

ЦИФРОВАЯ ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ВУЗЕ: ПОИСК БАЛАНСА МЕЖДУ ТЕХНОЛОГИЕЙ И СОДЕРЖАНИЕМ ОБРАЗОВАНИЯ

DIGITAL GAMIFICATION IN TEACHER EDUCATION: FINDING BALANCE BETWEEN TECHNOLOGY AND EDUCATIONAL CONTENT

O. Gerasimova
A. Rasulov
V. Savgachev
O. Goncharova
T. Shimaraeva

Summary: the article analyzes the impact of digital technologies on pedagogical education through the lens of gamification, examining its goals of developing teaching mastery, forming professional identity, and mastering modern educational methods. It explores the advantages of game-based approaches in modeling professional situations and increasing student engagement, while simultaneously identifying risks of excessive gamification: distorted perceptions of the profession, weakened live interaction skills, and substitution of educational content with attractive form. The paper proposes principles for effective integration of gaming technologies, emphasizing the necessity of balance between innovations and fundamental content in the preparation of future teachers.

Keywords: gamification, teacher education, digitalization, game technologies, professional teacher training, digital competencies, educational innovations.

Герасимова Ольга Юрьевна

Кандидат педагогических наук, доцент,
Набережночелнинский государственный педагогический
университет
gerola1970@mail.ru

Расулов Абутдин Исамутдинович

Кандидат химических наук, доцент,
Дагестанский государственный педагогический
университет им. Р. Гамзатова
Abutdin.rasulov@mail.ru

Савгачев Виталий Владимирович

Кандидат медицинских наук, доцент, Ярославский
государственный медицинский университет
hirurg2288@mail.ru

Гончарова Оксана Владимировна

Кандидат биологических наук, доцент, Армавирский
государственный педагогический университет
oksana_goncharova@mail.ru

Шимараева Татьяна Николаевна

Кандидат биологических наук, доцент,
Санкт-Петербургский государственный
педиатрический медицинский университет
3706381@mail.ru

Аннотация: Статья анализирует влияние цифровых технологий на педагогическое образование через призму геймификации, рассматривая её цели по развитию педагогического мастерства, формированию профессиональной идентичности и освоению современных образовательных методик. Исследуются преимущества игровых подходов в моделировании профессиональных ситуаций и повышении студенческой вовлеченности, одновременно выявляются риски чрезмерной геймификации: искажение представлений о профессии, ослабление навыков живого взаимодействия и подмена содержания образования формой. Предлагаются принципы эффективной интеграции игровых технологий, подчеркивающие необходимость баланса между инновациями и фундаментальным содержанием в подготовке будущих педагогов.

Ключевые слова: геймификация, педагогическое образование, цифровизация, игровые технологии, профессиональная подготовка учителей, цифровые компетенции, образовательные инновации.

Введение

Цифровизация образования, ускоренная пандемией COVID-19, изменила требования к подготовке педагогов. Геймификация обогащает программы педвузов, создавая интерактивные среды для моделирования профессиональных ситуаций и развития компетенций. Однако ощущается недостаток эмпирических ис-

следований, подтверждающих эффективность игровых технологий и выявляющих их ключевые компоненты для формирования профиля современного учителя. Особую озабоченность вызывает недостаточный уровень развития таких критически важных для инновационной педагогики компетенций, как «цифровая грамотность, способность к партнерству, предпринимательское мышление и критический анализ» [5, с. 48] – именно здесь

геймификация, при её грамотном применении, может стать трансформирующим инструментом подготовки педагогов нового поколения.

Авторы статьи ставят целью проанализировать влияние цифровизации и геймификации на систему педагогического образования, выявить преимущества и ограничения игровых технологий в подготовке будущих учителей, определить оптимальные подходы к их интеграции в образовательные программы.

Научная новизна представленной работы заключается в разработке концепции сбалансированного применения цифровой геймификации в педагогическом образовании, основанной на выявленной системе специфических рисков (психологических, педагогических и социальных) и принципов эффективной интеграции игровых технологий. Впервые в контексте подготовки учителей концептуализирован феномен «симулякра образовательного процесса» как следствие чрезмерной геймификации и предложена оригинальная модель целеполагания, обеспечивающая приоритет развития профессиональной идентичности над технологической формой обучения.

Теоретическая значимость работы заключается в систематизации концептуальных подходов к геймификации в педагогическом образовании, концептуализации рисков избыточного применения игровых технологий и обогащении теоретических основ цифровой дидактики. Практическая значимость определяется применимостью результатов для оптимизации программ педвузов через внедрение игровых элементов с сохранением баланса между инновационными форматами и фундаментальным содержанием образования.

Материалы и методы исследований

Трансформация педагогического образования под влиянием цифровых технологий приобрела системный характер. Если первоначально массовый переход к электронному обучению был продиктован вынужденными ограничениями периода COVID-19, то сейчас цифровизация стала приоритетным вектором модернизации системы подготовки учителей. Пандемический период, несмотря на все сложности, создал уникальные условия для экспериментирования с инновационными образовательными форматами. Особую динамику получило внедрение геймификации в педагогические программы — дистанционный формат стимулировал поиск эффективных инструментов вовлечения студентов и освоение будущими учителями новых цифровых педагогических технологий, которые они смогут применять в собственной профессиональной практике [6, с. 135].

Практический опыт показывает, что многие педаго-

гические вузы активно внедряют компьютерные обучающие программы с игровыми элементами в качестве электронных образовательных ресурсов [3, с. 15]. Хотя игровые методики традиционно применялись в подготовке учителей, современные цифровые технологии формируют принципиально новую образовательную экосистему. В этом контексте геймификация становится эффективным инструментом повышения вовлеченности студентов-педагогов в цифровой образовательный процесс.

Геймификация – процесс интеграции игровых элементов в неигровой образовательный контекст [11, с. 251], основанный на использовании психологии игры и естественного стремления человека к удовольствию как мотивирующего фактора [1, с. 40]. В педагогической практике этот подход позволяет трансформировать традиционные, нередко воспринимаемые студентами как монотонные, учебные задания в привлекательные игровые форматы [10, с. 132], требуя при этом тщательной адаптации к индивидуальным особенностям обучающихся и специфике изучаемых дисциплин.

Образовательная игра создает специфическую игровую реальность для соревнований или коллективных проектов. Элементы геймификации уже интегрированы в педагогические дисциплины («Педагогика», «Методика обучения», «Психология образования») и эффективно используются при моделировании педагогических ситуаций, симуляции учебных сценариев, отработке коммуникативных навыков и формировании профессиональных компетенций будущих учителей.

При внедрении технологии геймификации в подготовку учителей важно сфокусироваться на нескольких ключевых целях, имеющих особую значимость для педагогического образования:

1. Развитие педагогического мастерства через симуляцию реальных образовательных ситуаций, позволяющую безопасно отрабатывать методические приемы и стратегии взаимодействия с обучающимися.
2. Формирование профессиональной идентичности учителя через погружение в педагогические роли и сценарии, способствующие осознанию себя как представителя педагогической профессии.
3. Освоение современных образовательных технологий на собственном опыте, что позволяет будущим учителям не только изучать цифровые инструменты теоретически, но и применять их в своей будущей практике.
4. Развитие адаптивности и гибкости мышления для успешной работы в изменчивой образовательной среде, требующей от педагога быстрого принятия решений и корректировки педагогических стратегий.

5. Моделирование инклюзивных практик и работы с разнообразным контингентом обучающихся, что готовит будущих учителей к профессиональным вызовам современной школы.

Внедрение игровых элементов в обучение обусловлено распространением технических устройств. Современные студенты воспринимают смартфоны и компьютеры как неотъемлемую часть повседневной жизни, используя их для получения информации и решения задач. Геймификация органично встраивается в образовательную среду, задействуя привычные для молодежи цифровые инструменты и предлагая знакомый интерактивный формат работы с учебным материалом.

Игровые технологии в подготовке педагогов имеют существенные ограничения. Чрезмерное увлечение цифровыми форматами может ослабить связь с реальной образовательной средой и снизить качество взаимодействия между студентами и преподавателями. Электронные ресурсы не способны заменить живое педагогическое общение, составляющее основу учительской профессии.

Парадоксально, но игровые технологии, изначально призванные развивать коммуникативные навыки, при избыточном применении могут способствовать социальной изоляции будущих учителей. Кроме того, соревновательные элементы геймификации формируют у студентов-педагогов установку на личный успех и достижения, которая может переноситься в профессиональную деятельность, где приоритетом должны быть интересы учеников.

Особую тревогу вызывает дисбаланс между передачей профессиональных знаний и формированием нравственных ориентиров будущего педагога. Современное педагогическое образование часто сфокусировано на технологической стороне подготовки учителя в ущерб развитию педагогической культуры, критического мышления и гражданской позиции. Между тем, именно эти качества традиционно составляли основу университетского педагогического образования с его фундаментальностью, интегративностью и мировоззренческой широтой.

На фоне трансформации общественных ценностей, когда материальные интересы часто превалируют над духовными, цифровизация педагогического образования в некоторых случаях может усиливать эти тенденции. Нестабильность современного мира, неопределенность профессионального будущего и высокая динамика изменений в образовательной сфере создают дополнительные риски дегуманизации подготовки педагогических кадров в условиях тотальной информатизации образовательного процесса.

В педагогических вузах продолжается дискуссия о целесообразности внедрения игровых технологий в программы подготовки будущих учителей. Согласно исследованиям [3, 2] сторонники геймификации утверждают, что она способствует формированию профессионально значимых компетенций: педагоги, прошедшие обучение с элементами игрофикации, лучше понимают принципы создания мотивирующей образовательной среды и эффективнее развивают у своих учеников «творческую деятельность, критическое мышление и способность отстаивать свое собственное мнение». Именно эти «мягкие навыки» определяют успешность современного учителя, позволяя ему адаптировать методики преподавания к меняющимся образовательным запросам. Однако, оппоненты данного подхода предостерегают, что чрезмерное увлечение игровыми форматами может привести к поверхностному освоению студентами-педагогами фундаментальных дидактических принципов и методологии преподавания, когда увлекательность процесса вытесняет глубину профессиональной подготовки. Как и любой педагогический метод, геймификация имеет свои сильные и слабые стороны. Многие эксперты считают, что она особенно эффективна в моделировании профессиональных ситуаций и отработке педагогических навыков через ролевые игры. Важно помнить, что игра сама по себе не является универсальным решением образовательных задач, а лишь инструментом вовлечения студентов в учебный процесс.

Существует и психологический риск: некоторые студенты могут настолько увлечься игровым форматом, что утратят способность серьезно относиться к реальным профессиональным задачам. В настоящей педагогической практике, особенно в критических ситуациях, такие выпускники могут оказаться растерянными, поскольку в реальной школьной жизни нельзя «перезагрузить игру» или получить мгновенное вознаграждение за правильное решение.

Стандартные элементы геймификации – достижимые цели, постепенно усложняющиеся задания, взаимодействие с другими участниками, система наград и постоянная оценка прогресса – могут создать искаженное представление о педагогической деятельности. Есть опасность, что будущий учитель будет воспринимать свою работу как игру, где всегда можно исправить ошибку «со второй попытки», что в работе с реальными детьми невозможно.

Несмотря на эти ограничения, игровые технологии остаются ценным дополнением к традиционным методам подготовки педагогов. Однако их применение требует продуманного подхода с учетом возможных последствий для профессионального мировоззрения будущих учителей. Важно помнить, что любые игровые технологии в определенной мере искажают действительность – либо преуменьшая реальные трудности,

либо драматизируя их, создавая искусственную образовательную среду, которая может существенно отличаться от реальной школьной практики.

На сегодняшний день ключевым подтвержденным достоинством геймификации остается ее способность повышать вовлеченность студентов в образовательный процесс. Все остальные потенциальные выгоды требуют тщательной подготовки заданий и продуманного подхода.

При интеграции игровых механик в педагогическую практику необходимо руководствоваться следующими основополагающими положениями:

- введенные элементы геймификации должны соответствовать цели обучения;
- обеспечение обучающихся равными правами, не выделяя и не принижая никого, все обучающиеся одинаково вовлечены в процесс;
- преподаватель должен поддерживать порядок и следить за соблюдением правил, быть сторонним наблюдателем и при необходимости направлять обучающихся, если последние сбились с мысли или отвлеклись [9, с. 193].

Адаптивность и глубокое понимание потребностей обучающихся становятся ключевыми условиями эффективной интеграции игровых технологий в педагогическое образование. Профессиональная подготовка будущих учителей требует особой чуткости в сохранении баланса между геймификацией и фундаментальным содержанием образовательных программ. «Для того, чтобы геймифицированное решение было успешным, нужно понять, что заставляет пользователей играть. Чтобы создать эффективное приложение, геймифицированная система должна адаптироваться к уровню вовлеченности и наборам навыков пользователей» [8, с. 5]. Этот принцип особенно значим в контексте формирования многогранных педагогических компетенций, где игровые механики должны не подменять, а усиливать образовательный процесс.

Результаты и обсуждения

В методике преподавания школьных предметов геймификация может быть внедрена достаточно органично, усиливая практико-ориентированный характер подготовки будущих учителей. Например, будущие учителя могут в игровой форме составлять календарное планирование по своему предмету, разрабатывать развернутые планы уроков, моделировать учебные ситуации с «трудными» учениками. Главное преимущество такого подхода — возможность безопасно «примерить» разные стили преподавания. Студенты могут разработать несколько вариантов одного урока: для визуалов, аудиалов, кинестетиков или для классов с разным уровнем подготовки.

Однако, важно помнить о границе между игрой и реальной школьной жизнью. Настоящая работа учителя включает много сложностей: разный уровень мотивации детей, ограниченное время урока, нехватка ресурсов, требования администрации. Все эти факторы должны отражаться и в учебных играх, чтобы выпускники педвузов не испытали шок при встрече с реальной школой.

Игровые методы обучения, хотя и повышают интерес студентов к учебе, требуют осторожного подхода. Важно понимать: эффект от игровых технологий часто бывает временным и для поддержания мотивации нужно постоянно обновлять и усложнять игровые элементы.

Ключевой риск геймификации – искажение восприятия профессиональной реальности у будущих учителей. Привыкнув к игровому формату, где ошибки обратимы, выпускники могут неверно оценивать серьезность педагогических ситуаций в реальной школе. Восприятие образовательного процесса как игры подрывает ответственность педагога за академические результаты и личностное развитие учеников. Существенный разрыв между защищенной средой педвуза и школьной практикой требует особого внимания при подготовке будущих учителей.

Особую опасность представляет феномен «симулякра образовательного процесса», когда за внешне привлекательной формой методической работы отсутствует содержательная основа. В таких случаях яркие интерактивные приемы и геймифицированные учебные ситуации выступают в качестве маскировки недостаточной профессиональной компетентности педагога или отсутствия системного подхода к формированию образовательных результатов. Основополагающей целью педагогического образования является не достижение успеха в учебных симуляциях, а формирование профессионала, обладающего инструментарием для организации эффективного образовательного процесса, обеспечивающего достижение объективных учебных результатов.

Выводы

Геймификация в педагогическом образовании – перспективный инструмент, активно развивающийся в условиях цифровизации. Внедрение игровых технологий повышает вовлеченность студентов, позволяет моделировать профессиональные ситуации и развивать педагогические компетенции в безопасной среде. Важно соблюдать баланс: чрезмерное увлечение игровыми форматами создает риск формирования искаженных представлений о педагогической деятельности и подмены содержательной основы образования внешне привлекательной формой. Эффективное применение геймификации требует продуманного подхода, учета индивидуальных особенностей студентов и сохранения фундаментальной основы педагогического образования.

ЛИТЕРАТУРА

1. А Артамонова, В.В. Развитие концепции геймификации в XXI веке / В.В. Артамонова // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2018. – Т. 10, № 2-2. – С. 37-43. – DOI 10.17748/2075-9908-2018-10-2/2-37-43. – EDN XQFQZV.
2. Герасимова, О.Ю. Интерактивные технологии в обучении студентов педагогических специальностей / О.Ю. Герасимова // Вестник Набережночелнинского государственного педагогического университета. – 2023. – № 52-2(45). – С. 18-20. – EDN LCWJHQ.
3. Герасимова, О.Ю. Технологии цифрового образования: Учебное пособие / О.Ю. Герасимова, Т.В. Гарнышева, Р.М. Галиев. – Казань: ООО "Бук", 2024. – 106 с. – ISBN 978-5-907910-49-2. – EDN AXTDLH.
4. Гузеев В.В. Планирование результатов образования и образовательная технология. М.: Народное образование, 2001. – 238 с.
5. Компетенции преподавателя вуза в инновационной педагогике / И.О. Боронихина, О.Ю. Герасимова, Р.Д. Даудова [и др.] // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. – 2024. – № 3-2. – С. 45-50. – DOI 10.37882/2223-2982.2024.3-2.08. – EDN FPKSTA.
6. Кузьмич Н.П. Дистанционное обучение в системе высшего образования в условиях пандемии коронавирусной инфекции / Н.П. Кузьмич // Перспективы науки. – 2021. – № 2(137). – С. 132–135.
7. Куликов, В.П. Игровые элементы геймификационной системы / В.П. Куликов, С.Д. Байжуманов, К.Р. Кусманов // Вестник Алматинского университета энергетики и связи. – 2019. – № 4(47). – С. 250-255. – DOI 10.51775/1999-9801_2019_47_4_250. – EDN QINYYN.
8. Мелентьев, М.Ю. Использование элементов геймификации в образовании / М.Ю. Мелентьев // Педагогические чтения, посвященные памяти профессора В.П. Манухина: Материалы научно-практической конференции, Мурманск, 30 ноября 2023 года. – Казань: ООО "Бук", 2024. – С. 193-199. – EDN RVBLHP.
9. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. М.: Академия, 2009. 268 с.
10. Шергазиева, М.С. Геймификация в современном образовании: перспективы и преимущества / М.С. Шергазиева, Н.А. Ибраева, А.Б. Садырбаева // Вестник Исык-Кульского университета. – 2024. – № 57. – С. 250-255. – DOI 10.69722/1694-8211-2024-57-250-255. – EDN KSVTJC.

© Герасимова Ольга Юрьевна (gerola1970@mail.ru), Расулов Абутдин Исамутдинович (Abutdin.rasulov@mail.ru),
Савгачев Виталий Владимирович (hirurg2288@mail.ru), Гончарова Оксана Владимировна (oksana_goncharova@mail.ru),
Шимараева Татьяна Николаевна (3706381@mail.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»