

способно повысить собственный уровень осведомлённости о зарубежной психологии и улучшить профессиональные навыки межкультурной коммуникации.

## **Влияние геймификации на традиционные подходы к обучению и роль преподавателя**

**Е. Ю. Столярова**

*Белорусский государственный университет,  
факультет социокультурных коммуникаций,  
кафедра английского языка естественных факультетов,  
Stoliarova@bsu.by*

**Аннотация.** Статья рассматривает преимущества и недостатки применения игровых элементов и техник с целью повышения вовлеченности и мотивации при достижении поставленных целей в контексте образования. Проанализированы влияние цифровых методик на изменение роли преподавателя в современном образовательном процессе, а также необходимость освоения преподавателем новых компетенций вследствие переосмысления традиционных подходов к обучению.

**Ключевые слова:** геймификация; игровое обучение; самостоятельная работа; креативное мышление; педагогические компетенции.

Учителя уже давно использовали игровые приемы при преподавании самых различных предметов, т. к. было замечено, что элементы игры, введенные в процесс обучения, позволяют добиться лучших результатов при освоении учебного материала людьми разного возраста. После появления компьютера и компьютерных игр в широком доступе методика получила новое направление и даже название: геймификация. Считается, что термин «геймификация» именно для педагогической методики был впервые использован в работе М. Поренски (2008) и затем К. Каппа (2012). В своей работе К. Капп дает определение геймификации как «внедрение игровых технологий в неигровые процессы, в том числе в образование» [1, с. 10], и «использование игровой механики, эстетики и игрового мышления для вовлечения людей в обучение и решение различных задач и для повышения их мотивации» [1, с. 15].

Несмотря на то, что идея не нова, геймификация становится популярной именно сейчас, поскольку, считается, что традиционные методы мотивации теряют свою эффективность для людей поколения Y (1984–2000) и Z (2000–2011), главным развлечением которых стали компьютерные игры. Молодое поколение предпочитает более интерактивные и увлекательные формы обучения. Для них требуются

другие виды мотивации и другие способы повышения заинтересованности. Также стремительное развитие компьютерных технологий в последние пару лет предоставило обществу эффективные инструменты на базе ИИ для автоматизации и реализации задач; инструменты, которые ранее казались невообразимыми.

Геймифицированные задания часто включают элементы соревнования, наград, прогресса и визуализации достижений. Это стимулирует интерес к обучению, побуждает продолжать работу и преодолевать трудности. Вместо скучной рутины появляется элемент игры, который увлекает и мотивирует, причем все это уже хорошо знакомо молодым людям, которые играют в компьютерные игры и знают правила этих игр с детства, ведь большинство игр имеют примерно одинаковые принципы вознаграждения за достижения, повышение уровня сложности каждого уровня, конечную цель.

Не следует путать геймификацию и игровое обучение. Существенная разница заключается в контексте их применения. Игровое обучение происходит непосредственно в рамках специально разработанной игры, а геймификация – это внедрение игровых принципов в обучение, чтобы сделать его более привлекательным. Как любая увлекательная игра захватывает внимание игрока и удерживает его на достаточно долгое время, также и принципы геймификации используются, чтобы удержать внимание студента для достижения более качественного восприятия и усваивания знаний, и, соответственно, более высокого уровня образования, что является главной целью любого педагога.

Геймификация, ориентированная преимущественно на личные достижения и результаты, может значительно повысить эффективность самостоятельной работы студентов. Геймифицированные задания для самостоятельной работы можно разбить на четкие этапы с конкретными задачами и измеримыми результатами. Это помогает обучающимся лучше понимать, что от них требуется, и как добиться успеха. Визуализация прогресса, например, через шкалу заполнения или систему уровней, создает ощущение достижения и поддерживает мотивацию. Геймификация также предусматривает моментальную обратную связь по выполненным заданиям. Это позволяет учащимся сразу видеть свои ошибки и исправлять их, не откладывая на потом. Такая обратная связь помогает лучше усваивать материал и повышает эффективность обучения. Многие геймифицированные задания позволяют повторять попытки и улучшать результаты. Это создает безопасную среду для экспериментов и ошибок, где учащиеся могут учиться на своих промахах и постепенно

совершенствовать свои навыки. Хорошо разработанные геймифицированные системы могут адаптироваться к индивидуальному темпу обучения и потребностям каждого учащегося. Игровые элементы могут помочь улучшить концентрацию и внимание во время самостоятельной работы. Четкие правила, конкретные цели и визуальная стимуляция помогают сосредоточиться на задании и избежать отвлечения.

Но большим недостатком геймифицированных заданий является то, что по большей части эти задания – это вариации тестов с заданными ответами, которые хотя действительно эффективно автоматизируют оценку базовых навыков и умений, существенно ограничивают развитие креативности и нестандартности мышления, что особенно критично в современном динамично меняющемся мире. Акцент на воспроизведении готовых знаний подавляет инициативу, не поощряет поиск альтернативных решений и препятствует формированию навыков критического анализа. В контексте геймификации, простое перенесение таких тестов в игровую форму, например, в виде викторин с ограниченным выбором ответов, не решает проблему. Напротив, такая «геймификация» лишь маскирует недостатки традиционного подхода, создавая иллюзию вовлеченности, в то время как истинный потенциал игры для стимулирования креативности остается нереализованным.

Настоящая геймификация в образовании должна выходить за рамки простого тестирования. И вот именно на этом этапе преподаватель играет ключевую роль. Только преподаватель может создать проблемные ситуации, требующие нестандартного мышления, предложить открытые задания без однозначных ответов. Только преподаватель может оценить не только правильность ответов и конечный результат, но и процесс, оригинальность идеи, обоснованность подхода, личностный рост студента, умение студента работать в команде, находить решения в сложных ситуациях и учиться на своих ошибках.

Никакая цифровая система пока не в состоянии заменить живое общение с преподавателем и другими студентами или создать атмосферу поддержки и доверия, где каждый студент чувствует себя комфортно. Преподаватель может помочь студентам ориентироваться в процессе решения сложных задач, предлагая конструктивную обратную связь, задавая наводящие вопросы и вдохновляя на поиск новых путей. Он координирует работу студентов над собственными проектами, помогая им формулировать цели, планировать этапы работы, собирать и анализировать информацию, представлять результаты своих исследований, формируя у них уверенность в своих силах.

В эпоху цифровой трансформации образования роль преподавателя и требования к его навыкам постепенно меняются. Преподаватели сталкиваются с необходимостью освоения новых компетенций. Чтобы в полной мере использовать потенциал современных информационных технологий для создания увлекательных и эффективных геймифицированных заданий и онлайн-курсов, им необходимо непрерывно развивать технические навыки и осваивать специализированные программные приложения. Речь идет не просто о базовой компьютерной грамотности, а о владении инструментами для разработки интерактивных учебных материалов, создания мультимедийного контента, организации онлайн-коммуникаций и, что особенно важно, проектирования геймифицированных учебных модулей.

Для успешной интеграции игровых элементов в онлайн-курсы преподавателям потребуется освоить принципы гейм-дизайна, научиться создавать системы наград и достижений, разрабатывать сценарии, стимулирующие взаимодействие и конкуренцию, а также использовать аналитические инструменты для оценки эффективности игровых механик.

Однако технические навыки – это лишь одна сторона медали. Параллельно с освоением новых технологий, преподавателям необходимо переосмыслить свою роль в образовательном процессе и научиться учить студентов учиться самостоятельно.

Чрезмерное увлечение геймификацией в школе и высших учебных заведениях может иметь негативные последствия для развития самостоятельности и самодисциплины. Вместо того, чтобы формировать привычку к приложению усилий и настойчивости в достижении учебных целей, чрезмерная ориентация на игру создает иллюзию легкости усвоения материала, что не соответствует реалиям обучения на более высоких уровнях образования. Более того, постоянное вовлечение в игры может привести к усталости и потере интереса даже у самых активных учеников.

Невозможно игнорировать тот факт, что в реальной жизни и профессиональной деятельности умение самостоятельно учиться, планировать свою работу и преодолевать трудности является ключевым фактором успеха. В условиях информационного изобилия критически важно, чтобы студенты обладали навыками поиска, анализа, оценки и синтеза информации, могли самостоятельно формулировать вопросы, находить ответы и применять полученные знания на практике. Преподаватель должен стать не просто источником знаний, а наставником, который помогает студентам развивать критическое мышление, креативность и навыки самообразования.

Несмотря на все преимущества применение последних достижений ИИ, ключевым недостатком геймификации является то, что этот метод не может охватить все аспекты обучения и требует сочетания с другими подходами. В основе полноценного образования лежит не просто передача знаний (традиционным ли образом или с помощью цифровых образовательных методик), а активное взаимодействие между преподавателем и студентами, а также между самими студентами. Ценность обретенных знаний возрастает многократно, когда они становятся результатом обсуждений, споров и обмена опытом с другими людьми. В такой среде ошибки становятся ступеньками к успеху, исправляемые благодаря поддержке и советам сокурсников и преподавателя, что ведет к глубокому пониманию сути изучаемого материала и развитию навыков решения проблем.

Таким образом, перед современным преподавателем стоит задача комплексного развития: освоение технических навыков для создания интерактивных геймифицированных курсов и развитие педагогических компетенций, необходимых для обучения студентов самостоятельному обучению. Только такой комплексный подход позволит эффективно подготовить будущих специалистов к вызовам цифровой экономики, а также к требованиям реальной жизни, где игровая форма обучения не является универсальным решением.

#### **Библиографические ссылки**

1. Kapp K. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons, 2012. 336 p.

### **Гісторыя партызанскага руху ў Беларусі часоў Вялікай Айчыннай вайны ў кантэксце выхаваўчай работы са студэнтамі**

**А. М. Сувалаў**

*Акадэмія Міністэрства ўнутраных спраў Рэспублікі Беларусь,  
кафедра філасофіі і ідэалагічнай работы  
навукова-педагагічнага факультэта, [alehsuv1972@gmail.com](mailto:alehsuv1972@gmail.com)*

**Анотацыя:** у артыкуле разглядаюцца краевугольныя моманты гісторыі партызанскага руху Беларусі часоў Вялікай Айчыннай вайны, якія могуць быць выкарыстаны пры правядзенні выхаваўчай работы са студэнтамі. Акрэслены праблемныя моманты падрыхтоўкі да партызанскай барацьбы ў даваенны час. Паказаны маштабы партызанскага руху, «рэйкавай вайны» і «партызанскіх зон» ва ўмовах жорскіх карных дзеянняў акупантаў.