный аграрный университет,
e-mail: anna-alikieva@mail.ru

АНДРЮШЕЧКИНА Надия Анверовна,

Старший преподаватель кафедры математики и ИТ
ФГБОУ ВО Уральский государственный аграрный университет,
e-mail: nadia-andr@mail.ru

САДОВ Артём Александрович,

Кандидат технических наук,
доцент кафедры технологических и транспортных машин
ФГБОУ ВО Уральский государственный аграрный университет,
e-mail: Artemsadov@ya.ru

ШОРОХОВ Павел Николаевич,

Старший преподаватель кафедры технологических и транспортных машин
ФГБОУ ВО Уральский государственный аграрный университет,
e-mail: pasha-shorohov@mail.ru

МАМЕДОВА Лала Гасанпаша кызы,

Старший преподаватель кафедры математики и ИТ
ФГБОУ ВО Уральский государственный аграрный университет,
e-mail: lala.mamedova.1958@mail.ru

ПРИМЕНЕНИЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗОВ

Аннотация. В последние десятилетия наблюдается растущий интерес к геймификации в образовательном процессе. Геймификация подразумевает интеграцию игровых элементов в обучение, что вызывает значительное повышение мотивации и вовлеченности учащихся. Данная статья рассматривает различные аспекты применения геймификации в образовательном процессе, исследует её влияние на мотивацию, усвоение материала и социальное взаимодействие, а также приводит примеры успешных геймифицированных подходов в обучении.

Ключевые слова: Геймификация, образование, игровые элементы, мотивация, обучение, достижения, учебные технологии, интерактивное обучение, критическое мышление, психология.

BABKINA Anna Anatolyevna,

Senior Lecturer of the Department of Mathematics and Mathematics
Ural State Agrarian University

ANDRYUSHECHKINA Nadia Anverovna,

Senior Lecturer of the Department of Mathematics and Mathematics
Ural State Agrarian University

SADOV Artyom Alexandrovich,

Candidate of Technical Sciences,
Associate Professor of the Department
of Technological and Transport Machines
Ural State Agrarian University

SHOROKHOV Pavel Nikolaevich,
Senior Lecturer at the Department
of Technological and Transport Machines
Ural State Agrarian University

MAMEDOVA Lala Hassan pasha kyzy,
Senior Lecturer of the Department
of Mathematics and Mathematics
Ural State Agrarian University

THE USE OF GAMIFICATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF UNIVERSITIES

Annotation. *In recent decades, there has been a growing interest in gamification in the educational process. Gamification involves the integration of game elements into learning, which causes a significant increase in student motivation and engagement. This article examines various aspects of gamification in the educational process, examines its impact on motivation, learning, and social interaction, and provides examples of successful gamified approaches to learning.*

Key words: *Gamification, education, game elements, motivation, learning, achievements, learning technologies, interactive learning, critical thinking, psychology.*

В последние десятилетия мир образования перетерпел значительные изменения благодаря технологическим достижениям и изменению подхода к обучению. В условиях быстро развивающегося цифрового века традиционные методы обучения стали недостаточно эффективными для удовлетворения потребностей современного общества, где знания и навыки быстро устаревают. В этих условиях геймификация — использование игровых элементов, механик и дизайна в неигровых контекстах, таких как обучение — становится одним из наиболее перспективных подходов к улучшению учебного процесса. [1]

Геймификация проникает в образовательные учреждения на всех уровнях — от начального до высшего, от формального обучения в школах и университетах до неформального и корпоративного. Эта концепция основывается на идее, что игровая форма может повысить вовлеченность учащихся, сделать процесс обучения более интересным и интерактивным, а также улучшить запоминание и усвоение материала. Применение игровых механик, таких как система достижений, очки, таблицы лидеров и интерактивные задания, помогает создать цельную образовательную среду, где студенты становятся активными участниками, а не пассивными слушателями.

Современные исследования подтверждают, что геймификация способствует улучшению мотивации, внимания и общего уровня вовлеченности учащихся. Игровые элементы не только повышают интерес к предмету, но и способствуют развитию критического мышления, навыков сотрудничества и способности к решению проблем, что

является важным для подготовки студентов к вызовам современного мира. К тому же геймификация способствует развитию автономии у учащихся, позволяя им самостоятельно выбирать темп и стиль обучения.

Применение геймификации в образовательном процессе вузов становится всё более популярным и эффективным подходом для повышения вовлечённости студентов и улучшения усвоения материала. Геймификация подразумевает использование элементов игрового дизайна в неигровых контекстах, таких как обучение.

Вот несколько ключевых аспектов применения геймификации в вузах:

1. Повышение мотивации студентов

Введение системы бонусов, баллов и наград за выполнение заданий, участие в мероприятиях или проявление активности. Это может стать стимулом для студентов.

Создание таблиц лидеров, где студенты могут видеть свои достижения по сравнению с другими, что может побуждать их к дальнейшим усилиям.

Повышение мотивации студентов в вузах с помощью геймификации является важным аспектом, так как специфика аграрного образования предполагает сочетание теоретических знаний и практических навыков.

Рассмотрим повышение мотивации с помощью геймификации на примере аграрных вузов.

1. Студенты могут участвовать в ролевых играх, где они выполняют роли агрономов, фермеров или управленцев, принимая решения о севообороте, выборе культур и управлении ресурсами.

Создание игры, где студенты управляют виртуальным хозяйством, принимая решения по посадке, удобрению, сбору урожая и продажам.

2. Организация соревнований между студентами или командами по различным дисциплинам (например, по агрономии, животноводству или экологии), где победители получают призы или сертификаты.

Введение системы рейтингов, где студенты получают баллы за выполнение заданий, участие в проектах и достижение целей, что создает дух соревнования и стремление к победе.

3. Проведение квестов, где студенты решают реальные задачи, стоящие перед аграрным сектором, выполняя задания на базе учебных полей или лабораторий. Студенты могут работать над проектами, связанными с реальными проблемами аграрного производства, используя геймификацию для стилизации разного рода исследований.

Студенты могут выполнять задания в формате квестов, где каждое задание связано с темами курса, позволяет применять теоретические знания на практике.

Разработка случаев, в которых студенты должны принимать решения, анализируя данные и принимая во внимание различные факторы.

4. Введение системы наград за успехи в учебе и активное участие в мероприятиях (например, прохождение дополнительных курсов, участие в научных конференциях).

Создание стенда или онлайн-платформы, где будут публиковаться достижения студентов, что позволяет им делиться своими успехами с другими.

5. Организация групповых заданий, где студенты работают в командах для достижения общей цели, развивая навыки сотрудничества и командного взаимодействия. Студенты могут сотрудничать в рамках совместных исследований, используя геймификацию для анализа данных и разработки решений.

Геймификация может включать элементы командных игр, где студенты работают в группах для достижения общей цели, что способствует развитию командных навыков и сотрудничества.

6. Обратная связь и саморегуляция

Использование интерактивных тестов и курсов, где студенты получают мгновенные результаты и рекомендации по улучшению. После выполнения заданий студенты могут обсуждать, что они сделали правильно, а что — нет, как это повлияло на результат, развивая критическое мышление.

7. Использование программного обеспечения для создания виртуальных ферм, где студенты могут применять свои знания о сельском хозяйстве в безопасной и контролируемой среде.

Разработка мобильных приложений, которые предлагают задания и Challenges, связанные с обучающими темами, и позволяют студентам учиться вне аудитории.

2. Усложнение и адаптация уровня сложности.

Разделение курса на уровни сложности, которые студенты могут проходить последовательно, получая возможность возвращаться к более сложным заданиям по мере освоения материала.

Создание адаптивных заданий, где уровень сложности материала меняется в зависимости от успехов студента.

3. Обратная связь и рефлексия.

Использование элементов геймификации для предоставления студентам быстрой обратной связи о их успехах и ошибках, что способствует лучшему пониманию.

Студенты могут анализировать свои действия и результаты в играх, что способствует более глубокой рефлексии и охвату изученного материала.

Геймификация является мощным инструментом, способным значительно улучшить процесс усвоения материала. Использование игровых элементов делает обучение более интерактивным, увлекательным и персонализированным, что способствует повышению не только знаний, но и навыков, необходимых для успешного обучения и последующей профессиональной деятельности. Применение геймификации в образовании открывает новые горизонты, делая процесс обучения более эффективным и радостным как для студентов, так и для преподавателей.

Не всегда игровые форматы возможности адекватно передать сложный и глубокий учебный контент, что может вызывать недопонимание важных тем.

Некоторые темы могут нуждаться в глубоком анализе и серьезных обсуждениях, для которых игровые форматы могут оказаться недостаточными. Содержание игр должно быть тщательно проработано и проверено на прагматичность. [4]

Несмотря на положительное влияние геймификации, существуют и недостатки. Некоторые студенты могут воспринимать игровые элементы как отвлечение от учебного процесса, а не как средство для улучшения понимания материала. Кроме того, слишком большое внимание к соревнованию может негативно сказаться на обучении, если учащиеся будут ставить результаты выше процесса усвоения знаний.

4. Развитие навыков и компетенций

Геймификация может быть использована для создания ситуаций, требующих от студентов анализа, критического мышления и решения проблем.

Через командные игры и проектное обучение студенты развивают свои коммуникативные навыки и учатся работать в группе.

Кроме того, с развитием технологий виртуальной и дополненной реальности становятся возможными новые форматы обучения через геймификацию. Такие технологии позволяют создавать иммерсивные миры, в которых студенты могут практиковаться в реальных сценариях, связанных с их учебными предметами. Например, курсы по медицине могут использовать VR для симуляции операций, а курсы по экологии могут предлагать экскурсии в виртуальные заповедники. Это создаст более увлекательный и запоминающийся опыт, который повысит интерес студентов к учебному процессу и поможет глубже понять материал.

Взаимодействие с реальным миром — ещё один доступный путь для геймификации. Внедрение элементов «игр на основе местоположения» в образовательных контекстах может помочь сделать обучение более увлекательным и связанным с современной жизнью. Студенты могут участвовать в интерактивных квестах, решая реальные задачи в своих городах, что способствует как образовательному, так и социальному взаимодействию.

Таким образом, геймификация в образовании — это мощный инструмент, который может значительно повысить мотивацию, вовлеченность и успех учащихся.

Геймификация в образовательном процессе вузов открывает новые возможности для вовлечения студентов и улучшения качества обучения. Используя игровые элементы, преподаватели могут создавать более интерактивную и мотивирующую образовательную среду, что положительно сказывается на успехах и удовлетворенности студентов.

Геймификация в аграрных вузах предоставляет множество возможностей для повышения мотивации студентов. Она делает обучение более увлекательным и интерактивным, помогает развивать практические навыки и критическое мышление, а также способствует более глубокой вовлеченности студентов в учебный процесс.

Игровые элементы делают обучение более увлекательным и интерактивным, что позволяет студентам усваивать материал более эффективно. Несмотря на некоторые недостатки, геймификация обещает стать важным аспектом образовательного процесса в будущем, открывая новые горизонты для студентов и преподавателей вузов.

Список литературы:

[1] Быстрова Наталья Васильевна, Бакулина Наталья Александровна, Гнездин Андрей Влади-

мирович, Угарова Анна Владимировна Геймификация в современном образовательном процессе // Журнал прикладных исследований. 2022. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-sovremennom-obrazovatelnom-protsesse> (дата обращения: 04.05.2025).

[2] Балашова М. О. Геймификация как способ повышения мотивации к учебной и научно-исследовательской деятельности студентов-геймеров / М. О. Балашова, И. В. Гужова // Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека : сборник научных статей и материалов Международной конференции, Коломна, 11-13 февраля 2016 г. / под общей редакцией Р. В. Ершовой. Коломна : Государственный социально-гуманитарный университет, 2016. С. 38-41

[3] Геймификация в образовании: обзор [Электронный ресурс] — URL: www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool/ (дата обращения 26.05.2025) — Загл.с экрана.

[4] Жданова Т. А. Инновационные подходы в дидактике высшего образования: переосмысление традиционных методов обучения в эпоху цифровых технологий в России / Т. А. Жданова // Управление образованием: теория и практика — 2024. - № 2-2. - С. 71-79.

[5] Кривых Елена Алексеевна, Замятина Мария Сергеевна Инновационные методы и традиционные подходы в условиях модернизации российского образования // Journal of Monetary Economics and Management. 2024. №11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye-metody-i-traditsionnye-podhody-v-usloviyah-modernizatsii-rossiyskogo-obrazovaniya> (дата обращения: 24.05.2025).

[6] Куприянов Б.В, Подобин А.Е. Ситуационно-ролевая игра в социальном воспитании старшеклассников. — Кострома: КГПУ им. Н.А. Некрасова, 1998. — 56 с.

[7] Леонтьев, А.Н. Психологические основы дошкольной игры / А.Н. Леонтьев // Сов. Педагогика. — 1944. — №8-9. — С. 23.

[8] Попова, Т. Б. Знаниевая парадигма, компетентностный и практико-ориентированный подходы: вопросы терминологии / Т. Б. Попова // Образование на современном этапе: тренды, инновации, перспективы : Сборник статей всероссийской научно-методической конференции, Екатеринбург, 18 апреля 2024 года. — Екатеринбург: Уральский государственный аграрный университет, 2024. — С. 175-178. — EDN YUCJIC.

[9] Попова, Т. Б. Сохранность контингента как показатель качества образования / Т. Б. Попова // Образование на современном этапе: тренды, инновации, перспективы : Сборник статей всероссийской научно-методической конферен-

ции, Екатеринбург, 18 апреля 2024 года. – Екатеринбург: Уральский государственный аграрный университет, 2024. – С. 171-174. – EDN MNRWSY.

[10] Сафарли М. С. Педагогическое проектирование в контексте инновационной деятельности / М. С. Сафарли, М. Э. Милитдинова, К. О. Федотова // Вестник педагогических наук. – 2021. - № 4. – С. 110-113. – EDN NMFFJR.

References:

[1] Bystrova Natal'ya Vasil'evna, Bakulina Natal'ya Aleksandrovna, Gnezdin Andrej Vladimirovich, Ugarova Anna Vladimirovna Gejmifikaciya v sovremennom obrazovatel'nom processe // Zhurnal prikladnykh issledovanij. 2022. №6. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/gejmifikatsiya-v-sovremennom-obrazovatelnom-protsesse> (data obrashcheniya: 04.05.2025).

[2] Balashova M. O. Gejmifikaciya kak sposob povysheniya motivacii k uchebnoj i nauchnoissledovatel'skoj deyatel'nosti studentov-gejmerov / M. O. Balashova, I. V. Guzhova // Cifrovoe obshchestvo kak kul'turno-istoricheskij kontekst razvitiya cheloveka : sbornik nauchnykh statej i materialov Mezhdunarodnoj konferencii, Kolomna, 11-13 fevralya 2016 g. / pod obshchej redakciej R. V. Ershovoj. Kolomna : Gosudarstvennyj social'no-gumanitarnyj universitet, 2016. S. 38-41

[3] Gejmifikaciya v obrazovanii: obzor [Elektronnyj resurs] – URL: www.ispring.ru/elearning-insights/gameschool/ (data obrashcheniya 26.05.2025) – Zagl.s ehkrana.

[4] Zhdanova T. A. Innovacionnye podkhody v didaktike vysshego obrazovaniya: pereosmyslenie tradicionnykh metodov obucheniya v ehpokhu cifrovyykh tekhnologij v Rossii / T. A. Zhdanova // Upravlenie obrazovaniem: teoriya i praktika – 2024. - № 2-2. - S. 71-79.

[5] Krivikh Elena Alekseevna, Zamyatina Mariya Sergeevna Innovacionnye metody i tradicionnye podkhody v usloviyakh modernizacii rossijskogo obrazovaniya // Journal of Monetary Economics and Management. 2024. №11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye-metody-i-traditsionnye-podhody-v-usloviyah-modernizatsii-rossijskogo-obrazovaniya> (data obrashcheniya: 24.05.2025).

[6] Kupriyanov B.V, Podobin A.E. Situaciono-rol'evaya igra v social'nom vospitanii starsheklassnikov. – Kostroma: KGPU im. N.A. Nekrasova, 1998. – 56 s.

[7] Leont'ev, A.N. Psikhologicheskie osnovy doskol'noj igry / A.N. Leont'ev // Sov. Pedagogika. – 1944. – №8-9. – S. 23.

[8] Popova, T. B. Znan'evaya paradigma, kompetentnostnyj i praktiko-orientirovannyj podkhody: voprosy terminologii / T. B. Popova // Obrazovanie na sovremennom eh tape: trendy, innovacii, perspektivy : Sbornik statej vserossijskoj nauchno-metodicheskoy konferencii, Ekaterinburg, 18 aprelya 2024 goda. – Ekaterinburg: Ural'skij gosudarstvennyj agrarnyj universitet, 2024. – S. 175-178. – EDN YUCJIC.

[9] Popova, T. B. Sokhrannost' kontingenta kak pokazatel' kachestva obrazovaniya / T. B. Popova // Obrazovanie na sovremennom eh tape: trendy, innovacii, perspektivy : Sbornik statej vserossijskoj nauchno-metodicheskoy konferencii, Ekaterinburg, 18 aprelya 2024 goda. – Ekaterinburg: Ural'skij gosudarstvennyj agrarnyj universitet, 2024. – S. 171-174. – EDN MNRWSY.

[10] Safarli M. S. Pedagogicheskoe proektirovanie v kontekste innovacionnoj deyatel'nosti / M. S. Safarli, M. EH. Militdinova, K. O. Fedotova // Vestnik pedagogicheskikh nauk. – 2021. - № 4. – S. 110-113. – EDN NMFFJR.



ЮРКОПАНИ

www.law-books.ru

Юридическое издательство «ЮРКОПАНИ»
издает научные журналы:

- Научно-правовой журнал «Образование и право», рекомендованный ВАК Министерства науки и высшего образования России (специальности 12.00.01, 12.00.02), выходит 1 раз в месяц.
- Научно-правовой журнал «Право и жизнь», рецензируемый (РИНЦ, E-Library), выходит 1 раз в 3 месяца.